



การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา"

ของ วุฒิชัย โฉนนท์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....	ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ)	
.....	ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์)	
.....	กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง)	
.....	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร)	
.....	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมจิตร แป้นศรี)	

อนุมัติ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด อินทจามรรักษ์)

หัวหน้าภาควิชาภาษาศาสตร์ คติชนวิทยา ปรัชญา และศาสนา คณะมนุษยศาสตร์
รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ผู้วิจัย	วุฒิชัย โลงันท์
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ปร.ด. เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน, ทฤษฎีพหุปัญญา, การตระหนักรู้ด้านอาชีพ, การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น และ 3) ประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้รูปแบบ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนป่าแลวหลวงวิทยา จังหวัดน่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 44 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อบทเรียนออนไลน์ แบบวัดแววความถนัดทางพหุปัญญา และแบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) และการทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีองค์ประกอบสำคัญ คือ การจัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์) และมีกระบวนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ขั้นให้ความรู้ใหม่ 3) ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ขั้นปรับปรุงและนำไปใช้

2. ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมมีค่าเท่ากับ 80.30/94.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียน พบว่า หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการประเมินรับรองรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า รูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.34$, S.D. = 0.54) สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพได้จริง



Title	Development of a Blended Learning Model Based on Multiple Intelligences Theory and Activity-Based Learning to Enhance Career Awareness for Secondary School Students
Author	Wuttichai Lonan
Advisor	Associate Professor Tipparat Sittiwong, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Kittipong Phumpuang, Ph.D.
Academic Paper	Ph.D. Dissertation in Educational Technology and Communications - (Type 2.1), Naresuan University, 2025
Keywords	Blended Learning Activity Model, Multiple Intelligences Theory, Career Awareness, Activity-Based Learning

ABSTRACT

This research is categorized as Research and Development (R&D). The objectives were: 1) to develop a blended activity-based learning model based on the Multiple Intelligences (MI) theory to enhance career awareness for secondary school students; 2) to study the effects of the developed model; and 3) to validate the developed model. The sample group consisted of 44 secondary school students from Palaewluang Wittaya School, Nan Province, during the second semester of the 2025 academic year, selected through purposive sampling. The research instruments included a user manual, lesson plans, online learning materials, a Multiple Intelligences aptitude test, and a career awareness assessment. Data were analyzed using mean, standard deviation, efficiency indices (E_1/E_2), and t-test for dependent samples.

The findings revealed the following

1. The blended activity-based learning model based on Multiple Intelligences theory to promote career awareness comprises key components: categorizing learners into three aptitude-based groups (Analytic, Introspective, and Interactive) and a five-stage instructional process: 1) Engagement and Experience, 2) Knowledge Acquisition, 3) Learning Activities, 4) Knowledge Sharing, and 5) Refinement and Application.

2. The efficiency of the developed model was 80.30/94.57, which exceeded the predefined 80/80 criterion. Furthermore, students' career awareness after using the model was significantly higher than before at the .05 level.

3. The expert validation results indicated that the model's appropriateness was at a high level ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.54), confirming its practical implementation for developing career awareness in educational settings.



ประกาศคุณูปการ

คุณุณิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความกรุณาอย่างดีจากรองศาสตราจารย์ ดร. ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาชี้แนะแนวทางการดำเนินงานวิจัยและให้แนวคิดที่มีคุณค่าที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดีและข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ ประธานคณะกรรมการสอบคุณุณิพนธ์รองศาสตราจารย์ ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อ้อมธจิตต์ แป้นศรี คณะกรรมการสอบคุณุณิพนธ์ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าให้ความรู้ และให้ข้อเสนอแนะที่ดีในการปรับปรุงแก้ไขคุณุณิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยและขอขอบคุณคณะครูแนะแนว ระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ และนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนป่าแลวหลวงวิทยา อำเภอสันติสุข จังหวัดน่าน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้รูปแบบสำหรับการวิจัยจนทำให้ผลการวิจัยลุล่วงไปจนสำเร็จตามวัตถุประสงค์

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่คำบาง โฉนนท์ และครอบครัวที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จที่ให้ความช่วยเหลือ ให้กำลังใจ เป็นแรงผลักดัน และ อำนวยความสะดวกใน ทุก ๆ ด้าน ทำให้การศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยนเรศวรอันเป็นสถาบันบ่มเพาะความรู้ ประสบการณ์ และพระคุณครูบาอาจารย์ คณาจารย์สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ให้ความรู้ และ คำแนะนำตลอดจนการศึกษาที่ผ่านมา รวมถึง พี่น้อง มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่ให้กำลังใจ และการสนับสนุนด้านต่างๆ ด้วยดีตลอดมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณแห่งองค์สมเด็จพระนเรศวรมหาราชของค์พระนามแห่งมหาวิทยาลัยอันทรงเกียรติแห่งนี้ พระองค์ทรงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความมานะอดทน มุ่งมั่น พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จนนำไปสู่ความสำเร็จและสามารถก่อให้เกิดประโยชน์แก่วงการศึกษาได้ตลอดไป

วุฒิชัย โฉนนท์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....จ	
ประกาศคุณูปการ.....ช	
สารบัญ.....ซ	
สารบัญตาราง.....ฅ	
สารบัญภาพ.....ฐ	
บทที่ 1 บทนำ.....1	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....1	
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....6	
ความสำคัญของการวิจัย.....6	
ขอบเขตการวิจัย.....7	
ข้อตกลงเบื้องต้น.....9	
นิยามศัพท์เฉพาะ.....9	
สมมุติฐานของการวิจัย.....11	
กรอบแนวคิดการวิจัย.....12	
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....13	
การเรียนการสอนแบบผสมผสาน.....14	
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....32	
แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุปัญญา.....45	
แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ.....72	

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 98

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....	98
ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	104
ระยะที่ 3 การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	109
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	110

บทที่ 4 ผลการวิจัย 113

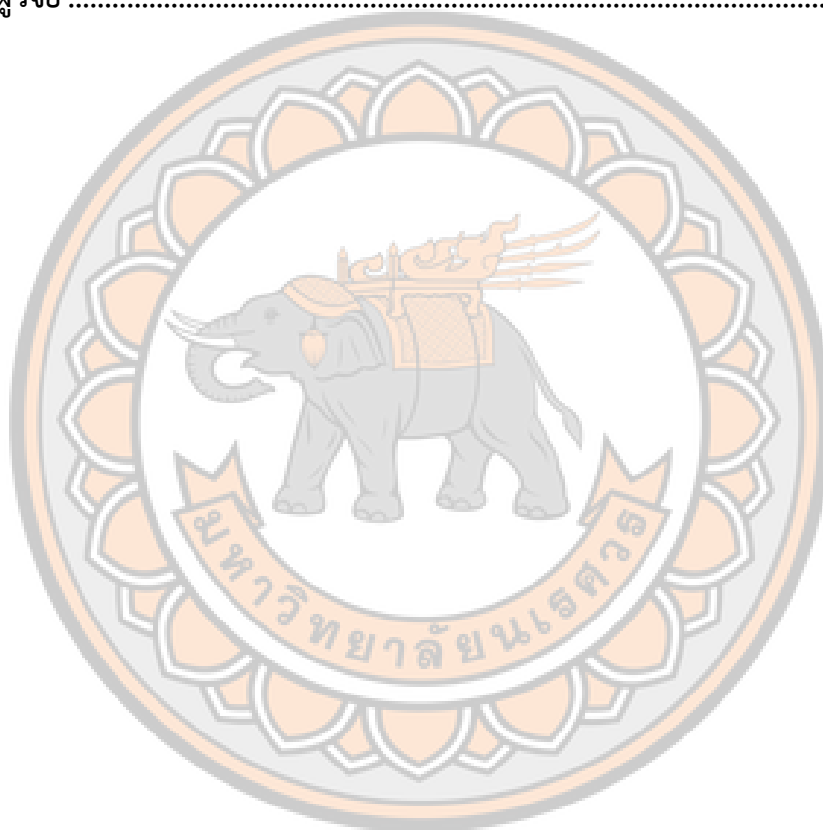
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความต้องการจำเป็น และการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	113
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	145
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	147

