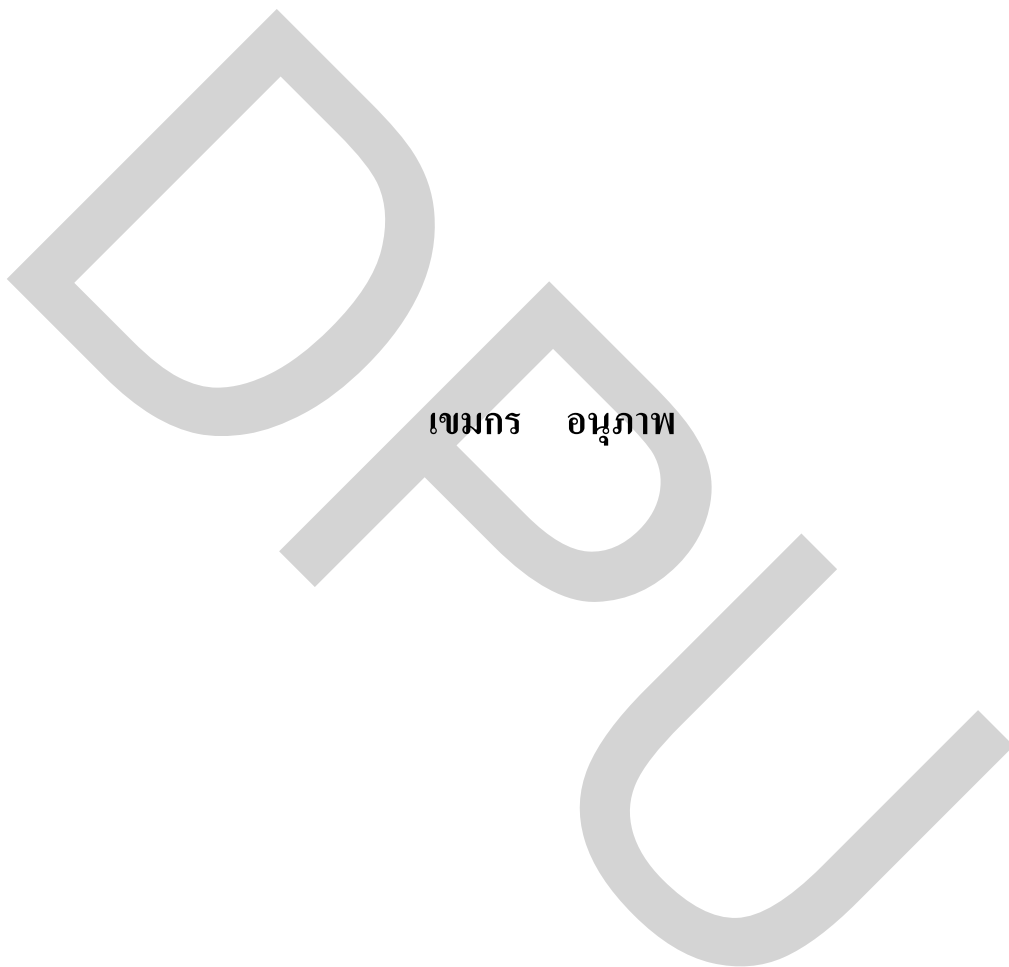


การใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



เขมกร อนุภาพ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2560

**Self-Directed Learning for Learning Development in Computer Subject  
of Prathomsuksa 4 Students**



**Khemmakorn Anuphap**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements**

**For the Degree of Master of Education**

**Department of Curriculum and Instruction**

**College of Education Science, Dhurakij Pundit University**

**2017**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ชื่อผู้เขียน	เจมกร อนุภาพ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญชลี ทองेम
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2559

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)พัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 3) ศึกษาความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้แบบนำตนเอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฏ์) อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 43 คน โดยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องโปรแกรมนำเสนอ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง 3) แบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูล โดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีคะแนนการปฏิบัติงานผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 และมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.97 ภาพรวมของนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียนอยู่ในระดับดีกับดีตามลำดับ นักเรียนมีผลการประเมินชิ้นงานวิชาคอมพิวเตอร์ มีคะแนนอยู่ในระดับดี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 55.81 ระดับพอใช้ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 44.19 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 18 คนคิดเป็นร้อยละ 41.86 ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 58.14 3) นักเรียนมีความพึงพอใจภาพรวมต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง อยู่ในระดับมาก (Mean = 4.49, S.D. = 0.79)

คำสำคัญ : การเรียนรู้แบบนำตนเอง, วิชาคอมพิวเตอร์

<b>Thesis Title</b>	Self-Directed Learning for Learning Development in Computer Subject of Prathomsuksa 4 Students
<b>Author</b>	Khemmakorn Anuphap
<b>Thesis advisor</b>	Asst. Prof. Dr. Anchali Thongaime
<b>Department</b>	Curriculum & Instruction
<b>Academic Year</b>	2016

### ABSTRACT

The objectives of this experimental research were: 1. to develop computer learning by self-directed learning of Prathomsuksa 4 students, 2. to study learning achievement in computer, and 3. to study the satisfaction in self-directed learning. The samples were 43 students studying in Prathomsuksa 4 , semester 2 of academic year 2016, Wat Lampo School , Bang Buathong district of Nonthaburi province. The samples were obtained by purposive sampling. The research instruments consisted of; 1) lesson plan on computer presentation program 1 modules, 2) evaluation form for self-directed learning, 3) evaluation form for students' work, 4) evaluation form for computer learning achievement, and 5) questionnaire for students' satisfaction. The data were analyzed by percentage, mean and standard deviation.

The results of the study found that: 1) 40 students, 93.02%, passed the learning criteria with more than 70 marks through self-directed learning in computer learning and 3 students or 6.97% failed. The results of students' self-evaluation and the evaluation from the teachers were at a good level. The results of students' work evaluation of 24 students or 55.81% were at a high level and of 19 students or 44.19% were at a moderate level. 2) 18 students or 41.86% achieved 70 scores upwards and 25 students or 58.14% failed. 3) The satisfaction level of students towards self-directed learning was high (Mean = 4.49, S.D. = 0.79)

Keywords: Self-Directed Learning, Computer

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้เป็นอย่างดีด้วยความกรุณาและให้คำปรึกษาแนะแนวทางในการทำวิจัยจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำและตรวจปรับปรุงแก้ไขข้อที่บกพร่องของงานวิจัย ทำให้งานวิจัยมีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ กิตติคุณ ดร. ไพฑูรย์ สินดารัตน์ ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์ อาจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ศรีสอาด และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญรัช วิกิตภูมิประเทศ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญรัช วิกิตภูมิประเทศ อาจารย์จินตนา ปรีศพันธ์ และครูทรายแก้ว ภักตร์จำ ที่เมตตาตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ โรงเรียนวัดลำโพ (ถ้อยประชารังสฤษฎ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานนทบุรี เขต 2 ที่อำนวยความสะดวกและให้ความอนุเคราะห์ในการดำเนินการงานวิจัยให้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดาและครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยเป็นกำลังใจ และสนับสนุนแก่ผู้วิจัยในการทำวิจัยครั้งนี้จนประสบผลสำเร็จ คุณประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัยฉบับนี้ขอมอบแต่บิดามารดา คณะครูคณาจารย์และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่คอยช่วยเหลือให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์

เขมกร อนุภาพ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๖
สารบัญ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๗
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การทำงานอาชีพและ เทคโนโลยีหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	7
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง .....	9
2.3 การเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	22
2.3.1 ความเป็นมาของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	22
2.3.2 ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	23
2.3.3 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	24
2.3.4 รูปแบบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	27
2.3.5 ลักษณะของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	27
2.3.6 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	29
2.3.7 กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	31
2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2.5 ความพึงพอใจ.....	35
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	37
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	41
3.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	41
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	42
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	50
4. ผลการศึกษา.....	53
4.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โดยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	54
4.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	66
4.3 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	69
5. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	72
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	75
5.2 อภิปรายผล.....	75
5.3 ข้อค้นพบงานวิจัย.....	78
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	79
บรรณานุกรม.....	80

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	86
ก แผนการจัดการเรียนรู้.....	87
ข แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง.....	97
ค แบบประเมินชิ้นงานนักเรียน.....	99
ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	101
ประวัติผู้วิจัย.....	109



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	14
2.2	17
3.1	42
4.1	54
4.2	57
4.3	59
4.4	61
4.5	64
4.6	66
4.7	69

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมในปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เต็มไปด้วยข่าวสารและข้อมูลต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจของผู้คน การรับรู้ข่าวสารและข้อมูลเหล่านี้เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-directed learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจของแต่ละบุคคล เกิดจากความต้องการหรือความสนใจซึ่งจะทำให้เกิดความมุ่งมั่น ตั้งใจที่จะนำไปสู่ความสำเร็จของการเรียนรู้ ในอดีตระบบการศึกษาไทยได้มุ่งให้การศึกษาที่เป็นการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยใช้ความรู้ผ่านทางตำรา ครู อาจารย์ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้ ซึ่งกระบวนการเรียนดังกล่าวส่งผลให้ผู้เรียนขาดกระบวนการเรียนรู้ที่เข้มแข็ง ไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดด้วยตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาของประเทศ ได้กำหนดภารกิจในการปฏิรูปการเรียนรู้ไว้ เรื่องแนวทางการจัดการศึกษาไทย ยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา, 2545) ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องเน้นความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ในเรื่องสาระความรู้ ให้บูรณาการความรู้และทักษะต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับระดับการศึกษา ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านศาสนา ศิลปวัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย ด้านภาษาไทย การใช้ภาษา ด้านคณิตศาสตร์ ด้านประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข นอกจากนี้การจัดกระบวนการเรียนรู้ยังต้องส่งเสริมให้ผู้สอนจัดบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และมีวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกัน จากสื่อและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินงานและการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ จากแนวนโยบายของรัฐบาล ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวไว้ใน หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 64 รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มี

การสร้างและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์ วัสดุอุปกรณ์ และเทคโนโลยี เพื่อการศึกษา โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการสร้างจัดให้มีเงินสนับสนุน การสร้างและให้มีแรงจูงใจแก่ผู้สร้างและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งนี้โดยให้มีการแข่งขัน อย่างเสรีและเป็นธรรม มาตรา 65 ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้สร้างและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อ การศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการสร้าง การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ และมาตรา 66 ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำให้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542, น. 56) การศึกษาตลอดชีวิต จึงเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงและ พัฒนาที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล อันเป็นผลมาจากการได้รับความรู้หรือประสบการณ์จากการจัด การศึกษา หรือจากกิจกรรมในชีวิตที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง จึงเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีความริเริ่มในการวิเคราะห์ และ ตัดสินใจว่าต้องการเรียนรู้สิ่งใด หลังจากนั้นกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ รวมทั้งระบุนิเวศการ ค้นคว้าที่ จะนำไปสู่ความสำเร็จ อีกทั้งสามารถตรวจสอบทบทวนผลสัมฤทธิ์และความสำเร็จใน การเรียนของตนได้

ตามแนวคิดการจัดการศึกษาของ บลูม (Bloom, 1956, p.6 – 7) ได้จำแนกจุดมุ่งหมาย ทางการศึกษาออกเป็น 3 ด้าน คือด้านความรู้ (Cognitive domain) ด้านทักษะ (Psychomotor domain) และด้านเจตคติหรือความรู้สึก (Affective domain) ซึ่งการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ก็ต้องพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดทั้ง ความรู้ กระบวนการ และเจตคติ เช่นเดียวกัน ผู้เรียนทุกคนควรได้รับการกระตุ้น ส่งเสริมให้สนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เพราะคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดการ เรียนรู้เทคโนโลยี และเพิ่มสมรรถนะการแข่งขันกับนานาชาติ โดยเฉพาะวิชาคอมพิวเตอร์เป็น วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัย ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับตัวของผู้เรียนทุก คน ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและใช้ประกอบอาชีพได้

การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีแนวคิดพื้นฐานมาจากทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งมีความเชื่อเรื่องความเป็นอิสระ และความเป็นตัวของตัวเองของมนุษย์ ดังที่มีผู้กล่าวไว้ว่า มนุษย์ ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง สามารถหาทางเลือกของตนเอง มีศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไม่มีขีดจำกัด มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น (Elias and Merriam, 1980 อ้างถึงใน Hiemstra, 1994) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับนักจิตวิทยา มนุษยนิยม (Humanistic Psychology) ที่ให้ความสำคัญในฐานะที่ผู้เรียนเป็นปัจเจกบุคคล และมี แนวคิดว่า มนุษย์ ทุกคนมีศักยภาพและมีแนวโน้มที่จะใส่ใจ ใฝ่รู้ ขวนขวายเรียนรู้ด้วยตนเอง มนุษย์

สามารถรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเองและถือว่าตนเองเป็นคนที่มีความ (Roger, 1969: Comb, 1982: Maslow, 1987 อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2544) การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เป็นการเสริมสร้างประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานเพราะเป็นการบูรณาการเกี่ยวกับการจัดการตนเอง (Self-management) การกำกับตนเอง (Self-monitoring) และการเกิดแรงจูงใจ (Motivation) จะทำให้มีประสิทธิภาพในการทำงานที่สูง (Bolhuis, 1996, Garrison, 1997) คอรัโนและการ์สัน (Corno, 1992: Garrison, 1997) พบว่าการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง จะทำให้ตระหนักถึงแรงจูงใจ ความตั้งใจจริงที่เด่นชัด ความคงทนของความพยายามในการตัดสินใจเข้ามามีส่วนร่วม ความมุ่งหวังเห็นผลสำเร็จสุดท้าย ความกระตือรือร้น การมองปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ท้าทาย กุกลีเอลมิโน (Gulielmino, 1997) พบว่า ลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการปฏิบัติงาน แบกสเตอร์ (Baxter, 1994, p. 20-29) พบว่า ผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองสูงจะมีความเชื่อมั่นในการทำงานมากกว่าผู้ที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองต่ำกว่า และจากการวิจัยของอัญชลี สารรัตน์ (2532) ยังพบว่า ผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงจะมีความกระตือรือร้น ความเพียรพยายาม และความรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียน ชอบศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง หรือกับเพื่อน จำสิ่งที่ลงมือปฏิบัติ หรือทดลองด้วยตนเองได้ดีที่สุด ซึ่งการนำหลักการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้น่าจะเกิดผลดีในการพัฒนาความรู้ ความสามารถและประสิทธิภาพในการทำงาน ทั้งนี้ การก้าวไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองจะค่อยเป็นค่อยไป ซึ่ง โกรว์ (Grow, 1996) ได้เสนอขั้นตอนที่นำไปสู่การเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ 4 ขั้นตอน เริ่มจาก 1) ผู้สอนเป็นผู้มีอำนาจตามบทบาท โดยผู้เรียนปฏิบัติตาม 2) ผู้สอนให้แรงจูงใจ ชี้นำ โดยผู้เรียนให้ความสนใจ 3) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนมีส่วนเกี่ยวข้อง 4) ผู้สอนเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำ ส่วนผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง ถือเป็นแนวทางการปรับเปลี่ยนบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจนผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองโดยสมบูรณ์

เทคโนโลยีและการสื่อสารในยุคปัจจุบันได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะการศึกษาค้นคว้า ด้วยความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้องค์กรหน่วยงานต่าง ๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการดำเนินงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้การใช้งานคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในด้านของธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านอุตสาหกรรม ด้านการสื่อสารหรือเพื่อความบันเทิง ซึ่งในด้านการศึกษาคอมพิวเตอร์จะมีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ไม่สามารถเห็นหรือสัมผัสได้จากห้องเรียนหรือในโรงเรียนแต่สามารถที่จะศึกษาจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้ คอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอ

ข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ในแหล่งเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองและสามารถแลกเปลี่ยนและนำเสนอแนวความคิดของผู้เรียนกับผู้อื่นได้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งนักเรียนอาจจะนำการเรียนรู้แบบนำตนเองไปพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้เรียนจะสามารถแสวงหาแหล่งความรู้ สื่อการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สามารถปฏิบัติและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง การเรียนรู้แบบนำตนเองจะเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น และส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเอง นำไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต และเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

## 1.3 สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) อำเภอ บางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

### 2. ขอบเขตเนื้อหา

หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย คือหน่วยโปรแกรมนำเสนอ

### 3. ตัวแปรที่ศึกษา

#### ตัวแปรต้น

การเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์

#### ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ หลังการเรียนรู้แบบนำตนเองดีขึ้น
3. การเรียนรู้แบบนำตนเองสามารถนำไปพัฒนาในรายวิชาอื่นๆ ในระดับเดียวกันหรือระดับที่สูงขึ้นได้

### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**การพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง** หมายถึง แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยการนำเอาการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีรูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเอง 5 ขั้นตอน คือ 1. วิเคราะห์ความต้องการในการเรียน 2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน 3. การวางแผนการเรียน 4. การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ 5. การประเมินผล และดำเนินกิจกรรมการเรียนให้บรรลุเป้าหมาย ปฏิบัติและพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีลักษณะของการเรียนรู้แบบนำตนเองในที่สุด ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบประเมินความสามารถในการปฏิบัติงาน และแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**การเรียนรู้แบบนำตนเอง** หมายถึง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีการวางแผน การปฏิบัติ และการประเมินผล ความก้าวหน้าของการเรียนของตนเอง เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของตนเอง ตั้งเป้าหมายในการเรียน แสวงหาผู้สนับสนุน แหล่งความรู้ สื่อการศึกษาที่ใช้ในการเรียนรู้ ปฏิบัติและประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนอาจได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอนหรืออาจจะไม่ได้รับความช่วยเหลือก็ได้ในการกำหนดพฤติกรรมตามกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองในที่สุด

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องโปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนหลังจากเรียนโดยการเรียนรู้แบบนำ

ตนเอง ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและการเรียนรู้ผ่านการสร้างชิ้นงาน

**ความพึงพอใจของนักเรียน** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนในการตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง

**นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 43 คน โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) ตำบลลำโพ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยการพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (ถ้อยประชารังสฤษฎ์) ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี เอกสารงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง
- 2.3 การเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.1 ความเป็นมาของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.2 ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.3 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.4 รูปแบบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.5 ลักษณะของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.6 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง
  - 2.3.7 กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการเรียนรู้แบบนำตนเอง
- 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2.5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้



1. การดำรงชีวิตและครอบครัว เป็นสาระเกี่ยวกับการทำงานในชีวิตประจำวัน ช่วยเหลือตนเอง ครอบครัว และสังคมได้ในสภาพเศรษฐกิจที่พอเพียง ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เน้นการปฏิบัติจริงจนเกิดความมั่นใจและภูมิใจในผลสำเร็จของงาน เพื่อให้ค้นพบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของตนเอง

2. การออกแบบและเทคโนโลยี เป็นสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถของมนุษย์อย่างสร้างสรรค์ โดยนำความรู้มาใช้กับกระบวนการเทคโนโลยี สร้างสิ่งของ เครื่องใช้ วิธีการ หรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำรงชีวิต

3. เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระเกี่ยวกับกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ การติดต่อสื่อสาร การค้นหาข้อมูล การใช้ข้อมูลและสารสนเทศ การแก้ปัญหาหรือการสร้างงาน คุณค่าและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

4. การอาชีพ เป็นสาระที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่จำเป็นต่ออาชีพ เห็นความสำคัญของคุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ดีต่ออาชีพ ใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม เห็นคุณค่าของอาชีพสุจริต และเห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

#### 2.1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

##### สาระที่ 1 การดำรงชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน ง 1.1 เข้าใจการทำงาน มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะกระบวนการทำงาน ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการแสวงหาความรู้ มีคุณธรรม และลักษณะนิสัยในการทำงาน มีจิตสำนึกในการใช้พลังงาน ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อการดำรงชีวิตและครอบครัว

##### สาระที่ 2 การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

##### สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและมีคุณธรรม

##### สาระที่ 4 การอาชีพ

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ มีทักษะที่จำเป็น มีประสบการณ์ เห็นแนวทางในงานอาชีพ ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาอาชีพ มีคุณธรรม และมีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ

## 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ทฤษฎีการเรียนรู้ เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถใช้อธิบายลักษณะของการเกิดเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองในการวิจัยครั้งนี้ ได้แนวคิดจาก ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยาเกี่ยวกับแรงจูงใจ มีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

### 2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มมนุษยนิยม (Humanism)

#### 2.2.1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์ (Maslow)

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้ คือ มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติเป็นลำดับขั้น และต้องการที่จะรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง หลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้เน้นการเข้าถึงความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน และตอบสนองความต้องการพื้นฐานนั้นอย่างพอเพียง ให้อิสราภาพและเสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียนรู้ มีการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง Maslow's Hierachy of Needs Abraham Maslow อธิบายว่าความต้องการที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมว่าแบ่งเป็น 2 ระดับ ได้แก่ความต้องการที่จำเป็นในการที่จะมีชีวิตอยู่ได้ ซึ่งต้องได้รับการตอบสนองก่อนจึงจะมีแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมเพื่อความต้องการอื่น ความต้องการระดับนี้ ถือเป็นความต้องการระดับต่ำ ประกอบด้วย

1. ความต้องการทางกาย ได้แก่ ต้องการอาหาร น้ำ อากาศ ฯลฯ
2. ความต้องการความปลอดภัย
3. ความต้องการการยอมรับเป็นสมาชิกของกลุ่มและความรัก
4. ความต้องการความนิยมนับถือ เกียรติยศชื่อเสียง อีกระดับหนึ่งเป็นความต้องการระดับสูง คือความต้องการที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ความเจริญแห่งตน ประกอบด้วย
5. ความต้องการรู้และเข้าใจ
6. ความต้องการสุนทรีย์ (ซาบซึ้งในศิลปะและดนตรี)
7. ความต้องการที่จะทำในสิ่งที่ตนมีศักยภาพอย่างเต็มที่ (ต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ให้เต็มศักยภาพของตน) มนุษย์ต้องได้รับการตอบสนองในแต่ละขั้นตั้งแต่ขั้นแรกก่อนจะมีแรงจูงใจในการทำพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการในขั้นต่อไป เช่น อิ่มก่อนจึงจะแสวงหาความปลอดภัย แล้วจึงทำพฤติกรรมเพื่อให้ได้รับความรัก เมื่อได้แล้วจึงแสวงหาเกียรติยศชื่อเสียงต่อไป เมื่อความต้องการในระดับต่ำนี้ลดลง (ได้รับแล้ว) แรงจูงใจในการทำพฤติกรรมเพื่อสนองความ

ต้องการระดับสูงจึงเกิดขึ้น คือแสวงหาความรู้ความเข้าใจ สุนทรีย์ทางศิลปะและดนตรี แล้วจึงทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อพัฒนาตนเองให้เต็มความศักยภาพที่มีอยู่

ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์ (Maslow) แนวความคิดที่ได้อธิบายถึงลำดับความต้องการของมนุษย์ โดยที่ความต้องการจะเป็น ตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมเพื่อไปสู่ความต้องการนั้น ดังนั้นถ้าเข้าใจความต้องการของมนุษย์ก็สามารถ อธิบายถึงเรื่องแรงจูงใจของมนุษย์ได้เช่นเดียวกัน ในเรื่องความต้องการ (Need) ของมนุษย์ ถ้าเรามีความเข้าใจเรื่องความต้องการของมนุษย์แล้ว เราจะสามารถเข้าใจ พื้นฐานพฤติกรรมของมนุษย์ได้มากยิ่งขึ้น ความต้องการของมนุษย์ตามแนวความคิดของมาสโลว์ (Maslow) มาสโลว์ ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้นเรียงตามลำดับ ดังนี้ The five needs

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) คือความต้องการปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต

ขั้นที่ 2 ความต้องการความ มั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs) คือความต้องการที่จะมีชีวิต ที่มั่นคง ปลอดภัย

ขั้นที่ 3 ความต้องการความรักและการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (Love and Belonging Needs) มนุษย์เมื่อเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดก็ต้องการให้ตนเป็นที่รักและยอมรับในกลุ่มที่ตนอยู่

ขั้นที่ 4 ความต้องการได้ รับการยกย่องจากผู้อื่น (Self -Esteem Needs) เป็นความต้องการในลำดับต่อมา ซึ่งความต้องการในขั้นนี้ถ้าได้รับจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจตนเอง

ขั้นที่ 5 ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการชั้นสูงของมนุษย์ ซึ่งน้อยคนที่จะประสบได้ถึงขั้นนี้ มาสโลว์ได้กล่าวเน้นว่า ความต้องการต่าง ๆ เหล่านี้ต้องเกิดเป็นลำดับขั้น และจะไม่มีการข้ามขั้น ถ้าขั้นที่ 1 ไม่ได้รับการตอบสนอง ความต้องการในลำดับขั้นที่ 2-5 ก็ไม่อาจเกิดขึ้นได้ การตอบสนองที่ได้รับในแต่ละขั้นไม่จำเป็นต้องได้รับทั้ง 100% แต่ต้องได้รับบ้างเพื่อจะได้เป็นบันไดนำไปสู่การพัฒนาความต้องการในระดับที่สูงขึ้นในลำดับขั้นต่อไป

#### 2.2.1.2 ทฤษฎีของโรเจอร์ส (Carl Rogers)

โรเจอร์สได้อธิบายถึง กระบวนการพัฒนาการทางบุคลิกภาพว่า มีกระบวนการ 4 ประการ ดังนี้

1. กระบวนการพัฒนาการค่านิยม (Organizing Valuing Process) ตามที่ได้กล่าวมาแล้วว่า โรเจอร์ส เชื่อว่า บุคคลเกิดมา พร้อมพลัง หรือแรงจูงใจ ที่จะพัฒนาตนเองไปสู่สถานะของการรู้จักตนเองอย่างแท้จริง และเนื่องจากบุคคลเกิดมาจาก สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นที่จะต้องเข้าใจสิ่งแวดล้อมและโลกส่วนตัวของบุคคลด้วย (Internal Frame of Reference) ซึ่งถือว่าเป็นส่วน

สำคัญที่บุคคลจะเลือกรับรู้ และให้ ความหมายต่อประสบการณ์ต่างๆ เช่น เด็กที่ถูกนำไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมใหม่ อาจเกิด ความกลัว ที่อาจเกิดมาจาก การรับรู้ โดยไม่จำเป็นต้องมาจากสภาพ ความ เป็นจริงของสิ่งแวดล้อมเสมอไป และเมื่อเด็กมีประสบการณ์เพิ่มเติม ที่ทำให้เกิด ความเชื่อว่า สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่นั้น ไม่น่ากลัวอย่างที่เคยรับรู้ ทำให้เด็กมีการรับรู้ โดยไม่จำเป็นต้องมาจาก สภาพความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมเสมอไป และเมื่อเด็กมีประสบการณ์เพิ่มเติม ที่ทำให้เกิด ความ เชื่อว่า สภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่นั้น ไม่น่ากลัวอย่างที่เคยรับรู้ ทำให้เด็กมีการรับรู้เปลี่ยนแปลงไป เป็นการรับรู้ใหม่ หากจะกล่าวโดยสรุป จะเห็นว่า การที่เด็กเกิดมาหากอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่อบอุ่น ปลอดภัยเต็มไปด้วย ความรักเอาใจใส่ จะทำให้เด็กรับรู้และให้ค่านิยม ต่อประสบการณ์นั้น ไป ทางบวก เด็กจะรับรู้ต่อสภาพแวดล้อม และให้ ความหมายของการรับรู้ตาม ความเป็นจริง ในทาง ตรงข้าม เด็กที่ได้รับสิ่งแวดล้อมทางลบ เขาก็จะให้ค่านิยมต่อประสบการณ์ในทางลบ สิ่งเหล่านี้ ถือ ว่าเป็นกระบวนการพัฒนาการทางค่านิยม ที่มีการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากประสบการณ์ที่เพิ่มมา กขึ้น ดังนั้นประสบการณ์ของบุคคล จะมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาการทางค่านิยมของบุคคล

2. การยอมรับจากผู้อื่น (Positive Regard from others) จะเห็นได้ว่า ตัวตน (self) ของบุคคล จะเริ่มพัฒนาเมื่อบุคคล มีปฏิภิกิริยาสัมพันธ์ กับสิ่งแวดล้อม รอบตัวเขา เขาจะรับรู้ ความ จริงของสภาพแวดล้อม และนำเอาประสบการณ์ต่าง มาให้ ความหมายต่อการรับรู้เรียกว่า ประสบการณ์แห่งตนเอง (Self-Experience) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเอง กับบุคคลที่สำคัญที่อยู่ใน สิ่งแวดล้อมของเขา จะนำไปสู่การพัฒนา อัตมโนทัศน์ (Self-Concept) เพราะทำให้บุคคลรู้สึกถึง ความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

การพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลจะเริ่มจาก ในช่วงแรกของชีวิต ทารกไม่สามารถแยก ตนเองออกจากสิ่งแวดล้อม และนี่ถือว่าเป็นตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กติดพ่อแม่ และสิ่งแวดล้อมตนเองได้ และเริ่มเข้าใจตัวตนของตัวเอง อย่างไรก็ตาม ในระยะนี้ จะเป็นช่วงที่เด็ก มุ่งแสวงหา ความต้องการ ฟังพอใจเพื่อสนอง ความต้องการของตน เพราะเขาฟังตนเองไม่ได้ต้อง ฟังคนอื่น จึงเรียนรู้ที่จะเรียกร้อง ความสนใจและการยอมรับจากผู้อื่น เมื่อโตขึ้นเด็กจะเริ่มเรียนรู้ว่า พฤติกรรมบางอย่างทำให้ผู้อื่นตอบสนองเขาอย่างรักใคร่ บางอย่างอาจทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ ไม่ยอมรับและไม่ได้รับการตอบสนอง ปฏิภิกิริยาเหล่านี้ทำให้เด็กเลือกพฤติกรรมที่ทำให้คนอื่น พพอใจ และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ เด็กจึงเรียนรู้ที่จะรับค่านิยมของผู้อื่นมาไว้ ในตนเอง ทำให้เกิดการประเมินตนเอง (Self-Evaluation) จากพฤติกรรมที่ผู้อื่นยอมรับ หรือ ไม่ยอมรับ เข้ามาเป็นเครื่องตัดสิน

3. การยอมรับตนเอง (Self-Regard) บุคคลจะเรียนรู้ที่จะยอมรับตนเองจากการที่เขา รับรู้ว่าผู้อื่นแสดงการยอมรับในตัวเขาหรือไม่ อย่างไร โดยไม่คำนึงถึง ความต้องการของตนเอง

แต่จะเอา ค่านิยมของผู้อื่นที่มีต่อตัวเขา เป็นเกณฑ์ในการประเมินพฤติกรรมของตนว่า ดีเลว ทำให้เขาแสดงพฤติกรรมเพื่อให้สนอง ความต้องการของผู้อื่น และให้ผู้อื่นยอมรับมากกว่า การคำนึงถึงความพึงพอใจของตน ทำให้เขาโต้เถียง (Interject) ค่านิยมผู้อื่นเข้ามาไว้ในตนเอง

4. ภาวะของการมีคุณค่า (Conditions or Worth) เป็นลักษณะที่บุคคลรู้สึกว่าคุณค่า เพราะเขาสามารถยอมรับตนเองได้ โดยมโนภาพแห่งตนที่เขารับรู้สอดคล้องกับ ความเป็นจริง เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่ถ้ามโนภาพแห่งตนของเขาแตกต่างไปจาก ความจริง จะทำให้เขาเกิดความวิตกกังวลและปฏิเสธ ไม่ยอมรับตนเองตาม ความเป็นจริง ทำให้เขามีพฤติกรรมไม่สมเหตุสมผล ไม่สามารถปรับตัวได้ หากบุคคลรับเอาค่านิยมของผู้อื่น หรือบรรทัดฐานของผู้อื่น และสังคมเข้าไปในตนเองมากเกินไป จะทำให้เขาไม่สามารถยอมรับตนเองได้เกิดความรู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่า เกิด ความคับข้องใจขึ้น

จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลจะมีพัฒนาการทางบุคลิกภาพได้อย่างเหมาะสมนั้น จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าเด็กได้รับความรักจากครอบครัว โดยปราศจากเงื่อนไข (Unconditional Positive Regard) จะทำให้เด็กเกิด ความรู้สึกอบอุ่นปลอดภัยซึ่งเป็นความรู้สึกที่เป็นพื้นฐานของการมีบุคลิกภาพสมบูรณ์ ทั้งนี้เนื่องจากการยอมรับโดยปราศจากเงื่อนไข จะทำให้บุคคลเรียนรู้ถึงแม้ว่าพฤติกรรมบางอย่างของเขาจะไม่ใช่ที่ยอมรับ แต่พ่อแม่ก็ยังให้ ความรักและยอมรับเขาอยู่เขาจะไม่เกิด ความรู้สึกว่าคุณค่า และยังสามารถยอมรับตนเอง และสามารถมองตนเองในทางบวก (Positive Self-Regard) ได้และแม้ว่า เขาจะมีการตัดสินใจทำบางอย่างที่ผิดพลาด เขาก็ยังกล้าที่จะรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง สามารถควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ไปสู่การเปลี่ยนแปลงและแก้ไขได้ กล้าที่จะเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ๆ สามารถใช้พลังที่มีอยู่ในตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้กระบวนการพัฒนาค่านิยมและการยอมรับตนเองเป็นไปในทิศทางเดียวกัน สามารถรับรู้ และให้ ความหมายต่อประสบการณ์ต่างๆ ตาม ความเป็นจริง มี ความพอใจในตนเอง และสามารถพัฒนาตนเองให้อยู่อย่างมีประสิทธิภาพ (Fully Functioning Person)

ลักษณะของผู้ที่มีบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ (Healthy Personality) ผู้ที่มีบุคลิกที่สมบูรณ์ในทัศนะของโรเจอร์ส จะมีลักษณะต่างๆ ได้แก่ เป็นผู้ที่มีความสามารถปรับตัวได้ตาม ความเป็นจริง มีความสอดคล้องระหว่างตัวตนกับประสบการณ์ สามารถเปิดตนเองออกมารับประสบการณ์ใหม่ ๆ รับความต้องการที่เกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอก ได้ถูกต้องเข้าใจตนเอง สามารถเลือกและตัดสินใจตอบสนอง ความต้องการของตนเองได้ รับรู้เกี่ยวกับตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ มีชีวิตอยู่กับปัจจุบันเป็นตัวของตัวเองสามารถนำประสบการณ์ต่างๆมาพัฒนาตนเอง เชื่อใน ความสามารถ

ของตนเอง ตลอดจนรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และไม่ตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยขึ้นอยู่กับ การยอมรับหรือการไม่ยอมรับจากผู้อื่น

#### 2.2.1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของโคมส์ (Combs)

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ ความรู้สึกของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้มาก เพราะ ความรู้สึกและเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

#### 2.2.1.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ของโนลส์ (Knowles)

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของโนลส์ (Knowles) มีดังนี้

1. ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้หากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นกระบวนการภายใน อยู่ในความควบคุมของผู้เรียนแต่ละคน ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ ความรู้ ทักษะและค่านิยมต่างๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของตน
3. มนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีหากมีอิสระที่จะเรียนในสิ่งที่ตนต้องการและด้วยวิธีการที่ตนพอใจ
4. มนุษย์ทุกคนมีลักษณะเฉพาะตน ความเป็นเอกลักษณ์บุคคลเป็นสิ่งที่มีความค่า มนุษย์ควรได้รับการส่งเสริมในการพัฒนาความเป็นเอกลักษณ์บุคคลของตน
5. มนุษย์เป็นผู้มีความสามารถและเสรีภาพที่จะตัดสินใจ และเลือกกระทำสิ่งต่างๆ ตามที่ตนพอใจ และรับผิดชอบในผลของการกระทำ

ทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยม มีสมมุติฐานความเป็นมนุษย์เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องความเป็นอิสระ และความเป็นตัวของตัวเองของมนุษย์ว่า มนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความเป็นอิสระ มีทางเลือกของตน และสามารถพัฒนาศักยภาพของตนอย่างไม่มีขีดจำกัด มีมโนทัศน์ว่าตนเองเป็นส่วนสำคัญในการเติบโต และพัฒนาไปสู่ความเข้าใจตนเอง (self – actualization) มนุษย์จะให้คำจำกัดความต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่างกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นต่างกัน และมโนทัศน์ของการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยม (คณาพร คมสัน, 2540, น.31) ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญของความเป็นมนุษย์ที่มีคุณค่า ด้งาม มีแรงจูงใจภายในที่จะพัฒนา ศักยภาพตนหากมีอิสระและเสรีภาพ นักจิตวิทยาคนสำคัญในกลุ่มนี้ คือ มาสโลว์ (Maslow) โรเจอร์ส (Rogers) โคมส์ (Combs) โนลส์ (Knowles) ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้และหลักการสอนแต่ละคน ดังสรุปใน ตาราง 2.1 (ทิสนา แคมมณี, 2545, น.68 - 72)

ตารางที่ 2.1 สาระสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยากลุ่มมนุษยนิยม

นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/การสอน
มาสโลว์ (Maslow)	มนุษย์มีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติ 5 ชั้น ตามลำดับ คือ ความต้องการทางร่างกาย ความมั่นคงปลอดภัย ความรัก ได้รับการยอมรับและยกย่องจากสังคม การพัฒนาศักยภาพของตนอย่างเต็มที่ มนุษย์ต้องการรู้จักและพัฒนาตนเอง ให้ได้รับประสบการณ์สูงสุด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเข้าใจความต้องการพื้นฐานของมนุษย์จะเข้าใจพฤติกรรมซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของตน</li> <li>- ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อจูงใจด้วยการตอบสนองความต้องการ</li> <li>- การให้อิสรภาพและเสรีภาพในการเรียนรู้จะตอบสนองความต้องการของผู้เรียน และจัดบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้จักตนเอง</li> </ul>
โรเจอร์ส(Rogers)	- การเรียนรู้เป็นกระบวนการจัดบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เป็นอิสระให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ อำนาจความสะดวกในการเรียนรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดบรรยากาศการเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่น ไร้กังวล</li> <li>- ให้ผู้เรียนเป็นผู้นำตนเองในการเรียน (self-directed) ผู้สอนเพียงชี้แนะ อำนาจความสะดวกเพราะผู้เรียนมีศักยภาพและแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอยู่แล้ว</li> <li>- เน้นกระบวนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหาความรู้</li> </ul>
โคมส์ (Combs)	- ความรู้สึกและเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้	- คำนึงถึงความรู้สึก เจตคติต่อการเรียนรู้จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

## ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/การสอน
โนลส์ (Knowles)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้มากถ้ามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง</li> <li>- ผู้เรียนจะนำประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ ค่านิยม มาสู่การกระบวนการเรียนภายในตน</li> <li>- การเรียนที่อิสระตามสิ่งที่ต้องการ ด้วยวิธีการที่พอใจจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมรับผิดชอบในกระบวนการเรียนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี</li> <li>- เปิดโอกาสและส่งเสริมให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ ความรู้ ทักษะเจตคติ และค่านิยมของตน มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ</li> <li>- จัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกเรียนและวิธีการเอง</li> </ul>

กล่าวโดยสรุป แนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยม ทั้ง 4 คน เห็นด้วยกับกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน โดยการสร้างบรรยากาศที่ให้อิสระเสรีภาพในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนริเริ่มการเรียนรู้ด้วยความคิดสร้างสรรค์ของตน ใช้วิธีการเรียนรู้ของตน ธรรมชาติให้มนุษย์มีความเป็นเอกลักษณ์บุคคล และมีแรงจูงใจที่จะพัฒนาตนให้เต็มศักยภาพตามความต้องการพื้นฐาน ดังนั้น การจัดกระบวนการเรียนการสอนควรคำนึงถึงปัจจัยความต้องการและธรรมชาติของมนุษย์จึงไปสู่ความต้องการและเกิดการเรียนรู้ได้

ซูรังค์ โค้วตระกูล (ซูรังค์ โค้วตระกูล 2533, น. 218) ได้สรุปหลักการพื้นฐานของการศึกษาตามแนวคิดเห็นของนักจิตวิทยามนุษยนิยม 3 ท่าน คือ โรเจอร์ โคมส์ และมาสโลว์ ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนจะเรียนรู้ก็ต่อเมื่อมีความต้องการพื้นฐาน 4 ประเภท ได้แก่ ความต้องการทางสรีระ ความปลอดภัย ความรัก และการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะซึ่งรวมทั้งการรู้จักตนเองว่ามีค่าไม่บกพร่อง
2. ความรู้สึกว่ามีค่าสำคัญเท่ากับความจริง ฉะนั้น การเรียนรู้ว่าควรจะรู้สึกอย่างไร มีความสำคัญเท่ากับการเรียนรู้ว่าควรจะคิดอย่างไร
3. ผู้เรียนจะเรียนรู้ก็ต่อเมื่อบทเรียนนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสนใจและต้องการจะเรียนรู้



4. การเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ว่าควรจะเรียนรู้อย่างไร มีความสำคัญมากกว่า การเรียนรู้เนื้อหา ความจริงต่างๆ

5. การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เรียนไม่รู้ดีกว่าตนถูกขู่เข็ญ หรือมีความหวาดกลัว

6. การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง มีความหมายและมีประโยชน์ต่อ ผู้เรียนมากกว่าการประเมินผลการเรียนรู้จากผู้อื่น

สำหรับนักจิตวิทยามนุษยนิยม (Humanistic Psychology) ได้ให้ความสำคัญผู้เรียนในฐานะปัจเจกบุคคลมีแนวคิดที่ว่า มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพและความโน้มเอียงในการใฝ่รู้ รู้จักขวนขวาย เรียนรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเอง ถือว่าตนเองเป็นคนที่มีความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับสภาพและกระบวนการทางจิตวิทยาของมนุษย์ คือ เมื่อแรกเกิดมนุษย์จะต้องพึ่งพาผู้อื่น โดยได้รับการดูแลปกป้องจากแม่ แต่เมื่อโตขึ้นมนุษย์จะต้องการความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ และลดการพึ่งพาผู้อื่นลง และสอดคล้องกับแนวคิดของการพัฒนาการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ดังนั้น การเรียนรู้แบบนำตนเองถือว่า เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้า ต่อเนื่องตลอดชีวิต และแนวคิดสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เพราะเป็นทักษะและวิถีชีวิตที่สำคัญมากสำหรับการอยู่รอดของมนุษย์ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงด้วยตนเอง มีทักษะการเรียนรู้ เพื่อพึ่งพาตนเองได้ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนในสิ่งที่ต้องการ สนใจ เป็นการให้อิสระและผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำให้เกิดแรงใจในการเรียนยิ่งขึ้น ให้ออกาสผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วม จะทำให้เกิดความรักเรียน เห็นค่าของตนเอง และรู้จักเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

#### 2.2.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

ทฤษฎีปัญญา หรือทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theory) หรือกลุ่มพุทธินิยม ทฤษฎีนี้เน้นกระบวนการทางปัญญาหรือความคิดที่เกิดจากการสะสมข้อมูล การสร้างความหมาย ความสัมพันธ์ของข้อมูลและดึงข้อมูลมาใช้ ทฤษฎีในกลุ่มนี้ที่สำคัญมี 5 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory) ทฤษฎีสถาน (Field Theory) ทฤษฎีเครื่องหมาย (Sign Theory) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning) สาระของแต่ละทฤษฎีและหลักการสอน ดังสรุปใน ตารางที่ 2.2 (ทศนา เขมมณี. 2545, น. 59 - 68)

ตารางที่ 2.2 สารสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยากลุ่มความรู้ความเข้าใจ

ทฤษฎี	นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/ การสอน
1. เกสตัลท์ (Gestalt)	แมกซ์ เวอร์ไทม์เมอร์ (Max Wertheimer), วูล์ฟแกงค็โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler), เคิร์ต คอฟฟ์กา (Kurt Koffka) และ เคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางความคิด</li> <li>- ให้เรียนรู้จากสิ่งเร้าในภาพรวมดีกว่าส่วนย่อย</li> <li>- การเรียนรู้เกิดจากการรับรู้ (perception) กับการหยั่งเห็น (insight)</li> <li>- ประสบการณ์เดิมมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล</li> <li>- การหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นได้หากมีประสบการณ์สะสมไว้มาก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ส่งเสริมกระบวนการคิดจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้</li> <li>- ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเมื่อสอนภาพรวมก่อนลงย่อยๆ จัดระเบียบกลุ่มสิ่งเร้าที่เหมือนกัน</li> <li>- ผู้เรียนจะเกิดการหยั่งเห็นได้ถ้ามีประสบการณ์มากๆ หลากหลายและให้ประสบการณ์ที่สัมพันธ์กันจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ง่ายขึ้น และเกิดความสามารถแก้ปัญหา มีความคิดริเริ่ม</li> <li>- การสอนควรนำเสนอเนื้อหาบางส่วน ให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมเสริม</li> </ul>
2. สนาม (Field)	เคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin)	<p>พัฒนามาจากทฤษฎีเกสตัลท์</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สิ่งที่อยู่ในความสนใจ ความต้องการจะมีพลังเป็นบวก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผู้เรียนต้องการจุดมุ่งหมายและความต้องการ จึงต้องจัดสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ</li> </ul>

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ทฤษฎี	นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/ การสอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- คนมีองค์ประกอบเป็นสิ่งแวดล้อมทางกายภาพหรือวัตถุ และสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา คือ แรงขับ และแรงจูงใจต่อเป้าหมาย</li> <li>- การเรียนรู้เกิดจากแรงจูงใจไปสู่จุดหมายที่ต้องการ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างแรงจูงใจหรือแรงขับเป็นสิ่งสำคัญของการเกิดการเรียนรู้</li> </ul>
3. เครื่องหมาย (Sign)	ทอลแมน (Tolman)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การเรียนรู้เกิดจากการใช้เครื่องหมายเป็นตัวชี้ให้แสดงพฤติกรรมไปสู่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ</li> <li>- ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้เมื่อได้รับรางวัลที่ต้องการ</li> <li>- ผู้เรียนจะเก็บความรู้ในรูปแบบเครื่องหมายสัญลักษณ์สถานที่ และปรับการเรียนรู้ตามสถานการณ์</li> <li>- การเรียนรู้คงเก็บไว้จะไม่แสดงออกจนกว่าจะเหมาะสม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างแรงขับแรงจูงใจจะกระตุ้นผู้เรียนให้พยายามไปสู่จุดหมายที่ต้องการ</li> <li>- การสอนควรใช้เครื่องหมายสัญลักษณ์เป็นเครื่องชี้ทางกำกับ</li> <li>- การปรับสถานการณ์จะช่วยปรับพฤติกรรม</li> <li>- การเรียนรู้บางอย่างอาจไม่แสดงออกทันที จึงควรใช้วิธีประเมินผลหลายวิธีติดตามผลระยะยาว</li> </ul>

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ทฤษฎี	นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/ การสอน
4. พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)	เพียเจต์ (Piaget)	<p>เป็นสิ่งที่เป็นธรรมชาติตามวัยไม่เร่งหรือข้ามขั้น แต่อาจจัดประสบการณ์เสริมช่วยให้พัฒนาได้เร็วขึ้น</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาษาและกระบวนการคิดของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่</li> <li>- กระบวนการทางสติปัญญาเป็นการดูดซับเก็บไว้ ปรับและจัดระบบให้เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้น ซึ่งต้องให้กลมกลืนเกิดสมดุลไม่ขัดแย้ง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยไม่ใช่การบังคับ เมื่อเด็กไม่พร้อม ให้อิสระเด็กมีขณะนั้นอาจเกิดเจตคติทางลบ</li> <li>- ให้ความสนใจและสังเกตเด็กจะรู้ลักษณะเฉพาะของเด็ก</li> <li>- การสอนภาพรวมก่อนภาพย่อยจะเข้าใจดีกว่า</li> <li>- สอนสิ่งที่คุ้นเคยก่อนเสนอสิ่งใหม่ที่สัมพันธ์กับสิ่งเดิมจะจัดระบบความรู้ได้ดี</li> <li>- เปิดโอกาสรับประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์สิ่งแวดล้อมหลายๆ เด็กจะดูดซับและส่งเสริมโครงสร้างทางปัญญา</li> </ul>
	บรูเนอร์ (Bruner)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มนุษย์เลือกรับรู้สิ่งที่ตนสนใจและการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning)</li> <li>- การคิดอย่างหยั่งรู้เป็นการ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ดีมีความหมายแก่ผู้เรียนเกิดเจตคติทางลบ</li> </ul>

