

# ทัศนคติและการรับรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีที่มีต่อการเรียนเชิงรุกในวิชาศึกษาทั่วไป

## Attitude and Perception of Undergraduate Students Toward Active Learning Approach in General Education Subject

ชฎารัตน์ เฮงษฎีกุล<sup>1</sup>

Chadarat Hengshadeekul<sup>1</sup>

Received: 17 November 2022

Revised: 3 March 2023

Accepted: 20 March 2023

### บทคัดย่อ

การเรียนรู้อิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัว หมดวิชาศึกษาทั่วไปตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้มีเป้าหมายเพื่อเตรียมทักษะผู้เรียนในการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 งานวิจัยนี้จึงได้ศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เหตุผลของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมที่ชอบมากที่สุด และการรับรู้ของผู้เรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนมากเห็นว่า เกมเคลื่อนไหวร่างกาย เกมตัดสินใจ กิจกรรมระดมสมอง และเรื่องเล่า เป็นกิจกรรมที่สนุก ส่งเสริมการใช้ความคิดและการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังพบว่า กิจกรรมเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจำนวนมากในห้องเรียนขนาดใหญ่เช่นวิชาศึกษาทั่วไป และผู้เรียนทุกคนที่มีความชอบแตกต่างกันและมาจากหลากหลายสาขาได้มีบทบาทร่วมกัน งานวิจัยนี้สนับสนุนการจัดการเรียนเชิงรุกที่เน้นบทบาทของผู้เรียน ด้วยการใช้กิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ และหลากหลายซึ่งจะช่วยให้เข้าถึงผู้เรียนทุกๆ คน เพิ่มแรงจูงใจการเรียนรู้ และไม่มีผู้เรียนคนใดที่จะถูกทิ้งอยู่ข้างหลัง

**คำสำคัญ:** การเรียนเชิงรุก, แรงจูงใจ, วิชาศึกษาทั่วไป, ผู้เรียนระดับปริญญาตรี

<sup>1</sup> สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

<sup>1</sup> National Institute for Child and Family Development, Mahidol University. chadarat.hen@mahidol.ac.th

## Abstract

Active learning is a method of learning that focuses the active role and involvement of students in learning activities. General Education, an educational program as defined by the Ministry of Education, aims to prepare students' skills for being 21st century citizens. This research examined students' opinions on various learning activities, the reasons held for the activity they liked the most, and their perception of the learning process. The results showed that the majority of students agreed that physical play, decision - making games, brainstorming and story - telling were fun activities that encouraged their thinking and involvement. It was also found that diverse learning activities offered opportunities to reach and engage all students in large classrooms who liked general education subjects, all students with difference in learning styles, and all students from different academic disciplines. This research promotes the active learning approach with student centric focus through the use of fun, interesting and diverse activities that will increase the chance to reach all students, motivate their learning and not leave any students behind.

**Keywords:** Active learning, motivation, general education subject, undergraduate students

## บทนำ

คุณภาพวิธีการสอนมีผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน วิธีการสอนที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยเชื่อมโยงความสนใจ กระตุ้นแรงจูงใจผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการบวนการเรียนรู้ การเรียนเชิงรุกเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของผู้เรียน ผ่านการแสดงความคิดเห็น การปฏิบัติ การแสดงความรู้สึก และแสดงออกด้วยการสื่อสาร (Bonwell, 1999) ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะคิด ทักษะสังคม ทักษะสื่อสารและเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อแก้ไขปัญหา การเรียนเชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมคุณลักษณะผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 คือมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการมีทักษะการคิด เรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงาน และสอดคล้องตรงกับเป้าหมายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปตามที่

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 คือการเตรียมผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่รอบรู้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ยุคปัจจุบัน สามารถบูรณาการการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิต อย่างไรก็ตาม ด้วยลักษณะของรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป เป็นรายวิชาที่มีผู้เรียนจำนวนมากมาจากหลากหลายคณะหรือสาขาวิชา จึงเกิดความท้าทายในการจัดการเรียนการสอน ทั้งจากตัวผู้สอน จากผู้เรียน และกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาหลักสูตรและเพิ่มพูนทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ความท้าทายในการออกแบบกระบวนการและกิจกรรมการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน ฝึกการแก้ปัญหา ฝึกการสร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยใช้องค์ความรู้จากต่างสาขาวิชา ฝึกการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะทางสังคม และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตได้ จึงเป็นเรื่องที่ไม่ง่ายนัก งานวิจัยได้ศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยมี

กิจกรรมที่สนุก ตื่นเต้น กระตุ้นความคิดของผู้เรียน จะช่วยสร้างความเพลิดเพลินและแรงจูงใจภายในแก่ผู้เรียน หากมีกิจกรรมที่หลากหลายแตกต่างจากเดิม จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่ตนเองสนใจ มีความมั่นใจในการมีส่วนร่วมเป็นผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้เอง (Lumpkin *et al.*, 2015; Hernik & Jaworska, 2018; Kutty & Joy, 2018)