บทที่ 5 บทสรุป..... 152

สรุปผลการวิจัย	153
อภิปรายผล	154
ข้อเสนอแนะ	156

บรรณานุกรม..... 158

ภาคผนวก	169
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ.....	170
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	171
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	204
ภาคผนวก ง คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรม เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา . 225	
ประวัติผู้วิจัย	304



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1	แสดงการสังเคราะห์การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน	28
ตาราง 2	แสดงการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	35
ตาราง 3	แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ..	42
ตาราง 4	แสดงการสังเคราะห์ความหมายของพหุปัญญา	47
ตาราง 5	แสดงลักษณะของพหุปัญญา	56
ตาราง 6	แสดงกลุ่มแนวคิดพหุปัญญาตามลักษณะสำคัญ	63
ตาราง 7	แสดงการสังเคราะห์การประยุกต์แนวคิดพหุปัญญาสู่การจัดกิจกรรมแนะแนว	68
ตาราง 8	แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศ	70
ตาราง 9	แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ	72
ตาราง 10	แสดงการสรุปองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ	80
ตาราง 11	แสดงการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ	94
ตาราง 12	แสดงการสังเคราะห์แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ	114
ตาราง 13	แสดงการสังเคราะห์ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)	115
ตาราง 14	แสดงการสังเคราะห์การจัดกลุ่มพหุปัญญา (Multiple Intelligences Grouping)...	116
ตาราง 15	แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ	118
ตาราง 16	แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)	119
ตาราง 17	แสดงผลการจัดสภาพการจัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบันนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	120
ตาราง 18	แสดงผลความต้องการให้มีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	122
ตาราง 19	แสดงผลการสรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	124
ตาราง 20	แสดงผลประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	140

ตาราง 21	แสดงผลประเมินความถูกต้องของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญา เป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....	143
ตาราง 22	แสดงจำนวนนักเรียนในการจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจ พิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) สำหรับใช้ในการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม	145
ตาราง 23	แสดงค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ย ร้อยละของของรูปแบบกิจกรรมซึ่งได้มาจากคะแนนเก็บระหว่างเรียน.....	146
ตาราง 24	แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถใน การตระหนักรู้ด้านอาชีพ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน	146
ตาราง 25	แสดงผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา.....	147
ตาราง 26	แสดงข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....	151



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1	แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย.....	12
ภาพ 2	แสดงเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน.....	22
ภาพ 3	แสดงผู้สร้างทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะองค์ประกอบ (Trait and Factor Theory	81
ภาพ 4	แสดงแบบแผนการทดลอง	104
ภาพ 5	แสดงรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีปัญหาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	139



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันนี้กระแสโลกาภิวัตน์ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและรุนแรงทั้ง วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคม ตลอดจนด้านอื่นๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เป็นไป อย่างแพร่หลายส่งผลกระทบต่อ การดำรงชีวิต โลกของการทำงานและการประกอบอาชีพของนานา ประเทศ รวมถึงประเทศไทยเป็นอย่างมาก ทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐและเอกชน ตระหนักเห็น ความสำคัญของการเตรียมความพร้อมพัฒนาประเทศในทุกด้าน จึงมีการเตรียมความรู้ทักษะและ คุณลักษณะพื้นฐานที่ถูกต้องและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง พัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะสอดคล้อง กับความถนัด และศักยภาพของแต่ละบุคคลสัมพันธ์กับความต้องการของตลาดแรงงานและทิศ ทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไปสู่ Thailand 4.0 (ธนุ วงษ์จินดา, 2566) เพื่อให้ นักเรียน ได้ สัมผัสและเรียนรู้อาชีพเกี่ยวกับโลกของงานอาชีพ ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนสามารถวางแผนและตัดสินใจ เลือกเส้นทางการศึกษาการประกอบอาชีพในอนาคตได้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ ความ ถนัด ของนักเรียน ส่งเสริมการพัฒนาคุณลักษณะของนักเรียนให้สอดคล้องกับ ความต้องการของ ตลาดงาน และนอกจากนี้การศึกษายังเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาประเทศและเป็นรากฐานสำคัญ ในการ พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นส่วนช่วยในการเพิ่มความเท่าเทียมในสังคม และเป็นจุดเริ่มต้นของ การสร้างอาชีพ ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและความเจริญรุ่งเรืองของประเทศ ไทย การเตรียมความพร้อมประชากรวัยเรียนให้มีทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง หมายความว่า เรียนรู้เพื่อให้ได้วิชาแกนและแนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องให้ได้ทั้งสาระ วิชา และได้ทักษะ 3 ด้าน คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศสื่อและ เทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ เพื่อความสำเร็จทั้งด้านการงานและการดำเนินชีวิต (สำนักบริหารงาน การมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2558)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้น้อมนำพระบรมราโชบายด้าน การศึกษา ในรัชกาลที่ 10 มีใจความสำคัญว่า การศึกษาต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้แก่ผู้เรียน 4 ด้าน คือ 1) มีทัศนคติ ที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง - มีคุณธรรม 3) มีอาชีพ - มีงานทำ 4) เป็นพลเมืองดี (เกษม วัฒนชัย, ผู้บันทึก) ในการสร้างพื้นฐานให้แก่ นักเรียนด้านการมีงานทำ มีอาชีพ โดยมีแผนการ ศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้าง สังคมแห่งการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์หนึ่ง คือ เพื่อให้คนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนา และเสริมสร้าง

ศักยภาพที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย โดยนักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างมีคุณภาพทั้งความรู้ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต ทักษะการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงาน รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม มีจิตสาธารณะ และสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ อย่างมีความสุข

การจัดทำแนวทางการเสริมทักษะและสร้างเสริมประสบการณ์อาชีพของนักเรียนขึ้น เพื่อเตรียมคนให้มีทักษะและศักยภาพให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน ให้สามารถ ก้าวสู่โลกแห่งการศึกษาต่อและมีงานทำอย่างมีคุณภาพ การจัดเสริมทักษะอาชีพระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถดำเนินการได้ โดยร่วมมือกับองค์กรหน่วยงานสถานประกอบการ สังคม ชุมชน หรือสถาบันทางการศึกษาด้านอาชีพร่วมกันพิจารณานำอาชีพมาจัดเป็น รายวิชา เพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้อาชีพอย่างหลากหลาย รวมถึงการให้นักเรียนได้สร้างเสริมประสบการณ์อาชีพและการถอดประสบการณ์อาชีพ ได้ค้นพบความสนใจ และความถนัดของ ตนเอง เห็นเส้นทางชีวิตเพื่อวางแผนศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งสายสามัญ และสาย อาชีพ หรือเรียน ควบคู่ ทั้งสายสามัญและสายอาชีพ (ระบบทวิศึกษา) และเชื่อมโยงการศึกษาต่อใน ระดับอุดมศึกษาอย่างมีเป้าหมาย หรือกรณีที่ไม่ประสงค์จะศึกษาต่อก็สามารถพัฒนาทักษะอาชีพที่ ตกผลึกในตัวนักเรียน ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบสัมมาอาชีพเลี้ยงตนเองได้ต่อไปในอนาคต (กลุ่ม พัฒนาระบบการแนะแนว สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561 น.2) อาชีพ คือ งานที่ทำเป็นประจำเพื่อหาเลี้ยงชีพ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งการ ประกอบอาชีพจะทำให้ได้มาซึ่งปัจจัยที่เป็นความต้องการขั้น พื้นฐานของมนุษย์ อุทัย ปานกรต (2537, น.1) กล่าวว่า อาชีพนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตมนุษย์ ความสำเร็จในการประกอบอาชีพเป็น เครื่องมือที่บ่งชี้ว่าบุคคลจะประสบความสำเร็จในชีวิต การ เลือกอาชีพนับว่าเป็นเรื่องสำคัญ การเริ่มต้นอาชีพที่เหมาะสมและตรงตามความสนใจ ความถนัดของ ตนเองจะช่วยให้มี ความก้าวหน้าในอาชีพนั่นๆ การที่บุคคลไม่สามารถเลือกอาชีพได้ตรงตามความ สนใจ ความถนัด ของตนเอง จะทำให้บุคคลนั้นไม่มีความก้าวหน้าในการประกอบอาชีพ การที่ต้อง เปลี่ยนอาชีพ บ่อยๆ การเริ่มต้นอยู่เรื่อย ๆ จะทำให้บุคคลนั้นก้าวหน้าไปได้ช้า และประสบความ ล้มเหลวในที่สุด