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ทฤษฎี	นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/ การสอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ภาษาและกระบวนการคิดของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่</li> <li>- กระบวนการทางสติปัญญาเป็นการดูดซับเก็บไว้ ปรับและจัดระบบให้เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาใหม่ขึ้น ซึ่งต้องให้กลมกลืนเกิดสมดุลไม่ขัดแย้ง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความสนใจและสังเกตเด็กจะรู้ลักษณะเฉพาะของเด็ก</li> <li>- การสอนภาพรวมก่อนภาพย่อยจะเข้าใจดีกว่า</li> <li>- สอนสิ่งที่คุ้นเคยก่อนเสนอสิ่งใหม่ที่สัมพันธ์กับสิ่งเดิมจะจัดระบบความรู้ได้ดี</li> <li>- เปิดโอกาสรับประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์สิ่งแวดล้อมมากๆ เด็กจะดูดซับและส่งเสริมโครงสร้างทางปัญญา</li> </ul>
	<p>บรุนเนอร์ (Bruner)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มนุษย์เลือกรับรู้สิ่งที่ตนสนใจและการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning)</li> <li>- การคิดอย่างหยั่งรู้เป็นการคิดหาเหตุผลอย่างอิสระช่วยให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระบวนการค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ดีมีความหมายแก่ผู้เรียน</li> <li>- วิเคราะห์และจัดโครงสร้างเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้เหมาะสมก่อนการสอน</li> <li>- จัดหลักสูตรแบบเกลียว</li> </ul>

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ทฤษฎี	นักจิตวิทยาคนสำคัญ	ทฤษฎีการเรียนรู้ / แนวคิด	หลักการจัดการศึกษา/ การสอน
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แรงจูงใจภายในสำคัญให้ประสบผลสำเร็จ</li> <li>- การเรียนรู้มี 3 ขั้น คือ</li> <li>  ขั้นความรู้จากการกระทำ ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ลงมือกระทำ</li> <li>  เกิดความรู้อย่างมีความคิด</li> <li>  การสร้างมโนภาพได้</li> <li>  และเรียนรู้จากภาพแทนของจริงขั้น สัญลักษณ์และนามธรรม</li> <li>- สร้างความคิดรวบยอดหรือจัดประสบการณ์อย่างเหมาะสม</li> <li>- การเรียนรู้ที่ได้ผลดีต้องให้ผู้เรียนค้นพบด้วยตนเอง</li> </ul>	<p>เนื้อหาหรือความคิดรวบยอดได้ทั่วๆ โดยจัดให้เหมาะสมกับวัย จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดอย่างอิสระเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</li> <li>- การสอนความคิดรวบยอดแก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็น และการสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี</li> </ul>
5. การเรียนรู้ อย่างมี ความหมาย (Theory of Meaningful Verbal Learning)	ออสเชเบล (Ausubel)	- การเรียนรู้จะมีความหมายหากเชื่อมโยงกับความรู้เดิม	- การเสนอความคิดรวบยอดหรือกรอบมโนทัศน์ก่อนการสอน เนื้อหาจะช่วยให้เนื้อหาสาระมีความหมาย

กล่าวโดยสรุปทฤษฎีปัญญา เป็นกระบวนการทางสติปัญญาในการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับตนเองด้วยการสร้างเสริมประสบการณ์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ 2 ลักษณะ คือ การหยั่งรู้ (insight) และการรับรู้ (perception) ได้ดีขึ้น ผู้เรียนจะเข้าใจและมองเห็นแนวทางการแก้ปัญหาได้ง่ายขึ้นส่วนทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) เน้นว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่มนุษย์มีส่วนร่วม หรือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และมีพฤติกรรมแตกต่างกันตามลักษณะนิสัยส่วนตัว และแรงกระตุ้นที่เป็นปัจจัยของความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนั้น เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับบริบททางสังคม (social context) และการมีปฏิสัมพันธ์ ลักษณะการเรียนรู้เป็นการเรียนรู้บทบาทและมีพฤติกรรมตามต้นแบบในสังคม

## 2.3 การเรียนรู้แบบนำตนเอง

### 2.3.1 ความเป็นมาของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

การเรียนรู้แบบนำตนเอง (self-directed learning) ได้รับความสนใจมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล ดังเช่น สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ได้ด้วยพระองค์เอง หรือนักปรัชญาชาวกรีก เช่น Socrates, Plato และ Aristotle ซึ่งเป็นผู้ที่มีชื่อเสียง มีความรู้ และเป็นที่ยอมรับของคนทั่วโลกก็เนื่องมาจากการเรียนรู้แบบนำตนเอง หรือนุคคตทางประวัติศาสตร์คนอื่นๆ เช่น Alexander the Great , Julius Caesar , Erasmus และ Descartes ก็เป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง นักการศึกษาเป็นจำนวนมากให้ความสนใจเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง เริ่มจากการจัดการศึกษาผู้ใหญ่ จนนำมาใช้อย่างกว้างขวางในปัจจุบัน กุกลีเอลมีโน ลองและฮีมสตรา (Guglielmino, Long, and Hiemstra, 2004, p. 1 - 12) ได้กล่าวถึงประวัติของการเรียนรู้แบบนำตนเองที่เกิดขึ้นในอเมริกาว่า บรรยากาศของการศึกษาด้วยตนเอง (self – education) ได้เริ่มขึ้นตั้งแต่สมัยที่อเมริกายังเป็นอาณานิคม ผู้สนใจมีทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มที่ร่วมกันศึกษา ด้วยเรื่องที่อยู่ในความสนใจได้แก่ ข้อความในคัมภีร์ไบเบิล และศาสนาอื่นๆ วรรณคดีที่ยิ่งใหญ่ การทำฟาร์ม การทำสวน การซ่อมบ้าน ภาษา และศิลปะพื้นบ้าน เป็นต้น ในศตวรรษที่ 19 ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยปี ค.ศ. 1840 คริล (Crail) ได้ตีพิมพ์เอกสารเกี่ยวกับการ พยายามศึกษาด้วยตนเองของประชาชนทั่วไป ขณะที่ประเทศอังกฤษ ปี 1859 สไมล์ (Smiles) ได้ตีพิมพ์หนังสือเรื่อง “self – help” ซึ่งเป็นการยกย่องคุณค่าของการพัฒนาบุคคลด้วยตนเอง

นักการศึกษาหลายท่าน ได้นำเสนอผลงานเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง อาทิ โนลส์ (Knowles, 1975) ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการเรียนการสอนแบบการนำตนเอง และเขียนหนังสือเรื่อง “Self – directed Learning” ซึ่งให้คำนิยามพื้นฐานและสมมุติฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองที่เป็นแนวทางให้กับงานวิจัยอื่นๆ ตามมา

กุกลิเอลมิโน (Guglielmino, 1977) ได้สร้างแบบวัดความพร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self – directed Learning Readiness Scale) เรียกว่า SDLRS

ทัฟ (Tough, 1979) ได้วิเคราะห์กิจกรรมการสอนเพื่อการนำตนเอง (Self – directed Teaching) และได้เขียนหนังสือชื่อ “The Adult’s Learning Projects”

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1977 ลอง (Long) และผู้ร่วมงาน ได้จัดประชุมสัมมนาทางชาติเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง ผลจากการประชุมทำให้เกิดงานวิจัย และความพยายามในการสร้างทฤษฎีโดยนักวิจัย ทั่วโลก การจัดประชุมดังกล่าวยังคงดำเนินอยู่จนถึงปัจจุบัน

สำหรับประเทศไทย คำว่า “Self – directed Learning” มีผู้นำมาแปลเป็นภาษาไทยไว้หลายคำ เช่น การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง การเรียนรู้โดยการนำตนเอง การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้โดยพึ่งตนเอง การชี้นำตนเอง และการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นต้น และมีนักการศึกษาหลายท่านที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง กับกลุ่มตัวอย่างในทุกระดับการศึกษา มีทั้งในระบบและนอกระบบโรงเรียน ทั้งนักศึกษาและผู้ปฏิบัติงาน

### 2.3.2 ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ ดังนี้

ทัฟ (Tough, 1971, p.114) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า เป็นการเรียนโดยเจตนา จงใจ ตั้งใจที่จะเรียนรู้ และจะเกิดขึ้นเมื่อคนใดคนหนึ่งผูกพันและมุ่งมั่น กับการเรียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับมีการวางแผนการเรียนของตนเองด้วย

โนลส์ (Knowles, 1975, p. 18) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า เป็นกระบวนการคิดริเริ่มการเรียนเอง โดยวินิจฉัยความต้องการในการเรียนของตน กำหนดเป้าหมาย และสื่อการเรียน ติดต่อกับบุคคลอื่น หาแหล่งความรู้ เลือกใช้ยุทธวิธีการเรียนรู้ เสริมแผนการเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนของตน ด้วยความร่วมมือช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้ ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนได้ดีกว่าที่จะให้ผู้อื่นริเริ่มการเรียนให้ เพราะผู้เรียนจะมีจุดหมายชัดเจนและมีแรงจูงใจสูง เรียนอย่างตั้งใจ สามารถใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้ได้ สามารถพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง มีความเป็นอิสระในการเรียน และจะมีความรับผิดชอบต่อตนเองเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบนำตนเองจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถให้สอดคล้องกับระบบการศึกษาใหม่ ทำให้ผู้เรียน



สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การเรียนรู้แบบนำตนเองจึงเป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต (A Lifelong Process) (Knowles, 1975, p. 14 - 15)

กริฟฟิน (Griffin, 1983, p. 153) สรุปว่า การเรียนรู้แบบนำตนเองคือ วิธีการเรียนรู้และวิธีการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยแสดงพฤติกรรมที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนต้องควบคุมการเรียนรู้ และทำความเข้าใจเนื้อหาด้วยตนเอง

แคนดี้ (Candy, 1991, p. 6 - 23) ได้วิเคราะห์แนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า ประกอบด้วย 2 มิติ คือ มิติของกระบวนการ (process) ว่าเป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนพัฒนาตนไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง และมิติของผลผลิต (product) คือลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง หมายถึง การที่ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีการวิเคราะห์ความต้องการสิ่งที่จะเรียน มีวิธีการเลือกและแสวงหาความรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ การวางแผนการเรียนรู้ การค้นหาและเลือกแหล่งการเรียนรู้ ทั้งบุคคลและวิทยากร สื่อต่างๆ มีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการตัดสินใจ และสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีทักษะการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาจได้รับความช่วยเหลือแนะนำและสนับสนุนจากผู้อื่น เช่น เพื่อน หรือครู ซึ่งการเรียนรู้แบบนำตนเองประกอบด้วย 2 มิติ คือ มิติของกระบวนการ (process) และมิติของผลผลิต (product)

### 2.3.3 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ในสังคมปัจจุบันมีการแข่งขันสูง เพราะนายจ้าง สถานที่ทำงานต่างก็ต้องการบุคคลที่มีประสิทธิภาพ เพราะฉะนั้นการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียวจะไม่ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่รอบรู้ได้ ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้สิ่งที่ยอยู่นอกห้องเรียน ต้องฝึกเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อให้ตัวเองเป็นบุคคลที่มีประสิทธิภาพ เป็นที่ยอมรับและความต้องการของสังคม แนวโน้มของการจัดการศึกษาในอนาคตมุ่งเน้นเรื่องของอิสรภาพในการเรียนรู้ โอกาสในการเรียนรู้ ความหลากหลายในการเลือกที่จะเรียนรู้ และการเรียนรู้ ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้ เนื่องจาก

1. วิชาการและความรู้ต่างๆ ในโลกปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น จากทัศนคติของการศึกษาจะต้องไม่เป็นแค่เพียงการถ่ายทอด หรือส่งผ่านความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียนเท่านั้น จุดประสงค์หลักของการศึกษาจะต้องเป็นการพัฒนาทักษะของการแสวงหาความรู้ ผู้ที่มีการศึกษาจะต้องมิใช่ผู้ที่มีแต่ความรู้พื้นฐานทางวิชาการหรือวิชาชีพเท่านั้น
2. การศึกษาไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นเฉพาะในโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาเท่านั้น การเรียนรู้ ในชีวิตของคนจะต้องเรียนจากสิ่งทีบุคคลกระทำประสบการณ์ทุกประสบการณ์ คือ ประสบการณ์การเรียนรู้ ทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตคน คือ แหล่งความรู้ทั้งสิ้น นอกจากนี้ ความก้าวหน้า

ทางวิชาการ และเทคโนโลยี ในปัจจุบันทำให้สื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ได้รับการพัฒนาเจริญก้าวหน้ามาก ทำให้ความรู้ข้อมูลข่าวสารในแต่ละมุมโลกสามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วทันเหตุการณ์ สื่อ และเทคโนโลยีจะช่วยเชื่อมโยงกลุ่มเป้าหมายให้เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ได้มากขึ้น สะดวกขึ้น คนสามารถเลือกที่จะเรียนรู้และรับความรู้ได้ตามความสามารถและความพร้อม เพื่อนำความรู้มาปรับปรุงชีวิตและสังคมของตนให้ดีขึ้น

3. การศึกษาจะต้องไม่จำกัดอยู่เฉพาะในวัยเด็กเท่านั้น การศึกษา คือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต สิ่ง ที่เรียนตอนเด็กๆ ควรเป็นทักษะการแสวงหาความรู้ การใช้ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะคิด และคุณค่าที่จำเป็นแก่การดำรงชีวิต ที่มีความสุขและเป็นประโยชน์ต่อสังคม

4. การเรียนรู้ในแบบที่ผู้เรียนมีอิสรภาพและชี้นำตนเอง สอดคล้องกับกระบวนการจิตวิทยา ชรรถชาติมนุษย์ คือ มนุษย์มีความต้องการในส่วนลึกที่จะเป็นอิสระชี้นำตนเอง และสิ่งหนึ่งที่เป็นดัชนีของการบรรลุดีภาวะของบุคคล คือ ความสามารถในการรับผิดชอบชีวิต

5. การที่ผู้เรียนมีส่วนในการเลือกเรียนสิ่งที่ต้องการเรียน และมีส่วนในการกำหนดวิธีเรียนเองย่อมจะต้องเรียนได้ดีและเรียนรู้ได้มากกว่าผู้เรียนที่ต้องเรียนในแบบที่ถูกกำหนดให้เรียน

6. การเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนรู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดความคิด สร้างสรรค์ เป็นตัวของตัวเอง รู้จักตัดสินใจและมีความรับผิดชอบในตนเอง อันเป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการศึกษา

ด้วยเหตุนี้ การจัดการศึกษาจึงจำเป็นต้องมุ่งให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการแสวงหาข่าวสารต่างๆ ได้ทันต่อเหตุการณ์ การฝึกฝนให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการเรียนรู้ รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาของตนเองในระดับสูงขึ้น และเพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข นอกจากนี้ ได้มีนักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่านกล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ดังนี้

เทลเลอร์ (Taylor, 1995) มองว่า การเรียนรู้แบบนำตนเองจะทำให้ผู้เรียนคิดว่าปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย นำเปลี่ยนแปลงและผู้เรียนจะสนุกกับการเรียน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนจำสิ่งที่เรียนได้ไปตลอด มีอิสระ มีวินัยในตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีเป้าหมายในอนาคต

แกริสัน (Garrison, 1997) กล่าวว่า ผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเองจะตระหนักถึงความรับผิดชอบในการเรียนและสามารถเตือนตนเองในการเรียนรู้ได้

โนลส์ (Knowles, 1975, p. 15) และ สมบัติ สุวรรณพิทักษ์ (2543, น. 4 - 6) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองในทำนองเดียวกันไว้รวม 5 ประการ ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบนำตนเอง ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มการเรียนรู้ ทำให้มีเป้าหมาย มีแรงจูงใจสูง เป็นการเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักวิธีการเรียนด้วยตนเอง และผู้เรียนมักจะนำผลที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้คุ้มค่าและยาวนานกว่าผู้เรียนที่รอรับคำสอนอย่างเดียว

2. กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพและกระบวนการพัฒนาการทางจิตวิทยาและกระบวนการทางธรรมชาติ มนุษย์เกิดมาช่วยตัวเองไม่ได้ ต้องพึ่งพาพ่อแม่และอาศัยคนอื่นตลอดเวลา เมื่อเติบโตขึ้นค่อยๆ พัฒนาตนเองไปสู่ความเป็นอิสระ มีความรับผิดชอบในชีวิตของตนเอง ไม่พึ่งคนอื่น การพัฒนาเป็นไปในสภาพที่เพิ่มความเป็นตัวของตัวเอง และชี้นำตนเองได้มากขึ้น

3. ความรู้ในอดีตจะล้าสมัย ด้วยเหตุนี้ จุดมุ่งหมายของการศึกษาจึงจำเป็นต้องเน้นในเรื่องการพัฒนาทักษะของการแสวงหาความรู้ใหม่ รู้จักการเรียนรู้ เพื่อว่าผู้เรียนจะได้รับความรู้ที่เป็นปัจจุบัน และยังจะต้องมีทักษะและความสามารถที่จะแสวงหาความรู้ใหม่ๆ สำหรับอนาคตอีกด้วย จึงควรเป็นผู้มีทักษะการเรียนรู้แบบนำตนเอง

4. การพัฒนาทางการศึกษา มีหลักสูตรใหม่ การเรียนเปิดกว้างแบบไร้พรมแดน มีศูนย์บริการทางวิชาการ เช่น ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองที่จัดในสถาบันต่างๆ เป็นโปรแกรมการศึกษาอย่างอิสระจัดให้แก่บุคคลทั่วไป รูปแบบของการศึกษาล้วนผลัดภาระความรับผิดชอบให้ผู้เรียนต้องเรียนด้วยตนเอง

5. การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความอยู่รอดของชีวิตทั้งในปัจจุบันและอนาคต เป็นการเรียนรู้ที่ยอมรับสภาพความแตกต่างของแต่ละบุคคล เป็นความรู้ที่เคารพในศักยภาพของผู้เรียน และเป็นการเรียนรู้ที่สนองตอบต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยที่ยอมรับว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเองได้ เพื่อที่จะให้ตนเองสามารถดำรงอยู่ในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีความสุข จึงต้องเป็นกระบวนการเรียนที่ต่อเนื่องตลอดชีวิต

จากความสำคัญของการเรียนรู้แบบนำตนเองจะเห็นว่า มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต เนื่องจากเป็นการสร้างนิสัยและความสามารถในการแสวงหาความรู้ การมีวิสัยทัศน์สู่อนาคต การรู้ความต้องการของ 10 คนเอง และการเรียนรู้ในตัวผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนมีความยืดหยุ่น มีความริเริ่มสร้างสรรค์ มีแรงจูงใจสูงในการฟันฝ่าอุปสรรค และสามารถนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตอย่างยั่งยืน การเรียนรู้แบบนำตนเอง ส่วนใหญ่เน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่หรือเป็นการเรียนในระดับอุดมศึกษา แต่ก็ได้ปรากฏชัดเจนในแนวทางการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

### 2.3.4 รูปแบบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย เรื่องการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชา คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แนวคิดของ โนลส์ (Knowles, 1975) กระบวนการในการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นวิธีการที่ผู้เรียนต้องจัดกระบวนการเรียนด้วยตนเอง โดยเป็นผู้มีองค์ประกอบในการเรียนรู้ 5 ประการ คือ

1. การวินิจฉัยความต้องการในการเรียน
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน
3. การออกแบบแผนการเรียน
4. การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ
5. การประเมินผล

### 2.3.5 ลักษณะของผู้ที่เรียนรู้แบบนำตนเอง

กุกลิเอลมีโน (Goglielmino, 1977) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Development of the Self – Directed Learning Readiness Scale โดยศึกษาความพร้อมของการเรียนรู้แบบนำตนเองที่เรียกว่า SDLRS ซึ่ง Subbaghiam, Hassan และ Brockett ระบุว่า เป็นแบบวัดที่มีความเชื่อถือและมีความ สมเหตุสมผล (วิภาดา วัฒนนามกุล, 2547) ผลงานจากงานวิจัยนี้ชี้ชัดว่า บุคคลจะมีความพร้อมใน การเรียนรู้แบบนำตนเองได้นั้นจะต้องมีลักษณะความพร้อมของการเรียนรู้ 8 ด้าน คือ

1. การเปิดโอกาสต่อการเรียนรู้ (openness to learning opportunities) ความสนใจในการ เรียน ความพอใจในความริเริ่มของตน ความรักการเรียน และความคาดหวังว่าจะเรียนอย่างต่อเนื่อง ความสนใจหาแหล่งความรู้ การมีความอดทนต่อข้อสงสัย การมีความสามารถในการยอมรับคำ วิเคราะห์และการมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้

2. การมีมโนทัศน์ของตนเองในการเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ (self concept as an effective learner) ได้แก่ ความมั่นใจที่จะเรียนรู้ด้วยตนเอง ความสามารถในการจัดแบ่งเวลาให้การ เรียน การมีวินัย การมีความรู้เกี่ยวกับความต้องการการเรียนรู้อื่นๆ และแหล่งทรัพยากรทางความรู้และ การมีทัศนคติต่อตนเองว่าเป็นผู้กระตือรือร้นในการเรียนรู้

3. การมีความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ (initiative and independence in learning) ได้แก่ การแสวงหาคำตอบจากคำถามต่างๆ ชอบแสวงหาความรู้ ชอบมีส่วนร่วมในการ กำหนดประสบการณ์การเรียนรู้ มีความมั่นใจในความสามารถที่จะทำงานด้วยตนเองได้ดี รักการ เรียนรู้ พยายามที่จะอ่านเพื่อความเข้าใจ รู้แหล่งทรัพยากรทางความรู้ มีความสามารถในการ พัฒนาแผนการทำงานของตนเอง และมีความริเริ่มในการเริ่มโครงการใหม่ๆ

4. การยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของตนเอง (informed acceptance of responsibility for one's own learning) ได้แก่ การยอมรับจากผลการเรียนว่าตนเองมีสติปัญญาปานกลาง ความเต็มใจเรียนในสิ่งที่ยากหากเป็นเรื่องที่สนใจ และมีความเชื่อมั่นในวิธีการเรียนและสืบสวนสอบสวนทางการศึกษา

5. ความรักในการเรียน (love of learning) ได้แก่ การชื่นชมบุคคลที่ค้นคว้าอยู่เสมอ การมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเรียน และสนุกกับการสืบสอบค้นคว้า

6. ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ได้แก่ การมีความกล้าเสี่ยงกล้าลอง มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความสามารถคิดวิธีการเรียนในเรื่องหนึ่งๆ ได้หลายวิธี

7. การมองอนาคตในแง่ดี (positive orientation to the future) ได้แก่ การมองตนเองว่าเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต ชอบคิดถึงอนาคต เห็นปัญหาว่าเป็นสิ่งที่ท้าทาย และไม่ใช่เครื่องหมายที่จะให้หยุดทำ

8. ความสามารถในการใช้ทักษะทางการศึกษา การเรียนรู้ในการแก้ปัญหา (ability to use basic study skills and problem – solving skills) ได้แก่ การมีความสามารถในการใช้ทักษะการเรียนรู้ในการแก้ปัญหา คิดว่าการแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่ท้าทาย

สเคเจอร์ (Skager, 1978, p. 24-25) อธิบายว่า ผู้ที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองต้องมีลักษณะสำคัญ 7 ประการ คือ

1. เป็นผู้อยอมรับตนเอง (self-acceptance) หมายถึง มีเจตคติในเชิงบวกต่อตนเอง
2. เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการวางแผน (planfulness) ซึ่งมีลักษณะที่สำคัญคือ
  - 2.1 รู้ถึงความต้องการในการเรียนของตนเอง
  - 2.2 วางจุดมุ่งหมายที่เหมาะสมกับตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการที่ตั้งไว้
  - 2.3 เป็นแผนงานที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้การบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียน
3. มีแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) ผู้เรียนที่มีแรงจูงใจในการเรียนอยู่ในตัวเอง จะสามารถเรียนรู้โดยปราศจากสิ่งควบคุมภายนอก เช่น รางวัล การถูกตำหนิ การลงโทษ การเรียนเพื่อวุฒิบัตรหรือตำแหน่ง
4. มีการประเมินผลตนเอง (Internalized evaluation) สามารถที่จะประเมินตนเองได้ว่าจะเรียนได้ดีแค่ไหน โดยอาจขอให้ผู้อื่นประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองก็ได้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องยอมรับการประเมินภายนอกว่าถูกต้องก็ต่อเมื่อผู้ประเมินมีความคิดอิสระ และการประเมินสอดคล้องกับสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏเป็นจริงอยู่ในขณะนั้น
5. การเปิดกว้างต่อประสบการณ์ (Openness to experience) ผู้เรียนที่น่าประสบการณ์เข้ามาใช้ในกิจกรรมชนิดใหม่ๆ อาจสะท้อนการเรียนรู้หรือการจัดวางเป้าหมาย โดยอาจไม่จำเป็นต้อง

จะเป็นเหตุผลในการที่จะเข้าไปทำกิจกรรมใหม่ๆ ความใคร่รู้ ความอดทนต่อความคลุมเครือ การชอบสิ่งที่ย่างยากลำบาก และการเรียนอย่างสนุกทำให้เกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมใหม่ๆ และทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ อีกด้วย

