

การเรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน
Learning through community service projects

รัชณี ลิทธิศักดิ์*

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Rutchanee Sittisak*

Computer program, Education faculty, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

บทคัดย่อ

การออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นการช่วยส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในครั้งนี้มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้การสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน คือให้ผู้เรียนได้ออกแบบการพัฒนาโครงการเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชนตามเนื้อหารายวิชาที่สามารถนำมาบูรณาการได้ โดยมีจุดประสงค์การวิจัยดังนี้ 1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานบูรณาการกับการบริการชุมชน 2. ประเมินทักษะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของผู้เรียนโดยมุ่งเน้นประเมินทักษะการเรียนรู้ 3 ด้าน คือ 1. ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา 3. ทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือ ผลการดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ปรากฏผลการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ผลการประเมินทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรมปรากฏว่า การริเริ่มสร้างสรรค์จากสร้างสรรค์จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.47 และมีค่า S.D ที่ 0.07

2. ผลการประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาปรากฏว่า ความสามารถในการกำหนดปัญหาและตั้งประเด็นคำถามเพื่อค้นหาคำตอบได้ค่าเฉลี่ยที่มีค่าสูงที่สุด 4.50 และ ค่ามี S.D. ที่ 0.07

3. ผลการประเมินทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือปรากฏว่า โครงการที่ได้รับมอบหมายในแต่ละกลุ่มสำเร็จตามเวลาที่กำหนดและมีค่าเฉลี่ยของการทำงานเป็นทีมในระดับ 4.73 และ มีค่า S.D ที่ 0.59

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านโครงการ บริการชุมชน โครงการเป็นฐาน

Abstract

Designing appropriate learning for the learners enhances the learning potential of learners. The purpose of this research is to develop the instructional design the students learn through the community service project. The learner designs the project to meet the needs of the community, based on the content of the integrated course. . The purpose of this research is to 1. Design a project-based learning management system integrated with community service. 2. Assess students' learning skills. It focuses on assessing three learning skills: 1. Creative and innovation skills. 2. Critical thinking skills and problem solving skills. 3. Communication and collaboration skills.

The results of the research are as follows:

1. The results of the assessment of creative and innovative skills appeared as; Initiatives based on defined motives with an average of 4.47 and a S.D. at 0.07.

2. The results of the assessment of critical thinking skills and problem solving showed that the ability to identify problems and ask questions to find answers has the highest mean value of 4.50 and the value of S.D. at 0.07.

3. The assessment of communication skills and cooperation showed that project assigned in each group were accomplished at specified intervals and had an average teamwork level of 4.73 and a S.D value of 0.59.

Keyword: Learning by Project, Project base Learning, Community service

บทนำ

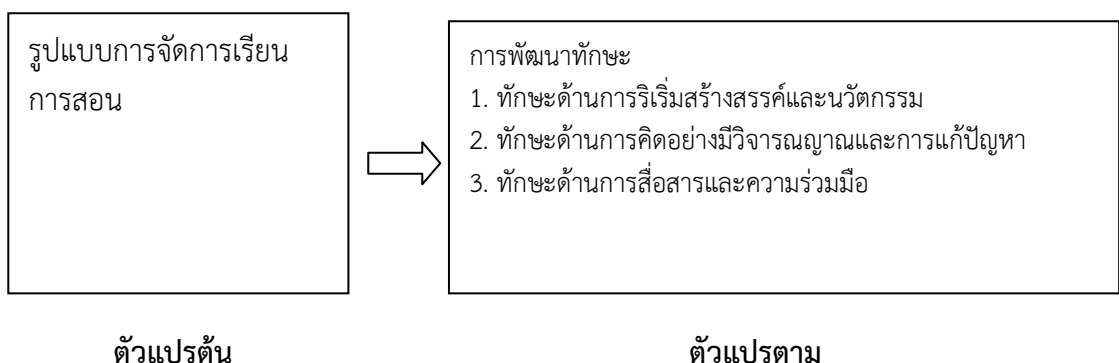
การพัฒนาการเรียนรู้เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เป็นภารกิจหลักของผู้ออกแบบการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะในการจัดการความรู้และสามารถบูรณาการความรู้ที่เรียนรู้อมาพัฒนาหรือต่อยอดการเรียนรู้ วิจาณ์ พานิช (2555: 16-21) ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 สรุปได้ดังนี้เป็นการเรียนรู้แบบ 3R x 7C 3R ได้แก่ Reading (อ่านออก), (W)riting (เขียนได้), และ (A)rithmetics (คิดเลขเป็น) 7C ได้แก่ 1.Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) 2.Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) 3.Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) 4.Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ) 5.Communications, Information, and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) 6.Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) 7.Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้) จากความสำคัญของการพัฒนาการศึกษาดังกล่าวในบทบาทของผู้สอนจึงจำเป็นต้องตระหนักถึงกระบวนการในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบกระบวนการคิดและพัฒนากระบวนการโดยการต่อยอดความรู้