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นวิธีการสอนที่ได้ผลดี (มณฑิยา เทียนทอง, 2549) โดยการจัดการสอนในชั้น เรียนหรือแบบเผชิญหน้า (Face to Face) ร่วมกับการสอน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (e-Learning) (พิชณานันท์ นิลสุข, 2556) ซึ่งรูปแบบการ สอนนี้ยืดหยุ่นตอบสนอง ต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งในด้านรูปแบบ การเรียน รูปแบบการคิด ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (ดร.ณนภา นาชัยฤทธิ์, 2557) และ (Graham & Thorne, 2005) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนสอนแบบผสมผสาน สามารถ เรียนรู้ได้อย่างอิสระ (Graham & Thorne, 2005; Karen & Throne, 2009) ส่งผลให้ผู้เรียนมี ความ

กระฉับกระเฉงในการเรียนรู้ (Active Learner) สามารถลดเวลาการเข้าชั้นเรียนได้ และยังมีส่วนสนับสนุน ปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และ ผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันมากขึ้นมากขึ้น จะช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้ ดีขึ้น การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning) และการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Learning) เข้าด้วยกัน (Graham, 2006) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากทั้งสองรูปแบบ คือ ความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ด้วยตนเองตามจังหวะของตนเองจากการเรียนรู้ออนไลน์ และการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับครูและเพื่อนจากการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า โดยเฉพาะแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ที่ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาพื้นฐานด้วยตนเองก่อนเข้าชั้นเรียน แล้วใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการทำกิจกรรมเชิงลึกและการลงมือปฏิบัติ (Horn & Staker, 2011) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเรียนรู้จากการลงมือทำ

การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) เป็นแนวการสอนแบบใหม่ที่ไม่ เน้นให้ท่องจำ แต่ให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553) ซึ่งครูเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกชี้แนะการเรียนรู้โดยเน้นความสามารถผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยกิจกรรมในชั้นเรียนกับการใช้เทคโนโลยีมาศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (ณัฐนันท์ แก้วชัย เจริญกิจ, 2550) เพื่อให้การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ วิจารณ์จากกิจกรรม ที่ได้ทำด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียน สามารถจดจำได้ดีกว่าการท่องจำ อีกทั้งยังได้ฝึกทักษะการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าโดยใช้ วิจารณ์ญาณ เป็นการพัฒนาศักยภาพทางสมอง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและจัดการสอนให้ ผู้เรียนเลือกปฏิบัติด้วยตนเองตามความชอบและความถนัดของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี

แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ ดร.โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) พหุปัญญา หมายถึง ความสามารถที่หลากหลายของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างกันไป พหุปัญญาทุกด้านจะทำงานผสมผสานกันออกมาทำให้เกิดเป็นความถนัดและความสนใจของบุคคลที่มีความแตกต่างกันไป เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน โดยความสามารถที่หลากหลายประกอบด้วย 8 ด้าน คือ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการ ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และด้านธรรมชาติวิทยาซึ่งนักเรียนแต่ละคน จะมีพหุปัญญาบางน้อยบ้างแตกต่างกันออกไป การนำแนวคิดพหุปัญญามาพัฒนานักเรียนสิ่งที่ สำคัญคือ นักเรียนทุกคนมีความรู้ ทุกคนมีความสามารถที่แตกต่างกัน และทุกคนมีวิธีในการเรียนรู้ ที่แตกต่างกัน ซึ่งให้เห็นว่าพหุปัญญาแต่ละด้านมีความเป็นอิสระในการพัฒนาให้เจริญงอกงาม ในขณะเดียวกันก็มีการบูรณาการเข้าด้วยกัน พหุปัญญาเป็นองค์ประกอบหลัก

ให้นักเรียนสามารถ นำผลที่ได้รับจากการเรียนการสอนของครูไปใช้ได้อย่างถูกวิธี ทั้งในด้านการศึกษา ต่อและ ประกอบอาชีพ แต่เดิมเชื่อกันว่า ความสามารถทางพหุปัญญาขึ้นอยู่กับพันธุกรรมเพียงอย่างเดียว แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับว่าสิ่งแวดล้อมและการฝึกฝนก็มีอิทธิพลต่อความสามารถทางพหุปัญญา ด้วยเช่นกัน (จิระพร จงศิริ , 2545 น. 2) การที่จะทราบความสามารถของนักเรียนแต่ละคน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน ทำได้โดย ให้นักเรียนได้รู้จักพหุปัญญาของตนเอง เพื่อที่นักเรียนจะได้เลือกเรียนในสาขาที่ตรงกับความสามารถ ความสนใจและความถนัดของตนเองเป็นสำคัญ เพราะความเชื่อว่านักเรียนมีความแตกต่างกัน (ณัฐริธา นันสะอาจ 2547, น. 2)

นอกจากนี้ การนำทฤษฎีพหุปัญญามาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดกลุ่มนักเรียนตามความถนัดเป็น 3 กลุ่มหลักตามแนวคิดของ McKenzie (2005) ได้แก่ 1) กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ประกอบด้วยปัญญาด้านตรรกะ-คณิตศาสตร์ ดนตรี และ ธรรมชาติวิทยา 2) กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) ที่เน้นจินตนาการและการเข้าใจตนเอง ประกอบด้วยปัญญาด้านเข้าใจตนเองและมิติสัมพันธ์ และ 3) กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) ที่เน้นการสื่อสารและการถ่ายทอด ประกอบด้วยปัญญาด้านภาษา มนุษย์สัมพันธ์ และ ร่างกาย-การเคลื่อนไหว การจัดกลุ่มดังกล่าวจะช่วยลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียน ขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพตามจุดแข็งของตนเอง และยังได้รับโอกาสในการพัฒนาด้านอื่นๆ ผ่านการหมุนเวียนทำกิจกรรมในฐานต่าง ๆ

จากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาเปิดสอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้สังเกตพฤติกรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถแบ่งนักเรียนออกมาได้ 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่หนึ่ง นักเรียนยังไม่มี ความสนใจในอาชีพใดเลย กลุ่มที่สอง นักเรียนมีความสนใจในอาชีพ แต่ยังไม่แน่ชัด กลุ่มที่สาม นักเรียนที่มีความสนใจในอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งกลุ่มที่หนึ่งและ กลุ่มที่สอง สามารถนำมา พัฒนาให้เกิดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ซึ่งการตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นขั้นตอนเริ่มแรกที่น่าไปสู่ การตัดสินใจเลือกอาชีพ และเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาชีวิตและการทำงาน ช่วยให้นักเรียน รู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ นักเรียนรู้จักทักษะของอาชีพ ต่างๆ ที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง นักเรียนสามารถตัดสินใจเลือกแผนการจัดการศึกษาและการ ประกอบอาชีพได้สอดคล้องกับตนเอง และช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนเองเพื่อเติมความพร้อมเข้าสู่อาชีพ เจียรนัย ทรงชัยกุล (2557, น. 19) ได้กล่าวว่า บุคคลจะเลือกอาชีพที่ตอบสนองความต้องการของเขามากที่สุดที่ทั้ง ในขณะปัจจุบันและอนาคต ดังนั้นนักเรียนคนใดประจักษ์ถึงความต้องการที่แท้จริงในอาชีพของตนแล้วคืออะไร นักเรียนย่อมให้ความสนใจในอาชีพนั่นมากเป็นพิเศษ เพื่อการเข้าสู่อาชีพที่ต้องการ และประกอบอาชีพตามที่ต้องการอย่างมีความสุขและประสบ ความสำเร็จ ความถนัดในอาชีพเป็นอีกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตระหนักรู้

