

นวัตกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นฐาน
ในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ
Innovative learning process management by using recreational
activities as a base for Leadership and Team in Organization.

Received : 2021-03-17

Revised : 2021-02-17

Accepted : 2021-11-18

ผู้วิจัย ย่าร่อนะ ศรีอาหมัด¹

Yarona Sriaremhad¹

yarona.s@yru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหานวัตกรรมจากการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ นักศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ จำนวน 148 คน ใช้วิธีการจัดกิจกรรมสันทนาการในชั้นเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ กิจกรรมสันทนาการ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) จากการจัดสนทนากลุ่ม (Focus group) นักศึกษาต้องการใช้กิจกรรมสันทนาการเพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ 2) ความพึงพอใจสูงสุดในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมสันทนาการ คือ ด้านทักษะการเป็นผู้นำ/ทีมกิจกรรมสันทนาการ 3) ความถี่สูงสุดเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ประเมินกิจกรรมสันทนาการ คือ อยากให้รายวิชาอื่น ๆ จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วม และสนุกสนานไปกับผู้สอน 4) รูปแบบกิจกรรมสันทนาการที่เกิดขึ้นในรายวิชา

คำสำคัญ : นวัตกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้, กิจกรรมสันทนาการ, ภาวะผู้นำ

¹ อาจารย์ สาขาวิชาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ คณะวิทยาการจัดการจัดการ.มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Lecturer in Modern Trade Business Management, Faculty of management sciences, Yala Rajabhat University

Abstract

This research paper aims to find innovations from recreational-based learning processes in the leadership and teamwork courses in business organizations. It is Qualitative Research. The main informant is 148 students' business administration program in modern business management. Use the methods of organizing recreational activities in the classroom. The research instruments were recreational activities, questionnaire, interview and focus group. The data were analyzed by using statistics of frequency, percentage, mean, and standard deviation. The results of the research were as follows: 1) From the focus group, the students wanted to use the group recreation activities to manage in the classroom. 2) The highest satisfaction was leadership / team recreational skills 3) The highest frequency about the opinions and suggestions of recreational activity was another subjects to using these activities for students to participate and having fun with the instructor 4) Forms of recreational activities that occur in the courses.

Keywords : innovation, Recreation Activities, Leadership

บทนำ

การเรียนรู้ในปัจจุบันยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งครอบคลุมช่วงเวลาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001-2100 เป็นยุคของการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีการปรับรูปแบบการสอนและสืบค้นองค์ความรู้ใหม่ๆ มาถ่ายทอดให้ผู้เรียน ซึ่งวิจารณ์ พานิช (2556) กล่าวว่า ศตวรรษที่ 21 นั้น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียังมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และเกิดการค้นพบองค์ความรู้ใหม่ตลอดเวลา ส่งผลให้การเรียนการสอนและผู้เรียนในปัจจุบันต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน จำเป็นต้องมีทักษะในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น (สุทธิพร จิตต์มิตรภาพ, 2553) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสหวิทยาการของวิชาแกนหลัก ไปสู่กระบวนการปฏิบัติในวิถีชีวิตจริง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning: PBL คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของครูในศตวรรษที่ 21 จึงต้องมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนอย่างลึกซึ้ง มีความรู้และเชี่ยวชาญในการสอน สามารถพัฒนาหลักสูตรได้ วางแผนการสอนและแบบเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการคิดค้น ดำเนินการสอนที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ทั้งนี้ จากการประสบการณ์สอนผู้สอนได้สังเกตผู้เรียนขณะสอน พบว่า ผู้เรียนมีความตั้งใจรับฟังการบรรยายได้มากในช่วงต้นชั่วโมงสูงสุดไม่เกิน 50 นาทีแรก หลังจากนั้นผู้เรียนบางส่วนก็จะเริ่มพูดคุยกันเอง ขออนุญาตไปห้องน้ำ หยิบมือถือขึ้นมาดู ซึ่งส่งผลกระทบต่อตรงต่อผู้เรียน เช่น ไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนที่เหลือ ตอบคำถามเนื้อหาส่วนที่เหลือไม่ได้ อีกทั้งยังกระทบต่อผู้เรียนบางส่วนที่ยังคงตั้งใจเรียนอยู่ด้วย