ให้สำเร็จลุล่วงตามเงื่อนไขที่กำหนด ผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับผู้เรียน โดยการเรียนรู้ในครั้งนี้ผู้สอนได้ออกแบบการเรียนรู้ผ่านโครงการเรียนรู้โดยใช้โครงการที่ผู้เรียนได้รับมอบหมาย หรือที่เรียกการเรียนรู้ดังกล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (PBL: Project based Learning) คือการออกแบบการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ทักษะการเรียนรู้ผ่านโครงการที่ได้ปฏิบัติจริง แต่ในครั้งนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง สิ่งแวดล้อมจริง เพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ที่ว่า วิจัยพาณิชย์ (2555, 5) การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่ในโลกจริงหรือชีวิตจริง การเรียนวิชาในห้องเรียน ยังไม่ใช่วิธีการเรียนรู้ที่แท้จริง ยังเป็นการเรียนแบบสมมติ ดังนั้น ครูเพื่อศิษย์ จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด โดยมุ่งเน้นพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 3 ด้านดังนี้ คือ 1. ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และ 3. ทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือ เพื่อยกระดับการศึกษาโดยออกแบบให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และผู้สอนเองต้องไม่ใช่ผู้บอกอีกต่อไป แต่จะต้องทำหน้าที่เป็นโค้ช เป็นผู้ออกแบบ การเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) ในการเรียนรู้ ให้ผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำการเรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน เป็นการนำการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานมาบูรณาการกับการบริการชุมชน โดยให้ผู้เรียนได้ออกแบบโครงการที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนและโครงการดังกล่าวที่ได้จากการเรียนรู้สามารถนำมาใช้ประโยชน์และต่อยอดได้ในชุมชน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานบูรณาการกับการบริการชุมชน
 2. ประเมินทักษะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นของผู้เรียน
- 3 ด้านดังนี้ คือ
1. ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 2. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา
 3. ทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือ

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้มุ่งประเด็นการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่จะสามารถพัฒนาทักษะให้ผู้เรียนก้าวสู่การเรียนรู้ที่องค์ความรู้เกิดจากบริบทจากชุมชนโดยชุมชนก็ได้ประโยชน์จากการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 261 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 26 คน ได้มาด้วยวิธีการเจาะจงเนื่องจากเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 4123311 การวิเคราะห์และการออกแบบระบบงานคอมพิวเตอร์

วิธีการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มุ่งนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยไปใช้ในการปฏิบัติ พัฒนาปรับปรุง การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้การดำเนินการวิจัยได้ออกแบบให้ผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่าง ลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการของชุมชนเพื่อบูรณาการความรู้ในการพัฒนาระบบ ผลสัมฤทธิ์ของงานวิจัยเป็นผลจากการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียน มีโมเดลการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้ดำเนินการศึกษาและออกแบบเพื่อทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นโครงการตามเงื่อนไขที่ชุมชนต้องการ ผู้วิจัยเน้นการวัดประสิทธิภาพการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project based Learning) จากการทบทวนงานวิจัยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐานได้ขอสรุปในการดำเนินการจัดการเรียนการสอน โดยแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ไว้ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเสนอ ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติ และขั้นประเมินผล เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบโครงการที่ไม่ได้ดำเนินการภายในห้องเรียนแต่เป็นการดำเนินการในชุมชนโดยโครงการที่ได้จะต้องตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน ผู้วิจัยได้ออกแบบโมเดลการจัดการเรียนการสอนใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยแบ่งโมเดลการเรียนรู้ออกเป็น 2 โมเดลของการเรียนรู้ คือ เรียนรู้ภายในห้องเรียน และเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน ลักษณะโมเดลที่ออกแบบแสดงได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 โมเดลการออกแบบการเรียนการสอน