ด้านอาชีพ เพราะบุคคลใดที่ตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างสอดคล้องกับความสามารถและความถนัดของตน จะมีโอกาสสูงที่จะประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลใดตัดสินใจเลือกอาชีพที่ต่ำกว่าหรือสูงกว่าระดับความสามารถหรือไม่สอดคล้องความถนัดของตน ย่อมมีผลให้บุคคลเปื้อน่ายท้อถอย ประสบอุปสรรค และไม่ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพที่ควรจะเป็น นอกจากนี้การที่บางคนมีความสามารถความถนัดในอาชีพอย่างหลากหลาย ย่อมได้เปรียบและเป็นผลดีต่อพัฒนาการด้านอาชีพของเขามากกว่าบุคคลที่มีความสามารถความถนัดในอาชีพเพียงเฉพาะ ในด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น

ความสนใจในอาชีพและความถนัดในอาชีพ จะเป็นสิ่งส่งเสริมให้นักเรียนเอาใจใส่ต่อ ข้อมูล และกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่ตนสนใจ เช่น ข่าวสารข้อเท็จจริงเกี่ยวกับโลกกว้างทางอาชีพ ความต้องการกำลังคนของตลาดแรงงาน แหล่งฝึกฝนอาชีพในชุมชน และกิจกรรม เกี่ยวกับการศึกษาค้นคว้า แนวทางการดำเนินชีวิตของผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพ ความเอาใจใส่ ต่อข้อมูลและ กิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่สนใจนั้น ยังส่งผลต่อไปอีกในการตัดสินใจเลือก ประกอบอาชีพ และความสำเร็จในการประกอบอาชีพของนักเรียน ซึ่งการวางแผนสู่อาชีพมีความสำคัญต่อการเข้าสู่ การประกอบอาชีพของนักเรียนอย่างมาก สมร ทองดี (2534, น. 650) กล่าวว่า การวางแผนสู่อาชีพ ช่วยให้เด็กและเยาวชนมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต การวางแผนสู่ อาชีพช่วยให้สามารถปรับตัวให้ เข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม หากนักเรียนได้รับรู้ถึง ความสนใจ ความถนัด เหมาะสม สำหรับอาชีพหนึ่งอาชีพใด จะสามารถเข้าสู่อาชีพได้ ดังนั้นการ พัฒนาให้นักเรียนเกิดการตระหนักรู้ ด้านอาชีพจะเป็นไปตามนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน การจัดการศึกษา ศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อกำหนดงานทำตามแนวทางการจัดการศึกษาเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จากความสำคัญของปัญหาและช่องว่างของงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ พัฒนารูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยบูรณาการ 3 แนวคิดหลักเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ได้แก่ 1) ทฤษฎีปัญหา โดยจัดกลุ่มนักเรียนตามความถนัด 3 กลุ่ม และออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับ แต่ละกลุ่ม 2) การเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยผสมผสานการเรียนรู้ออนไลน์และการเรียนรู้แบบ เเผชิญหน้าในรูปแบบห้องเรียนกลับทาง และ 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยเน้นให้นักเรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่หลากหลายตามกลุ่มปัญหา รูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้คาดว่าจะช่วย ให้นักเรียนได้สำรวจความสนใจและความถนัดของตนเอง เรียนรู้เกี่ยวกับโลกของอาชีพที่หลากหลาย และสามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาและอาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสมและมีความหมาย ซึ่งจะ เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศในระยะยาวต่อไป

ในการนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทฤษฎีของ McKenzie (1999) มาใช้เป็นฐานในการจำแนกศักยภาพของผู้เรียน โดยใช้ แบบวัดแนวความถนัดทางทฤษฎีเพื่อประเมินความโดดเด่นของนักเรียนใน 9 ด้าน และจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 โดเมนหลัก ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ ซึ่งจะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานสอดคล้องกับธรรมชาติและความถนัดเฉพาะบุคคลอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีทฤษฎีโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีทฤษฎีโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
3. เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีทฤษฎีโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

1. การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องเริ่มสำรวจตนเอง ค้นหาความสนใจและความถนัด เพื่อวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อได้อย่างถูกต้องตามทฤษฎีพัฒนาการอาชีพ
2. รูปแบบวิจัยที่ใช้ทฤษฎีทฤษฎีเป็นฐานช่วยคลายข้อจำกัดการแนะแนวแบบเดิมโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถส่วนบุคคลเข้ากับลักษณะของอาชีพที่หลากหลายได้อย่างแม่นยำ
3. การตระหนักรู้ด้านอาชีพช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการวางแผนที่ยืดหยุ่นและมี Digital Literacy ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่จะช่วยให้เยาวชนสามารถอยู่รอดและเติบโตได้ในตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
4. งานวิจัยนี้พิสูจน์ให้เห็นว่าการตระหนักรู้เพิ่มขึ้นได้จริงผ่านการเรียนรู้แบบผสมผสานซึ่งช่วยแก้ปัญหาเรื่องเวลาจำกัดในชั้นเรียน และเปลี่ยนบทบาทครูให้เป็นโค้ชที่ช่วยดึงศักยภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

1.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

1.1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการ ครูแนะแนว ระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้ 1) ปฏิบัติหน้าที่ครูแนะแนวหรือครูที่ปรึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา 2) มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมแนะแนวไม่น้อยกว่า 3 ปี 3) สังกัด โรงเรียนขยายโอกาส หรือโรงเรียนมัธยมขนาดกลาง หรือโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ จำนวน 100 คน

1.1.2 กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์แนวทางการพัฒนารูปแบบ ผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยศึกษานิเทศก์ ผู้อำนวยการ และครู ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือมีวิทยฐานะเชี่ยวชาญขึ้นไป มีประสบการณ์ด้านการสอนหรือวิจัยในกิจกรรมผสมผสาน ทฤษฎีพหุปัญญา และการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ไม่น้อยกว่า 5 ปี โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 9 คน

1.1.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพร่างรูปแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบกิจกรรมผสมผสาน พหุปัญญา และการแนะแนวอาชีพ โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.2.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนการสอน ปัญหา และความต้องการในการจัดกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน

1.2.2 สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) และทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

1.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ สภาพปัญหา ความต้องการ และองค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน

2. ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

2.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนป่าแลงหลวงวิทยา จังหวัดน่านที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 44 คน แม้จะเป็นการเลือกแบบเจาะจง แต่เพื่อลดอคติและเพิ่มความน่าเชื่อถือของงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้ 1) ความคละก้นของผลสัมฤทธิ์เลือกห้องเรียนที่มีนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละก้นตามธรรมชาติ (Mixed Ability) เพื่อเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร 2) พื้นฐานความรู้เดิม เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายแนะแนวอาชีพในลักษณะเดียวกันมาก่อน เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนด้านประสบการณ์เดิม 3) ความสมัครใจนักเรียนและผู้ปกครองยินดียเข้าร่วมกิจกรรมค่ายและเก็บข้อมูลตลอดระยะเวลาการวิจัย

2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคู่มือรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน คือ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้

2.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

2.3.1 ตัวแปรต้น รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

2.3.2 ตัวแปรตาม การตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียน ประกอบด้วย 1) ความสนใจในอาชีพ 2) ความถนัดในอาชีพ และ 3) การวางแผนสู่อาชีพ

3. ระยะที่ 3 การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

3.1 ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบกิจกรรมผสมผสาน พหุปัญญา และการวัดประเมินผล โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 5 ท่าน

3.2 ขอบเขตด้านตัวแปร ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ คุณภาพของรูปแบบกิจกรรมผสมผสาน ใน 5 ด้าน คือ 1) ด้านความเป็นไปได้ 2) ด้านความเหมาะสม 3) ด้านความถูกต้อง 4) ด้านความครอบคลุม และ 5) ด้านความเป็นประโยชน์