จากเหตุการณ์ดังกล่าว ส่งผลให้ผู้สอนกลับมาทบทวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อลดปัญหาดังกล่าวที่มีโอกาสเกิดขึ้นอีกในปีการศึกษาถัดไป โดยทำจัดสนทนากลุ่มเพื่อถอดบทเรียนในการศึกษา 2561 พบว่า การสอนแบบบรรยาย และแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมระหว่างเรียน ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนที่คล้ายคลึงกับรายวิชาอื่น ๆ ไม่มีความตื่นเต้น ไม่รู้สึกสนุกกับการเรียน อีกทั้งยังเกิดอาการง่วงนอนระหว่างเรียนอยู่บ่อยครั้ง จากการจัดสนทนากลุ่มนักศึกษบางส่วนเสนอให้ผู้สอนปรับวิธีการสอนที่ต่างจากเดิม ทั้งนี้ จากการถอดบทเรียนจึงเป็นที่มาของการออกแบบการจัดการเรียนสอนในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจในปีการศึกษา 2562 เพื่อต้องการลดผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นซ้ำ โดยทดลองใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยการนำกิจกรรมสนทนากลุ่มเป็นฐานมาใช้ในห้องเรียนเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนให้สนใจ และจดจ่อในเนื้อหาของวิชาจนครบตามชั่วโมงสอนในซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่กล่าวว่า การนำกิจกรรมสนทนากลุ่มในลักษณะเกมที่เกี่ยวกับผู้นำภาวะผู้นำมาใช้ในรายวิชาก่อให้เกิดทักษะในการเรียนรู้หลากหลาย อาทิ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนการทัศน์ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ ทักษะด้านการสื่อสาร ซึ่งทักษะเหล่านี้จะส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นบัณฑิตในยุคศตวรรษที่ 21 ที่พร้อมจะเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยืดหยุ่น เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง (Trilling & Fadel, 2009)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อค้นหาวัตถุประสงค์จากการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสนทนากลุ่มเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง นวัตกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม สันทนาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาสาขาการจัดการธุรกิจการค้าสมัยใหม่ จำนวน 56 คน

2. เครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถามซึ่งประกอบไปด้วย 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมสันทนาการ ข้อคำถามเป็นมาตรวัดของลิเคอร์ท 5 ระดับ

ส่วนที่ 3 เป็นแบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

3. การพัฒนาแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังนี้

1) สร้างแบบสอบถามโดยศึกษาจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) นำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเกี่ยวข้องเชิงเนื้อหาของคำถามด้วย ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-objective congruence index: IOC) เพื่อพิจารณาตัดข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ทำการปรับปรุงข้อคำถามให้มีความกระชับและชัดเจนยิ่งขึ้น จากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปทดสอบกับนักศึกษา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่น 0.956 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.7 (Nunnally, 1978) และหาค่าความเที่ยงตรงของการวิจัย (Validity) ได้ 0.81 ซึ่งมากกว่า 0.8 (Davis, 1992) แสดงว่าแบบสอบถามฉบับนี้มีความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือผ่านเกณฑ์ที่กำหนดสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยได้

3) การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ซึ่งประกอบด้วยลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูลความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม

2) การวิเคราะห์ความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

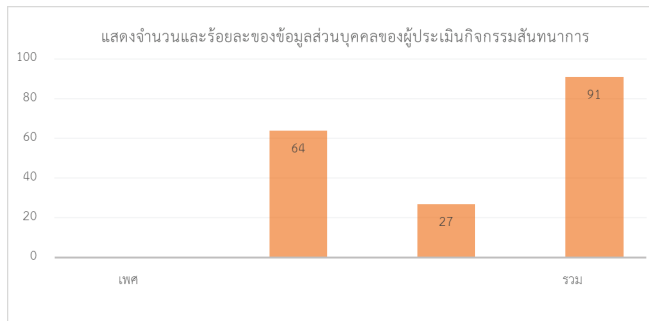
ผลการวิจัย

การศึกษานวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ผลสรุปของข้อมูลสามารถสรุปเป็นการวิจัยได้ดังนี้

1. การจัดสนทนากลุ่ม (Focus group) ผลลัพธ์จากการถอดบทเรียน คือ นักศึกษาเสนอให้อาจารย์ปรับวิธีการสอนที่ต่างจากเดิม โดยเสนอให้ใช้กิจกรรมสนทนากลุ่มมาใช้เพื่อจัดการเรียนการสอนในลักษณะเกมที่เกี่ยวข้องกับผู้นำ ภาวะผู้นำมาใช้