จากโมเดลการออกแบบการเรียนการสอนอธิบายสามารถอธิบายลักษณะการดำเนินการได้ดังต่อไปนี้
รูปแบบโมเดลแบ่งออกเป็น 2 โมเดลย่อย ดังนี้

โมเดลที่ 1 เป็นโมเดลที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนแบ่งขั้นตอนในการดำเนินการออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การประชุม (Meeting) เป็นกระบวนการในการสร้างความเข้าใจระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างถึงวัตถุประสงค์และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและผลลัพธ์ที่ต้องการ
2. การให้คำปรึกษา (Advice) เป็นกระบวนการในการให้คำปรึกษาแลกเปลี่ยนระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับทักษะความรู้ เมื่อนำไปประยุกต์ใช้แล้วเกิดปัญหาหรือประเด็นสงสัยที่ไม่สามารถค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเองได้
3. การสะท้อนผล (Reflect) เป็นกระบวนการสะท้อนผลหลังการเรียนรู้ โดยทุกคนในกลุ่มตัวอย่างจะต้องมาสะท้อนผลซึ่งกันและกัน เพื่อเปิดมุมมองการต่อยอดทักษะความรู้และเสนอแนะวิธีการแก้ปัญหาที่ผ่านมาจากกลุ่ม การสะท้อนผลจะดำเนินในขั้นตอนระหว่างการดำเนินโครงการและหลังจากที่เกิดผลลัพธ์ของโครงการภายใต้เงื่อนไขเวลาที่กำหนด

โมเดลที่ 2 เป็นโมเดลที่ออกแบบเพื่อทดลองใช้ในการดำเนินการนอกชั้นเรียน แบ่งขั้นตอนในการดำเนินการออกเป็น 7 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวางแผน (Planning) เป็นขั้นตอนของการกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างได้กำหนดแผนงานในการดำเนินการ โดยออกแบบกิจกรรมและช่วงระยะเวลาที่เหมาะสมให้งานได้สำเร็จลุล่วง พร้อมทั้งวิเคราะห์ความเสี่ยงและกำหนดแนวทางป้องกัน
2. การลงชุมชน (Get Requirement) เป็นขั้นตอนที่กลุ่มตัวอย่างได้ลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการของชุมชน ศึกษาความเป็นไปได้ ในการออกแบบการดำเนินงาน พร้อมทั้งเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ที่ต้องใช้ประกอบการจัดทำโครงการ
3. การระดมสมอง (Brainstorming) เป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลจากชุมชนมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อกำหนดกรอบของงานที่สามารถแก้ปัญหาและตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนได้ โดยขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญสมาชิกในกลุ่มจะต้องวางแผนและแบ่งหน้าที่ และได้ผลลัพธ์เป็นโครงสร้างของโครงการที่จะดำเนินการ
4. การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนของการพัฒนาโครงการตามกรอบที่ได้กำหนดหรือออกแบบไว้โดยขั้นตอนนี้เป็นการนำความรู้จากในชั้นเรียนมาบูรณาการเพื่อให้เกิดเป็นชิ้นงาน
5. การประเมินผล (Evaluate) เป็นขั้นตอนของการประเมินผลหลังจากที่พัฒนาโครงการ การประเมินผลจะประเมินจากผลจากผู้ที่เกี่ยวข้องทั้ง 3 ส่วนคือ 1. ผู้พัฒนาโครงการ 2. ผู้สอน และ 3. ตัวแทนชุมชนที่ได้ให้ความร่วมมือในการพัฒนาโครงการ
6. การปรับปรุง (Improve) เป็นขั้นตอนของการปรับปรุงโครงการเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของชุมชนมากที่สุด
7. การส่งมอบ (Deliver) เป็นขั้นตอนของการส่งมอบงานให้กับชุมชนเป้าหมาย