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ผู้วิจัยยอมรับตามทฤษฎีปัญหาว่า นักเรียนแต่ละคนมีความถนัดและความฉลาดทางปัญญาที่หลากหลายและแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อวิธีการเรียนรู้และการรับรู้ข้อมูลอาชีพที่แตกต่างกันด้วย
2. ความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในปัจจุบันมีทักษะพื้นฐานในการใช้งานสื่อดิจิทัลและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถเข้าถึงและศึกษาเนื้อหาผ่านระบบออนไลน์ในรูปแบบห้องเรียนกลับทางได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ความซื่อสัตย์ในการให้ข้อมูล ข้อมูลที่ได้รับจากเครื่องมือวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพและแบบวัดแววความถนัดทางปัญญา เป็นข้อมูลที่สะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึก และศักยภาพที่แท้จริงของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
4. การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นคุณลักษณะที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาให้สูงขึ้นได้ หากได้รับกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องกับความถนัดและเปิดโอกาสให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. **กิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีปัญหาเป็นฐาน** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เป็นกลไกในการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเป็นการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบระหว่างการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลและการลงมือปฏิบัติจริงที่สอดคล้องกับความถนัดเฉพาะบุคคล ซึ่งมีองค์ประกอบและขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1.1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างการศึกษาด้วยตนเองผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ และการทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทางที่กำหนดให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาพื้นฐานและข้อมูลอาชีพจากแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลล่วงหน้า เพื่อใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการฝึกปฏิบัติและแก้ปัญหาเชิงลึก

1.2 การใช้ทฤษฎีปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การจัดกลุ่มผู้เรียนและออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความฉลาดทางปัญญาที่หลากหลายตามแนวคิดของ Gardner (1983)

โดยจำแนกนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่มความถนัดหลักตามแนวคิดของ McKenzie (2005) เพื่อให้ง่ายต่อการบริหารจัดการและตรงกับธรรมชาติของผู้เรียน ได้แก่

1.2.1 กลุ่มวิเคราะห์ เน้นกิจกรรมการคิดเชิงตรรกะ คณิตศาสตร์ และความเข้าใจในธรรมชาติ

1.2.2 กลุ่มพินิจพิจารณา เน้นกิจกรรมการสำรวจความรู้สึกภายใน การใช้จินตนาการ และมิติสัมพันธ์

1.2.3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ เน้นกิจกรรมการสื่อสาร การใช้ภาษา มนุษยสัมพันธ์ และการเคลื่อนไหวร่างกาย

1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1.3.1 ขั้นกระตุ้นความสนใจและให้ประสบการณ์ การใช้สถานการณ์จำลองหรือสื่อเพื่อดึงดูดนักเรียนและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับโลกอาชีพ

1.3.2 ขั้นเสริมสร้างความรู้ใหม่ การให้ข้อมูลอาชีพและเทรนด์แรงงานผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้ นักเรียนศึกษาและประเมินความถนัดของตนเองล่วงหน้า

1.3.3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรมตามฐานความถนัด การลงมือทำภารกิจจำลองอาชีพในห้องเรียนตามกลุ่มความถนัดทางปัญญา เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและการค้นพบศักยภาพตนเอง

1.3.4 ขั้นแลกเปลี่ยนแบ่งปันการเรียนรู้ การนำเสนอผลงานและอภิปรายร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจในความหลากหลายของอาชีพและมุมมองที่ต่างกัน

1.3.5 ขั้นพัฒนาปรับปรุงและนำไปใช้ การนำความรู้มาไตร่ตรองเพื่อวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อและตัดสินใจเลือกอาชีพในอนาคตอย่างมีเป้าหมาย

2. การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ความสนใจในอาชีพ การรับรู้ถึงความชอบ ความสนใจในการสำรวจข้อมูลอาชีพ และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย

2.2 ความถนัดในอาชีพ การรู้จักจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และความสามารถในการเชื่อมโยงความถนัดของตนเองให้สอดคล้องกับลักษณะของอาชีพ

2.3 การวางแผนสู่อาชีพ การมีความชัดเจนในเป้าหมายอาชีพ และสามารถวางแผนการศึกษาต่อหรือพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพในอนาคต

3. แบบวัดแววความถนัดทางพหุปัญญา หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจความสนใจและความสามารถทางปัญญาของผู้เรียน ตามแนวคิดของ Howard Gardner และการจัดกลุ่มตามแนวคิดของ Walter McKenzie ซึ่งวัดได้จาก แบบวัดแววความถนัดทางพหุปัญญา ที่ผู้วิจัยแปลและเรียบเรียงขึ้นจากต้นฉบับของ McKenzie (1999) จำนวน 9 ด้าน ประกอบด้วย ด้านธรรมชาติวิทยา ด้านดนตรี ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านการดำรงอยู่ ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านเข้าใจตนเอง ด้านภาษา และด้านมิติสัมพันธ์ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการจัดกลุ่มเข้าสู่ฐานกิจกรรม

4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนป่าแลวหลวงวิทยา จังหวัดน่าน

สมมุติฐานของการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีผลการประเมินคุณภาพและรับรองโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากขึ้นไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น

รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎี
พหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม
ความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษา

1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

- การเรียนรู้ออนไลน์ (Online)
- การเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Onsite)

2. กลุ่มกิจกรรมตามพหุปัญญา (3 กลุ่มหลัก)

- กลุ่มวิเคราะห์
- กลุ่มพินิจพิจารณา
- กลุ่มปฏิสัมพันธ์

3. กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

(Activity-Based Learning)

- ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจและให้ประสบการณ์
- ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่
- ขั้นที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้
- ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- ขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้

ตัวแปรตาม

ความตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) ของนักเรียนในการรับรู้
และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มี

ความสัมพันธ์

กับโลกของอาชีพ ซึ่งวัดได้จากแบบ
วัดความตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้น โดยครอบคลุมองค์ประกอบ
3 ด้าน ดังนี้

1. ความสนใจในอาชีพ
2. ความถนัดในอาชีพ
3. การวางแผนสู่อาชีพ

ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาผู้วิจัยนำเสนอหัวข้อตามลำดับดังนี้

1. การเรียนการสอนแบบผสมผสาน

- 1.1 ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.2 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.3 แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.4 การเรียนการสอนแบบผสมผสานในยุค ICT
- 1.5 องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.6 เทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.7 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน
- 1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

- 2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 2.2 ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 2.3 หลักการจัดการเรียนรู้โดยกิจกรรมเป็นฐาน
- 2.4 ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยกิจกรรมเป็นฐาน
- 2.5 ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3. แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุปัญญา

- 3.1 ความหมายของพหุปัญญา
- 3.2 ความสำคัญของแนวคิดพหุปัญญา
- 3.3 องค์ประกอบของแนวคิดพหุปัญญา
- 3.4 การประยุกต์แนวคิดพหุปัญญาสู่การจัดกิจกรรมแนะแนว
- 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุปัญญา

4. แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

- 4.1 ความหมายของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 4.2 ความสำคัญของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 4.3 องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 4.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ
- 4.5 ปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 4.6 การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

การเรียนการสอนแบบผสมผสาน

1. ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ไว้ดังนี้

แฝงกมล เพชรเกลี้ยง (2565, น.69) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานวิธีการเรียนแบบเผชิญหน้ากับการเรียนรู้ผ่านระบบสื่อคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนให้สูงขึ้น

ภัทรกร หลั่งประยูร (2565, น.35) ให้ความหมายของ การผสมผสาน การใช้ เทคโนโลยี ด้านการจัดการเรียนการสอนทุกรูปแบบเข้ากับการเรียนแบบดั้งเดิม โดยมีการเผชิญหน้ากันระหว่าง ผู้สอนและนักศึกษามีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นตัวช่วยในการอำนวยความสะดวก ในการติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต ในการสนับสนุนการเรียนการสอน โดยมี ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์จากการเรียนออนไลน์ผ่านระบบเครือข่าย รวมถึงการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนแบบ ดั้งเดิม เพื่อให้นักศึกษาเกิดความท้าทาย และตอบสนองความต้องการของนักศึกษา ทำให้นักศึกษา พัฒนาความสามารถของตนเองในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

อรนุช แก้วมาตย์ (2565, น.27) ได้สรุปว่าการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนในห้องเรียนที่เป็นแบบเผชิญหน้าระหว่างผู้เรียนและผู้สอนกับการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมและเว็บไซต์ต่างๆโดยครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์บนเว็บไซต์จากนั้นให้นักเรียนมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน และประยุกต์ใช้ความรู้โดยปฏิบัติกิจกรรมจากบทเรียนออนไลน์โดยครูมีหน้าที่ช่วยเหลือและตอบข้อซักถามของนักเรียนชี้แนะในประเด็นที่นักเรียนสงสัยจนนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้จากนั้นให้นักเรียนนำเสนอผลงานลงบนเว็บไซต์โดยครูผู้สอนประเมินผลตามสภาพจริง