2. ความพึงพอใจจากการใช้กิจกรรมสนทนากลุ่มในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในองค์กรธุรกิจ

ความพึงพอใจจากการใช้กิจกรรมสนทนากลุ่มในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในองค์กรธุรกิจ มีรายละเอียดดังนี้



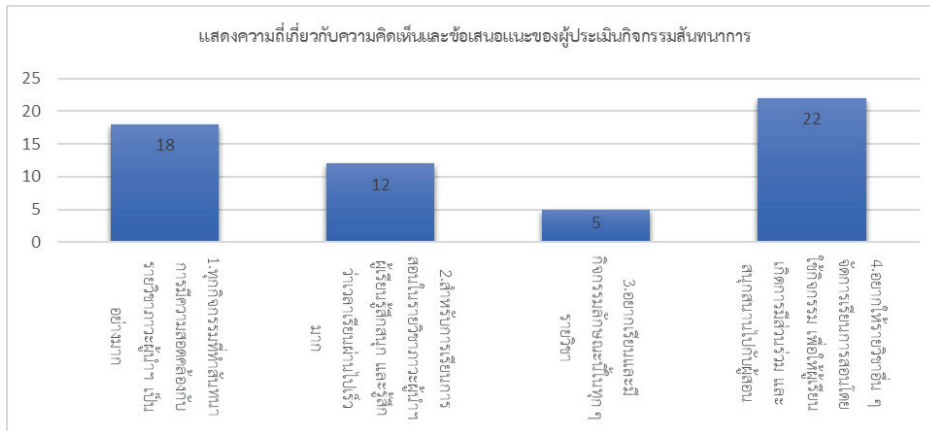
ภาพที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ประเมินกิจกรรมสนทนากลุ่ม

จากภาพที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ประเมินกิจกรรมสนทนากลุ่ม พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 70.33 และเพศชาย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมสนทนากลุ่ม

ข้อคำถาม	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1) ด้านความสอดคล้องของกิจกรรมสนทนากลุ่มกับรายวิชา	4.91	0.43	มากที่สุด
2) ด้านทักษะการเป็นผู้นำ/ทีมกิจกรรมสนทนากลุ่ม	4.99	0.41	มากที่สุด
3) ด้านวิธีการดำเนินกิจกรรมสนทนากลุ่ม	4.71	0.52	มากที่สุด
4) ด้านเครื่องมือที่ใช้ประกอบในการดำเนินกิจกรรมสนทนากลุ่ม	4.81	0.57	มากที่สุด
5) ด้านนักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ	4.98	0.42	มากที่สุด
โดยรวม	4.88	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ประเมินกิจกรรมสหนาการ มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด



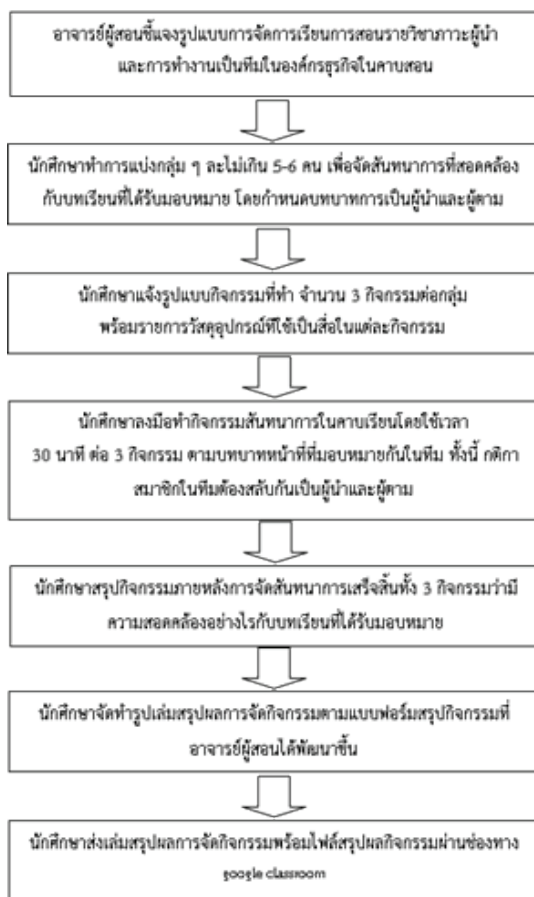
ภาพที่ 2 แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้ประเมินกิจกรรมสหนาการ