กิจกรรมทั้ง 2 โมเดลเป็นกิจกรรมที่มีผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชคอยให้คำแนะนำและปรึกษา โดยผู้ที่ทำหน้าที่เป็นโค้ชจะไม่ทำตัวเป็นผู้ชี้แจงความรู้ แต่จะต้องเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างได้อธิบายเหตุผล สนับสนุนการตัดสินใจ และชี้แนะแนวทางที่เป็นไปได้ให้กับกลุ่มตัวอย่างทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนจะใช้ทั้ง 2 โมเดลคู่กัน ผสมผสานวิธีการโดยพิจารณาจากเงื่อนไขเวลาที่มอบหมายให้กับการกลุ่มตัวอย่าง

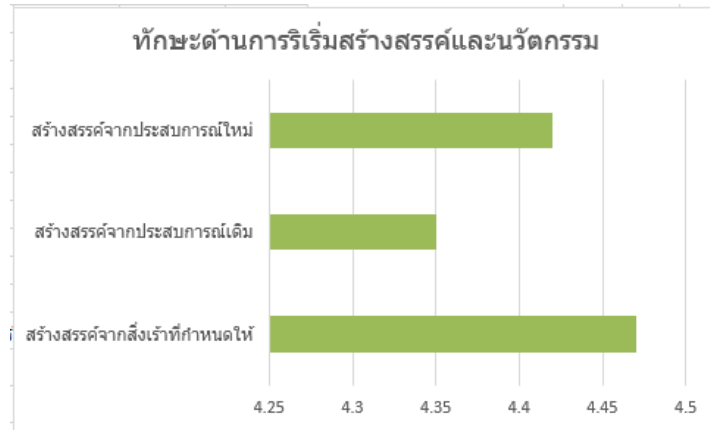
ผลการวิจัย

ผลจากการดำเนินการวิจัยโดยใช้โมเดลการออกแบบการเรียนรู้โดยผู้วิจัยเรียกโมเดลนี้ว่า การเรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน เพื่อประเมินทักษะความรู้ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง 3 ด้านคือ

1. ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม
2. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา
3. ทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือ

สามารถสรุปผลทักษะในแต่ละด้านได้ดังแผนภูมิดังต่อไปนี้

1. ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม



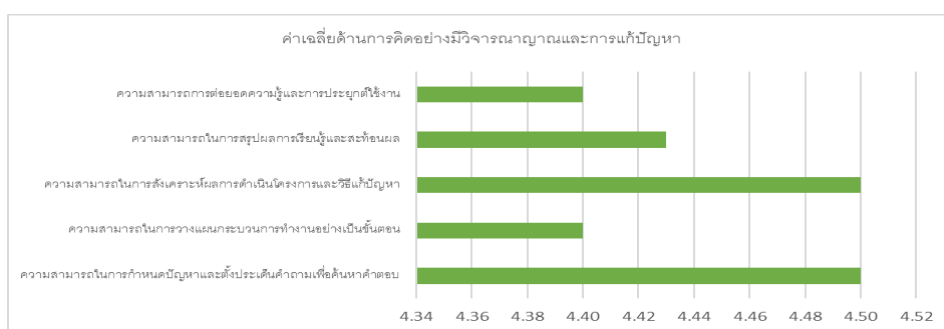
ภาพที่ 3 อธิบายทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การประเมินทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ประเด็นหลักคือ

1. สร้างสรรค์จากประสบการณ์ใหม่
2. สร้างสรรค์จากประสบการณ์เดิม
3. สร้างสรรค์จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้