กัญจน์ณิชา ชาวเรือ (2563 น.29-30) สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หมายถึง การเรียนการสอนที่อาศัยสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายมาผสมผสานกันไม่ว่าจะเป็นผู้สอน

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารกิจกรรมการเรียนการสอนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับ

กลุ่มเป้าหมายเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุดเป็นการรวมกันหรือสิ่งต่าง ๆ มาผสม โดยที่สิ่งที่ถูกผสมนั้น คือ โมเดลการเรียนการสอน วิธีการเรียนการสอน การเรียนแบบออนไลน์ และโมเดลการเรียนการสอนในชั้นเรียนเพื่อลดช่องว่างของการจัดการเรียนรู้ 2 โมเดล คือ การเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับ การเรียนแบบออนไลน์ เป็นการนำข้อดี ของแต่ละโมเดลมาผนวกเข้าด้วยกัน ผู้วิจัยคาดว่าในอนาคตนั้นการเรียนแบบผสมผสานจะมีการขยายตัวมากขึ้นตามโมเดลการเรียนแบบออนไลน์ที่จะมีความก้าวหน้าและหลากหลายทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์จึงส่งผลให้การเรียนแบบผสมผสานนั้นมีการขยายวงกว้างออกไปจากเดิมยิ่งขึ้นอีกด้วย

ธนัชพันธ์ สุขประเสริฐ (2566, น.82) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน คือ การเรียนในชั้นเรียนแบบดั้งเดิมและได้บูรณาการกับการเรียนผ่านทางออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้นและมีความยืดหยุ่นขึ้นกว่าการเรียนแบบชั้นเรียนดั้งเดิมเพียงอย่างเดียวและ อำนวยความสะดวกให้กับยุคสมัยของผู้เรียนที่มีความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีมากมายมา เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้และเหมาะสมสำหรับวิชาที่มีเนื้อหาค่อนข้างมากและจำเป็นต้อง ใช้เวลาในการอธิบายซึ่งอาจจะใช้เวลาในชั้นเรียนปกติได้ไม่เพียงพอจึงสามารถแบ่งเนื้อหา บางส่วนไว้บนอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาในส่วนนั้นก่อนแล้วค่อยมาต่อยอดเนื้อหา ในชั้นเรียนแบบปกติเพิ่มเติม

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสาน หมายถึง การเรียนการสอนที่อาศัยสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายมาผสมผสานกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้สอน เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และการสื่อสาร กิจกรรมการเรียนการสอน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งออนไลน์และ ออฟไลน์ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

อรนุช แก้วมัตย์ (2565, น. 37-38) กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบผสมผสานมีหลายรูปแบบ เช่น การเรียนการสอน แบบเผชิญหน้า การเรียนด้วยตนเองบนเว็บการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายเป็นต้น ซึ่งสามารถผสมผสานได้โดยคำนึงถึงผลลัพธ์ที่ต้องการพัฒนา เช่น การพัฒนาการเรียนด้านทักษะ (Skill-driven learning) การพัฒนาการเรียนด้านเจตคติ (Attitude-driven learning) การพัฒนาการเรียนด้าน ความสามารถ (Competency-driven learning) เป็นต้น

ธนัชพันธ์ สุขประเสริฐ (2566, น.94-95) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานคือการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างรูปแบบการสอนตามตารางที่ถูกจัดไว้ปกติในชั้นเรียนกับผ่านรูปแบบออนไลน์แบบทั้งเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อ

ออนไลน์ต่างๆและการเรียนรู้จากครูผู้สอนผ่านรูปแบบออนไลน์แบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายตัวอย่างเช่นผู้สอนแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนแบบไม่ใช้ฐานของเทคโนโลยีก็จะเป็นการประกาศแจ้งข้อมูลโดยใช้สถานที่ในชั้นเรียนปกติแต่เมื่อประยุกต์เทคโนโลยีมาเป็นฐานก็จะมีทางเลือกอื่นให้ผู้สอนได้แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้แก่การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือการประชุมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยที่ผู้เรียนได้ทราบข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและไม่ต้องรอเวลาจนกว่าจะได้มาเรียนในชั้นเรียนนอกจากนี้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานยังอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนได้ทุกที่ทุกเวลาการ รูปแบบการสอนจากเหตุการณ์สดการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติหรือการเรียนรู้ด้วย ตนเองผ่านสื่อต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตซึ่งทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีการ เรียนรู้แบบผสมผสานนี้มาใช้ในการจัดกระบวนการการเรียนรู้เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน มากที่สุดในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหามากมายและต้องใช้เวลาในการฝึกฝน ดังนั้นการ เรียนเพียงแคในชั้นเรียนคงไม่เพียงพอต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการฟังพูด ภาษาอังกฤษเพื่อ การสื่อสารสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

พัชรา วงศ์ตาผา (2561 น.35) กล่าวว่า รูปแบบของการเรียนแบบผสมผสาน เป็น กระบวน การเรียนรู้ที่ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใน ห้องเรียนผสมผสานกับการเรียนรู้นอกห้องเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่เผชิญหน้ากันจะเห็นได้ว่าการนำเอา กระบวนการเรียนแบบผสมผสานมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นประเด็นสำคัญคงต้องคำนึงถึงความ พร้อมและความเป็นไปได้หลายประการที่จะเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาปรับใช้การเรียนรู้ในลักษณะนี้ ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ บริบทและความพร้อมทุกด้านเพื่อเกิดผลและประสิทธิภาพสูงสุดของการ ประยุกต์ใช้ ผู้สอนนำเสนอเนื้อหาบทเรียนผ่านเทคโนโลยีผนวกกับการสอนแบบเผชิญหน้าและนำ เนื้อหาบทความใส่ไว้บนเว็บจากนั้นและคอยติดตามการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ระบบ บริหารจัดการเรียนหลังจากนั้นสรุปบทเรียนร่วมกันด้วยการอภิปรายในห้องเรียนเป้าหมายอยู่ที่การให้ ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้เป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่รวมการเรียนแบบ เผชิญหน้าในชั้นเรียนการเรียนด้วยตนเองผ่านสื่อออนไลน์และการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกันโดยสามารถปรับใช้ให้เหมาะกับวัตถุประสงค์การพัฒนาผู้เรียนเช่นการพัฒนา ทักษะความสามารถหรือเจตคติผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ในการพัฒนาการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลาและมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายการจัดการ เรียนรู้ควรคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียนและบริบทการสอนเช่นการใช้เว็บไซต์ติดตามกิจกรรมและ การสรุปบทเรียนร่วมกัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการบรรลุเป้าหมาย

3. แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (ม.ป.ป.) สามารถกำหนดแนวทางได้ 6 แนวทาง ดังนี้

1. บูรณาการระหว่างสถานศึกษากับบ้านพักเพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนตามหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมุ่งเน้นการจัดการศึกษาให้ครอบคลุมทุกระบบทั้งการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยซึ่งแนวทางนี้ ICT จะเป็นเทคโนโลยีที่สำคัญในการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยเฉพาะการศึกษาทางไกลแบบผสมผสานเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนที่สถานศึกษาส่วนหนึ่ง ตามโปรแกรมการเรียนรู้

2. บูรณาการระหว่างเนื้อหาสาระกับกระบวนการการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ให้มีความหลากหลายตามเนื้อหาสาระแต่ละส่วนซึ่งพิจารณาความแตกต่างของผู้เรียนเป็นหลักทำให้ในรายวิชาหนึ่ง ๆ มีกิจกรรมการเรียนรู้แตกต่างกันที่สอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียน

3. บูรณาการระหว่างเนื้อหาภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติโดยการวางแผน การจัดสัดส่วนของการเรียนรู้ภาคทฤษฎีกับภาคปฏิบัติให้กลมกลืนกันเนื่องจากการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นถ้าให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติหรือทดลองด้วยตนเอง

4. บูรณาการระหว่างการพัฒนาความรู้กับพัฒนาจิตพิสัยโดยการวางแผน การจัดการ แสวงหาความรู้ควบคู่กับการพัฒนาจิตพิสัยได้แก่คุณธรรมจริยธรรมนิยมความสุนทรีย์ และความซื่อสัตย์เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้สมองซีกขวาในการเรียนรู้เชิงมิติสัมพันธ์และการเสริมสร้าง คุณธรรมมากขึ้น