การจัดการเรียนเชิงรุก เป็นการจัดการกิจกรรมเรียนรู้รูปแบบต่างๆ ที่ผู้เรียนได้มีบทบาทหากกิจกรรมนั้นทำให้ผู้เรียนสนุกและเพลิดเพลิน จะช่วยสร้างแรงจูงใจภายในแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและจดจ่อกับการเรียน เป็นผลให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนมากขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เอง ในความพยายามที่จะทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในรายวิชาหมวดศึกษาทั่วไปมากขึ้น การเปลี่ยนห้องเรียน การบรรยายแบบดั้งเดิมเป็นห้องเรียนเชิงรุกเป็นสิ่งสำคัญ กิจกรรมการเรียนในห้องเรียนขนาดใหญ่ที่สนับสนุนการเรียนเชิงรุกควรมีรูปแบบอย่างไร? กิจกรรมประเภทใดที่ผู้เรียนรู้สึกชื่นชอบเป็นพิเศษด้วยเหตุผลอะไร และหากจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่แตกต่างหลากหลาย ผู้เรียนจะมีทัศนคติและความคิดเห็นกับการเรียนรูปแบบนี้ได้อย่างไร งานวิจัยนี้ จึงมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ผู้เรียนคิดว่าเป็นกิจกรรมที่สนุกที่สุด กิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด กิจกรรมที่ผู้เรียนใช้ความคิดมากที่สุด และกิจกรรมที่ผู้เรียนรู้สึกชอบมากที่สุด
2. เพื่อศึกษาเหตุผลของผู้เรียนในกิจกรรมที่ตนเองรู้สึกชอบมากที่สุด
3. เพื่อประเมินการรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอน

## การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### การเรียนเชิงรุก (active learning)

คุณภาพวิธีการสอนมีผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน งานวิจัยแสดงให้เห็นว่า วิธีการสอนที่ดีและมีประสิทธิภาพช่วยเชื่อมโยงความสนใจ กระตุ้นแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น และจดจ่อกับการเรียนรู้อยู่ (Bonwell, 1999; Prince, 2004; Lumpkin *et al.*, 2015; Hernik & Jaworska, 2018; Kutty & Joy, 2018) การเรียนเชิงรุกเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทของผู้เรียน โดยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การแสดงความรู้สึกและแสดงออกด้วยการสื่อสาร จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความคิด และทัศนคติ (Bonwell, 1999) รูปแบบการเรียนเชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก (Patton, 2015) ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนรักษาผลการเรียนรู้ได้อยู่คงทน และเก็บเป็นระบบความจำในระยะยาว (Lumpkin *et al.*, 2015) การเรียนเชิงรุกคือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การแสดงออก และการสื่อสารระหว่างกันผ่านการฟัง พูด อ่าน เขียน และสะท้อนความคิด เป็นผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและรู้ว่ากำลังทำอะไรอยู่ (Bonwell, 1999; Prince, 2004) ส่งผลให้เกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดี อันจะนำไปสู่การเกิดสมรรถนะที่สำคัญตามเป้าหมายของแต่ละวิชา และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lumpkin *et al.*, 2015) การจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีตั้งแต่กิจกรรมง่ายไปจนถึงกิจกรรมซับซ้อน หรือกิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่ำไปจนถึง

กิจกรรมที่มีความเสี่ยงสูง เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเป็นคู่ - เป็นกลุ่ม การอภิปรายกลุ่มย่อย - ใหญ่ การเล่นเกมบทบาทสมมติ การเล่นเกม การระดมความคิด การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์ การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ก การสะท้อนความคิดจากการเรียนและอื่นๆ กิจกรรมต่างๆ ในการเรียนเชิงรุกมีจุดมุ่งหมายเพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับเนื้อหาวิชาและเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนเพื่อให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น (Bonwell, 1999)

ในการเรียนรู้ งานวิจัยแสดงให้เห็นว่า ความสนุกสนาน (Fun) ความเพลิดเพลิน (Enjoyment) ส่งผลต่ออารมณ์เชิงบวกและความสุข ซึ่งเป็นผลดีต่อการเรียนรู้ การจดจำ ทำให้จดจำข้อมูลได้ดีขึ้น และยังสื่อให้เห็นถึงความรู้สึกปลอดภัยและพอใจ (Hernik & Jaworska, 2018) นอกจากนี้ งานวิจัยยังพบว่า กิจกรรมที่สนุกสนานจะดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ อยากมีส่วนร่วม จดจ่อกับกิจกรรมและเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น ลักษณะของ ความสนุกสนาน เช่น การใช้จินตนาการ ความประหลาดใจ ความตื่นเต้น การสำรวจ การค้นพบบางอย่าง การแก้ปัญหา การมีส่วนร่วม การแข่งขัน เป็นต้น (Kutty & Joy, 2018) ความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่สามารถเกิดได้เอง ต้องมีการออกแบบ และการออกแบบความสนุกสนานไม่ใช่เรื่องง่าย การออกแบบกิจกรรมให้สนุกสนานจำเป็นต้องสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและลักษณะเนื้อหาวิชา จึงจะเกิดผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน การออกแบบเกมสำหรับผู้เรียน ต้องมีองค์ประกอบเรื่องทำให้ผู้เรียนชอบหรือสนใจ ทำให้ผู้เรียนเพลิดเพลินหรือสนุก และทำให้ผู้เรียนมั่นใจว่าจะทำได้ (Garris *et al.*, 2017) หลักการสำคัญของการเรียนเชิงรุก คือการที่ผู้เรียนได้คิด ได้ปฏิบัติ ได้แสดงออก ได้สื่อสาร ได้รู้ว่าตนเองกำลังเรียนรู้อะไร ได้มีส่วนร่วม ได้ใช้ทักษะสังคม ทักษะสื่อสาร ได้ความมั่นใจ และ

ได้มุมมองความเข้าใจที่มากขึ้น (Bonwell, 1999) การใช้กิจกรรมทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นแทนที่จะเป็นการรับข้อมูลเพียงฝ่ายเดียว (passive learning) เป็นการฝึกผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