ผลการประเมินปรากฏว่า ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ได้ ค่าเฉลี่ยที่ 4.47 และมีค่า S.D. ที่ 0.07 ทักษะด้านการริเริ่มสร้างสรรค์จากประสบการณ์ใหม่ได้ค่าเฉลี่ยที่ 4.42 และมีค่า S.D. ที่ 0.09 ทักษะด้านริเริ่มสร้างสรรค์จากประสบการณ์เดิมได้ค่าเฉลี่ยที่ 4.35 และมีค่า S.D. ที่ 0.10 โดยมีข้อสังเกตว่าการที่ผู้เรียนได้พบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แตกต่างส่งผลต่อการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้ในบทบาทสมมุติในชั้นเรียน ทั้งนี้มาจากการได้ลงถึงชุมชนและเข้าถึงบริบทความต้องการที่แท้จริงจากชุมชนซึ่งเปรียบเสมือนผู้รับบริการ

2. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา



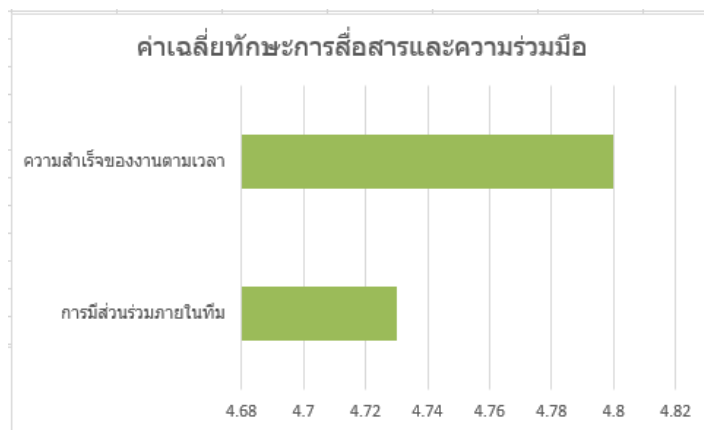
ภาพที่ 4 อธิบายทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา

การประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาแบ่งประเด็นประเมินออกเป็น 5 ประเด็นหลักคือ

1. ความสามารถในการกำหนดปัญหาและตั้งประเด็นคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ
2. ความสามารถในการวางแผนกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน
3. ความสามารถในการสังเคราะห์ผลการดำเนินโครงการและวิธีแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการสรุปผลการเรียนรู้และสะท้อนผล
5. ความสามารถในการต่อยอดความรู้และการประยุกต์ใช้งาน

ผลการประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาปรากฏว่าความสามารถในการกำหนดปัญหาและตั้งประเด็นคำถามเพื่อค้นหาคำตอบมีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และมีค่า S.D. ที่ 0.16 ความสามารถในการสังเคราะห์ผลการดำเนินโครงการและวิธีแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 และมีค่า S.D. ที่ 0.09 ความสามารถในการสรุปผลการเรียนรู้และสะท้อนผล มีค่าเฉลี่ยที่ 4.43 และมีค่า S.D. ที่ 0.09 ความสามารถในการวางแผนกระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนมีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 และมีค่า S.D. ที่ 0.21 และ ความสามารถในการต่อยอดความรู้และการประยุกต์ใช้งาน มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 และมีค่า S.D. ที่ 0.21 จากผลดังกล่าวจึงสังเกตได้ว่ากระบวนการของการออกแบบการสอนส่งผลต่อการเรียนรู้และช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้กับผู้เรียนได้จริง

3. ทักษะด้านการสื่อสารและความร่วมมือ



ภาพที่ 5 อธิบายทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ

ประเมินจากผลสัมฤทธิ์ด้านเวลาของการพัฒนาโครงการที่ได้รับมอบหมายและโดยพิจารณาจากประเด็นเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมและความร่วมมือภายในทีมและประเด็นการพัฒนาโครงการให้สำเร็จลุล่วงตามเวลาที่กำหนด ผลปรากฏว่าโครงการที่ได้รับมอบหมายในแต่ละกลุ่มสำเร็จตามช่วงเวลาที่กำหนดและมีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจในการทำงานเป็นทีมในระดับ 4.73 และ มีค่า (S.D) ที่ 0.59