5. บูรณาการระหว่างวิชาต่างๆโดยการวางแผนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ทักษะและประสบการณ์พร้อมๆ กันหลายวิชาเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาต่างๆในชีวิตจริงแนวทางนี้เป็นแนวทางที่มีการนำไปใช้จัดการเรียนรู้แบบผสมผสานมากรูปแบบหนึ่ง โดยเฉพาะในยุค ICT สามารถวางแผนให้ผู้เรียนจัดการเรียนรู้หลายสาขาวิชาได้มีประสิทธิภาพมาก

6. บูรณาการแบบรวม โดยการผสมผสานทุกรูปแบบเข้าด้วยกัน ทั้งบูรณาการวิชาต่าง ๆ

อรนุช แก้วมาตย์ (2565, น.32) การจัดกิจกรรมภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติและสถานศึกษากับบ้านพักด้วยกันตามสัดส่วนที่วางแผนคุณธรรมมากขึ้นไว้อย่างรอบคอบและรัดกุมเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแนวทางนี้นับว่าเป็นการผสมผสานที่มีความหลากหลายมากที่สุดแนวทางและลักษณะของการผสมผสานในการจัดการเรียนรู้ มีหลายแนวทางเช่นการผสมผสานการเรียนแบบออฟไลน์และออนไลน์การผสมผสานการเรียนด้วยตนเองและการเรียนรู้แบบร่วมมือการผสมผสานระหว่างการเรียนแบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้างการผสมผสานเนื้อหาทั่วไปและเนื้อหาเฉพาะการเรียนแบบผสมผสานแบบฝึกปฏิบัติและการลงมือกระทำในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การผสมผสานการเรียนแบบออฟไลน์และ

ออนไลน์ซึ่งการเรียนการสอนแบบออนไลน์จะจัดในชั้นเรียนโดยการเรียนรู้แบบออนไลน์และผู้สอนจะบริหารจัดการกระบวนการเรียนผ่านทาง ออนไลน์

4. การเรียนการสอนแบบผสมผสานในยุค ICT

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information Technology and Communication ICT) เข้ามามีบทบาทในด้านการศึกษามาก การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (ม.ป.ป., เว็บไซต์) จึงมีลักษณะดังนี้

1. การเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face - to - Face Learning) ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1.1 การจัดสภาพแวดล้อมของชั้นเรียนซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้แบบปกติในชั้นเรียน การทดลองทางคอมพิวเตอร์ และการทดลองทางวิทยาศาสตร์

1.2 การจัดให้มีการประชุมร่วมกันประกอบด้วยการประชุมกลุ่มย่อย 5 คนและมากกว่า 5 คนขึ้นไป

1.3 การกำหนดยุทธวิธีการสอนซึ่งประกอบด้วยการสอนโดยตรงและการสอนโดยทางอ้อมผ่านสื่อและผู้สอนเสริม

2. การเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning) ผ่านสื่อ ICT ประกอบด้วย 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

2.1 การจัดแหล่งทรัพยากรให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตัวเอง เช่น ของจริง เอกสาร PDF เอกสารประกอบ และห้องสมุดดิจิทัล

2.2 การวิจารณ์ร่วมกัน (Discussions) ได้แก่ การใช้ระบบไม่พร้อมกัน เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เว็บบอร์ด และการวิจารณ์กลุ่ม

3. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self - Managed Learning) โดยทำการพัฒนา สื่ออิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาในรูปแบบของซีดีรอมซึ่งเป็นซอร์สแวร์สำหรับวิชาเฉพาะทางในส่วนนี้ยังรวมถึงการจัดหาห้องสมุดดิจิทัล การทดลองทางฟิสิกส์ ผู้สอนเสริมและการใช้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำผู้เรียน

5. องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

วาสนา บุญชิต (2563, น.38) องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบผสมผสาน ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบได้แก่ด้านออฟไลน์คือการเรียนรู้ในแบบที่ใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิมไม่มีการเชื่อมต่อกัน โดยเทคโนโลยีเป็นการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าพบครูในชั้นเรียนและแบบออนไลน์คือการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์การสอนและวิธีการที่มีการใช้งานร่วมกันหลายคนการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีการวัดผลประเมินผล และสื่อในการเรียนรู้ในหลาย ๆ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ (สายชล จินโจ, 2550, น. 39 - 40) ได้แก่

1. ประเภทออฟไลน์ (Off Line Group) หมายถึง เทคโนโลยีนวัตกรรม และวิธีการที่ใช้ในการเรียนรู้แบบผสมผสานที่เน้นเฉพาะผู้เรียนเพียงคนเดียวไม่มีการเชื่อมต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนคนอื่นใดในขณะเวลาดังกล่าว แบ่งออกเป็น 5 อย่าง ได้แก่

1.1 การเรียนรู้ในสถานที่ทำงาน (Workplace Learning) หรือการเรียนรู้ในที่พักอาศัย ได้แก่ การศึกษาบทเรียน การเรียนรู้จากการทำโครงการ การติดตามผล การศึกษารายกรณี และการเยี่ยมชม เป็นต้น

1.2 การสอนเสริมแบบเผชิญหน้า (Face - to - Face Tutoring) ได้แก่ การสอนเสริม (Tutoring) การให้คำแนะนำ (Coaching) หรือการให้คำปรึกษา (Mentoring) ที่กระทำในลักษณะเผชิญหน้ากัน

1.3 การเรียนรู้ในชั้นเรียน(Classroom Learning) ได้แก่การเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ การสัมมนาการศึกษาในสถานการณจำลอง การปฏิบัติ การจำลอง บทบาทสมมุติและการ ประเมินผล เป็นต้น

1.4 สื่อสิ่งพิมพ์ (Printed.Media)ได้แก่เอกสารหนังสือวารสารรายงานและบทความ เป็นต้น ที่เน้นการใช้งานโดยลำพัง

1.5 สื่อกระจายเสียง (Broadcast Media) ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ซีดีรอม และซีดีรอม เป็นต้น ที่ใช้งานโดยลำพัง

2. ประเภทออนไลน์ (Online Group) หมายถึง เทคโนโลยีนวัตกรรม และวิธีการที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ที่มีการใช้งานร่วมกันหลายคน ทั้งผู้สอน ผู้เรียน ผู้สอนเสริม หรือผู้ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ โดยการเชื่อมต่อเข้าด้วยกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 6 อย่าง ได้แก่

2.1 การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) ได้แก่ E - Learning

2.2 การสอนเสริมแบบใช้อีเล็กทรอนิกส์ (E - Tutoring) ได้แก่ E - Coaching, E - Mentoring

2.3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ได้แก่ E - Learning,Video Conferencing

2.4 การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Knowledge Management) ได้แก่ ระบบการบริหารจัดการบทเรียน (LMS) ระบบการบริหารจัดการเนื้อหา (CMS) ระบบการบริหารจัดการแบบทดสอบ (TMS) และระบบบริหารจัดการนำเสนอบทเรียน (DMS) รวมทั้งระบบต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการ เช่นเหมืองข้อมูล (Data Mining) ระบบผู้เชี่ยวชาญ (Expert System) เป็นต้น

2.5 เว็บ (Web) ได้แก่ เว็บช่วยสอน (WBI/WBT) และเครื่องมือต่าง ๆ ที่มีบริการอยู่บนเว็บ ได้แก่ การสนทนาผ่านเครือข่าย (Internet Reply Chat) การประชุมทางไกลผ่านเครือข่าย (Web - Based Conferencing) การสัมมนาผ่านเว็บ (Web Seminars) เป็นต้น

2.6 การเรียนรู้ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Mobile Learning) ได้แก่ บทเรียน M - Learning บน PDA หรือโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

Carman (2002, p. 8) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็น 5 ส่วนดังนี้