จากภาพที่ 2 ผู้ประเมินกิจกรรมสหนาการ มีความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรม ในประเด็นอยากให้รายวิชาอื่น ๆ จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วม และสนุกสนานไปกับผู้สอนสูงสุด

3. สรุปรูปแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การสหนาการเป็นฐาน สามารถสรุปขั้นตอนได้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1. อาจารย์ผู้สอนชี้แจงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจในคาบสอน 2. นักศึกษาทำการแบ่งกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 5-6 คน เพื่อจัดสหนาการที่สอดคล้องกับบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย โดยกำหนดบทบาทการเป็นผู้นำและผู้ตาม 3. นักศึกษาแจ้งรูปแบบกิจกรรมที่ทำ จำนวน 3 กิจกรรมต่อกลุ่มพร้อมรายการวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อในแต่ละกิจกรรม 4. นักศึกษาลงมือทำกิจกรรมสหนาการในคาบเรียนโดยใช้เวลา 30 นาที ต่อ 3 กิจกรรม ตามบทบาทหน้าที่ที่มอบหมายกันในทีม ทั้งนี้ กติกาสมาชิกในทีมต้องสลับกันเป็นผู้นำและผู้ตาม 5. นักศึกษาสรุปกิจกรรมภายหลังการจัดสหนาการเสร็จสิ้นทั้ง 3 กิจกรรมว่ามีความสอดคล้องอย่างไรกับบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย 6. นักศึกษาจัดทำสรุปผลการจัดกิจกรรมตามแบบฟอร์มสรุปกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนได้พัฒนาขึ้น 7. นักศึกษาส่งเล่มสรุปผลการจัดกิจกรรมพร้อมไฟล์สรุปผลกิจกรรมผ่านช่องทาง google classroom

บทสรุป

ในการศึกษานี้สามารถสรุปนวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสหนาการเป็นฐาน ในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ รายละเอียดดังภาพที่ 3



จากภาพที่ 3 จะเห็นได้ว่าอาจารย์ผู้สอนได้นำกิจกรรมสันทนาการมาใช้ในห้องเรียนเพื่อต้องการให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนสร้างสรรค์ ไม่น่าเบื่อ สามารถดึงดูดผู้เรียนให้ตั้งใจเรียนตลอด 3 ชั่วโมงในคาบนั้น โดยนักศึกษาเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมสันทนาการและควบคุมกิจกรรมด้วยตนเอง ทั้งนี้ อาจารย์ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ และประเมินผลการจัดกิจกรรมของนักศึกษาตามเกณฑ์การประเมิน 5 ด้าน คือ ด้านทักษะการใช้ภาษาไทย ด้านการทำงานเป็นทีม ด้านทักษะการเป็นผู้นำ ด้านกิจกรรมมีนวัตกรรม และการบริหารเวลา เป็นต้น

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง นวัตกรรมจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ มีการอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ เพื่อค้นหานวัตกรรมจากการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ

ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสันทนาการเป็นสื่อใหม่สำหรับรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจ สอดคล้องกับที่ อัจฉรา ประเสริฐสิน, เทพสุตา จิวตระกูล, จอย ทองกล่อมศรี (2560) อธิบายว่า นวัตกรรมทางการศึกษา คือ การสร้างสื่อใหม่ที่ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้

ความเข้าใจในบทเรียนได้ง่าย เห็นได้จริงในการใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการเรียนสูงสุด เป็นได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เน้นนวัตกรรมที่มีลักษณะมีความน่าสนใจ เช่น มีการใช้เกม และภาพประกอบเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ ด้วยตนเอง มีการนำสื่อ เทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน นวัตกรรมควรเข้าใจวิธีการใช้ได้ง่าย เพื่ออำนวยความสะดวกของนักเรียนและสะดวกแก่ครูที่ไม่ชำนาญด้านนวัตกรรมง่ายต่อการเตรียมการและสะดวกในการทำวิจัยเพราะครูมีงานที่ต้องรับผิดชอบมาก ลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษาที่ดี ควรช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและเข้าใจบทเรียนได้เร็วและ จดจำได้

กระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสหสาขาการเป็นฐานในรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม ในองค์กรธุรกิจ ซึ่งเป็นนวัตกรรมกระบวนการสามารถสรุปได้ 7 ขั้นตอน คือ 1. อาจารย์ผู้สอนชี้แจงรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีมในองค์กรธุรกิจในคาบสอน 2. นักศึกษา ทำการแบ่งกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 5-6 คน เพื่อจัดสหสาขาการที่สอดคล้องกับบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย โดย กำหนดบทบาทการเป็นผู้นำและผู้ตาม 3. นักศึกษาแจ้งรูปแบบกิจกรรมที่ทำ จำนวน 3 กิจกรรมต่อกลุ่ม พร้อมรายการวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้เป็นสื่อในแต่ละกิจกรรม 4. นักศึกษาลงมือทำกิจกรรมสหสาขาการในคาบ เรียนโดยใช้เวลา 30 นาที ต่อ 3 กิจกรรม ตามบทบาทหน้าที่ที่มอบหมายกันในทีม ทั้งนี้ กติกาสมาชิก ในทีมต้องสลับกันเป็นผู้นำและผู้ตาม 5. นักศึกษาสรุปกิจกรรมภายหลังการจัดสหสาขาการเสร็จสิ้นทั้ง 3 กิจกรรมว่ามีความสอดคล้องอย่างไรกับบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย 6. นักศึกษาจัดทำรูปเล่มสรุปผลการ จัดกิจกรรมตามแบบฟอร์มสรุปกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนได้พัฒนาขึ้น 7. นักศึกษาส่งเล่มสรุปผลการจัด กิจกรรมพร้อมไฟล์สรุปผลกิจกรรมผ่านช่องทาง google classroom สอดคล้องกับที่ (เกริก ท่วมกลาง และคณะ, 2555) แบ่งประเภทของนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) ที่ประกอบไปด้วยนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้ กับผลิตภัณฑ์ที่จับต้องไม่ได้ และ 2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) ที่ประกอบไปด้วยนวัตกรรมกระบวนการทางเทคโนโลยี และนวัตกรรมกระบวนการทางองค์กร นวัตกรรมจึงเป็นวิธีการหรือกระบวนการนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติโดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 แนะนำให้ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องการสอนนำกระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสหสาขาการเป็นฐาน ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ เนื่องจากกระบวนการนี้มีความเหมาะสมและกระตุ้นให้ ผู้เรียนมีความตั้งใจ และเข้าใจบทเรียนได้เป็นอย่างดี

1.2 กระบวนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสหสาขาการเป็นฐานเป็นนวัตกรรมใหม่ในการจัดการเรียน การสอน ผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องการสอนสามารถนำกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับ รายวิชา สามารถเพิ่มหรือลดเวลาในการทำกิจกรรม ปรับให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การศึกษาวิจัยในอนาคตควรมีการวิจัยและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมหรือพัฒนา ผลการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ เช่น การคิดเชิงนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรมเชิง เป็นต้น

2.2 พัฒนาหลักสูตรหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมหรือพัฒนานักศึกษาให้มีความสามารถ ในการสร้างนวัตกรรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*. กรุงเทพฯ: บริษัทสยามสปอร์ต ซินดิเคท จำกัด.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์.
- กิริติ ยศยิ่งยง. (2552). *การจัดการองค์การ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริก ท่วมกลาง, และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). *การพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์.
- เดชดนัย จุ้ยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย , และ ศิริกัญญา แก่นทอง. (2(3)). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะการคิดของนักศึกษาในรายวิชาทักษะการคิด (Thinking Skills) รหัสวิชา 11-024-112 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning). *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 47-57.
- ทีศนา แคมมณี. (2557). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระศักดิ์ ไชยสัตย์. (17 มกราคม 2563). เข้าถึงได้จาก <https://app.gs.kku.ac.th/gs/th/publicationfile/item/19th-ngrc-2018/HMP1/HMP1.pdf>: www.kku.ac.th
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21*. นครปฐม: บริษัท ส เจริญการพิมพ์ จำกัด.
- วิไลลักษณ์ รัตนเพียรธัมมะ, และ ปิยะนันท์ พริ่งน้อย. (34 ฉบับที่ 3 กันยายน-ธันวาคม). นวัตกรรมการศึกษาในการพัฒนาทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21. *วารสารร่วมพฤษ มหาวิทยาลัยเกริก*, 55-78.
- สมเดช สีแสง. (2543). *คู่มือปฏิบัติราชการและเตรียมสอบผู้บริหารการศึกษา*. ชัยนาท: เรียนดี.