6. การยืดหยุ่น (Flexibility) การยืดหยุ่นในการเรียนรู้อาจชี้ให้เห็นถึงความเต็มใจที่จะเปลี่ยนแปลงเป้าหมาย หรือวิธีการเรียน และใช้ระบบการเข้าถึงปัญหา โดยใช้ทักษะการสำรวจ การทดลองผิดลองถูก ซึ่งไม่ได้แสดงถึงการขาดความตั้งใจที่จะเรียนรู้ ความล้มเหลวจะถูกนำมาปรับปรุงแก้ไขมากกว่าที่จะยอมแพ้ยักเล็ก

7. การเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) ผู้เรียนที่ดูแลตนเองได้ เลือกที่จะผูกพันกับรูปแบบการเรียนรู้แบบใดแบบหนึ่ง บุคคลเหล่านี้สามารถที่จะตั้งปัญหาเกี่ยวกับมาตรฐานของระยะเวลา และสถานที่เพื่อให้เห็นว่า ลักษณะการเรียนแบบใดที่มีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับได้

### 2.3.6 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง

โนลส์ (Knowles, 1975, p. 40 - 48) ได้ระบุถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเองที่สอดคล้องกัน ซึ่งผู้สอนสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนที่ครอบคลุมองค์ประกอบในการจะเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง 5 ประการ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการของตนเองจะเริ่มจากให้ผู้เรียนแต่ละคนบอกความต้องการและความสนใจของตนในการเรียนกับเพื่อนอีกคน ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา แนะนำ และเพื่อนอีกคนทำหน้าที่จดบันทึก และให้กระทำเช่นนี้หมุนเวียนทั้ง 3 คน แสดงบทบาทครบทั้ง 3 ด้าน คือ ผู้เสนอความต้องการ ผู้ให้คำปรึกษา และผู้คอยจดบันทึก การสังเกตการณ์ เพื่อประโยชน์ในการเรียนร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในทุกๆ ด้าน

2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน โดยเริ่มจากบทบาทของผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนควรศึกษาจุดมุ่งหมายของวิชา แล้วเขียนจุดมุ่งหมายในการเรียนของตนให้ชัดเจน เน้นพฤติกรรมที่คาดหวัง วัดได้ มีความแตกต่างของจุดมุ่งหมายในแต่ละระดับ

3. การวางแผนการเรียน ให้ผู้เรียนกำหนดแนวทางการเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ จัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการและความสนใจของตน ระบุการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด

4. การแสวงหาแหล่งวิทยาการทั้งที่เป็นวัสดุและบุคคล

4.1 แหล่งวิทยาการที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์

4.2 ทักษะต่างๆ ที่มีส่วนช่วยในการแสวงหาแหล่งวิทยาการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

เช่น ทักษะการตั้งคำถาม ทักษะการอ่าน เป็นต้น

5. การประเมินผล ควรประเมินผลการเรียนด้วยตนเองตามที่กำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้ และให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ทักษะคิด ค่านิยม มีขั้นตอนในการประเมิน คือ

5.1 กำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ให้ชัดเจน

5.2 ดำเนินการให้บรรลุวัตถุประสงค์ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ

5.3 รวบรวมหลักฐานจากผลการประเมินเพื่อตัดสินใจซึ่งต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อมูลที่สมบูรณ์และเชื่อถือได้

5.4 เปรียบเทียบข้อมูลก่อนเรียนกับหลังเรียนเพื่อดูว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าเพียงใด

5.5 ใช้แหล่งข้อมูลจากครูและผู้เรียนเป็นหลักในการประเมิน

นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้อิสระ เกิดความไว้วางใจ ให้เกียรติเคารพในกฎเกณฑ์ร่วมกัน รวมทั้งจัดสถานที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และมีการแสดงความคิดเห็นในการดำเนินการร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนก็เป็นสิ่งสำคัญ การจัดการเรียนการสอนควรคำนึงถึงองค์ประกอบ ความเป็นอิสระส่วนบุคคล (personal autonomy) การจัดการตัวเอง (self-management) และการควบคุมตนเองของผู้เรียนในสภาพจัดการเรียนการสอนในระบบ (learner control in formal settings) (สุกัญญา นิমানนท์, 2536, น. 15) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามขั้นตอนของ การ์แลช และอีลี (Garlaeh and Ely) ว่าประกอบด้วย

1. การกำหนดเนื้อหา

2. การกำหนดวัตถุประสงค์

3. การประเมินพฤติกรรมเบื้องต้น

4. การกำหนดกลยุทธ์วิธีการสอนซึ่งประกอบด้วย การจัดกลุ่มผู้เรียน การกำหนดเวลาเรียน การจัดสถานที่เรียน การเลือกสรรทรัพยากร

5. การประเมินผล

6. การวิเคราะห์ข้อมูลย้อนกลับ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีการวิเคราะห์ความต้องการที่จะเรียน เนื้อหาที่จะเรียน กำหนดจุดมุ่งหมายและการวางแผนในการเรียน มีความสามารถในการแสวงหาแหล่งวิทยาการ และมีวิธีในการประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง โดยมีเพื่อนเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ไปพร้อมกัน และมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ อำนวยความสะดวก และให้คำปรึกษา ทั้งนี้ ผู้สอนอาจต้องมีการวิเคราะห์ความพร้อมหรือทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในการก้าวสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองได้

### 2.3.7 กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

สมบัติ สุวรรณพิทักษ์ (2543, น. 11 - 14) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเอง จำเป็นต้องอาศัยคุณสมบัติที่เป็นความสามารถพื้นฐานบางอย่าง เพื่อที่จะช่วยให้การเรียนการสอน ประสบผลสำเร็จด้วยดีนั้นควร ได้มีการจัดสภาพแวดล้อมและประสบการณ์เรียนที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเองมากที่สุด คือ

1. ให้ผู้เรียนเต็มใจที่จะเข้ารับการศึกษา โดยการให้อิสระภาพและการส่งเสริม ให้เกิดการสร้างสรรค์การพัฒนาความคิด
2. ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และประสบการณ์ โดยการสนทนา พูดคุย
3. ไม่ใช้การบังคับเพื่อให้ผู้เรียน ได้ใช้ศักยภาพความสามารถของตน
4. ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยยึดหลักให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
5. คุณลักษณะที่สำคัญอันดับแรกของประชาธิปไตยคือ “มนุษย์จะเลือกหาแนวทางในการปฏิบัติงานของตนเองได้ดีที่สุดก็ต่อเมื่อเขาได้รับอิสรภาพ” กล่าวคือ ให้อิสระภาพผู้เรียนในการพัฒนาตนเอง
6. ต้องคำนึงว่าผู้บรรลุวุฒิภาวะยังต้องพัฒนาต่อไปเพื่อจะได้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุขกับคนรอบตัว
7. ได้เสนอข้อคิดของ ซิริล โอ ฮูล เกี่ยวกับการเรียนของผู้ใหญ่ ไว้ 7 ประการ คือ
  - 7.1 ให้ตั้งใจแน่วแน่ว่าจะเรียน อย่าวิตกกังวลว่าจะเรียนไม่ได้ นำประสบการณ์ของผู้ใหญ่มาใช้ให้เกิดประโยชน์
  - 7.2 กำหนดจุดมุ่งหมายที่ปฏิบัติได้จริงและเป็นจริงได้
  - 7.3 อย่าพยายามทำสิ่งที้นอกเหนือขีดความสามารถตน เพราะจะไม่เกิดผลดีต่อกระบวนการเรียนรู้
  - 7.4 ทำตนให้เป็นผู้พร้อมที่จะรับความคิดหรือวิทยาการใหม่ๆ สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง
  - 7.5 ให้รู้จักขอความช่วยเหลือจากคนอื่น พร้อมกับรู้จักให้ความช่วยเหลือสนับสนุนผู้อื่นในโอกาสอันควร
  - 7.6 การเรียนอย่าเน้นการจำ ต้องเน้นการแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติจริง การคิดสร้างสรรค์ เพราะเมื่อมีการจำ ก็ต้องมีการลืม
  - 7.7 ฝึกการทำงานอย่างมีขั้น ตอนและมีระบบ โดยเริ่มจากขั้น ตอนง่ายไปยาก



8. ต้องระลึกว่า ชีวิตไม่ได้ขึ้นกับโอกาส แต่ขึ้นกับความสามารถ ซึ่งความสามารถของบุคคลมีอยู่ตลอดเวลา

9. ต้องรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม เพราะตัวเราเป็นผู้รู้จักตนเอง ดังที่ทฤษฎีทางจิตวิทยา และสังคมวิทยากล่าวไว้

กระบวนการในการเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นวิธีการที่ผู้เรียนต้องจัดกระบวนการเรียนด้วยตนเอง โดยเป็นผู้มีองค์ประกอบในการเรียนรู้ 5 ประการ คือ โนลส์ (Knowles, 1975)

1. การวินิจฉัยความต้องการในการเรียน
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน
3. การออกแบบแผนการเรียน
4. การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ
5. การประเมินผล

ลักษณะสำคัญที่จะต้องจัดให้ผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเอง มี 5 ประการ ดังนี้ สคาเจอร์ และเคฟ (Skager and Dave, 1977)

1. การมีส่วนร่วมในการวางแผน การจัดการ และประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เรียนมีส่วนร่วมวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานความต้องการของกลุ่มผู้เรียน
2. การเรียนรู้ที่คำนึงถึงความสำคัญของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ได้แก่ ความแตกต่างในความสามารถ ความรู้พื้นฐาน ความสนใจเรียน วิธีการเรียนรู้ จัดเนื้อหาและสื่อให้เหมาะสม
3. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ การสืบค้นข้อมูล ฝึกเทคนิคที่จำเป็น เช่น การสังเกต การอ่านอย่างมีจุดประสงค์ การบันทึก เป็นต้น
4. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ได้แก่ การกำหนดให้ผู้เรียนแบ่งความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนการสอน การทำงานเดี่ยว และเป็นกลุ่มที่มีทักษะการเรียนรู้ต่างกัน
5. การพัฒนาทักษะการประเมินตนเองและการร่วมมือในการประเมินกับผู้อื่น ได้แก่ การให้ผู้เรียนเข้าใจความต้องการในการประเมิน ยอมรับการประเมินจากผู้อื่น เปิดโอกาสให้ประเมินหลายรูปแบบ นอกจากนี้ สภาพการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกและให้ควบคุมตนเอง

ฮิมสตรา (Hiemstra, 1994) กล่าวถึง ความต้องการในการเรียน การกำหนดเป้าหมายการเรียน การกำหนดเนื้อหาเฉพาะที่จะเรียน ความก้าวหน้าทางการเรียนของตน วิธีการเรียนการสอน การควบคุมสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ บทบาทของตนในการเรียนการสอน การประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนต้องฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้พอเพียงก่อนที่ผู้เรียน

จะดำเนินการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักการศึกษาหลายท่านจึงได้เสนอระดับของการเรียนรู้แบบนำตนเองไว้ อาทิ

โกรว์ (Grow, 1996, p.144) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนของการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง โดยใช้แนวคิดขั้น การพัฒนาการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Staged Self – directed Learning Model)(SSDL) จากรูปแบบภาวะผู้นำตามสถานการณ์ (The Situational Leadership Model) ของเฮร์เชย์และบลานชาร์ด (Hersey and Blanchard, 1996) ซึ่งแบ่งเป็น 4 ขั้น แต่ละขั้นได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนผู้เรียนและตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเองในที่สุด ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนเป็นผู้มีอำนาจตามบทบาท (authority, coach) ผู้เรียนปฏิบัติตาม (dependent)

ขั้นที่ 2 ผู้สอนให้แรงจูงใจ ชี้นำ (motivator, guide) ผู้เรียนให้ความสนใจ (interested)

ขั้นที่ 3 ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ผู้เรียนมีส่วนร่วมเกี่ยวข้อง (involved)

ขั้นที่ 4 ผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ (consultant, delegator) ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง(self – directed)

บอลฮุยส์ (Bolhuis, 2003, p. 323 – 347) ได้เสนอวิธีการสอนแบบเน้นกระบวนการโดยสอนให้ผู้เรียนสร้างพลังแรงใจในการเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง (Process – oriented) มีหลักการที่สำคัญ 4 ประการ คือ

1. ให้ผู้เรียนเป็นผู้ริเริ่มจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ละขั้น จนสมบูรณ์
2. ให้ความสำคัญกับความต้องการในการสร้างความรู้ เน้นทักษะการเรียนรู้ เจตคติ และความรู้
3. ให้ความสนใจกับมิติด้านอารมณ์ในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในการเรียน มีแรงจูงใจภายใน ยินดีที่จะแก้ปัญหาที่ยาก
4. ให้กระบวนการเรียนรู้และผลที่เกิดขึ้นเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม โดยให้ผู้เรียนรู้จัดการสังเกต การปฏิบัติของผู้อื่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

จะเห็นว่า นักศึกษามีแนวทางของกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ไปในรูปแบบเดียวกัน คือ ผู้สอนฝึกทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ความพร้อมทางการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการเรียนรู้ และมีลำดับขั้น ของกระบวนการเรียนรู้เป็น 4 ขั้น จากการถ่ายโอนบทบาทการเรียนรู้จากผู้สอนไปสู่ผู้เรียนในที่สุด

## 2.4 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

รังสรรค์ นกสกุล (2543, น. 58) ได้ให้ความหมายของคำว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า หมายถึง ความสามารถ ความรู้ ทักษะหรือคุณลักษณะของบุคคลอันเกิดจากการเรียน การสอน การฝึกอบรม วัดได้โดยเครื่องมือวัดผลหรือที่เรียกกันทั่วไปว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทิพวรรณ กองสุทธิใจ (2547, น. 8) ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

อภาพร สิงหาราช (2545, น. 6) ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อัญชัน เฟิงสุข (2546, น. 8) ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากข้อความดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ความรู้ ความสามารถ ทักษะ ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ โดยพิจารณาจาก คะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้

สมพร เชื้อพันธ์ (2547, น. 53) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึงความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์และเพยาว์ ยินดีสุข (2548, น. 125) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ดังนั้น ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความจำ ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องโปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนหลังจากเรียนโดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและการเรียนรู้ผ่านการสร้างชิ้นงาน

## 2.5 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายความหมาย ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ และพึงใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

วิรุฬ พรรณเทวี (2542) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะมีความคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้ามีความคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีก็就会有ความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามกันอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่าจะมีมากหรือน้อยสอดคล้องกับ ฉัตรชัย (2535) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งหรือปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ความรู้สึกพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความต้องการของบุคคลได้รับการตอบสนองหรือบรรลุจุดมุ่งหมายในระดับหนึ่ง ความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

กาญจนา อรุณสุขรุจิ (2546) กล่าวว่า ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่จะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกซึ่งค่อนข้างที่จะสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรงต่อความต้องการของบุคคล จึงจะทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการสร้างสิ่งเร้าจึงเป็นแรงจูงใจของบุคคลให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้น

นภารัตน์ (2544) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

จากความหมายของความพึงพอใจข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคล ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะมีความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น

### แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Shelly อ่างโดย ประกายดาว (2536) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจาก

ความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ขณะที่วิชัย (2531) กล่าวว่า แนวคิดความพึงพอใจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

พิทักษ์ (2538) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยาใดๆ เลยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สุเทพ (2541) ได้สรุปว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจมีด้วยกัน 4 ประการ คือ

1. สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (material inducement) ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบการต่างๆ
2. สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (desirable physical condition) คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบการกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย
3. ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (ideal benefaction) หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของบุคคล
4. ผลประโยชน์ทางสังคม (association attractiveness) หมายถึง ความสัมพันธ์อันที่มิตรกับผู้ร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบการกิจกรรม

#### การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจ ในการวัดความพึงพอใจนั้น บุญเรือง ขจรศิลป์ (2529) ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับ เรื่องนี้ว่า ทักษะคติหรือเจตคติเป็นนามธรรมเป็นการแสดงออกก่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทักษะคติได้โดยตรง แต่สามารถที่จะวัดทักษะคติได้โดยอ้อม โดยวัดความคิดเห็นของบุคคลแทน

ฉะนั้น การวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตที่จำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนขึ้น ถ้าบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้ย่อมเกิดขึ้นได้เป็นธรรมดาของการวัดโดยทั่วไป

ภณิดา ชัยปัญญา (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้ หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอย่างอิสระ คำถามอาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและ วิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคล 9 เป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นัคดา อังสุไวทย์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิชาเคมีที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในการดำเนินการวิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี นำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดและพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบนำตนเองซึ่งมี 3 ชั้น ตอน กล่าวคือ 1) การดำเนินการก่อนการเรียน 2) กระบวนการเรียนการสอน และ 3) การประเมินผล รูปแบบนี้ได้กำหนดกิจกรรมเป็น 6 กิจกรรม ดังนี้ 1) เพิ่มพลังแรงใจ 2) เสริมสร้างกลยุทธ์ 3) ปลุกฝังนิสัย 4) ถ่ายทอดความรู้ 5) สะท้อนความคิด และ 6) ประเมินการเรียนรู้ กลยุทธ์ที่ใช้จัดกิจกรรม ได้แก่ สำรวจความต้องการเรียนรู้ ทำสัญญาการเรียนรู้ ฝึกทักษะการเรียนรู้ เรียนแบบมีส่วนร่วม ใช้ทักษะทางสังคมและประเมินตนเอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบประเมินลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง แบบวัดทักษะการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี แบบวัดจิตวิทยาศาสตร์ และแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะคหกรรมศาสตร์ สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ พระนครใต้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 30 คน และแบ่งย่อยเป็นกลุ่มที่มีทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ระดับสูงและระดับต่ำ ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพทำให้ผู้เรียนกลุ่มทดลองที่มีทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ระดับสูงได้พัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยเปรียบเทียบกับก่อนการทดลองและกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และผลการประเมินประสิทธิภาพเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุมได้ค่าขนาดอิทธิพลไม่น้อยกว่า.50 เป็นไปตามเกณฑ์ ส่วนกลุ่มทดลองที่มีทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ระดับต่ำพบว่า ในภาพรวมมี

ลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองลดลง นอกจากนี้ ด้านจิตวิทยาศาสตร์ให้ผลทำนองเดียวกับด้านลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเอง ส่วนด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมีพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองทั้งภาพรวมและกลุ่มที่มีทักษะพื้นฐานต่างกัน ได้ผลการเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและได้ค่าขนาดอิทธิพลเป็นไปตามเกณฑ์ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบนี้ในระดับปานกลางนอกจากนี้ยังพบว่า ทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ของผู้เรียนส่งผลต่อลักษณะการเรียนรู้แบบนำตนเองแต่ไม่เกิดปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้

แสงเดือน เจริญนิม และคณะ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) ศึกษาการเรียนรู้แบบนำตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู 2) เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบนำตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูสาขาเกษตรและสิ่งแวดล้อมศึกษา สาขาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา และสาขาภาษาอังกฤษศึกษา นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ สาขาเกษตรและสิ่งแวดล้อมศึกษา จำนวน 31 คน สาขาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 37 คน สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา จำนวน 45 คน และสาขาภาษาอังกฤษศึกษา จำนวน 36 คน รวมจำนวน 149 คน ผลการวิจัย 1. ความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเอง นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูมีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเอง อยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน นิสิตมีการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับสูงทุกด้าน โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงที่สุด ด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด เมื่อจำแนกตามสาขา พบว่านิสิตฝึกประสบการณ์สาขาเกษตรและสิ่งแวดล้อมศึกษามีระดับการเรียนรู้แบบนำตนเองในระดับสูง โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้านความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด นิสิตฝึกประสบการณ์สาขาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษามีระดับการเรียนรู้แบบนำตนเองในระดับสูง โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด นิสิตฝึกประสบการณ์สาขาพลศึกษาและสุขศึกษามีระดับการเรียนรู้แบบนำตนเองในระดับสูง โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้านการมองอนาคตในแง่ดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด นิสิตฝึกประสบการณ์สาขาภาษาอังกฤษศึกษามีระดับการเรียนรู้แบบนำตนเองในระดับสูง โดยด้านความสามารถในการใช้ทักษะการศึกษาหาความรู้และทักษะแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำที่สุด 2. เปรียบเทียบการเรียนรู้แบบ

นำตนเอง นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูแต่ละสาขามีความสามารถในการเรียนรู้แบบนำตนเองไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณารายด้าน นิสิตฝึกประสบการณ์แต่ละสาขามีการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ พบว่า นิสิตฝึกประสบการณ์สาขา คณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา กับ นิสิตฝึกประสบการณ์สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูเพศชายและเพศหญิงมีการเรียนรู้แบบนำตนเองไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ .05

สิริรัตน์ สัมพันธ์ยุทธ (2540: บทคัดย่อ) ส่วนด้านความคิดริเริ่มและมีอิสระในการเรียนรู้ พบว่านิสิตฝึกประสบการณ์สาขาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา กับ นิสิตฝึกประสบการณ์สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยนิสิตสาขาพลศึกษาและสุขศึกษา มีค่าเฉลี่ยของความสามารถในการเรียนรู้สูงกว่า ทั้งนี้เนื่องจากสาขาวิชาคณิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา เป็นสาขาที่เน้นสาระความรู้ในด้านความจำ และการนำไปใช้ ส่วนสาขาพลศึกษาและสุขศึกษาเน้นความ เข้าใจและสามารถปฏิบัติได้จึงมีความเป็นอิสระในการเรียนรู้และเกิดความคิดริเริ่มมากกว่า

แคนดี้ และ ฟรอสท์ (Candy 1991 ; Frost , 1996) ที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากผู้เรียนมีความรู้สึกอิสระในการค้นคว้าความรู้ ฝึกเป็นผู้มีความรับผิดชอบ เพิ่มความมั่นใจในตนเอง ฝึกทักษะการค้นคว้า การขอความช่วยเหลือ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการคิดสร้างสรรค์ เกิดการคิดวิเคราะห์ เปิดกว้างในการรับสิ่งใหม่ๆ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จึงสรุปได้ว่า ความรู้สึกของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะความรู้สึกและเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้เพื่อเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน หลักการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้ จึงเน้นความรู้สึกของผู้เรียนเป็นหลัก การสร้างเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการจัดการเรียนการสอน สิ่งสำคัญประการหนึ่ง คือทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่บุคคลจะเรียนรู้หรือมีพัฒนาการและความเจริญงอกงามนั้น บุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะพึงพอใจเบื้องต้น

Douglass, Carolinda; Morris, Sherrill R. (2014) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับ ทักษะคตินของนักศึกษาระดับปริญญาตรีเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง (Student Perspectives on Self-Directed Learning) ได้ดำเนินศึกษารวบรวมข้อมูลของนักศึกษา 8 กลุ่ม ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลมี 3 รูปแบบที่สามารถที่จะตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ 1. นักศึกษา – ควบคุม 2. คณะ – ควบคุม 3. การบริหาร – ควบคุม ซึ่งสิ่งที่สนับสนุนและเป็นอุปสรรคในการที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีการเรียนรู้แบบนำตนเองมากที่สุด คือ การเรียนรู้ของนักเรียนจะอยู่ในการ



ควบคุมของตัวนักเรียนเอง แต่พวกเขาจะไม่ทราบว่าอาจารย์หรือผู้บริหารมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของพวกเขาในความพยายามที่จะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ตรงตามกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง การศึกษาในครั้งนี้ได้รับการรวมความคิดริเริ่ม การประเมินผล รวมถึงการพัฒนาองค์กรนักศึกษา เพื่อให้สอดคล้องการแสดงความคิดเห็นและความกังวลของพวกเขา เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้และการประเมินผลของตนเอง

Skager and Dave (1977) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญที่จะต้องจัดให้ผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเอง การเรียนรู้ที่คำนึงถึงความสำคัญของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ได้แก่ ความแตกต่างในความสามารถ ความรู้พื้นฐาน ความสนใจเรียน วิธีการเรียนรู้ จัดเนื้อหาและสื่อให้เหมาะสม