### แรงจูงใจ

แรงจูงใจคือสิ่งที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรม การตัดสินใจและการลงมือทำ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ แรงจูงใจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก (Ryan & Deci, 2000) แรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) คือการกระทำบางอย่างที่เกิดจากแรงผลักดันภายในตัวบุคคล เช่น ความสนุก ความสนใจ ความพอใจ ในขณะที่แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่ได้รับแรงกระตุ้นหรือแรงกดดันให้ทำ เช่น รางวัลหรือการลงโทษ ในการเรียน ผู้เรียนที่มีแรงจูงใจภายในจะมีแนวโน้มในการมีส่วนร่วมในการเรียน แรงจูงใจภายในจะเพิ่มขึ้นเมื่อรู้สึกสนุกสนาน หรือพบว่าสิ่งที่เรียนน่าสนใจ มีคุณค่า หรือมีความสำคัญ งานวิจัยพบว่ากิจกรรมการเรียนที่สนุกสนาน น่าสนใจ น่าตื่นเต้น จะเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม (Ryan & Deci, 2009) การเล่นเกมและการสร้างความอยากรู้อยากเห็น ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน เป็นผลให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมและเกิดความพึงพอใจในการเรียน แม้ในผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของไทย พบว่า การเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยลดความตึงเครียด ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ และช่วยทำให้เข้ากับเพื่อนๆ และอาจารย์ได้ดีขึ้น (Gunawan, 2016)

### วิชาศึกษาทั่วไป

หมวดวิชาศึกษาทั่วไปเป็นกฎเกณฑ์ในหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐาน

หลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2558 โดยได้กำหนดความหมายของหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในข้อ 9.1 ว่า เป็นหมวดวิชาเพื่อเตรียมให้บัณฑิตเห็นคุณค่าของตนเอง ผู้อื่น สังคม ศิลปวัฒนธรรม และธรรมชาติ ตระหนักต่อความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง การเตรียมให้เป็นพลเมืองที่รอบรู้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ยุคปัจจุบัน ด้วยการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องให้เกิดความรอบรู้อย่างกว้างขวาง เข้าใจ และดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรม พร้อมให้ความช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และเป็นพลเมืองที่มีคุณค่าของสังคมไทยและสังคมโลก จากนิยามดังกล่าว ทำให้เห็นถึงความสำคัญของวิชาศึกษาทั่วไป ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้วยการบูรณาการการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิต โดยไม่เน้นการเจาะลึกเนื้อหาวิชาเฉพาะ (Shek *et al.*, 2017) แต่เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองให้มีความรอบรู้ในทุกด้านเพื่อรับมือกับโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างมีความสุขและทำประโยชน์ให้กับชุมชน และสังคมโลก ด้วยเหตุนี้ สถาบันการศึกษาในไทยและต่างประเทศจึงให้ความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป (Shek *et al.*, 2017)

### วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นผู้เรียนชั้นปีที่หนึ่ง จำนวน 254 คน เป็นชาย 113 คน (44.49%) และหญิง 141 คน (55.51%) จาก 3 กลุ่มการเรียน ในวันและเวลาที่แตกต่างกัน จำนวนผู้เรียนของแต่ละกลุ่มคือ 72, 88, 94 คน ผู้เรียนในกลุ่มตัวอย่างได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปที่จัดสอนโดยสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว เป็นการลงทะเบียนเรียนตามความสนใจและความสมัครใจของตนเอง วิชาดังกล่าวดำเนินการสอนโดยคณาจารย์จากหลากหลายสาขา สำหรับการวิจัยนี้ ดำเนินการ

สำรวจในคาบเรียนที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนหัวข้อเรื่อง การสร้างพลังความคิดบวก ในเวลาเรียน 120 นาที เป็นการเรียนในพื้นที่ห้องเรียนขนาดใหญ่รองรับการทำกิจกรรม วัตถุประสงค์ของหัวข้อการเรียนเพื่อชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดมุมมองต่อสิ่งต่างๆ อย่างเข้าใจ เกิดความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ที่ท้าทาย และนำไปสู่ชีวิตที่มีคุณภาพและความสุข กลยุทธ์การเรียนการสอนออกแบบโดยใช้การเรียนรู้ด้วยกิจกรรม และให้ผู้เรียนมีโอกาสโต้ตอบกับเพื่อนและอาจารย์ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ท้าทายความเข้าใจของผู้เรียน ประเภทกิจกรรมและวัตถุประสงค์ แสดงไว้ในตารางที่ 1 แต่ละกิจกรรมใช้เวลาประมาณ 15 นาทีเพื่อให้ผู้เรียนเกิดสมาธิและจดจ่อในแต่ละกิจกรรม รวมทั้งสามารถประมวลผลข้อมูล และตกผลึกความรู้ที่ได้รับจากแต่ละกิจกรรม (Bonwell, 1999), (Prince, 2004)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามผ่าน กูเกิลฟอร์ม คำถามได้แก่ ข้อมูลทั่วไป เช่น เพศ คณะ ส่วนที่สองเป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนเลือกเพียง 1 กิจกรรมต่อ 1 คำถาม คือ 1) กิจกรรมที่ผู้เรียนคิดว่าสนุกมากที่สุด 2) กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด 3) กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องใช้ความคิดมากที่สุด 4) กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด และเหตุผลสำหรับกิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด ส่วนที่สาม การรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการสอน โดยใช้คะแนน 5 ระดับ ได้แก่ 1 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 2 = ไม่เห็นด้วย 3 = ไม่แน่ใจ 4 = เห็นด้วย และ 5 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง การตอบแบบสอบถามตามความสมัครใจและไม่จำเป็นต้องระบุชื่อ การสำรวจทำเมื่อสิ้นสุดการเรียนในคาบดังกล่าว