อภิปรายผลการวิจัย

การดำเนินการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน เป็นการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่แท้จริง และออกแบบการสอนที่สามารถนำโครงการมาใช้ในชุมชนที่ออกบริการโดยผู้วิจัยเน้นทักษะกระบวนการเพื่อประเมินการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 3 ด้าน คือ 1. ทักษะการริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม 2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และ 3. ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา พิชัยคำ (2559, 12) ซึ่งดำเนินการวิจัย เรื่องทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมพัฒนาได้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน ได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน เป็นยุทธวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการค้นพบจากการลงมือปฏิบัติ การค้นพบข้อเท็จจริงเฉพาะอย่าง เป็นการพัฒนาความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่สนใจ ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมนิสัยในการเรียนรู้ไปสู่การเรียนรู้เพื่อหาคำตอบอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรภร พลิตากุล (2560, 694) ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโครงการเป็นฐานเพื่อประสพการณ์การสอนดนตรี ของนักศึกษาคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโครงการเป็นฐานเป็นหลักการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าความรู้ภายใต้หัวข้อที่ตนสนใจ โดยเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และลงมือทำ ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ ความรู้ด้วยตนเองอย่างมีความหมาย ประกอบไปด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ 1. การค้นหาแนวคิดในการทำโครงการ เป็นขั้นตอนที่ผลักดันให้ผู้เรียนได้แนวคิดและหัวข้อโครงการจากความสนใจของตน 2. การวางแผนโครงการเป็น ขั้นตอนการทำงานร่วมกันของผู้เรียนในการวางแผนโครงการตั้งแต่การนำเสนอโครงการ การดำเนินโครงการ จนถึงขั้นตอนการเผยแพร่โครงการ 3. การดำเนินโครงการเป็นการปฏิบัติโครงการตามแผนที่วางไว้ 4. การประเมินโครงการเป็นการประเมินโครงการทุกขั้นตอนเพื่อติดตามความก้าวหน้าในการทำงานและแก้ปัญหาที่ เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน และ 5. การเผยแพร่โครงการเป็นขั้นตอนสุดท้ายเพื่อนำเสนอกระบวนการและความรู้ ต่าง ๆ ที่ได้จากการทำโครงการสู่สาธารณะ

สรุป

ผลจากการดำเนินการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ผ่านโครงการบริการชุมชน เป็นการพัฒนาผลทักษะการออกแบบการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสและเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่แท้จริงและสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาบูรณาการเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเป็นโครงการโดยการออกแบบกิจกรรมมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้โดยตนเองและการทำงานเป็นทีมเพื่อมุ่งเน้นเสริมทักษะด้านการสื่อสารและการคิดอย่างมี วิจารณญาณ การดำเนินวิจัยเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสังเคราะห์ความรู้ได้ด้วยตนเองโดยความรู้ดังกล่าวไม่ได้จากห้องเรียนแต่เป็นความรู้ที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเกิดกระบวนการคิดแก้ปัญหา การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเพื่อเป็นรูปแบบและต้นแบบแห่งการเรียนรู้ที่ช่วยเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนก่อนการออกสู่สังคมการทำงานและเข้าถึงบริบทการเรียนรู้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบการเรียนการสอนดังกล่าวสามารถนำมาใช้ได้ดีกับผู้เรียนที่มีวุฒิภาวะในการวางแผนการดำเนินงาน ทั้งนี้ผู้สอนต้องคอยทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาที่ดีและต้องติดตามการจัดการเรียนรู้โดยต้องให้รายงานผลการดำเนินโครงการอย่างต่อเนื่อง การให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่สัมผัสบริบทที่แท้จริงช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนและช่วยต่อยอดการเรียนรู้รวมถึงการเห็นทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้เรียนได้ลงพื้นที่แต่การจัดการเรียนการสอนดังกล่าวผู้สอนเองจะต้องมีความสามารถในการติดตามความก้าวหน้าของโครงการไม่ปล่อยปะละเลยให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองมากเกินไปรวมทั้งต้องมีเวลาในการให้คำปรึกษากับผู้เรียน

ผลการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยได้นำโครงการที่ผู้เรียนได้พัฒนาขึ้นและส่งมอบให้กับโรงเรียนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. โรงเรียนคลองแคว จัดทำบัตรนักเรียนโดยสแกนผ่าน QR Code

ปัจจุบันนักเรียนในโรงเรียนวัดนากันมีบัตรนักเรียนที่สามารถนำมาค้นหาข้อมูลนักเรียนได้อย่างสะดวกและง่ายดาย

2. โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 74 จัดทำเว็บไซต์โรงเรียนให้โรงเรียนไทยรัฐวิทยาและระบบจัดการเวรระบบจัดตารางเวรช่วยอำนวยความสะดวกให้กับการบริหารจัดการเวรให้กับบุคคลากรภายในโรงเรียน
3. โรงเรียนวัดนากัน จัดทำเว็บไซต์โรงเรียนและระบบฐานข้อมูลนักเรียน
4. โรงเรียนวัดยางทอง จัดทำเว็บไซต์ และระบบ E-Learning

กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยให้ชุมชนเป็นฐานแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนส่งผลด้านดีต่อผู้เรียนในการเปิดประสบการณ์เรียนรู้จากบริบทจริง และเกิดประโยชน์ต่อชุมชนโดยสามารถนำโครงการที่ผู้เรียนพัฒนาขึ้นไปใช้ประโยชน์

References

- Babaya M, Ates A. (2009). *The reflections of student teachers on project based learning and investigating self-evaluation versus teacher evaluation*. Procedia Social and Behavioral Sciences.
- Bureau of Vocational Education Standards and Qualification. (2014). *Executive Summary: Operating Academic Project, the Academic Year of 2014*. Bangkok: Vocational Education Commission.
- Jariya Pichakum. (2017 January–June). *Learning and Innovation Skills Developed by the Project-based Learning*. Academic Journal: Uttaradit Rajabhat University.11(1). (in Thai)

- Nilrat Navagitpaitoon. (2017 January–June). *A Development learner competencies by research : "Classroom action research"*. Narkbhut paritat journal Nakhon Si Thammarat rajabhat university. 9(1). (in Thai)
- OraKwo. (2012). *Teachers' Challenges in 21st Century : Pedagogy, Standardized Testing, and Paychecks*. Retrieved 18 March 2016, from <http://lripsm.wix.com>.
- Phukiet, L. (2009). *Project Based Learning and Research Based Learning: Elementary Teachers Can do*. Bangkok: SAHA & Sons Printing.
- Pattrawat, K. (2013). *Creativity: The important tool in 21st century*. Prachachat. Retrieved March 10, 2016, from http://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1359702484.
- Pattaraporn Plitakul. (2017). *Learning Management based on Project-based Learning for Music Teaching Experiences of Current Students at the Faculty of Music*. Silpakorn University. Veridian E-Journal, Silpakorn University.10(2). (in Thai)
- Rujroad Kaewurai. (2013). *The 8 Steps of a Project-Based Learning with Social Media to Enhance 21st Century Skills*. Department of Educational Technology and Communications Faculty of Education, Naresuan University. (in Thai)
- Steven W. (1994). *Project-Based Learning: Pursuits with a Purpose*. Educational Leadership. *SDU Reserch Journal Humanities and Social Sciences*. Retrieved March 10, 2016, from <http://research.dusit.ac.th/>.
- Tisana Khammani. (2014). *New century classroom*. Bangkok: Sahamitr Printing & Publishing Co., Ltd. (in Thai)
- Titiya N. (2012). *The effect of Blended Collaborative Learning and Project Based Approaches on Knowledge Construction and Learning Achievement*. Journal of Education and Training Studies 4(4).
- Veerayut Chatakar. (2016). *Action Research*. Journal of Humanities and Social Sciences, SRU. 2(1) (in Thai)
- Wichan Phanit. (2013). *Teaching methods and student engagement techniques for the 21st century*. Bangkok : ThaiSSF. (in Thai)

ผู้เขียน

รัชณี สิทธีศักดิ์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
1 หมู่ที่ 4 ตำบลท่าจี่ อำเภอมะนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช
e-mail: rutchanee_aoy@hotmail.com