Monroe, Katherine Swint (2014) ได้ทำการวิจัย เรื่องการประเมินผลของ การเตรียมพร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเอง ในด้านการศึกษาการแพทย์ (The Assessment of Self-Directed Learning Readiness in Medical Education) วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ คือการสำรวจ การประเมินการกำกับตนเองความพร้อมในการเรียนรู้ ในการประเมินผลแบบองค์รวมของความรู้ และทักษะของนักศึกษาแพทย์ ในภาคการศึกษาสุดท้ายก่อนที่จะจบการศึกษา จำนวน 77 คน นักศึกษาแพทย์ ชั้นปีที่ 4 ของโรงเรียนแพทย์เอกชนทิศตะวันออกเฉียงใต้ (อัตราการตอบสนอง 61%) ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนที่มีประสิทธิภาพและได้คะแนนสูงในการเรียนรู้การเตรียมพร้อมในการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง ผลการวิเคราะห์ทางสถิติไม่มีความแตกต่างของแต่ละบุคคลที่น่าประทับใจ สำหรับนักศึกษาผู้เข้าร่วมในการกำกับตนเอง ตัวแปรอิสระพิจารณา จากส่วนประกอบของการเรียนรู้ด้วยตนเองในการความพร้อมในการเรียนรู้ของนักศึกษาแพทย์ ที่มีการประเมินผลการปฏิบัติงานในด้านต่างๆ ผลการวิเคราะห์ในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า แม้จะมีวิธีการประเมินผลการเรียนที่หลากหลายที่ใช้ในการการแพทย์ แต่วิธีที่พิจารณาให้เห็นถึงภาพรวมของการศึกษาได้ดีที่สุดคือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ความต้องการการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเรื่อง (คณะ) กับการตัดสินใจของมนุษย์ในการฝึกอบรม วิธีการในการทำงาน วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือการกำกับตนเองของพวกเขาเป็นวิธีที่ดีที่สุด เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคในการประเมินที่ใช้ในปัจจุบันและเพื่อให้นักศึกษาแพทย์สามารถกำกับตนเอง

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพัฒนาการทางการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีวิธีดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 เลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 3.2.1 แผนจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้รวม 15 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที
- 3.2.2 แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 5 ด้าน จำนวนข้อ 10 ข้อ
- 3.3.3 แบบประเมินชิ้นงานนักเรียน จำนวน 5 ข้อ
- 3.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 4 ด้าน  
จำนวน 15 ข้อ

### 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้

1. ศึกษาหลักการวิธีการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดคำโพ (คสอ.ย.ประจักษ์) ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยศึกษาสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยมีโครงสร้างรายวิชาวิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ที่ผู้วิจัยได้เลือกมาใช้ ซึ่งมีจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1 โครงสร้างรายวิชา วิชาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ง14201 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
หน่วยการเรียนรู้ โปรแกรมนำเสนอ

แผนการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาที่สอน	จำนวนชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Power point	1. การเรียกใช้โปรแกรม การปิดเพิ่มและออกจาก โปรแกรม Power Point	1
	2. การใช้เมนูและแถบเครื่องมือ	1
แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดการสไลด์	1. การสร้างสไลด์แบบต่างๆ	1
	2. การตกแต่งข้อความ	1
	3. การคัดลอกรูปแบบของข้อความ	1
	4. การใช้เท็กซ์บ็อกซ์	1

## ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

แผนการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/เนื้อหาที่สอน	จำนวนชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การตกแต่งสไลด์	1. การกำหนดพื้นหลัง	1
	2. การใช้เครื่องมือวาดภาพ	1
	3. การใช้ข้อความศิลป์	1
	4. การแทรกรูปภาพ	1
แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เทคนิคการนำเสนอ	1. การกำหนดลักษณะการเปลี่ยนภาพ	1
	2. การกำหนดลักษณะการแสดงของวัตถุ	1
	3. การใส่เสียงให้กับแผ่นสไลด์และวัตถุ	1
แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การนำเสนอข้อมูลกราฟแบบง่าย	1. การสร้างกราฟ	1
	2. ส่วนประกอบของกราฟ	1

3. สร้างแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง หน่วยการเรียนรู้โปรแกรมนำเสนอ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยทำการเลือกสาระการเรียนรู้มา 5 เรื่อง เพื่อสร้างแผนจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 15 คาบเรียน คาบละ 1 ชั่วโมง ดังนี้

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Power point จำนวน 2 คาบ

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดการสไลด์ จำนวน 4 คาบ

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การตกแต่งสไลด์ จำนวน 4 คาบ

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง เทคนิคการนำเสนอ จำนวน 3 คาบ

แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การนำเสนอข้อมูลกราฟแบบง่าย จำนวน 2 คาบ

แผนการเรียนรู้ ทั้ง 5 แผน จะมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน
2. การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน
3. การออกแบบแผนการเรียน
4. การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ

## 5. การประเมินผล

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเองที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

6. นำแผนจัดการเรียนรู้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนรู้แบบนำตนเองไปใช้ในการดำเนินการวิจัยต่อไป

แผนการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

### 3.3.2 แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง

1. ผู้วิจัยศึกษาแบบประเมินความสามารถ เพื่อออกแบบ และสร้างแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง

2. สร้างแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง 5 ด้าน คือ การวิเคราะห์ความต้องการของตนเอง การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน การวางแผนการเรียน การแสวงหาแหล่งวิทยาการทั้งที่เป็นวัสดุและบุคคล และการประเมินผล โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ประเมินตนเองตามความคิดเห็น และครูผู้สอนประเมินนักเรียนด้วยมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- 3 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองในระดับดี
- 2 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองในระดับพอใช้
- 1 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองในระดับปรับปรุง

ระดับคุณภาพ

ระดับดี เท่ากับ 20.51 – 30 คะแนน

ระดับพอใช้ เท่ากับ 10.51 – 20.50 คะแนน

ระดับปรับปรุง เท่ากับ 1 – 10.50 คะแนน

3. นำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. นำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความสอดคล้องในด้านของเนื้อหา ความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบประเมินการเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

5. นำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ผ่านการปรับปรุงตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3.3 แบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน

1. ผู้วิจัยศึกษาแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียนเพื่อออกแบบ

2. สร้างแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน โดยให้ผู้สอนเป็นผู้ประเมินจากชิ้นงานของผู้เรียน ด้วยมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ จำนวน 5 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนน 3 หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงาน ถูกต้อง ครบถ้วน

คะแนน 2 หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงาน มีข้อบกพร่องบางส่วน

คะแนน 1 หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงานได้ มีข้อบกพร่องมาก

ระดับคุณภาพ

ระดับดี เท่ากับ 11 – 15 คะแนน

ระดับพอใช้ เท่ากับ 6 – 10 คะแนน

ระดับปรับปรุง เท่ากับ 1 – 5 คะแนน

3. นำแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับสิ่งที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม ความถูกต้องด้านภาษาและปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

4. นำแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ด้านการวัดผล ประเมินผลงาน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับสิ่งที่ต้องการวัด ความชัดเจนและความถูกต้องด้านภาษา และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
  - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
  - 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- แบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00

5. นำแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน ที่ผ่านการปรับปรุงตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3.4 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อวิเคราะห์และวัดความสามารถด้านต่าง ๆ เช่น ด้านความรู้ - ความจำ ด้านความเข้าใจ ด้านการนำไปใช้
3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ความชัดเจนของคำถาม และความถูกต้องด้านภาษา และความเหมาะสมของตัวเลือก ซึ่งใช้วิธีตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) (Rovinnelli & Hambleton, 1977, p.49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดเห็นในการพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

เกณฑ์ IOC มากกว่า 0.5 หมายความว่าผ่านเกณฑ์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00 ขึ้นไป

6. ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุง เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) โดยกำหนดการผ่าน ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.2 – 0.8 และอำนาจจำแนก (r) 0.2 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2550, น. 58-66)

แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์มีค่าความยากง่าย (p) เท่ากับ 0.695 – 0.733 และค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.2 ขึ้นไป

7. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3.5 แบบสอบถามความพึงพอใจ

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหา และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด
3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ โดยสอบถามความพึงพอใจด้านผู้สอน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านการ



ประเมินผลการเรียนการสอน ลักษณะของรูปแบบการวัดเป็นแบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีความระดับความพึงพอใจระดับ น้อยที่สุด

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 105 – 106)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจนของคำถาม ความถูกต้องด้านภาษา และให้ข้อเสนอแนะ ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบให้คะแนนคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Content validity) และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีค่า IOC เท่ากับ 0.67 – 1.00 ขึ้นไป

6. นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชา คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนโรงเรียน วัดลำโพ (ค้อยประชารังษฤษฏ์) อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 43 คน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 3.4.1. ชั้นเตรียม

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนแก่นักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ แก่นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

#### 3.4.2 ชั้นทดลอง

1. ผู้สอนสอนตามแผนการเรียนรู้ จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ โดยแต่ละหน่วยการเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้แบบนำตนเอง

2. เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ นักเรียนและครูผู้สอนต้องทำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง ประเมินหลังจากเรียนจบในหน่วยที่ 1 หน่วยที่ 3 และหน่วยที่ 5 รวมทั้งสิ้นจะมีการประเมินทั้งหมดจำนวน 3 ครั้ง

3. ผู้สอนประเมินชิ้นงานของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้

4. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ

5. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

#### 3.4.3 ชั้นสรุป

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมด มาประมวลผล และวิเคราะห์

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยวิเคราะห์ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)

3.5.2 วิเคราะห์ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3.5.3 ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.4 สรุปผลโดยใช้ตารางและการพรรณนา และอภิปรายผล

### 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.6.1 สถิติพื้นฐาน

1. ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ  
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงร้อยละ  
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. ค่าเฉลี่ย (mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 105)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

โดย  $\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน  
 $\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนน  
N แทน จำนวนทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

โดย S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$  แทน กำลังสองของคะแนนผลรวม

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

### 3.6.2 สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง IOC : Index of objective Congruence (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 64) จากสูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

โดย IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. การหาค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร P ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2541, น. 195)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของข้อสอบ

R แทน จำนวนผู้ตอบถูก

N แทน จำนวนคนทั้งหมด

เกณฑ์พิจารณาการหาค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เกณฑ์การพิจารณาระดับค่าความยากของข้อสอบแต่ละข้อที่ได้จากการคำนวณจากสูตรที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 ที่มีรายละเอียดเกณฑ์ของเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสิน ดังนี้

ได้  $0.80 \leq p \leq 1.00$  เป็นข้อสอบที่ง่ายมาก ควรตัดทิ้ง หรือนำไปปรับปรุง

$0.60 \leq p < 0.80$  เป็นข้อสอบที่ค่อนข้างง่ายใช้ได้ดี

$0.40 \leq p < 0.60$  เป็นข้อสอบที่ความยากง่ายปานกลาง ดีมาก

$p < 0.20$  เป็นข้อสอบที่ยากมาก ควรตัดทิ้งหรือนำไปปรับปรุง

โดยที่ข้อสอบที่จะสามารถนำไปใช้ในการวัดผลที่มีประสิทธิภาพจะมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80

3. ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (บุญชม ศรีสะอาด และคณะ, 2550 , น. 85)

$$r = \frac{H-L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	H	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

เกณฑ์พิจารณาค่าอำนาจจำแนกมีหลักเกณฑ์ ดังนี้

- ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบจะมีค่าอยู่ระหว่าง 1 ถึง -1 มีรายละเอียดของเกณฑ์การพิจารณาตัดสิน ดังนี้

ได้	$0.40 \leq r$	เป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกดีมาก
	$0.30 \leq r < 0.39$	เป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกดี
	$0.20 \leq r < 0.29$	เป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกพอใช้ ปรับปรุงตัวเลือก
	$r \leq 0.19$	เป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกต่ำ ควรตัดทิ้ง

3.2 ถ้าค่าอำนาจจำแนกมีค่ามากๆ เข้าใกล้ 1 แสดงว่าข้อสอบข้อนั้นสามารถจำแนกคนเก่งและคนอ่อนออกจากกันได้ดี

4. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร  $KR_{20}$  ตามวิธีของ Kuder-Richardson (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 85-86)

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

เมื่อ	$r_{tt}$	องแบบทดสอบ
	k	แทน จำนวนข้อ
	P	แทน สัดส่วนของผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
	q	แทน สัดส่วนของผู้ตอบผิดในแต่ละข้อ
	$S^2$	แทน ความแปรปรวนของคะแนน

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ (1) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง (2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนรู้แบบนำตนเอง (3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการศึกษา ดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ มาใช้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน

- ครูผู้สอนกำหนดหน่วยการเรียนรู้สำหรับการเรียน  
เช่น ครูกำหนด เรื่องการเรียนรู้การทำสไลด์ นักเรียนต้องคิดว่าตัวเอง  
จะทำสไลด์เกี่ยวกับอะไร

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน

- ผู้เรียนต้องตั้งจุดมุ่งหมายว่าสไลด์ที่จะทำ ทำเพื่ออะไร

ขั้นตอนที่ 3 การวางแผนการเรียน

- เมื่อนักเรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องทำแล้ว รู้จุดมุ่งหมาย ขึ้นต่อมาก็คือการวางแผนเกี่ยวกับการทำสไลด์นั้น ตามขั้นตอน มีการกำหนดเวลา

#### ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิชาการ

- ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องโปรแกรมนำเสนอ จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต หนังสือเรียน ใบความรู้ จากเพื่อนนักเรียนด้วยกันหรือจากครูผู้สอน เพื่อมาจัดทำสิ่งที่ตัวเองต้องการจะทำ

#### ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล

- เมื่อทำทุกอย่างเรียบร้อยแล้ว นักเรียนมีการประเมินผลการทำงานของตนเอง เพื่อที่จะได้รู้ว่าตนเองสามารถควบคุมหรือกำกับตนเอง ให้ได้ผลงานตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้

4.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนรู้แบบนำตนเอง

4.3 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

4.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง แสดงในตารางที่ 4.1 – 4.5

ตารางที่ 4.1 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความสามารถการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง จากการปฏิบัติงาน จำนวน 3 ครั้ง

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 2 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน	รวม 30 คะแนน	ร้อยละ	คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
1	8	8	9	25	83.33	ผ่าน
2	5	5	6	16	53.33	ไม่ผ่าน
3	9	9	10	28	93.33	ผ่าน
4	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
5	9	9	9	27	90.00	ผ่าน
6	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
7	7	8	8	23	76.67	ผ่าน

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1 10 คะแนน	ครั้งที่ 2 10 คะแนน	ครั้งที่ 3 10 คะแนน	รวม 30 คะแนน	ร้อยละ	คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
8	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
9	6	7	8	21	70.00	ผ่าน
10	7	7	8	22	73.33	ผ่าน
11	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
12	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
13	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
14	9	8	9	26	86.67	ผ่าน
15	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
16	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
17	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
18	8	8	9	25	83.33	ผ่าน
19	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
20	9	9	9	27	90.00	ผ่าน
21	7	7	8	22	73.33	ผ่าน
22	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
23	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
24	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
25	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
26	8	8	8	24	80.00	ผ่าน
27	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
28	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
29	8	8	9	25	83.33	ผ่าน
30	9	9	10	28	93.33	ผ่าน
31	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
32	6	7	8	21	70.00	ผ่าน



ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	รวม	ร้อยละ	คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
	10	10	10	30		
33	8	9	9	26	86.67	ผ่าน
34	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
35	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
36	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
37	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
38	6	7	7	20	66.67	ไม่ผ่าน
39	8	8	9	25	83.33	ผ่าน
40	7	8	8	23	76.67	ผ่าน
41	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
42	6	8	8	22	73.33	ผ่าน
43	5	5	5	15	50.00	ไม่ผ่าน

จากตารางที่ 4.1 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความสามารถการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง จากการปฏิบัติงาน จำนวน 3 ครั้ง พบว่านักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 และมี คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.97

ตารางที่ 4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละการประเมินความสามารถการเรียนรู้การแบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง จากที่นักเรียนประเมินตนเอง

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	รวม	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	30	30	30	90			
1	28	23	26	77	85.56	25.66	ดี
2	20	24	25	69	76.67	23.00	ดี
3	25	28	28	81	90.00	27.00	ดี
4	23	24	26	73	81.11	24.33	ดี
5	23	21	22	66	73.33	22.00	ดี
6	25	26	25	76	84.44	25.33	ดี
7	18	25	26	69	76.67	23.00	ดี
8	23	27	28	78	86.67	26.00	ดี
9	17	21	20	58	64.44	19.33	พอใช้
10	21	23	22	66	73.33	22.00	ดี
11	26	27	27	80	88.89	26.66	ดี
12	24	24	25	73	81.11	24.33	ดี
13	28	26	28	82	91.11	27.33	ดี
14	26	27	27	80	88.89	26.66	ดี
15	24	27	28	79	87.78	26.33	ดี
16	25	26	24	75	83.33	25.00	ดี
17	25	28	26	79	87.78	26.33	ดี
18	24	24	23	71	78.89	23.67	ดี
19	24	25	26	75	83.33	25.00	ดี
20	26	27	27	80	88.89	26.67	ดี
21	24	25	24	73	81.11	24.33	ดี
22	25	25	25	75	83.33	25.00	ดี
23	27	27	28	82	91.11	27.33	ดี

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	รวม	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	30	30	30	90			
24	24	26	26	76	84.44	25.33	ดี
25	25	26	24	75	83.33	25.00	ดี
26	25	25	25	75	83.33	25.00	ดี
27	26	27	26	79	87.78	26.33	ดี
28	20	28	25	73	81.11	24.33	ดี
29	25	26	26	77	85.56	25.67	ดี
30	26	29	29	84	93.33	28.00	ดี
31	28	26	26	80	88.89	26.67	ดี
32	22	27	27	76	84.44	25.33	ดี
33	20	25	25	70	77.78	23.33	ดี
34	24	27	26	77	85.56	25.67	ดี
35	25	28	27	80	88.89	26.67	ดี
36	25	26	25	76	84.44	25.33	ดี
37	24	25	26	75	83.33	25.00	ดี
38	20	21	22	61	67.77	20.00	พอใช้
39	22	24	25	71	78.89	23.67	ดี
40	27	28	29	84	93.33	28.00	ดี
41	28	29	29	86	95.56	28.67	ดี
42	25	25	26	76	84.44	25.33	ดี
43	20	25	25	70	77.78	23.33	ดี
<b>รวม</b>	<b>24.00</b>	<b>25.65</b>	<b>25.70</b>	<b>75</b>	<b>83.72</b>	<b>25.12</b>	<b>ดี</b>

จากตารางที่ 4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละการประเมินความสามารถการเรียนรู้การแบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง จากที่นักเรียนประเมินตนเองพบว่า ภาพรวมของความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง อยู่ในระดับ ดี

มีนักเรียนมีความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับดี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 95.34 และมีนักเรียนที่อยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.65

**ตารางที่ 4.3** แสดงคะแนน/ร้อยละการประเมินความสามารถการเรียนรู้การแบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง จากที่ครูประเมินนักเรียน

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	รวม	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	30	30	30	90			
1	23	25	26	74	82.22	24.67	ดี
2	14	16	17	47	52.22	15.67	พอใช้
3	27	28	29	84	93.33	28.00	ดี
4	23	24	25	72	80.00	24.00	ดี
5	26	27	28	81	90.00	27.00	ดี
6	25	24	25	74	82.22	24.67	ดี
7	20	25	25	70	77.78	23.33	ดี
8	25	27	28	80	88.89	26.67	ดี
9	17	20	23	60	66.67	20.00	พอใช้
10	20	21	23	64	71.11	21.33	ดี
11	24	23	23	70	77.78	23.33	ดี
12	25	23	24	72	80.00	24.00	ดี
13	24	26	27	77	85.56	25.67	ดี
14	26	25	27	78	86.67	26.00	ดี
15	24	27	27	78	86.67	26.00	ดี
16	20	24	25	69	76.67	23.00	ดี
17	25	28	27	80	88.89	26.67	ดี
18	24	24	26	74	82.22	24.67	ดี
19	24	26	27	77	85.56	25.67	ดี

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	รวม	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	30	30	30	90			
20	26	27	28	81	90.00	27.00	ดี
21	20	22	25	67	74.44	22.33	ดี
22	23	24	24	71	78.89	23.67	ดี
23	24	27	28	79	87.78	26.33	ดี
24	19	25	25	69	76.67	23.00	ดี
25	20	23	25	68	75.56	22.67	ดี
26	24	25	25	74	82.22	24.67	ดี
27	24	27	28	79	87.78	26.33	ดี
28	20	24	25	69	76.67	23.00	ดี
29	23	24	27	74	82.22	24.67	ดี
30	26	28	29	83	92.22	27.67	ดี
31	22	25	25	72	80.00	24.00	ดี
32	18	20	24	62	68.89	20.67	ดี
33	24	26	27	77	85.56	25.67	ดี
34	19	24	25	68	75.56	22.67	ดี
35	22	24	25	71	78.89	23.67	ดี
36	17	23	24	64	71.11	21.33	ดี
37	19	24	25	68	75.56	22.67	ดี
38	19	21	23	63	70.00	21.00	ดี
39	25	25	27	77	85.56	25.67	ดี
40	22	24	25	71	78.89	23.67	ดี
41	19	25	25	69	76.67	23.00	ดี
42	19	23	24	66	73.33	22.00	ดี
43	15	15	16	46	51.11	15.33	ปรับปรุง
<b>รวม</b>	<b>21.98</b>	<b>24.14</b>	<b>25.26</b>	<b>71</b>	<b>79.30</b>	<b>23.79</b>	<b>ดี</b>

จากตารางที่ 4.3 แสดงคะแนน/ร้อยละการประเมินความสามารถการเรียนรู้การแบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง จากที่ครูประเมินนักเรียน พบว่าภาพรวมของความสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับ ดี มีนักเรียนมีความสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองอยู่ในระดับดี จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 มีนักเรียนที่อยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4.65 และมีนักเรียนที่อยู่ในระดับปรับปรุง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.32

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบคะแนนการประเมินความสามารถการเรียนรู้การแบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง จากนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน

N = 43

ลำดับ	นักเรียนประเมินตนเอง			ครูประเมินนักเรียน			แปลผล	
	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย 30 คะแนน	แปล ความหมาย	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย 30 คะแนน	แปล ความหมาย		
1	77	25.66	ดี	74	24.67	ดี	ดี	ดี
2	69	23.00	ดี	47	15.67	พอใช้	ดี	พอใช้
3	81	27.00	ดี	84	28	ดี	ดี	ดี
4	73	24.33	ดี	72	24	ดี	ดี	ดี
5	66	22.00	ดี	81	27	ดี	ดี	ดี
6	76	25.33	ดี	74	24.67	ดี	ดี	ดี
7	69	23.00	ดี	70	23.33	ดี	ดี	ดี
8	78	26.00	ดี	80	26.67	ดี	ดี	ดี
9	58	19.33	พอใช้	60	20	พอใช้	พอใช้	พอใช้
10	66	22.00	ดี	64	21.33	ดี	ดี	ดี
11	80	26.66	ดี	70	23.33	ดี	ดี	ดี
12	73	24.33	ดี	72	24	ดี	ดี	ดี
13	82	27.33	ดี	77	25.67	ดี	ดี	ดี

## ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	นักเรียนประเมินตนเอง			ครูประเมินนักเรียน			แปลผล	
	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย 30 คะแนน	แปล ความหมาย	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย 30 คะแนน	แปล ความหมาย		
14	80	26.66	ดี	78	26	ดี	ดี	ดี
15	79	26.33	ดี	78	26	ดี	ดี	ดี
16	75	25.00	ดี	69	23	ดี	ดี	ดี
17	79	26.33	ดี	80	26.67	ดี	ดี	ดี
18	71	23.67	ดี	74	24.67	ดี	ดี	ดี
19	75	25.00	ดี	77	25.67	ดี	ดี	ดี
20	80	26.67	ดี	81	27	ดี	ดี	ดี
21	73	24.33	ดี	67	22.33	ดี	ดี	ดี
22	75	25.00	ดี	71	23.67	ดี	ดี	ดี
23	82	27.33	ดี	79	26.33	ดี	ดี	ดี
24	76	25.33	ดี	69	23	ดี	ดี	ดี
25	75	25	ดี	68	22.67	ดี	ดี	ดี
26	75	25	ดี	74	24.67	ดี	ดี	ดี
27	79	26.33	ดี	79	26.33	ดี	ดี	ดี
28	73	24.33	ดี	69	23	ดี	ดี	ดี
29	77	25.67	ดี	74	24.67	ดี	ดี	ดี
30	84	28	ดี	83	27.67	ดี	ดี	ดี
31	80	26.67	ดี	72	24	ดี	ดี	ดี
32	76	25.33	ดี	62	20.67	ดี	ดี	ดี
33	70	23.33	ดี	ดี	25.67	ดี	ดี	ดี
34	77	25.67	ดี	68	22.67	ดี	ดี	ดี
35	80	26.67	ดี	71	23.67	ดี	ดี	ดี
36	76	25.33	ดี	64	21.33	ดี	ดี	ดี

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	นักเรียนประเมินตนเอง			ครูประเมินนักเรียน			แปลผล	
	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย	แปล ความหมาย	รวม 90 คะแนน	คะแนน เฉลี่ย	แปล ความหมาย		
37	75	25	ดี	68	22.67	ดี	ดี	ดี
38	61	20.33	พอใช้	ดี	21	ดี	พอใช้	ดี
39	71	23.67	ดี	ดี	25.67	ดี	ดี	ดี
40	84	28	ดี	71	23.67	ดี	ดี	ดี
41	86	28.67	ดี	69	23	ดี	ดี	ดี
42	76	25.33	ดี	66	22	ดี	ดี	ดี
43	70	23.33	ดี	ดี	15.33	ปรับปรุง	ดี	ปรับปรุง
รวม	75	25.12	ดี	71	23.79	ดี	ดี	ดี

จากตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบคะแนน/ร้อยละการประเมินความสามารถการเรียนรู้การ  
แบบนำตนเอง ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ครั้ง  
จากนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน พบว่า ภาพรวมของนักเรียนประเมินตนเองและ  
ครูประเมินนักเรียนอยู่ในระดับดี กับ ดี

เมื่อพิจารณาเป็นระดับที่เหมือนกัน ของนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน

อยู่ในระดับ ดี มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 90.69

อยู่ในระดับพอใช้ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.32

ระดับที่ต่างกัน ของนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน

อยู่ในระดับ ดี กับ พอใช้ มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.32

อยู่ในระดับ พอใช้ กับ ดี มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.32

อยู่ในระดับ ดี กับ ปรับปรุง มีจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.32



ตารางที่ 4.5 แสดงคะแนน /ร้อยละ ของชิ้นงานนักเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

N = 43

ลำดับ	รายการประเมิน					รวม 15 คะแนน	ร้อยละ	แปลผล
	ความสมบูรณ์ (3 คะแนน)	สอดคล้องกับเนื้อหา (3 คะแนน)	รูปแบบ (3 คะแนน)	ความคิดสร้างสรรค์ (3 คะแนน)	เวลาที่กำหนด (3 คะแนน)			
1	3	3	2	3	3	14	93.33	ดี
2	1	1	2	2	2	8	53.33	พอใช้
3	1	2	2	3	3	11	73.33	ดี
4	2	2	2	3	3	12	80.00	ดี
5	2	1	2	3	2	10	66.67	พอใช้
6	2	2	2	2	3	11	73.33	ดี
7	3	2	3	3	3	14	93.33	ดี
8	3	3	3	3	3	15	100.00	ดี
9	2	2	2	3	2	11	73.33	ดี
10	2	2	2	3	2	11	73.33	ดี
11	2	2	2	2	3	11	73.33	ดี
12	2	3	1	2	2	10	66.67	พอใช้
13	3	2	3	3	3	14	93.33	ดี
14	3	2	3	3	3	14	93.33	ดี
15	3	3	3	3	3	15	100.00	ดี
16	2	2	2	3	2	11	73.33	ดี
17	2	2	2	2	3	11	73.33	ดี
18	1	2	1	2	2	8	53.33	พอใช้
19	2	2	2	3	3	12	80.00	ดี
20	2	1	2	1	2	8	53.33	พอใช้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	รายการประเมิน					รวมคะแนน	ร้อยละ	แปลผล
	ความสมบูรณ์	ผลงานสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน	รูปแบบของผลงานมีความถูกต้อง	ความคิดสร้างสรรค์	เสร็จตามเวลาที่กำหนด			
21	2	1	1	2	2	8	53.33	พอใช้
22	2	2	3	2	2	11	73.33	ดี
23	2	3	3	3	3	14	93.33	ดี
24	2	2	2	3	3	12	80.00	ดี
25	2	1	2	2	2	9	60.00	พอใช้
26	3	3	3	3	2	14	93.33	ดี
27	3	3	3	3	3	15	100.00	ดี
28	1	2	2	2	2	9	60.00	พอใช้
29	2	2	2	2	2	10	66.67	พอใช้
30	3	3	3	3	3	15	100.00	ดี
31	2	2	2	3	3	12	80.00	ดี
32	1	2	2	2	2	9	60.00	พอใช้
33	2	1	2	3	2	10	66.67	พอใช้
34	2	1	2	2	2	9	60.00	พอใช้
35	2	2	2	2	2	10	66.67	พอใช้
36	1	2	1	2	2	8	53.33	พอใช้
37	2	1	1	2	2	8	53.33	พอใช้
38	2	2	2	2	2	10	66.67	พอใช้
39	1	2	2	3	2	10	66.67	พอใช้
40	2	2	2	2	2	10	66.67	พอใช้
41	1	2	2	3	3	11	73.33	ดี

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	รายการประเมิน					รวม คะแนน	ร้อยละ	แปลผล
	ความสมบูรณ์	ผลงานสอดคล้องกับ เนื้อหาที่เรียน	รูปแบบของผลงานมี ความถูกต้อง	ความคิดสร้างสรรค์	เสร็จตามเวลาที่ กำหนด			
42	1	2	3	2	3	11	73.33	ดี
43	1	1	2	2	2	8	53.33	พอใช้

จากตารางที่ 4.5 แสดงคะแนนการประเมินชิ้นงานนักเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ที่เรียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่านักเรียนมีผลการประเมินชิ้นงานวิชาคอมพิวเตอร์ มีคะแนนอยู่ในระดับดี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 55.81 ระดับพอใช้ จำนวน 19 คน คิดเป็น ร้อยละ 44.19

#### 4.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ตารางที่ 4.6 แสดงคะแนน/ร้อยละ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง

N = 43

ลำดับ	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
1	16	53.33	ไม่ผ่าน
2	8	26.67	ไม่ผ่าน
3	20	66.67	ไม่ผ่าน

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
4	23	76.67	ผ่าน
5	25	83.33	ผ่าน
6	23	76.67	ผ่าน
7	23	76.67	ผ่าน
8	26	86.67	ผ่าน
9	14	46.67	ไม่ผ่าน
10	24	80.00	ผ่าน
11	12	40.00	ไม่ผ่าน
12	15	50.00	ไม่ผ่าน
13	25	83.33	ผ่าน
14	16	53.33	ไม่ผ่าน
15	26	86.67	ผ่าน
16	18	60.00	ไม่ผ่าน
17	24	80.00	ผ่าน
18	25	83.33	ผ่าน
19	19	63.33	ไม่ผ่าน
20	23	76.67	ผ่าน
21	17	56.67	ไม่ผ่าน
22	15	50.00	ไม่ผ่าน
23	25	83.33	ผ่าน
24	21	70.00	ผ่าน
25	22	73.33	ผ่าน
26	18	60.00	ไม่ผ่าน
27	26	86.67	ผ่าน

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

N = 43

ลำดับ	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 70
28	15	50.00	ไม่ผ่าน
29	17	56.67	ไม่ผ่าน
29	25	83.33	ผ่าน
30	20	66.67	ไม่ผ่าน
31	18	60.00	ไม่ผ่าน
32	24	80.00	ไม่ผ่าน
33	26	86.67	ผ่าน
34	19	63.33	ไม่ผ่าน
35	20	66.67	ไม่ผ่าน
36	22	73.33	ผ่าน
37	20	66.67	ไม่ผ่าน
38	18	60.00	ไม่ผ่าน
39	16	53.33	ไม่ผ่าน
40	19	63.33	ไม่ผ่าน
41	18	60.00	ไม่ผ่าน
42	13	43.33	ไม่ผ่าน
43	15	50.00	ไม่ผ่าน

จากตารางที่ 4.6 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 43 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 41.86 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 58.14

### 4.3 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ตารางที่ 4.7 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

N = 43

ข้อที่	ประเด็น	Mean	S.D.	แปลความหมาย
<b>ด้านผู้สอน</b>		<b>4.49</b>	<b>0.78</b>	<b>มาก</b>
1	อธิบายเนื้อหาที่ต้องการให้เรียนรู้ชัดเจน	4.63	0.66	มากที่สุด
2	มีการแจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหารายวิชาก่อนการเรียนรู้อย่างชัดเจน	4.35	0.90	มาก
3	ส่งเสริมให้มีการปฏิบัติงานร่วมกัน	4.51	0.70	มากที่สุด
4	ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน	4.47	0.85	มาก
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>		<b>4.46</b>	<b>0.90</b>	<b>มาก</b>
5	ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง	4.37	1.07	มาก
6	ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด	4.35	0.95	มาก
7	ทำให้นักเรียนได้ปฏิบัติการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่เพิ่มขึ้น	4.67	0.61	มากที่สุด
8	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น	4.51	0.91	มากที่สุด
9	บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างอิสระ	4.42	0.96	มาก
<b>ด้านสื่อการเรียนรู้</b>		<b>4.42</b>	<b>0.83</b>	<b>มาก</b>
10	มีความหลากหลาย และทันสมัย	4.53	0.67	มากที่สุด

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

N = 43

ข้อที่	ประเด็น	Mean	S.D.	แปลความหมาย
11	มีจำนวนเพียงพอต่อการเรียน	4.33	0.97	มาก
12	ช่วยการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี	4.40	0.85	มาก
<b>ด้านการประเมินผลการเรียนรู้</b>		<b>4.61</b>	<b>0.58</b>	<b>มากที่สุด</b>
13	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้	4.72	0.45	มากที่สุด
14	นักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้โปรแกรม นำเสนอเพิ่มขึ้น และสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไป ใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้	4.53	0.70	มากที่สุด
15	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชา คอมพิวเตอร์	4.58	0.59	มากที่สุด
<b>รวม 4 ด้าน</b>		<b>4.49</b>	<b>0.79</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4.7 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.49 ,S.D. = 0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.61 , S.D. = 0.58) รองลงมาอยู่ในระดับ มาก คือด้านผู้สอน (Mean = 4.49 , S.D. = 0.78) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (Mean = 4.46 , S.D. = 0.90) และด้านสื่อการเรียนรู้ (Mean = 4.42, S.D. = 0.58) ตามลำดับ และมีรายละเอียดแต่ละด้านดังนี้

ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( Mean = 4.61 ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ (Mean = 4.72 , S.D. = 0.45) มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ (Mean = 4.58 , S.D. = 0.59) และนักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมนำเสนอเพิ่มขึ้นสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้ (Mean = 4.53 , S.D. = 0.70) ตามลำดับ

ด้านผู้สอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( Mean = 4.49 ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ความพึงพอใจอยู่ระดับมากที่สุด คือ อธิบายเนื้อหาที่ต้องการเรียนรู้ชัดเจน (Mean = 4.63 , S.D. = 66) และส่งเสริมให้มีการปฏิบัติงานร่วมกัน (Mean = 4.51 , S.D. = 0.70) ความพึงพอใจในระดับ

มาก คือ ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน (Mean = 4.47 , S.D. = 0.58) และมีการ  
แจ้งวัตถุประสงค์ เนื้อหารายวิชาก่อนการเรียนการสอนอย่างชัดเจน (Mean = 4.35 , S.D. = 0.90)  
ตามลำดับ

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( Mean = 4.46 ) เมื่อพิจารณา  
เป็นรายข้อ ข้อที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คือ ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการใช้งาน  
คอมพิวเตอร์ที่เพิ่มขึ้น (Mean = 4.67 , S.D. = 0.61) และบรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมี  
ความกระตือรือร้นในการเรียน (Mean = 4.51 , S.D. = 0.91) และความพึงพอใจในระดับมาก คือ  
บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างอิสระ (Mean = 4.42 , S.D. = 0.96) ช่วย  
ให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง (Mean = 4.37 , S.D. = 1.07) และส่งเสริมให้  
นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกันได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดซึ่งกันและกัน (Mean = 4.35 , S.D.  
= 0.95) ตามลำดับ

ด้านสื่อการเรียนรู้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( Mean = 4.42 ) เมื่อพิจารณาเป็น  
รายข้อ ข้อที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด คือ มีความหลากหลายและทันสมัย (Mean = 4.53,  
S.D. = 0.67) ความพึงพอใจในระดับมาก คือ ช่วยการเรียนรู้เป็นอย่างดี (Mean = 4.40 ,S.D. =  
0.85) และมีจำนวนเพียงพอต่อการเรียนรู้ (Mean = 4.33, S.D. = 0.67) ตามลำดับ



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

#### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70
2. นักเรียนที่เรียนรู้แบบนำตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลำโพ (คลองประชารังสฤษฎ์) อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 43 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ขอบเขตเนื้อหา  
หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย ชื่อเรื่องที่ใช้สอน คือโปรแกรมนำเสนอ
3. ตัวแปรที่ศึกษา  
ตัวแปรต้น  
การเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์  
ตัวแปรตาม
  1. ความสามารถในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์
  2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
  3. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องโปรแกรมนำเสนอ รวม 15 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที
2. แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 5 ด้าน จำนวนข้อ 10 ข้อ
3. แบบประเมินชิ้นงานนักเรียน จำนวน 5 ข้อ
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 4 ด้าน จำนวน 15 ข้อ

#### ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนโรงเรียนวัดลำโพ (ค้อยประชารังสฤษฎ์) อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 43 คน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

##### 1. ขั้นเตรียม

1.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนแก่นักเรียนเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอแก่นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

## 2. ชั้นทดลอง

2.1 ผู้สอนสอนตามแผนการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยแต่ละแผนการเรียนรู้ให้นักเรียนเรียนรู้แบบนำตนเอง

2.2 ผู้สอนประเมินผลการปฏิบัติงานจากใบงาน ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 จำนวน 10 คะแนน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 2 ใบงาน ใบงานละ 10 คะแนน

2.3 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ นักเรียนและครูผู้สอนต้องทำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง ประเมินหลังจากเรียนจบในหน่วยที่ 1 หน่วยที่ 3 และหน่วยที่ 5 รวมทั้งสิ้นจะมีการประเมินทั้งหมดจำนวน 3 ครั้ง

2.4 ผู้สอนประเมินชิ้นงานของนักเรียนหลังจากสิ้นสุดการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้

2.5 ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา คอมพิวเตอร์ เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 ข้อ

2.6 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

## 3. ชั้นสรุป

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมทั้งหมด มาประมวลผล และวิเคราะห์

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์พัฒนาการการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยวิเคราะห์ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง โดยวิเคราะห์ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)

3. วิเคราะห์ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่อการเรียนรู้ วิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เรื่อง โปรแกรมนำเสนอ โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

5. สรุปผลโดยใช้ตารางและการพรรณนา อภิปรายผล

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

5.1.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 43 คน การปฏิบัติงาน จำนวน 3 ครั้ง พบว่า

1. นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 และมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.97

2. ภาพรวมของนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียนอยู่ในระดับดีกับดี

3. นักเรียนมีผลการประเมินชิ้นงานวิชาคอมพิวเตอร์ มีคะแนนอยู่ในระดับดี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 55.81 ระดับพอใช้ จำนวน 19 คน คิดเป็น ร้อยละ 44.19

5.1.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 43 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 41.86 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 58.14

5.1.3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.49 , S.D. = 0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.61 , S.D. = 0.58) รองลงมา คือด้านผู้สอน (Mean = 4.49 , S.D. = 0.78) รองลงมา คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (Mean = 4.46 , S.D. = 0.90) และด้านสื่อการเรียนรู้ (Mean = 4.42, S.D. = 0.58)

## 5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

5.2.1 ผลการพัฒนาการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง จำนวน 43 คน พบว่า

1. นักเรียนมีคะแนนการปฏิบัติงาน จำนวน 3 ครั้ง ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 93.02 และมีคะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6.97 จะเห็นได้ว่าหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้แบบนำตนเองนักเรียนมีผลการประเมินการปฏิบัติงานผ่านเกณฑ์เป็นส่วนมาก ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนมีการเรียนรู้ตามขั้นตอนของการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้ง 5 ขั้นตอน จึงทำให้มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์

2. ภาพรวมของนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียนอยู่ในระดับดีกับดีจะเห็นว่าโดยส่วนมากนักเรียนประเมินตนเอง และครูประเมินนักเรียนมีความเห็นตรงกันว่ามีความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองในระดับที่ดี

3. นักเรียนมีผลการประเมินชิ้นงานวิชาคอมพิวเตอร์ มีคะแนนอยู่ในระดับดี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 55.81 ระดับพอใช้ จำนวน 19 คน คิดเป็น ร้อยละ 44.19 จะเห็นได้ว่าคะแนนการประเมินชิ้นงานของนักเรียนมีนักเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ จำนวน 19 คน ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับพอใช้ คือชิ้นงานที่ส่งยังไม่สมบูรณ์ ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ทำให้ถูกตัดคะแนนและนักเรียนส่งงานล่าช้า ส่งงานไม่ตรงเวลาตามที่กำหนด แต่เมื่อพิจารณานักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินนักเรียน อยู่ในระดับ ดี กับ ดี ซึ่งมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์แตกต่างกัน ทำให้เห็นว่าการเรียนรู้แบบนำตนเองนั้นมีส่วนช่วยทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติงานและรู้จักตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งโรเจอร์ส (Carl Rogers, 1987) ให้ทัศนะเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลิกภาพไว้ว่า มีลักษณะต่างๆ ได้แก่ เป็นผู้ที่มีความสามารถปรับตัวได้ตาม ความเป็นจริง มี ความสอดคล้องระหว่างตัวตนกับประสบการณ์ สามารถเปิดตนเองออกมารับประสบการณ์ใหม่ ๆ รับความต้องการที่เกิดขึ้นทั้งภายในและภายนอก ได้ถูกต้องเข้าใจตนเอง สามารถเลือกและตัดสินใจตอบสนอง ความต้องการของตนเองได้ รับผิดชอบต่อตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ มีชีวิตอยู่กับปัจจุบันเป็นตัวของตัวเอง สามารถนำเอาประสบการณ์ต่างๆมาพัฒนาตนเอง เชื่อในความสามารถของตนเอง ตลอดจนรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง และไม่ตัดสินใจที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยขึ้นอยู่กับการยอมรับหรือการไม่ยอมรับจากผู้อื่น กระบวนการเรียนรู้เกิดในตัวผู้เรียน ที่ควบคุมโดยผู้เรียนเองเท่านั้น สอดคล้องกับ สถาพร หมวดอินทร์ (2546) ที่ศึกษาปัจจัยบางประการ ได้แก่ ความเชื่ออำนาจในตนเอง ความมีวินัยในตนเอง และพฤติกรรมการสอน ของครู มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยตนเอง และ แคนดี้ (Candy 1991, p. 6 – 23) ได้วิเคราะห์แนวความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองว่า ประกอบด้วย 2 มิติ คือ มิติของกระบวนการ (process) ว่า เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนพัฒนาตนไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง และมิติของผลผลิต (product) คือลักษณะของผู้เรียนรู้แบบนำตนเอง เดย์ (Day, 1971) ซึ่งกล่าวว่าผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะ (maturation) เป็นบุคคลที่มีความรับผิดชอบตนเองได้ (self responsibility) มีระเบียบกฎเกณฑ์ของตนเอง มีความสามารถในการควบคุมตนเองได้ Knowles (1989 , p. 89 - 91) กล่าวว่า ผู้เป็นผู้อำนวยการความสะอาด ต้องมีความเข้าใจ เมื่อใดที่จะเข้าไปช่วยเหลือ แนะนำหรือช่วงเวลาใด ควรปล่อยให้ผู้เรียน รับผิดชอบด้วยตนเอง และทิสนา แชมมณี (2548, p. 120 - 121) อธิบายว่า ผู้สอนต้องคิดจัดเตรียมกิจกรรมหรือประสบการณ์ ที่จะเอื้อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว และได้ ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม

เพื่อนำไปสู่ การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้แล้ว ในขณะที่ ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนครูควรลดบทบาท ของตนเองลง เปลี่ยนบทบาทจากการถ่ายทอด ความรู้ไปเป็นผู้อำนวยความสะดวก ช่วยให้ ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพ

5.2.2 ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 43 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ตามที่กำหนดไว้ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 41.86 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 58.14 เป็นไม่ไปตาม สมมุติฐานที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่านักเรียนการที่นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเน้นในเรื่อง ของความรู้ ความจำ ความเข้าใจมากเกินไป ข้อคำถามบางข้อใกล้เคียงกันจึงทำให้นักเรียนเลือกผิด และในเรื่องของการวางขั้นตอนของการเรียนรู้แบบนำตนเองไม่ครบถ้วนทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่อง ของการเรียนการสอน นักเรียนเรียนรู้แบบนำตนเองได้ไม่เต็มที่ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่ตั้งไว้ สมบัติ สุวรรณพิทักษ์ (2543, น. 11 - 14) ได้ กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนำตนเองจำเป็นต้องอาศัยคุณสมบัติที่เป็นความสามารถพื้นฐานบางอย่าง เพื่อที่จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จด้วยดีนั้นควร ได้มีการจัดสภาพแวดล้อมและ ประสบการณ์เรียนที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้แบบนำตนเองมากที่สุด การเรียนอย่างเน้นการจำ ต้องเน้น การแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติจริง การคิดสร้างสรรค์ เพราะเมื่อมีการจำต้องมีการลืม สเตเจอร์และ เดฟ (Skager and Dave, 1977) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญที่จะต้องจัดให้ผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนแบบนำตนเอง การเรียนรู้ที่คำนึงถึงความสำคัญของผู้เรียนเป็นรายบุคคล ได้แก่ ความแตกต่าง ในความสามารถ ความรู้พื้นฐาน ความสนใจเรียน วิธีการเรียนรู้ จัดเนื้อหาและสื่อให้เหมาะสม ซึ่ง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สิริรัตน์ สัมพันธ์ยุทธ (2540: บทคัดย่อ) ส่วนด้านความคิดริเริ่มและมี อิสระในการเรียนรู้ พบว่านิสิตฝึกประสบการณ์สาขาจิตศาสตร์และคอมพิวเตอร์ศึกษา กับ นิสิต ฝึก ประสบการณ์สาขาพลศึกษาและสุขศึกษา มีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยนิสิตสาขาพลศึกษา และ สุขศึกษา มีค่าเฉลี่ยของความสามารถในการเรียนรู้สูงกว่า ทั้งนี้เนื่องจากสาขาวิชาจิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์ศึกษา เป็นสาขาที่เน้นสาระความรู้ในด้านความจำ และการนำไปใช้ ส่วนสาขาพล ศึกษาและสุขศึกษาเน้นความ เข้าใจและสามารถปฏิบัติได้จึงมีความเป็นอิสระในการเรียนรู้และเกิด ความคิดริเริ่มมากกว่า

5.2.3 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบนำ ตนเอง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า โดยภาพรวม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.49 ,S.D. = 0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านการ ประเมินผลการเรียนรู้ อยู่ในระดับ มากที่สุด (Mean = 4.61 , S.D. = 0.58) รองลงมา คือด้านผู้สอน

(Mean = 4.49 , S.D. = 0.78) รองลงมา คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (Mean = 4.46 , S.D. = 0.90) และด้านสื่อการเรียนรู้ (Mean = 4.42, S.D. = 0.58) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของแคนดี้ และพรอสท์ (Candy 1991 ; Frost , 1996) ที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้จากการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากผู้เรียนมีความรู้สึกลึกซึ้งในการค้นคว้าความรู้ ฝึกเป็นผู้มีความรับผิดชอบ เพิ่มความมั่นใจในตนเอง ฝึกทักษะการค้นคว้า การขอความช่วยเหลือ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดการคิดสร้างสรรค์ เกิดการคิดวิเคราะห์ เปิดกว้างในการรับสิ่งใหม่ๆ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จึงสรุปได้ว่าความรู้สึกลึกซึ้งของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะความรู้สึกลึกซึ้งและเจตคติของผู้เรียนมีอิทธิพลต่อกระบวนการรับรู้เพื่อเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียน หลักการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดนี้ จึงเน้นความรู้สึกลึกซึ้งของผู้เรียนเป็นหลัก การสร้างเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการจัดการเรียนการสอน สิ่งสำคัญประการหนึ่ง คือทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่บุคคลจะเรียนรู้หรือมีพัฒนาการและความเจริญงอกงามนั้น บุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะพึงพอใจเบื้องต้น

### 5.3 ข้อค้นพบงานวิจัย

5.3.1 การนำเอาการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้ในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้นักเรียนมีความสนใจการเรียนยิ่งขึ้น เป็นการกระตุ้นให้มีความมุ่งมั่น ความตั้งใจ กำหนดความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการที่นักเรียนได้ปฏิบัติจริง นักเรียนจะสามารถเป็นผู้ควบคุมตนเอง มีอิสระในการทำงาน โดยเริ่มตั้งแต่การเลือกในสิ่งที่ตนเองต้องการทำ มีการวางแผนการทำงานไปสู่เป้าหมาย ค้นคว้าหาความรู้และสามารถสร้างงานด้วยตนเองและสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ โดยครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ

5.3.2 การเรียนรู้แบบนำตนเองนี้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งเห็นได้จากการประเมินตนเองในภาพรวมอยู่ในระดับดี การสร้างชิ้นงานนักเรียนส่วนใหญ่จะประสบความสำเร็จเพราะมีความตั้งใจ สนใจ ที่จะหาสิ่งแปลก ๆ ใหม่ๆ ที่ตนเองไม่เคยทำมาก่อน ซึ่งเป็นการพัฒนาตนเองไปสู่การเรียนรู้ระดับสูงต่อไปได้

5.3.3 จากงานวิจัยทำให้เห็นว่า คะแนนการปฏิบัติงานมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 40 คน ในขณะที่ผลการประเมินชิ้นมีนักเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับ ดี จำนวน 24 คน แต่เมื่อพิจารณาการนักเรียนประเมินตนเองและครูประเมินเป็นระดับที่เหมือนกันกล่าวคือ อยู่ในระดับดี ซึ่งมีความสอดคล้องกับการปฏิบัติงานจะเห็นว่านักเรียนเกือบทั้งหมดผ่านเกณฑ์ ซึ่งทำให้เห็นการเรียนรู้แบบ

นำตนเองนั้นมีส่วนช่วยทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติงานและรู้จักตนเองมากยิ่งขึ้น นักเรียนส่วนมากประเมินตนเองในระดับดี

5.3.4 การเรียนรู้แบบนำตนเองสามารถนำไปพัฒนานักเรียนเป็นรายบุคคลได้ เพราะการเรียนรู้แบบนี้ทำให้เห็นข้อดี ข้อด้อย ของนักเรียนแต่ละคน เช่นบางคนขยัน บางคนเกียจคร้าน บางคนสนใจกระตือรือร้น เป็นต้น

## 5.4 ข้อเสนอแนะ

### 5.4.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. การเรียนรู้แบบนำตนเอง เป็นความสามารถที่นักเรียนจะควบคุมตัวเองและมีความพร้อมในการเรียนได้มาก ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องเลือกเนื้อหาและวางแผนเกี่ยวกับเรื่องที่จะสอนให้เหมาะสมกับระดับชั้นและวัย ผู้เรียนจะต้องมีความรับผิดชอบสูงในการนำและควบคุมตนเอง ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ส่วนผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวก จัดหาทรัพยากร แหล่งข้อมูลให้พร้อม และจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ทั้งระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง

2. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความยากเกินไปไม่เหมาะสมกับผู้เรียน หรือข้อคำถามที่มีความคล้ายคลึงกันทำให้นักเรียนตอบผิด ข้อสอบข้อที่มีคำถามและคำตอบยาวนักเรียนโดยส่วนมากจะตอบผิด เพราะนักเรียนไม่อ่านข้อสอบใช้การเดา

3. ในเรื่องของกาหนดเวลาสำหรับการปฏิบัติงานไม่เพียงพอ งานบางอย่างต้องทำต่อเนื่องจึงทำให้ต้องต่อเวลา นอกเวลาเรียนเป็นปัญหาในการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนต้องรีบเดินทางกลับบ้านหลังจากเลิกเรียน และอีกประการนักเรียน ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เช่นเรื่องการตกแต่งสไลด์ การแทรกรูปภาพ

### 5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการเรียนรู้แบบอิสระ (Independent) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์

2. ศึกษาการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองมาใช้ในการสอนในรายวิชาอื่น ๆ



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ . (2545). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ:  
องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม  
(ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎหมายกระทรวงที่เกี่ยวข้อง และพระราชบัญญัติ  
การศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์  
(ร.ส.พ.).