## ตารางที่ 1 ลักษณะและวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ของกิจกรรม
1. เกมเคลื่อนไหวร่างกาย	เพื่อให้ผู้เรียนผ่อนคลายด้วยเกมสนุกแฝงด้วยข้อคิด
2. เกมตัดสินใจ	เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจด้วยเหตุผล
3. กิจกรรมระดมสมอง	เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในสถานการณ์ที่ต้องเสนอความคิดเห็นด้านบวกและลบ
4. เรื่องเล่า	เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดของบทเรียนกับเรื่องเล่าสั้นๆ
5. บรรยาย	เพื่อให้ข้อมูลเนื้อหาบทเรียนเพิ่มเติม
6. วิดีทัศน์ 1	เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับพลังความคิดบวกผ่านคลิปงานวิจัยในห้องปฏิบัติการ
7. วิดีทัศน์ 2	เพื่อให้ผู้เรียนเห็นมุมมองความคิดบวกที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงผ่านคลิปภาพยนตร์
8. ถาม - ตอบ	เพื่อประเมินความเข้าใจของผู้เรียนผ่านการตอบคำถาม
9. สะท้อนความคิดจากการเรียน	เพื่อให้ผู้เรียนสรุปรวบยอดความคิดและสามารถสื่อสารหน้าชั้น

## ตารางที่ 2 จำนวนผู้เรียนที่เลือกกิจกรรมใน 4 มิติ

ร้อยละจำนวนผู้เรียน ที่เห็นว่ากิจกรรม...	สนุกมากที่สุด	มีส่วนร่วมมากที่สุด	ใช้ความคิดมากที่สุด	ชอบมากที่สุด
1. เกมเคลื่อนไหวร่างกาย	42.13	49.21	12.99	29.13
2. เกมตัดสินใจ	12.20	16.14	16.93	11.02
3. กิจกรรมระดมสมอง	11.42	5.91	20.47	11.02
4. เรื่องเล่า	11.42	11.02	13.78	16.54
5. บรรยาย	7.09	6.30	9.84	7.87
6. วิดีทัศน์ 1	6.69	2.36	8.27	10.24
7. วิดีทัศน์ 2	5.91	3.94	8.66	11.42
8. ถาม - ตอบ	1.57	3.15	5.91	0.79
9. สะท้อนความคิดจากการเรียน	1.57	1.97	3.15	1.97
	100	100	100	100

### ผลการวิจัย

จากผลวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปผลได้  
ดังนี้

1. ข้อมูลความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง  
ที่มีต่อกิจกรรม โดยประเมินจากจำนวนร้อยละ  
ของกลุ่มตัวอย่าง (ตารางที่ 2) สามารถจำแนก  
ความคิดเห็นต่อกิจกรรมเป็นรายข้อดังนี้

1.1 เกมเคลื่อนไหวร่างกาย มีจำนวนผู้เรียนมากที่สุดเห็นว่า กิจกรรมนี้สนุกที่สุด (42.13%) ได้มีส่วนร่วมมากที่สุด (49.21%) และชอบกิจกรรมนี้มากที่สุด (29.13%)

1.2 กิจกรรมระดมสมอง มีจำนวนผู้เรียนมากที่สุด (20.47%) ที่เห็นว่ากิจกรรมนี้ใช้ความคิดมากที่สุด

1.3 เกมตัดสินใจ มีจำนวนผู้เรียนระดับปานกลางที่เห็นว่า กิจกรรมนี้ได้มีส่วนร่วม (16.14%) และได้ใช้ความคิด (16.93%)

1.4 เรื่องเล่า มีจำนวนผู้เรียนระดับปานกลางที่ชอบกิจกรรมนี้ (16.54%)

1.5 การบรรยายและการใช้วีดิทัศน์ มีผู้เรียนส่วนน้อยที่ชอบกิจกรรมนี้ เมื่อเปรียบเทียบ

การบรรยายและวีดิทัศน์ พบว่า มีจำนวนผู้เรียนที่ชอบวีดิทัศน์ 1 (10.24%) วีดิทัศน์ 2 (11.42%) มากกว่าจำนวนผู้เรียนที่ชอบการบรรยาย (7.87%)

1.6 การบรรยายและการใช้วีดิทัศน์ 1 และ 2 มีจำนวนผู้เรียนในระดับน้อยมาก ที่เห็นว่า กิจกรรมนี้ได้มีส่วนร่วม (6.30%, 2.36%, 3.94% ตามลำดับ)

1.7 การถาม - ตอบเป็นกิจกรรมที่มีจำนวนผู้เรียนน้อยที่สุดชอบกิจกรรมนี้ (0.79%)

1.8 การสะท้อนความคิดจากการเรียน เป็นกิจกรรมที่มีจำนวนผู้เรียนน้อยที่สุด ที่ให้ความเห็นว่ากิจกรรมนี้สนุก ได้มีส่วนร่วม และได้ใช้ความคิด (1.57%, 1.97%, 3.15% ตามลำดับ)

### ตารางที่ 3 เหตุผลสำหรับกิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด

กิจกรรม	(ตัวอย่าง) เหตุผลที่ผู้เรียนชอบกิจกรรมนี้มากที่สุด เพราะ
1. เกมเคลื่อนไหวร่างกาย	ได้เคลื่อนไหว ได้ลุกออกจากที่นั่ง ไม่ใช่แค่นั่งเรียน ทุกคนมีส่วนร่วมในเกมได้ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ผ่อนคลาย รู้สึกกระปรี้กระเปร่าและกระฉับกระเฉง สนุกกับเพื่อนๆ (คำตอบที่พบมากที่สุด) ได้เล่น ได้เรียนรู้ ได้รู้จักเพื่อนใหม่ในการเล่น มีเพื่อนมากขึ้น มีเวลาที่ดีกับเพื่อนๆ และเข้าใจพวกเขา ไม่เบื่อ ไม่ต้องคิด แค่นั่งเล่น
2. เกมตัดสินใจ	สนุก ตื่นเต้น ทำทาย น่าสนใจ คาดเดาไม่ได้ สถานการณ์ทำให้สงสัย
3. กิจกรรมระดมสมอง	ได้มุมมองอื่นๆ จากเพื่อน ได้เรียนรู้จากสิ่งที่เพื่อนคิด ได้แนวคิดใหม่ๆ ได้ความคิดที่หลากหลายและแตกต่างจากเพื่อน บางความคิดมีประโยชน์และนำไปใช้ในชีวิตได้ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ได้ฟังความคิดของเพื่อน น่าสนใจมาก ได้รู้จักเพื่อนมากขึ้นกว่าเดิม มีส่วนร่วมในชั่วโมงเรียน
4. เรื่องเล่า	สนุกไปกับเรื่องเล่า รู้สึกแตกต่าง ไม่เบื่อ ชอบ เข้าใจง่าย รู้สึกมีแรงบันดาลใจ มีความหมายดีดีจากรื่องราว ชวนให้ติดตามและคิดตาม เข้าใจเรื่องการคิดบวก เข้าใจได้ง่ายขึ้นว่าการคิดเกี่ยวข้องกับความสุขในชีวิตอย่างไร
5. บรรยาย	ได้รับข้อมูล ได้รับความรู้ใหม่

### ตารางที่ 3 เหตุผลสำหรับกิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด

กิจกรรม	(ตัวอย่าง) เหตุผลที่ผู้เรียนชอบกิจกรรมนี้มากที่สุด เพราะ
6. วิดีทัศน์ 1	งานวิจัยในคลิปน่าสนใจมาก มีประโยชน์มาก ได้ความรู้ใหม่ ไม่เคยรู้เกี่ยวกับงานวิจัยนี้ ไม่เคยคิดว่าจะมีงานวิจัยแบบนี้ ชอบและสนใจงานวิจัย ชอบดูคลิป ไม่น่าเบื่อ
7. วิดีทัศน์ 2	เฟลิดเฟลีน ชอบดูหนัง สนุก ได้มุมมองที่มีความหมายใหม่ๆ จากหนังเรื่องนี้ มีมุมมองที่น่าสนใจ ชอบหนังเรื่องนี้มาก แต่ไม่เคยคิดเกี่ยวกับมุมมองนี้เลย
8. ถาม - ตอบ	คำถามมียาก มีง่าย ตอบคำถามบางอย่างได้ ชอบวิธีที่อาจารย์ถาม
9. สะท้อนความคิดจากการเรียน	ได้พูดสิ่งที่คิด สิ่งทีรู้สึก ได้ฟังคนอื่น

2. กลุ่มตัวอย่างได้แสดงเหตุผลสำหรับกิจกรรมที่ตนเองรู้สึกชอบมากที่สุด เช่นชอบเกมเคลื่อนไหวร่างกายมากที่สุดเพราะสนุก ชอบกิจกรรมระดมสมองเพราะได้มุมมองหลากหลาย ชอบวีดีทัศน์เพราะไม่น่าเบื่อ เป็นต้น (ตารางที่ 3)

3. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการเรียนเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมหลากหลาย (ตารางที่ 4) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อเรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า

ความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เนื้อหาที่เรียนวันนี้มีประโยชน์และมีคุณค่ามากที่สุด รองลงมาคือการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตได้ ตามด้วยการกระตุ้นความคิด และความเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียน โดยรวม กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติและการรับรู้เชิงบวกต่อการเรียนเชิงรุกโดยใช้กิจกรรม และอยากให้วิชาอื่นมีวิธีสอนเหมือนคาบเรียนวันนี้

### ตารางที่ 4 การรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการสอนด้วยการใช้กิจกรรมหลากหลาย

การรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการสอน	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1. ความพึงพอใจ	3.99	0.78	มาก
2. ความน่าสนใจ	3.98	0.80	มาก
3. ความสนุกสนาน	3.93	0.84	มาก
4. ความชอบ	3.91	0.82	มาก
5. การมีส่วนร่วม	3.83	0.82	มาก
6. การกระตุ้นความคิด	4.09	0.79	มาก
7. ความเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียน	4.04	0.85	มาก
8. ประโยชน์และคุณค่าเนื้อหาที่เรียนวันนี้	4.18	0.84	มากที่สุด
9. การนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตได้	4.16	0.82	มากที่สุด
10. อยากให้วิชาอื่นมีวิธีสอนเหมือนคาบเรียนวันนี้	3.93	0.90	มาก



## อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เชิงบวกต่อการเรียนเชิงรุกโดยใช้กิจกรรม มีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

### 1. ความคิดเห็นต่อกิจกรรม

1.1 กิจกรรมที่ผู้เรียนสนุกมากที่สุด คือ เกมเคลื่อนไหวร่างกาย ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เป็นเพราะความสนุก เป็นความเพลิดเพลิน สร้างอารมณ์เชิงบวก ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจ ผ่อนคลาย และอยากมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น (Hernik & Jaworska, 2018) ความสนุกสนานยังสร้างแรงจูงใจภายในแก่ผู้เรียน (Ryan & Deci, 2000, 2009)

1.2 กิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมมากที่สุด คือ เกมเคลื่อนไหวร่างกาย ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Kutty & Joy (2018) ที่แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่สนุกสนานช่วยดึงดูดให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมและจดจ่อ เพราะลักษณะของความสนุกสนานได้แก่การทำให้รู้สึกดี การได้ใช้จินตนาการ การสร้างความประหลาดใจ การได้ค้นพบบางอย่าง การแก้ปัญหา การมีส่วนร่วม การแข่งขัน เป็นต้น