กระทรวงศึกษาธิการ.(2551).*หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ:  
วัฒนาพานิช.ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ.*หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สืบค้นจาก  
<http://www.curriculum51.net/upload/cur-51.pdf>

กาญจนา จันทร์ประเสริฐ.(2553).*การพัฒนาแบบวัดความพร้อมในการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
สำหรับนักศึกษากลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ.สุทธิปริทัศน์*.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
ในการสอนวิชาฟิสิกส์วิทยาศาสตร์ชีวภาพ. ดุษฎีนิพนธ์ ศึกษาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยรังสิต*.

กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546).*ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์  
การเกษตรไชยปราการจำกัด อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่. คณะเกษตรศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*.

จิรวัดน์ ยูอมรพิทักษ์. (2544). “ลักษณะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัย  
รามคำแหง สาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ”.วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตร์  
มหาบัณฑิต, คณะศึกษาศาสตร์,มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จุฑารัตน์ วิบูลย์ผล. (2539). “ความสัมพันธ์ระหว่างความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองกับความสามารถในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นัครชัย คงสุข. (2535). ความพึงพอใจของผู้รับบริการของแผนกคลังพัสดุ ฝ่ายกวดตาการและโภชนาการภายในประเทศ บริษัท การบินไทยจำกัด (มหาชน). สารานพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทิพวรรณ กองสุทธิใจ. (2547). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชา วิทยาศาสตร์ 1 เรื่อง ความหลากหลายทางชีวภาพและทรัพยากรธรรมชาติ ในระบบนิเวศ. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สถาบันราชภัฏพระนคร.

ทิสนา แคมมณี. (2545). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภารัตน์. (2544). ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกทางบวกความรู้สึกทางลบและความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน. กรุงเทพฯ: เฮาส์ออฟเคอร์มิสท์.

นัลดา อังสุโวทัย. (2550). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน วิชาเคมีที่เน้นกระบวนการเรียนรู้แบบนำตนเองของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ ปริญญาคุณวุฒิปบัณฑิต สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น. พัฒนาคุณภาพวิชาการ จำกัด.

นันทกาญจน์ ชินประหัชฐ์ .(2544). การพัฒนาเทคนิคและเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลในการวัดการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองในกิจกรรมโครงการของนักเรียนระดับประถมศึกษา.

นันทพร สำเภา. (ม.ป.ป.)ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.

สืบค้นจาก <http://www.nana-bio.com/Research/image%20research/research%20work/Achievement/Achievement01.html>

ประเทือง วิบูลย์ศักดิ์.(ม.ป.ป.).การเรียนรู้แบบนำตนเอง (Self-Directed Learning).

สืบค้นจาก <http://www.sahavicha.com/?name=article&file=readarticle&id=1302>

พิมพ์พันธ์ เฉชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข. วิธีวิทยาการสอนวิทยาศาสตร์ทั่วไป. :กรุงเทพฯ.

รังสรรค์ นกสกุล. (2543). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อการเรียนและลักษณะนิสัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในวิชา ง 013. ปรินูญานิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง กรุงเทพมหานคร. (อัครา).

ราชบัณฑิตยสถาน, (2546).พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542, กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์ จำกัด.

รุ่งฟ้า กิติญาณสันต์.(2551).การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนิสิต: การสะท้อนจากกระบวนการวิจัยปฏิบัติการ.วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม ปีที่ 5 ฉบับที่ 1-2 ปีการศึกษา 2552,145-161

ลาวัญญ์ ทองมนต์. (2550). การพัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา.วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัย และพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วารสารการวัดผลการศึกษา.(2554).การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน. สืบค้นจาก [https://edu.msu.ac.th/jem/home/journal\\_file/327.pdf](https://edu.msu.ac.th/jem/home/journal_file/327.pdf)

วิรุฬ พรรณเทวี. (2542). ความพึงพอใจของประชาชนต่อการให้บริการของหน่วยงานกระทรวงมหาดไทยในอำเภอเมืองจังหวัดแม่ฮ่องสอน.วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.

สถาพร หมวดอินทร์. (2546). ปัจจัยบางประการที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาพาณิชยกรรมในโรงเรียนมัธยมศึกษา. ปรินูญานิพนธ์การศึกษา

สถาพร หมวดอินทร์. (2543). เทคนิคการสอนแนวใหม่. กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

วิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สมนึก กัททิษณี. (2544). การวัดผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3: ประสานการพิมพ์.

สมบัติ สุวรรณพิทักษ์. (2524).การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง. สงขลา: โรงพิมพ์ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาคใต้.

สมพร เชื้อพันธ์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์

ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม.

(หลักสูตรและการสอน).พระนครศรีอยุธยา บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏ

พระนครศรีอยุธยา.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2545 - 2559).

กรุงเทพฯ: พรินทวนกราฟฟิค. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). การจัดการ

เรียนรู้แบบโครงงาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สิริรัตน์ สัมพันธ์ยุทธ์. (2540). ลักษณะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักศึกษาในระบบการศึกษา

ทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการศึกษา ผู้ใหญ่ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

สุกัญญา นิมานนท์. (2536). การสอนแบบให้ผู้เรียนด้วยตนเอง. กองบริการศึกษา : 15-22.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

แสงเดือน เจริญนิม (2555) ความสามารถในการเรียนรู้แบบนาคตนเองของนิสิตฝึกประสบการณ์.

อมรรักษ์ สวานชุล. (2558). แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการนาคตนเองกับการจัดการศึกษา.

วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ปีที่ 9

ฉบับที่ 1 มกราคม – เมษายน 2558

ออซูเบล (Ausubel, David 1963). สืบค้นเมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2559.

สืบค้นจาก <http://eman-yusoh.blogspot.com/2012/09/david-p-ausubel.html>

อัจจิมา บำรุงนา. (2557). การพัฒนาการสอนผ่านเว็บด้วยการเรียนรู้แบบนาคตนเอง วิชาคอมพิวเตอร์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

อัญชลี สารรัตน์. (2523). การศึกษาลักษณะและการปฏิบัติตนของผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนสูง. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัญชัน เฟื่องสุข. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เจตคติต่อวิชา

วิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อวิธีสอน ระหว่างการสอน แบบสืบเสาะหาความรู้ที่ใช้

เพลงประกอบกับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต

สถาบันราชภัฏพระนคร.

อาภาพร สิงหาราช. (2525). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และเจตคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ ประกอบการใช้ห้องเรียนจำลองธรรมชาติกับการสอนตามแนวคอนสตรัคติวิซึม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหบัณฑิต สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.

### ภาษาต่างประเทศ

Baxter, L.Z. (1994). *The association of self-directed learning readiness, learning styles, self-paced instruction, and confidence to perform on job*. Doctoral dissertation, University of North Texas.

Bloom, Benjamin. S. (1984, May). *The Search for Methods of Group Instruction as Effective as One-to-One Tutoring*. *Educational Leadership*. 41(8) : 4 – 17.

Bloom, Benjamin. S.; Kruthwohl, David. R.; & Masia, Bertram B. (1956). *Taxonomy of educational Objectives The Classification of educational Goals*. Handbook II: Affective Domain. Illinois : Longmans.

Bolhuis, Sanneke. (2003, june). *Towards process – oriented teaching for self – directed lifelong learning: a multidimensional perspective*. *Learning and Instruction*.3(3) :327 – 347.

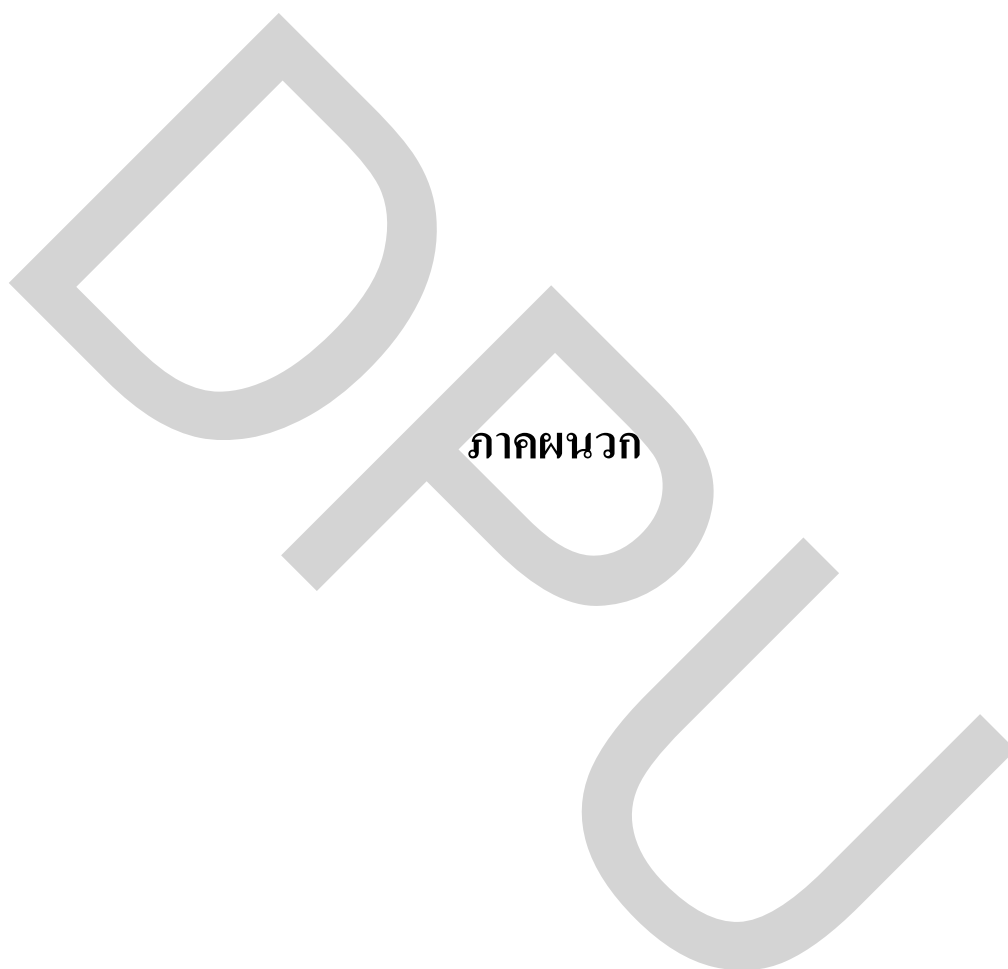
Boud, David. (1982). *Developing Student Autonomy in Learning*. New York: Nichols Publishing.

Candy, Philip. C. (1991). *Self- Directed for Lifelong Learning : a Comprehensive Guide to Theory and Practice*. San Francisco : Jossey – Bass.

Giffin, Colin. (1983). *Curriculum theory in adult lifelong educatio*. London: Croom Halm.

Grow, Gerald. O. (1996, March). *Teaching Learners to be Self – Directed*. *Adult Education Quarterly*, (Online). 41(3) : 125 – 149. Available: <http://longleaf.net/wp/articles-teaching/teaching-learners-text/>

- Guglielmino, L. M. (1977). *Development of the self-directed learning readiness scale*.  
 Doctoral Dissertation University of Georgia.
- Guglielmino, L. M.; Huey, B. Long.; & Roger Hiemstra. (2004, Spring). *Self-direction in Learning in the United States*. *International Journal of Self-directed Learning*, 1 (1) : 1 – 17.
- Hiemstra, Roger. (1994). *Self-directed Learning. The International Encyclopediam of Education*. 2 nd. ed. Grate Britain : BPC Wheatons Ltd, Exeter.
- Hudson, T. (2007). *Teaching second language reading*. Oxford, England: Oxford University Press.
- Knapper, C K. and Cropley, A J. (2000). *Lifelong Learning Higher Education*. 3 rded. London : Kogan Page.
- Knowles, Malcolm. S. (1975). *Self-directed Learning. A Guide for Learners and Teachers*. New York : Association Press.
- Knowles M.S. (1975). *Self-Directed Learning:A Guide for Learner and Teachers*. Chicago: Association Press.
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to learn*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing.
- Rovinelli, R.J., & Hamvleton, R. K. (1977). *On the use of content specialist in the assessment of Criterion-referenced test item validity*. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- Skager, Rodney. W. (1978). *Lift long education practice*. Hamburg : UNESCO Institute for Education.
- Skager, Rodney. W. and Dave, R.H. (1977). *Curriculum Evaluation for Lifelong Education*. Toronto : Peigamon Press.
- Skger,R.; & Dave, H (1977) . *Curriculum for Lifelong Education*. Oxford:Programe Process.
- Tough, Allen. (1971). *The adult's learning projects*. Toronto, Ontario: The Ontario Institute for studies in A Dult Education.
- Treffinger, Donald. J. (1995). *Self-directed learning*. In *Maker, C. June and Nielson, Aleene. B. Teaching Models in Educationion of the Gifted*. 2 nd ed. Texas : PRO – ED.





ภาคผนวก

ก แผนการจัดการเรียนรู้



### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี(คอมพิวเตอร์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ การตกแต่งสไลด์

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดการสไลด์

สอนวันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ภาคเรียนที่ 2 / 2559

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ง 4.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

#### ตัวชี้วัด

ง 3.1 ป. 4/4 ใช้ระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน

#### สาระสำคัญ

การเปลี่ยนฉากด้านหลังของสไลด์ การใช้เครื่องมือวาดภาพ การใช้ข้อความศิลป์ และการแทรกรูปภาพจากคลิปอาร์ตและการแทรกจากแฟ้ม

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถบอกขั้นตอนของการเปลี่ยนฉากด้านหลังของสไลด์ได้ (K)
2. สามารถบอกเครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพเพื่อตกแต่งสไลด์ได้ (K)
3. สามารถใช้เครื่องมือวาดภาพเพื่อตกแต่งสไลด์ได้ (P)
4. สามารถออกแบบตัวอักษรแบบข้อความศิลป์ในลักษณะต่างๆ ได้ (P)
5. สามารถนำภาพมาตกแต่งเอกสารได้ (P)
6. สามารถกำหนดรูปภาพของฉากหลังด้วยวิธีต่างๆ เพื่อให้สวยงามได้ (P)
7. ตั้งใจเรียนและเอาใจใส่ในการเรียน (A)

## สาระการเรียนรู้

1. การเปลี่ยนฉากหลังด้วยสี การเปลี่ยนฉากหลังด้วยเทมเพลต การเปลี่ยนฉากหลังด้วยรูปภาพ
2. การใช้เครื่องมือวาดภาพเพื่อตกแต่งเอกสาร การวาดภาพสี่เหลี่ยม การวาดภาพวงกลม และการวาดภาพรูปทรงอื่น ๆ
3. การใช้เครื่องมือและรูปแบบข้อความศิลป์เพื่อตกแต่งเอกสารให้สวยงาม
4. การแทรกภาพจากคลังอาร์ตที่มากพร้อมกับโปรแกรมและการสร้างจากเพิ่มข้อมูลภาพจากภายนอก

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน

1. ครูผู้สอนชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการตกแต่งสไลด์ที่นักเรียนจะต้องเรียนให้นักเรียนทราบ
2. นักเรียนกำหนดความต้องการในการเรียนและความสนใจของแต่ละคนให้ครูผู้สอนหรือเพื่อนนักเรียนด้วยกันทราบ ซึ่งนักเรียนอาจมีการจดบันทึกความต้องการในการเรียนของนักเรียนด้วยก็ได้ เช่นนักเรียนจะสร้างสไลด์และตกแต่งสไลด์เกี่ยวกับเรื่องอะไร
3. ครูกำหนดให้นักเรียนสร้างสไลด์เกี่ยวกับเรื่องที่นักเรียนสนใจในการที่จะนำเสนอโดยการสร้างแบบ 1 แผ่นสไลด์ต่อ 1 หัวข้อ

### ขั้นการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน

เมื่อนักเรียนรู้ความต้องการในการเรียนของตนเองแล้ว นักเรียนจะต้องมีการกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนของตนเองว่านักเรียนจะเรียนเรื่องการตกแต่งสไลด์ไปเพื่ออะไร เรียนแล้วนักเรียนจะได้อะไรจากการเรียนบ้าง

### ขั้นการวางแผนการเรียน

1. นักเรียนออกแบบการเรียนของตนเองว่านักเรียนจะเรียนรู้เรื่องการตกแต่งสไลด์ได้อย่างไรให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้
2. นักเรียนกำหนดเนื้อหาในการเรียนของตนเอง จัดลำดับขั้นตอนในการทำงานเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา

### ขั้นการดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ

1. นักเรียนหาความรู้เรื่องการตกแต่งสไลด์จากแหล่งเรียนรู้ ต่างๆด้วยตนเอง เช่น สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต หนังสือเรียน ใบความรู้ จากเพื่อนนักเรียนด้วยกันหรือจากครูผู้สอน
2. นักเรียนลงมือปฏิบัติงานของตนเองให้สำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้
3. นักเรียนนักเรียนทำการบันทึกงานไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งชื่อไฟล์เป็นชื่อของนักเรียน

### ขั้นการประเมินผล

1. เมื่อดำเนินการตามขั้นตอนเรียบร้อยแล้ว นักเรียนนักเรียนร่วมกันสรุปรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่อง การกำหนดฉากหลังของสไลด์
2. นักเรียนทำแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเองโดยนักเรียนประเมินตนเอง และครูก็ประเมินให้นักเรียนด้วย
3. ครูตรวจใบงานและให้คะแนนการปฏิบัติงานของนักเรียน

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้
2. อินเทอร์เน็ต
3. หนังสือเรียนวิชาคอมพิวเตอร์

### การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
  - สังเกตการฝึกปฏิบัติ
  - ตรวจสอบความสำเร็จของงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
  - ผลงานของนักเรียนที่สร้างขึ้นจากการปฏิบัติงาน
  - แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง

## ใบความรู้

### เรื่อง การกำหนดฉากหลังของสไลด์

ฉากหลังของสไลด์เป็นส่วนที่สำคัญในการออกแบบแผ่นงาน เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ดังนั้นจำเป็นต้องตกแต่งให้สวยงามและสะอาดตา การแต่งฉากหลังหรือปรับเปลี่ยนฉากหลังนั้นสามารถทำได้หลายรูปแบบดังนี้

#### การใช้รูปภาพเป็นพื้นหลังภาพนิ่ง

1. คลิกภาพนิ่งที่ต้องการเพิ่มรูปภาพพื้นหลังลงไปเมื่อต้องการเลือกหลายภาพนิ่ง ให้คลิกที่ภาพนิ่งภาพหนึ่ง แล้วกดปุ่ม CTRL ค้างไว้ขณะที่คลิกภาพนิ่งอื่นๆ

2. บนแท็บ ออกแบบ ในกลุ่ม พื้นหลัง ให้คลิก ลักษณะพื้นหลัง แล้วคลิก จัดรูปแบบพื้นหลัง



3. คลิก เติม แล้วคลิก เติมรูปภาพหรือพื้นผิว

4. ให้เลือกให้เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

- เมื่อต้องการแทรกรูปภาพจากแฟ้ม ให้คลิก แฟ้ม แล้วค้นหาและคลิกสองครั้งที่รูปภาพที่ต้องการแทรก

- เมื่อต้องการวางรูปภาพที่คัดลอก ให้คลิก คลิปบอร์ด

- เมื่อต้องการใช้คลิปอาร์ตเป็นรูปภาพพื้นหลัง ให้คลิก คลิปอาร์ต จากนั้นในกล่อง ค้นหาข้อความ ให้พิมพ์คำหรือวลีที่อธิบายถึงคลิปที่ต้องการ หรือพิมพ์ชื่อไฟล์ของคลิปอาร์ตบางส่วนหรือทั้งหมด

**เคล็ดลับ:** เมื่อต้องการปรับแสงสัมผัสของรูปภาพ (ความสว่าง) หรือความแตกต่างระหว่างบริเวณที่มีมืดที่สุดและสว่างที่สุด (ความคมชัด) ในกล่องโต้ตอบ จัดรูปแบบพื้นหลัง ให้คลิกบานหน้าต่าง รูปภาพ แล้วเลือกตัวเลือกที่ต้องการ

5. ให้เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้:

- เมื่อต้องการใช้รูปภาพเป็นพื้นหลังของภาพนิ่งที่เลือก ให้คลิก ปิด

- เมื่อต้องการใช้รูปภาพเป็นพื้นหลังของภาพนิ่งทั้งหมดในงานนำเสนอ ให้คลิก นำไปใช้กับทั้งหมด

## การใช้สีเป็นพื้นหลังภาพนิ่ง

1. คลิกภาพนิ่งที่ต้องการเพิ่มสีพื้นหลังลงไปเมื่อต้องการเลือกหลายภาพนิ่ง ให้คลิกที่ภาพนิ่งภาพหนึ่ง แล้วกดปุ่ม CTRL ค้างไว้ขณะที่คลิกภาพนิ่งอื่นๆ
2. บนแท็บ ออกแบบ ในกลุ่ม พื้นหลัง ให้คลิก ลักษณะพื้นหลัง แล้วคลิก จัดรูปแบบพื้นหลัง



3. คลิก การเติม แล้วคลิก สีเติมแบบทึบ

**หมายเหตุ:** หรืออีกวิธีหนึ่ง ถ้าต้องใช้ไล่ระดับสีหรือเติมพื้นผิว คลิกสีเติมไล่ระดับสี หรือรูปภาพหรือพื้นผิว และเลือกตัวเลือกต้อง

4. คลิก สี  แล้วคลิกสีที่คุณต้องการ

เมื่อต้องการเปลี่ยนเป็นสีที่ไม่อยู่ในสีของธีม ให้คลิก สีเพิ่มเติม แล้วคลิกสีที่ต้องการบนแท็บ มาตรฐาน หรือผสมสีเองบนแท็บ กำหนดเอง สีแบบกำหนดเองและสีบนแท็บ มาตรฐาน จะไม่ถูกปรับปรุงถ้าเปลี่ยนธีมของเอกสารในภายหลัง