1.3 กิจกรรมที่ผู้เรียนเห็นว่าต้องใช้ความคิดมากที่สุด คือ กิจกรรมระดมสมอง ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เพราะลักษณะของกิจกรรมนี้ผู้เรียนต้องร่วมเสนอความคิดมากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ โดยสามารถคิดริเริ่มเองหรือต่อยอดจากความคิดของผู้อื่น Bonwell (1999) ยังพบว่า กิจกรรมระดมสมองเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่ำ เพราะลักษณะของกิจกรรมเป็นการเปิดโอกาสให้แบ่งปันความคิดในสภาพแวดล้อมการสื่อสารที่เปิดกว้าง โดยไม่มีการตัดสินถูกผิด เพื่อให้ได้ความคิดมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งทำให้ได้รู้จักและเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น

1.4 กิจกรรมที่ผู้เรียนชอบมากที่สุด คือ

เกมเคลื่อนไหวร่างกาย นอกจากนี้ได้อภิปรายในข้อ 1.1 และ 1.2 ยังอาจเป็นเพราะเกมสนุกๆ ที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมและทักษะทางสังคม ช่วยสร้างความบันเทิง ความตื่นตัวที่สนุกสนาน ทำให้ไม่เครียด ช่วยลดความน่าเบื่อ (Kaczmarczyk *et al.*, 2016; Patton, 2015)

1.5 การสะท้อนความคิดจากการเรียนและการถาม - ตอบ เป็นกิจกรรมที่มีผู้เรียนส่วนน้อยที่สุด เห็นว่าสนุกหรือรู้สึกชอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะตัวผู้เรียน เช่น ผู้เรียนในบริบทของเอเชียมีลักษณะค่อนข้างเก็บมักไม่ค่อยเริ่มบทสนทนาเนื้อหาที่เรียน เว้นแต่ผู้สอนจะถาม บางคนจะรู้สึกอึดอัดเมื่อถูกผู้สอนเรียก (Pagram & Pagram, 2006; Tempelaar, 2013) ผู้เรียนที่ไม่อยากเสียงหรือต้องการหลีกเลี่ยงความไม่แน่นอน จะหลีกเลี่ยงการพูดหรือมีปฏิสัมพันธ์ (Gunawan, 2016) ผู้เรียนไทยไม่ชอบแสดงทัศนคติ ไม่แสดงออกต่อหน้ากลุ่ม ชอบอยู่เงียบๆ เพื่อหลีกเลี่ยงโอกาสที่จะเสียหน้าหากตอบไม่ถูกต้อง (Pagram & Pagram, 2006)

1.6 การบรรยาย ผลของงานวิจัยพบว่า มีผู้เรียนเพียงส่วนน้อยที่ชอบการบรรยาย ด้วยเหตุผลว่าการบรรยายทำให้ได้ความรู้และข้อมูลใหม่ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการบรรยายช่วยในการถ่ายทอดข้อมูลปริมาณมากจากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยเฉพาะห้องเรียนขนาดใหญ่ แต่อาจส่งผลให้เกิดการสื่อสารทางเดียว กลายเป็นการเรียนรู้อย่างรับ ทำให้ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วม และอาจถูกมองว่าเป็นวิธีการที่น่าเบื่อ ไม่สนุก (Bonwell, 1999)

1.7 การใช้วีดิทัศน์ในงานวิจัยนี้ได้เลือก 2 วิดีทัศน์ที่แตกต่างกัน วิดีทัศน์ 1 เป็นงานวิจัยจากต่างประเทศ ภาพและเสียงเป็นลักษณะการบรรยายจากห้องปฏิบัติการทดสอบ วิดีทัศน์ 2 เป็น

คลิปลั้่นจากภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผลการวิจัยพบว่า มีผู้เรียนที่ชอบวิดีโอทัศน์มากกว่าการบรรยาย และผู้เรียนที่ชื่นชอบวิดีโอทัศน์ 2 มีจำนวนมากกว่าผู้เรียนที่ชื่นชอบวิดีโอทัศน์ 1 ด้วยเหตุผลว่าได้รับมุมมองที่มีความหมายจากภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผลที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าวิดีโอทัศน์สามารถกระตุ้นความน่าสนใจในเนื้อหาวิชา และสร้างความเพลิดเพลินได้มากกว่าการบรรยาย (Hernik & Jaworska, 2018) นอกจากนี้ การเลือกวิดีโอทัศน์ควรคำนึงถึงความน่าสนใจ ความน่าสนใจและหากเนื้อหาวิดีโอทัศน์สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา จะทำให้การเรียนมีความหมาย เกิดคุณค่าในมุมมองที่แตกต่าง (Bonwell, 1999), (Prince, 2004)

1.8 เรื่องเล่า ผลของงานวิจัย พบว่ามีจำนวนผู้เรียนในระดับปานกลางที่ชอบเรื่องเล่า ด้วยเหตุผลว่าเป็นกิจกรรมที่ชวนให้ติดตามและติดตาม ซึ่งสอดคล้องกับ McLean & Tuite (2016) การใช้เรื่องเล่าช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการสร้างจินตนาการจากเนื้อหาเรื่องราวและคาดการณ์เหตุการณ์ ทำให้และสร้างมุมมองทางเลือก อีกทั้งยังสามารถตอบสนองกลุ่มผู้เรียนที่มีความชอบในการเรียนรู้จากการฟัง (audio learners)

1.9 เกมตัดสินใจ ผลของงานวิจัยพบว่า มีจำนวนผู้เรียนในระดับปานกลางเห็นว่า กิจกรรมนี้ได้มีส่วนร่วมและได้ใช้ความคิด ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เพราะเกมตัดสินใจเป็นกิจกรรมโดยการสร้างสถานการณ์ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้พิจารณาปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา การออกแบบกิจกรรมต้องคำนึงถึงความท้าทายในระดับที่เหมาะสมจึงสามารถจุดประกายความสนใจ กระตุ้นศักยภาพส่วนบุคคล และส่งผลให้เกิดความร่วมมือหรือการแข่งขันอย่างมีคุณค่า (Garris *et al.*, 2017)