5. เมื่อต้องการเปลี่ยนความโปร่งใสของพื้นหลัง ให้เลื่อนตัวเลื่อน ความโปร่งใส

สามารถปรับเปอร์เซ็นต์ของความโปร่งใสได้ตั้งแต่ 0% (ทึบแสงสูงสุด ซึ่งเป็นการตั้งค่าเริ่มต้น) จนถึง 100% (โปร่งใสสูงสุด)

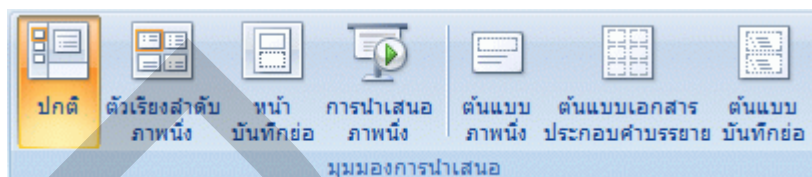
6. ให้เลือกให้เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

- เมื่อต้องการนำสีไปใช้กับภาพนิ่งที่คุณเลือก ให้คลิก ปิด
- เมื่อต้องการนำสีไปใช้กับภาพนิ่งทั้งหมดในงานนำเสนอ ให้คลิก นำไปใช้กับทั้งหมด

## การใช้รูปภาพเป็นลายน้ำ

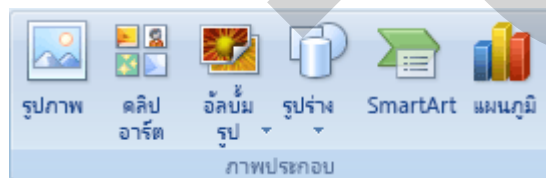
### 1. คลิกภาพนิ่งที่ต้องการเพิ่มลายน้ำลงไป

เมื่อต้องการเพิ่มลายน้ำลงในภาพนิ่งทั้งหมดในงานนำเสนอ บนแท็บ มุมมอง ในกลุ่ม มุมมองต้นแบบ คลิก ต้นแบบภาพนิ่ง



หมายเหตุ: ถ้างานนำเสนอที่เสร็จสมบูรณ์แล้วของคุณมีต้นแบบภาพนิ่งอย่างน้อยหนึ่งต้นแบบ คุณอาจไม่ต้องการนำพื้นหลังไปใช้กับต้นแบบภาพนิ่งเหล่านี้ และ เลี่ยงต่อการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้นกับงานนำเสนอ ทางเลือกที่ปลอดภัยคือให้เพิ่มพื้นหลังให้กับภาพนิ่งครั้งละหนึ่งภาพนิ่ง

### 2. บนแท็บ แทรก ในกลุ่ม ภาพประกอบ ให้เลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้



- เมื่อต้องการใช้รูปภาพเป็นลายน้ำ ให้คลิก รูปภาพ ค้นหารูปภาพที่ต้องการ แล้วคลิก แทรก
  - เมื่อต้องการใช้คลิปอาร์ต เป็นลายน้ำ ให้คลิก ภาพตัดปะ ในหน้าต่างงาน ภาพตัดปะ ในกล่องค้นหาให้พิมพ์คำหรือวลีที่อธิบายคลิปที่ต้องการ หรือพิมพ์ชื่อเพิ่มทั้งหมดหรือบางส่วนของคลิป แล้วคลิก ไปในกล่อง ค้นหาข้อความ ให้พิมพ์คำหรือวลีที่อธิบายคลิปที่ต้องการ หรือพิมพ์ชื่อเพิ่มทั้งหมดหรือบางส่วนของคลิป
3. เมื่อต้องการปรับขนาดของรูปภาพหรือภาพตัดปะ ให้คลิกขวาที่รูปภาพหรือภาพตัดปะบนภาพนิ่ง แล้วคลิก ขนาดและตำแหน่ง บนเมนูทางลัด
4. บนแท็บ ขนาด ภายใต้ มาตรฐาน ให้เพิ่มหรือลดการตั้งค่าในกล่อง ความสูง และ ความกว้าง

เมื่อต้องการรักษาสัดส่วนความสูงต่อความกว้างของรูปภาพหรือภาพตัดปะ ในขณะที่ปรับมาตราส่วน ให้เลือกกล่องกาเครื่องหมาย ล็อกอัตราส่วนกว้างยาว

เมื่อต้องการให้รูปภาพหรือภาพตัดปะของคุณอยู่ตรงกลางภาพนิ่ง ให้เลือกกล่องกาเครื่องหมาย ปรับมาตราส่วนให้สัมพันธ์กับขนาดรูปภาพเดิม

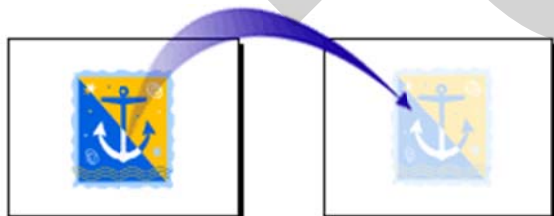
5. ในการเคลื่อนย้ายรูปภาพหรือภาพตัดปะบนภาพนิ่ง ให้คลิกแท็บ ตำแหน่ง แล้วใส่การตั้งค่าสำหรับตำแหน่งที่คุณต้องการในกล่อง แนวนอน และ แนวตั้ง

6. ภายใต้อุปกรณ์มือรูปภาพ บนแท็บ รูปแบบ ในกลุ่ม ปรับ ให้คลิก เปลี่ยนสี จากนั้น ภายใต้อุปกรณ์มือรูปแบบสี ให้คลิกสีที่ต้องการ



ถ้าไม่เห็นแท็บ อุปกรณ์มือรูปภาพ หรือแท็บ รูปแบบ ให้ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเลือกรูปภาพแล้ว

7. ภายใต้อุปกรณ์มือรูปภาพ บนแท็บ รูปแบบ ในกลุ่ม ปรับ ให้คลิก ความสว่าง จากนั้นคลิกเปอร์เซ็นต์ความสว่างที่ต้องการ



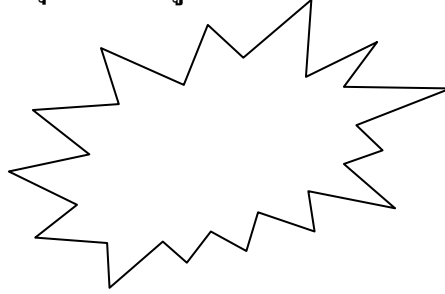
ในขั้นตอนนี้ สามารถลากลายน้ำที่ใดก็ได้บนพื้นหลังของสไลด์ที่ประกอบด้วยข้อความได้ หรือสามารถเพิ่มข้อความลงในสไลด์อย่างน้อยหนึ่งข้อความ จากนั้นลากลายน้ำลงในพื้นหลังของสไลด์



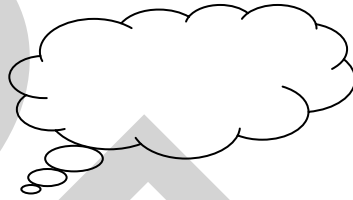
8. เมื่อเสร็จสิ้นการแก้ไขและการจัดตำแหน่งลายน้ำ และพอใจกับลักษณะที่ปรากฏแล้ว เมื่อต้องการย้ายลายน้ำไปไว้ข้างหลังภาพนิ่ง ภายใต้อุปกรณ์มือรูปภาพ บนแท็บ รูปแบบ ในกลุ่ม จัดเรียง ให้คลิก ย้ายไปไว้ข้างหลัง

ใบงาน  
เรื่อง การใช้ชุดเครื่องมือรูปวาดเพื่อตกแต่งสไลด์

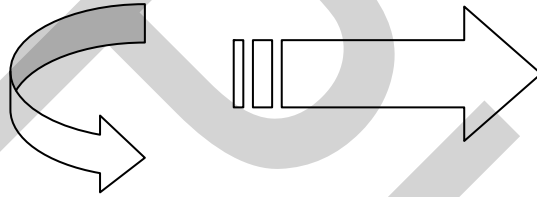
1. การวาดรูปดาว



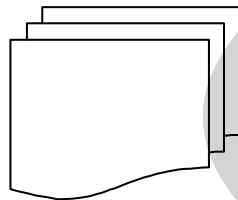
2. การวาดรูปแสดงคำพูด



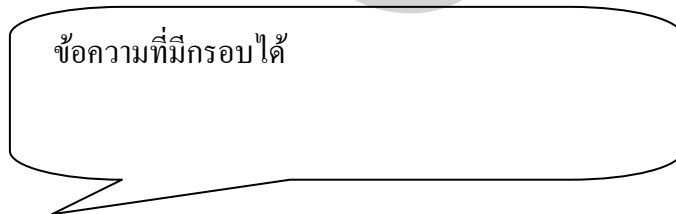
3. การวาดลูกศร



4. การวาดรูปผังงาน



5. การแทรกกล่องข้อความ





ใบงาน  
เรื่อง การใช้ความข้อความศิลป์รูปแบบต่าง ๆ

๒  
ข้อความธรรมดา

ข้อความแบบที่ 1

ข้อความแบบที่ 2

ข้อความแบบที่ 3

การใช้รูปแบบเพิ่มเติม

ข้อความพิเศษ

ภาคผนวก

ข แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง

แบบประเมินความสามารถการเรียนรู้แบบนำตนเอง  
ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ครั้งที่.....

ชื่อ..... เลขที่.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- 3 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองระดับดี
- 2 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองระดับพอใช้
- 1 หมายถึง มีลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเองระดับต้องปรับปรุง

ข้อที่	ลักษณะของการเป็นผู้เรียนแบบนำตนเอง	คะแนน			หมายเหตุ
		3	2	1	
<b>การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียน</b>					
1.	รู้ความต้องการในการเรียนของตนเอง				
2.	รู้บทบาทและหน้าที่ของตนเอง ว่าตัวเราเป็นใคร กำลังทำอะไร				
<b>การกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน</b>					
3.	รู้จุดมุ่งหมายของการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง				
4.	มีการตั้งเป้าหมายในการเรียนเพื่อพัฒนาความรู้				
<b>การวางแผนการเรียน</b>					
5.	มีการวางแผนการเรียนในแต่ละครั้ง				
6.	รู้เนื้อหา ลำดับขั้นตอนการเรียน				
<b>การดำเนินการเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการ</b>					
7.	สามารถสืบเสาะ แสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย				
8.	สามารถเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง				
<b>การประเมินผล</b>					
9.	ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้				
10.	ประเมินผลการเรียนรู้และความก้าวหน้าของตนเอง				

ระดับคุณภาพ

- ระดับ 20.51 – 30 คะแนน = ดี ลงชื่อ ผู้ประเมิน
- ระดับ 10.51 – 20.50 คะแนน = พอใช้ (.....)
- ระดับ 1 – 10.50 คะแนน = ปรับปรุง



ภาคผนวก  
ค แบบประเมินชิ้นงานนักเรียน

**แบบประเมินชิ้นงานนักเรียน**  
รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชื่อ - นามสกุล .....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้ผู้สอนพิจารณาผลงานของผู้เรียนและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

**เกณฑ์การให้คะแนน**

คะแนน (3) หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงาน ถูกต้อง ครบถ้วน

คะแนน (2) หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงาน มีข้อบกพร่องบางส่วน

คะแนน (1) หมายถึง สามารถสร้างชิ้นงานได้ มีข้อบกพร่องมาก

รายการประเมิน	คะแนน			หมายเหตุ
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)	
1. ความสมบูรณ์ถูกต้อง				
2. ผลงานสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน				
3. รูปแบบของผลงานมีความถูกต้อง				
4. ความคิดสร้างสรรค์				
5. เสร็จตามเวลาที่กำหนด				
<b>รวมคะแนน</b>				

**ระดับคุณภาพ**

**ลงชื่อ**

**ผู้ประเมิน**

ระดับ 11 - 15    คะแนน = ดี    (.....)

ระดับ 6 - 10    คะแนน = พอใช้

ระดับ 1 - 5    คะแนน = ปรับปรุง



ภาคผนวก

ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
วิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำอธิบาย :

1. ให้ใช้ปากกาในการตอบ และเขียนชื่อ – สกุล ในกระดาษคำตอบ
2. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องและทำเครื่องหมาย  ลงในช่องว่างบนกระดาษคำตอบ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้มีข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 60 นาที
3. ตัวเลือกในกระดาษคำถามมีจำนวน 4 ตัวเลือก ก. ถึง ง.

\*\*\*\*\*

1. ไฟล์ที่สร้างด้วย Microsoft PowerPoint จะมีนามสกุลว่าอย่างไร

- ก. .exe
- ข. .xlsx
- ค. .pptx
- ง. .docx

2. โปรแกรม Microsoft PowerPoint จัดเป็นโปรแกรมประเภทใด

- ก. วาดรูป
- ข. คำนวณ
- ค. พิมพ์เอกสาร
- ง. นำเสนอข้อมูล

3. ให้นักเรียนบอกขั้นตอนในการเข้าสู่โปรแกรม Microsoft PowerPoint ตามลำดับ

1. กด Start
2. เลือกรายการ Microsoft PowerPoint
3. เลือกรายการ Microsoft Office
4. เลือกรายการ Programs
  - ก. 1-2-3-4
  - ข. 2-3-4-1
  - ค. 1-4-3-2
  - ง. 1-3-2-4
4. หากต้องการสร้างแผนภูมิจะต้องไปที่เมนูใด
 

ก. แทรก > แผนภูมิ	ข. ออกแบบ > แผนภูมิ
ค. แทรก > สำเร็จรูป > แผนภูมิ	ง. ออกแบบ > วัตถุสำเร็จรูป > แผนภูมิ
5. การเพิ่มสไลด์แผ่นใหม่จะต้องใช้คำสั่งใด
  - ก. หน้าแรก > ลบ
  - ข. แทรก > รูปภาพ
  - ค. หน้าแรก > สร้างภาพนิ่ง
  - ง. ออกแบบ > การตั้งค่ากระดาษ
6. หากต้องการแทรกตารางในการทำงานใน Microsoft PowerPoint ควรเลือกเมนูใด

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 



## 7. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง

- ก. เราสามารถกำหนดเวลาในการแสดงเอฟเฟคได้
- ข. เราสามารถใส่เสียงประกอบการแสดงเอฟเฟคได้
- ค. PowerPoint สามารถใส่เอฟเฟคการเคลื่อนไหวเฉพาะกับข้อความเท่านั้น
- ง. PowerPoint สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับทุกวัตถุด้วยเทคนิคที่มีอยู่ในโปรแกรม

## 8. พื้นที่สำหรับการจัดทำข้อมูลนำเสนอ ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint คือข้อใด

- ก. ซิท
- ข. สไลด์
- ค. แผ่นงาน
- ง. เอกสารเปล่า

## 9. ถ้าเราต้องการใส่วันที่และเวลา ต้อง ใช้คำสั่งใด

- ก. แทรก > วันที่และเวลา
- ข. มุมมอง > วันที่และเวลา
- ค. หน้าแรก > วันที่และเวลา
- ง. ออกแบบ > วันที่และเวลา

## 10. เราสามารถเลือกชรูรูปแบบได้จากแท็บเครื่องมือใด


- ก. แทรก
- ข. ออกแบบ
- ค. ภาพเคลื่อนไหว
- ง. การนำเสนอภาพนิ่ง

## 11. คำสั่งการนำเสนอภาพนิ่งสามารถใช้ปุ่มใดต่อไปนี้

- ก. F5
- ข. F6
- ค. F7
- ง. F8

## 12. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับ การใส่เอฟเฟคเปลี่ยนหน้าสไลด์

- ก. มุมมอง>ต้นแบบภาพนิ่ง
- ข. ภาพเคลื่อนไหว>แบบแผนการเปลี่ยน
- ค. การนำเสนอภาพนิ่ง>ตั้งค่าการนำเสนอ
- ง. ภาพเคลื่อนไหว>ภาพเคลื่อนไหวแบบกำหนดเอง

13. เมื่อต้องการตัดบางส่วนของรูปภาพ ควรทำอย่างไร
- ก. คลิกซ้ายที่รูปภาพ > เลือกรูปแบบ > จัดแนว
  - ข. คลิกซ้ายที่รูปภาพ > เลือกรูปแบบ > ครอบตัด
  - ค. คลิกขวาที่รูปภาพ > ตัด
  - ง. คลิกขวาที่รูปภาพ > ลบ
14. ถ้าเราต้องการเปลี่ยนหน้ากระดาษให้เป็นแนวนอน จะใช้คำสั่งข้อใด
- ก. แฟ้ม > ตั้งค่าน้ำกระดาษ > เลือกแนวนอน > ตกลง
  - ข. แก้ไข > ตั้งค่าน้ำกระดาษ > เลือกแนวนอน > ตกลง
  - ค. มุมมอง > ตั้งค่าน้ำกระดาษ > เลือกแนวนอน > ตกลง
  - ง. รูปแบบ > ตั้งค่าน้ำกระดาษ > เลือกแนวนอน > ตกลง
15. การเชื่อมโยงหลายมิติ หมายถึงอะไร
- ก. การกำหนดที่อยู่ของภาพนิ่ง
  - ข. การนำเสนอภาพนิ่งแบบกำหนดเอง
  - ค. การใส่เทคนิคการเปลี่ยนภาพนิ่งให้กับภาพนิ่ง
  - ง. การเชื่อมต่อจากภาพนิ่งหนึ่งไปยังอีกภาพนิ่งหนึ่ง
16. ถ้าต้องการออกจากการนำเสนอภาพนิ่งให้กดปุ่มใด
- ก. Esc
  - ข. End
  - ค. Ctrl + F4
  - ง. Ctrl + Delete
17. ข้อใดคือการทำงานของปุ่มนี้  ใช้งานอะไร
- ก. การนำเสนอภาพนิ่ง
  - ข. การออกแบบภาพนิ่ง
  - ค. จัดรูปแบบการนำเสนอ
  - ง. การแก้ไขรูปแบบพื้นหลัง

18. ถ้าเราต้องการแทรกมุมมองไม้บรรทัดในหน้าภาพนิ่งจะใช้คำสั่งใด

- ก. เลือกแท็บแทรก > คลิกเลือกไม้บรรทัด
- ข. เลือกแท็บมุมมอง > คลิกเลือกไม้บรรทัด
- ค. เลือกแท็บออกแบบ > คลิกเลือกไม้บรรทัด
- ง. เลือกแท็บภาพเคลื่อนไหว > คลิกเลือกไม้บรรทัด



19. เมื่อต้องการใช้รูปร่างสำเร็จรูป  จะเลือกแท็บเครื่องมือใด



- ก. แทรก
- ข. หน้าแรก
- ค. ออกแบบ
- ง. ภาพเคลื่อนไหว

20. เมื่อต้องการจะใช้คำสั่ง  จะเลือกแท็บเครื่องมือใด



- ก. แทรก
- ข. หน้าแรก
- ค. ออกแบบ
- ง. ภาพเคลื่อนไหว

21. ข้อใดต่อไปนี้เป็นารเปิดไฟล์ PowerPoint ที่เคยใช้งานล่าสุดที่ผ่านมา

ก.  →  สร้าง

ข.  →  บันทึก

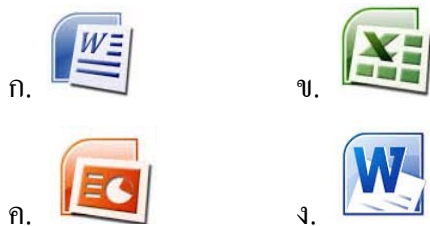
ค.  →  เปิด

ง.  →  บันทึกเป็น

22. ถ้านักเรียนต้องการข้อความในสไลด์ จะจะต้องคลิกเลือกแท็บเครื่องมือใด

- ก. หน้าแรก
- ข. ออกแบบ
- ค. ภาพเคลื่อนไหว
- ง. การนำเสนอภาพนิ่ง

23. สัญลักษณ์ใดเป็นสัญลักษณ์ของโปรแกรม Microsoft PowerPoint



24. มุมมองใดใช้สำหรับแสดงและจัดเรียงลำดับสไลด์ใน Microsoft PowerPoint

- ก. มุมมองปกติ  
ข. มุมมองบันทึกย่อ  
ค. มุมมองนำเสนอภาพนิ่ง  
ง. มุมมองตัวเรียงลำดับสไลด์

25. แถบเครื่องมือด่วน  3 ตัวนี้ใช้งานอะไรบ้าง

- ก. เปิด, เลิกทำ, ทำซ้ำ  
ข. บันทึก, สร้าง, ปิด  
ค. เปิด, เลิกทำ, แก้ไข  
ง. บันทึก, เลิกทำ, ทำซ้ำ

26. ก่อนจะสร้างงานนำเสนอให้นักเรียนจะต้องทำอะไรเป็นลำดับแรก

- ก. การนำเสนอจริง  
ข. การเตรียมข้อมูล  
ค. ชักซ้อมการนำเสนอ  
ง. การจัดทำงานนำเสนอ

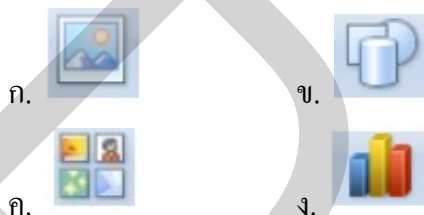
27.  แท็บเครื่องมือนี้ทำหน้าที่ใด

- ก. สร้างภาพนิ่ง  
ข. นำเสนอภาพนิ่ง  
ค. เรียงลำดับภาพนิ่ง  
ง. สร้างภาพเคลื่อนไหว

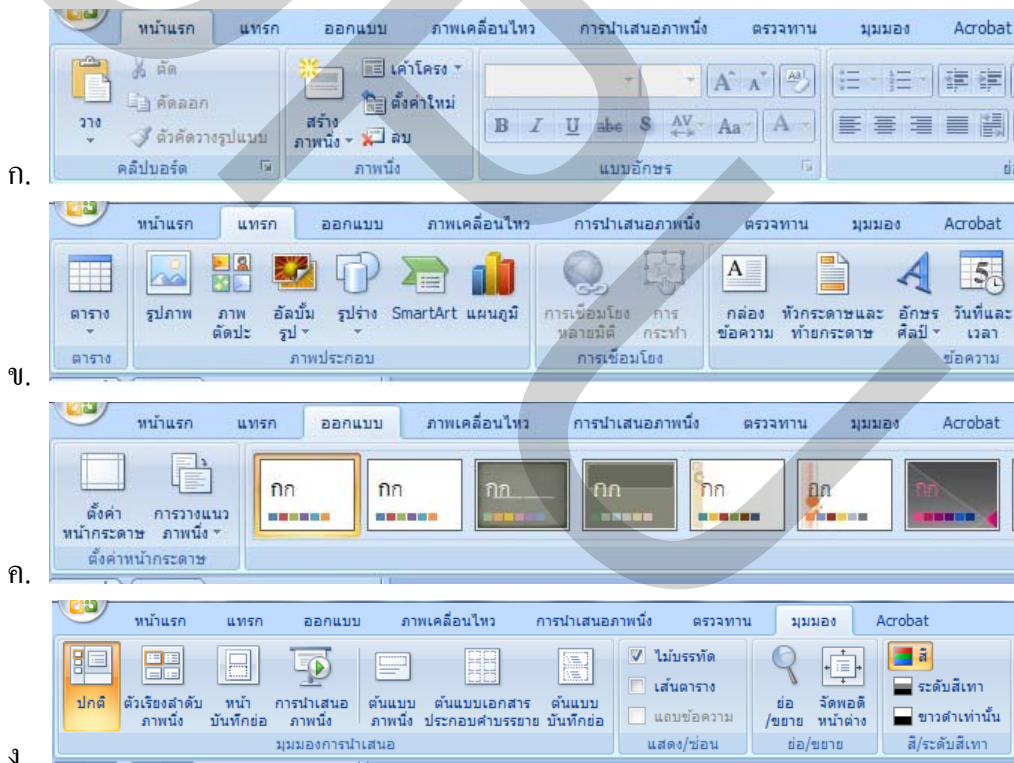
28. ข้อใดต่อไปนี้เป็นการนำภาพจากภายนอกมาใช้ในการนำเสนอ



29. ถ้าต้องการใช้งานภาพสัตว์หรือภาพสิ่งของที่มีอยู่ในโปรแกรม Microsoft PowerPoint นักเรียนควรเลือกเมนูใด



30. เมื่อต้องการจัดรูปแบบและตกแต่งข้อความจะใช้งานแท็บเมนูตามข้อใด



\*\*\*\*\*

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล

นางสาวเขมกร อนุภาพ

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ. 2553

บริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ตำแหน่งงานและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ครูธุรการ

โรงเรียนวัดลำโพ (คถ้อยประชารังสฤษฎ์)

ตำบลลำโพ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี 11110