## 2. ความชอบกิจกรรม

เหตุผลของกลุ่มตัวอย่างในการเลือกกิจกรรมที่ชื่นชอบมีหลากหลายเหตุผลแตกต่างกัน มีประเด็นในการอภิปรายผล ดังนี้

2.1 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ทุกกิจกรรมล้วนมีจำนวนผู้เรียนที่ชื่นชอบ ถึงแม้จะอยู่ในจำนวนที่แตกต่างกันตามที่แสดงในตารางที่ 2 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าการสอนเชิงรุกและใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบช่วยตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างกัน กิจกรรมที่หลากหลายจะช่วยให้การเรียนของผู้เรียนไม่ได้ถูกจำกัดด้วยทางเลือกเดียว แต่เป็นการเสนอทางเลือกและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการตอบสนองความต้องการและความชอบในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียน (Lumpkin *et al.*, 2015) ดังนั้นกิจกรรมที่หลากหลายจึงมีโอกาเข้าถึงผู้เรียนทุกคนโดยเฉพาะในห้องเรียนที่มีจำนวนผู้เรียนมาก สำหรับหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถประยุกต์ความรู้และทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ความท้าทายนี้อาจไม่สัมฤทธิ์ผลหากใช้วิธีการสอนด้วยการบรรยายเพียงอย่างเดียว การเรียนการสอนควรต้องเน้นที่ตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง กระบวนการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้กิจกรรมอาจเป็นทางเลือกที่ดีและตอบโจทย์การเข้าถึงผู้เรียนที่ชอบแตกต่างกันได้ทุกคน

2.2 “ชอบเพราะสนุก” เป็นเหตุผลที่ถูกระบุมากที่สุดในงานวิจัยนี้ กิจกรรมที่สนุกช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ความสนุกส่งผลให้เกิดอารมณ์เชิงบวก ช่วยสร้างความสุขในการเรียน และสร้างการจดจำ (Hernik & Jaworska, 2018) สอดคล้องกับ Wijit (2014) กิจกรรมเรียนรู้ที่ส่งเสริมอารมณ์เชิงบวก จะทำให้ผู้เรียนมีคุณภาพการเรียนรู้อัปชัน เช่น เข้าใจและจำได้นาน สามารถ

ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหา อย่างไรก็ตาม กิจกรรมที่สนุก ต้องมีการออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและลักษณะเนื้อหาวิชา จึงจะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายในและได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ จากการออกแบบกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน ผลการวิจัยนี้ จึงพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติและการรับรู้เชิงบวกต่อการเรียนเชิงรุกโดยใช้กิจกรรม และอยากให้วิชาอื่นมีวิธีเรียนรู้เช่นนี้

2.3 “ชอบที่ได้มีส่วนร่วม ได้คิด ได้แสดงออก” การศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อาจมีแนวโน้มให้เกิดการจดจำประสบการณ์ (Garris *et al.*, 2017) ผลการวิจัยนี้จึงพบว่าผู้เรียนความเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียน สามารถการนำสิ่งที่เรียนรู้อไปปรับใช้ในชีวิตได้

2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความแตกต่างและความชอบที่แตกต่างของผู้เรียน รายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป มักเป็นรายวิชาที่มีผู้เรียนจากหลากหลายสาขาวิชา ความไม่คุ้นเคยกับผู้เรียนต่างคณะถือเป็นอุปสรรคเริ่มต้นในการเข้ากลุ่มและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผลการวิจัยนี้พบว่าผู้เรียนส่วนมากชอบเกมเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งตรงกันข้ามกับการถาม - ตอบ ตามที่ได้อภิปรายข้างต้น ความสนุกลดความเครียด แต่การตอบคำถาม ผู้เรียนต้องมีความมั่นใจ ในงานวิจัยนี้พบว่า เฉพาะผู้เรียนที่ชอบการถาม - ตอบ เห็นว่าคำถามที่มีระดับความยากง่ายแตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนที่มีศักยภาพไม่เท่ากันสามารถมีส่วนร่วมและตอบคำถาม สอดคล้องกับ Garris *et al.* (2017) การสร้างสถานการณ์ที่ยากง่ายแตกต่างกันลักษณะนี้ช่วยสร้างความมั่นใจและความกล้าที่อยากจะมีส่วนร่วม นอกจากนั้น เพื่อตอบโจทย์เป้าหมายวิชาศึกษาทั่วไป ทักษะสื่อสารและการแสดง

ความคิดเห็น เป็นทักษะทางสังคมที่สำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริม (Negrea, 2018) จึงควรส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนที่กระตุ้นการสื่อสารในห้องเรียน (Fayombo, 2012)

### 3. การรับรู้ต่อการเรียนเชิงรุก

การรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการเรียนการสอน โดยภาพรวมเป็นการรับรู้เชิงบวกในระดับสูง ผู้เรียนรู้สึกพึงพอใจและเห็นว่าการเรียนในชั่วโมงดังกล่าวน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในเรื่องการรับรู้ประโยชน์และคุณค่าเนื้อหาที่เรียน และความสามารถในการนำสิ่งที่เรียนรู้อไปปรับใช้ในชีวิตได้ ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะว่าการเรียนเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมช่วยสร้างทักษะและความเข้าใจแก่ผู้เรียนได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Lumpkin *et al.* (2015) เรื่องการเรียนเชิงรุกในวิชาการเขียน ผู้เรียนได้เห็นมุมมองที่แตกต่างหลากหลาย การแสดงความคิดเห็นทำให้เข้าใจได้มากขึ้นและจดจำได้นานกว่า สามารถนำสิ่งที่เรียนมาปรับใช้กับโลกแห่งความเป็นจริงได้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงรุกจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้อของผู้เรียน และมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนารายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปและตามวัตถุประสงค์ของหมวดวิชานี้

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ในการสอนควรมีกิจกรรมเรียนรู้ที่แตกต่างและหลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมที่ตนเองคุ้นเคยได้มากกว่าหนึ่งกิจกรรม ทำให้การเรียนมีความน่าสนใจ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่าง

2. การจัดการเรียนเชิงรุกควรคำนึงถึงความสนใจ ทัศนคติและความคิดเห็นของผู้เรียน

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดและมีส่วนร่วมในการแสดงออก

3. การออกแบบกิจกรรมควรกำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนอย่างชัดเจน และสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน เช่น การใช้กิจกรรมที่สนุก กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดเพื่อท้าทายความสามารถ

4. เนื้อหาในกิจกรรมควรสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันหรือของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจสาระสำคัญของเนื้อหาที่เรียน มองเห็นประโยชน์ คุณค่า และสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตได้

**ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ทำการศึกษาการเรียนเชิงรุกในรายวิชาอื่น เช่นกลุ่มวิชาที่เน้นความรู้เฉพาะ

2. ศึกษาปัจจัยอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์การเรียนเชิงรุก เช่นคุณภาพผู้สอน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มากขึ้น

3. ใช้เครื่องมือที่หลากหลายในการเก็บรวบรวมข้อมูลเช่น การสนทนากลุ่ม หรือการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น

## บทสรุป

งานวิจัยนี้ แสดงถึงความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก โดยให้ผู้เรียนได้คิดได้ปฏิบัติ ได้แสดงออก ได้สื่อสาร ได้รู้ว่าตนเองกำลังเรียนรู้อะไร ได้มีส่วนร่วม ได้ใช้ทักษะสังคม ทักษะสื่อสาร ได้เพิ่มความมั่นใจ และได้มุมมองความเข้าใจที่มากขึ้น การเรียนรู้อิงรุกผ่านกิจกรรมหลากหลายประเภทที่แตกต่างกัน ช่วยเพิ่มโอกาสการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างกระตือรือร้น สร้างความสนุกสนาน ความชอบ และโอกาสในการแบ่งปันความคิด มากกว่าที่จะเป็นเพียงผู้ฟัง เป็นการตอบสนองความชอบในการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แตกต่างกัน และทำให้การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนขนาดใหญ่ เช่นในวิชาการศึกษาทั่วไปเกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จากการศึกษา กิจกรรมเชิงรุกเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังและสร้างสรรค์ในการดึงดูดผู้เรียนให้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และจดจ่อในกระบวนการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดการรับรู้เชิงบวกในการเรียนรู้อิงรุก การรับรู้ถึงประโยชน์และคุณค่าของเนื้อหาวิชา และเกิดความสามารถในการนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง

## เอกสารอ้างอิง

- Bonwell, C. C. (1999). Using active learning to enhance lectures. *Applied Economic Perspectives and Policy*, 21(2), 542 - 550.
- Fayombo, G. A. (2012). Active learning: Creating excitement and enhancing learning in a changing environment of the 21st century. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3(16), 107.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2017). *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. In *Simulation in Aviation Training* (pp. 475 - 501). Routledge.
- Gunawan, J. (2016). Understanding culture in higher education in Thailand. *Education for Health*, 29(2), 160.
- Hernik, J., & Jaworska, E. (2018). The effect of enjoyment on learning. In *Proceedings of INTED2018 Conference* (pp. 508 - 514).

- Kaczmarczyk, J., Davidson, R., Bryden, D., Haselden, S., & Vivekananda-Schmidt, P. (2016). Learning decision making through serious games. *The Clinical Teacher, 13*(4), 277 - 282.
- Lumpkin, A., Achen, R. M., & Dodd, R. K. (2015). Student perceptions of active learning. *College Student Journal, 49*(1), 121 - 133.
- Kutty, A.S. & Joy, M.M., (2018). *Can learning be fun?* [https://www.researchgate.net/publication/330185223\\_CAN\\_LEARNING\\_BE\\_FUN](https://www.researchgate.net/publication/330185223_CAN_LEARNING_BE_FUN)
- McLean, L., & Tuite, E. (2016). Stories and their value: Exploring the role of storytelling in social care practice. *Scottish Journal of Residential Child Care, 15*(2), 29 - 45.
- Negrea, S. (2018). *Reconstructing general Ed.* <https://universitybusiness.com/reconstructing-general-ed-for-colleges-and-universities/>
- Pagram, P., & Pagram, J. (2006). Issues in e - learning: A Thai case study. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries, 26*(1), 1-8.
- Patton, C. M. (2015). Employing active learning strategies to become the facilitator, not the authoritarian: A literature review. *Journal of Instructional Research, 4*, 134 - 141.
- Prince, M. (2004). *Does active learning work? A review of the research.* *Journal of engineering education, 93*(3), 223 - 231.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology, 25*(1), 54 - 67.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2009). Promoting self - determined school engagement: Motivation, learning, and well - being. In K. R. Wenzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 171-195). Routledge/Taylor & Francis Group.
- Shek, D. T., Wu, F. K., & Chai, W. Y. (2017). Students' views on general education: insights gained from the narratives of Chinese students in Hong Kong. *International Journal on Disability and Human Development, 16*(4), 443 - 450.
- Tempelaar, D., Rienties, B., Giesbers, B., & van der Loeff, S. S. (2013). How cultural and learning style differences impact students' learning preferences in blended learning. *In Transcultural blended learning and teaching in postsecondary education* (pp. 30 - 51). IGI Global.
- Wijit, C. (2014). The application of active learning to develop creativity in general education. *International Journal of Environmental and Ecological Engineering, 8*(4), 1015 - 1017.