1. เป็นเหตุการณ์สด (Live Events) การประสานเวลาที่ใช้ใน การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่นำโดยผู้สอนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในเวลาเดียวกันได้แก่การเรียนในห้องเรียนเสมือนแบบสด
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จด้วยตนเองเป็นรายบุคคล (Self-paced Learning) กล่าวได้ว่า เป็นการเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง ด้วยอัตราเร็วในการเรียนและระยะเวลาที่เรียนตามความพึงพอใจของผู้เรียน เช่น เรียนจากอินเทอร์เน็ต หรือจากซีดีรอมเพื่อการฝึกอบรม
3. เป็นสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนมีการร่วมมือกับผู้อื่น (Collaboration) ได้แก่ การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์การใช้บอร์ดแสดงความคิดเห็นหรือการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตการร่วมมือกันนี้ประกอบด้วยการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
4. การประเมิน (Assessment) โดยมีการประเมินก่อนเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. สิ่งอำนวยความสะดวก สนับสนุนการเรียน (Performance support materials) ซึ่งรวมถึงวัสดุที่ใช้ในการอ้างอิงทั้งแบบเสมือนและของจริง FAO (คำถามที่ถูกถามบ่อย) และบทสรุป โดยสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เกิดการคงทนของการเรียนรู้

สายชล จินใจ (2550, น. 68 - 71) ได้สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ผสมผสานไว้ดังนี้

1. การสอนแบบบรรยายปฏิสัมพันธ์เป็นการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในระหว่างการเรียนการสอนโดยเน้นการพัฒนาทักษะความสามารถที่ตรงกับพื้นฐานความรู้เดิมส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่มีจากการปฏิบัติและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนเชิงรุกได้แก่การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนั้น (Active Engage Student) การสัมมนา ใช้ปัญหาการสอนกลุ่มอยู่แบบไม่เป็นทางการการสำรวจข้อมูลการทดลอง การแก้ไขปัญหา กรณีศึกษา การอภิปราย เป็นต้น

2. การสอนแบบชี้แนะ ได้แก่ การชี้แนะทางปัญญา (Cognitive Coaching) การชี้แนะการสอน (Instructional Coaching) เพื่อนชี้แนะ (Peer Coaching) กระบวนการชี้แนะ มีขั้นตอนของกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นก่อนการชี้แนะ (Pre-Coaching) 2) ขั้นการชี้แนะ (Coaching) และ 3) ขั้นสรุปผลการชี้แนะ (Post-Coaching)

3. การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านระบบเครือข่ายเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านระบบเครือข่ายขึ้นโดยผ่านระบบเครือข่ายใยแมงมุมผู้เรียนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนศึกษาเนื้อหาสาระทำกิจกรรมระหว่างเรียน และทดสอบหลังเรียนตามที่กำหนด

4. การสอนแบบมีส่วนร่วมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดความต้องการที่จะไปหาความรู้เพื่อนำมาแก้ปัญหาาร่วมกัน (Problem – Based Learning) ทั้งนี้เทคนิคภายใน กลุ่มจะใช้รูปแบบกลุ่มสมหัว (Numbered Heads) โดยให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะถูกกำหนดให้มีหมายเลขประจำตัวที่ไม่เหมือนกัน ผู้สอนสามารถตั้งคำถามถามหมายเลขใดก็ได้ในกลุ่มคำตอบที่ได้ จะถือว่าเป็นคำตอบของกลุ่ม โดยหลักการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถนำมาจัดสภาพแวดล้อมในแบบ ออนไลน์ได้ โดยผู้สอนจะจัดกลุ่มผู้เรียนและ ให้ปัญหาแก่กลุ่มผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ ทั้งนี้ในสภาพแวดล้อมแบบออนไลน์มีเครื่องมือเพื่อการสื่อสารให้แก่ผู้เรียน เช่น การสนทนา สดหรือ การแชท การมีกระดานข่าวเพื่อตั้งกระทู้ เป็นต้น

จากแนวคิดและหลักการของนักวิชาการดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน พบว่า การเรียนการสอนแบบผสมผสานที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 2 องค์ประกอบ ดังนี้

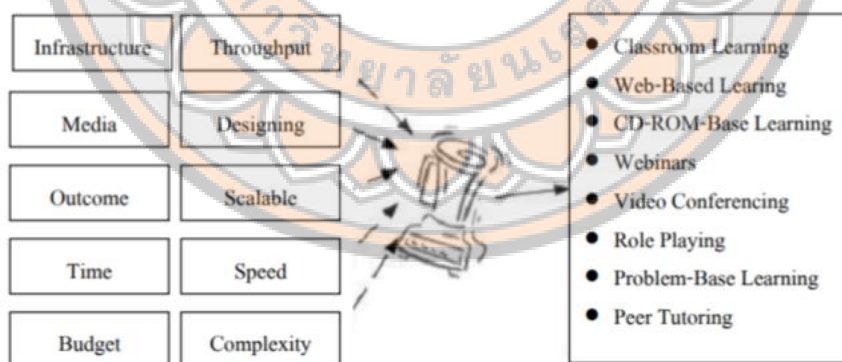
องค์ประกอบที่ 1 การเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face - to - Face Learning)

องค์ประกอบที่ 2 การเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์ (Online Learning)

6. เทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

เทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสานเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีทั้งนวัตกรรมเก่าและใหม่ผสมผสานกันเพื่อเสริมข้อดีและลดข้อจำกัดของนวัตกรรมแต่ละชนิดที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนแบบผสมผสานทั้งนวัตกรรมเก่าและใหม่ผสมผสานกันเพื่อเสริมข้อดีและลดข้อจำกัดของนวัตกรรมแต่ละชนิดที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนแบบผสมผสานมีประสิทธิภาพสูงสุด Clark (2003) กล่าวถึงเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสานว่ามีอยู่ 6 ชนิด ได้แก่

1. การเขียน (Writing) ได้แก่เอกสาร รายงาน บทความ หรือหนังสือที่เขียนขึ้นโดยผู้เรียนหรือผู้สอนในกระบวนการเรียนรู้
2. สิ่งพิมพ์ (Printing) ได้แก่เอกสาร รายงาน บทความ หรือหนังสือที่ผ่านกระบวนการพิมพ์ของเครื่องพิมพ์ที่ใช้กระบวนการเรียนรู้
3. สื่อกระจายเสียง (Broadcast Media) ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ หรือสื่อต่าง ๆ ที่ส่งไปยังผู้เรียนในลักษณะของการกระจายของสัญญาณ
4. สื่อเก็บข้อมูลของผู้ใช้ (Customer Storage Media) ได้แก่ เทปเสียง เทปวิทยุทัศน์ ซีดีรอม ดีวีดีรอม ฮาร์ดไดรฟ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่ใช้เก็บบันทึกข้อมูลทางการเรียนรู้
5. คอมพิวเตอร์ซีดีรอม (PC & CD - ROM) ได้แก่ซีดีรอมที่อยู่ในรูปของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่ทำงานในลักษณะโดยลำพัง
6. เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต (Internet Technology) ได้แก่ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำงานบนเครือข่าย บทเรียนบนเว็บ (E - Learning) การสนทนาบนเครือข่าย การประชุมทางไกลผ่านเครือข่ายและบริการต่าง ๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการเรียนรู้ในลักษณะเวลาจริง (Real - Time) เทคโนโลยีทั้ง 6 เป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้แบบผสมผสานส่วนจะใช้เทคโนโลยีใดมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ภายใต้บริบทด้านเนื้อหา ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน และความพร้อมทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ดังภาพ 2 (สายชล จินใจ, 2550, น. 43)



ภาพ 2 แสดงเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

ประโยชน์ของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

1. แบ่งเวลาเรียนอย่างอิสระ
2. เลือกสถานที่เรียนอย่างอิสระ
3. เรียนด้วยระดับความเร็วของตนเอง

4. สื่อสารอย่างใกล้ชิดกับครูผู้สอน
5. การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบดั้งเดิมและแบบอนาคต
6. เรียนกับสื่อมัลติมีเดีย
7. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child centered)
8. ผู้เรียนสามารถมีเวลาในการค้นคว้าข้อมูลมาก สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้อย่างดี

9. สามารถส่งเสริมความแม่นยำ ถ่ายโอนความรู้จากผู้หนึ่งไปยังผู้หนึ่งได้ สามารถทราบผลปฏิบัติย้อนกลับได้รวดเร็ว

10. สร้างแรงจูงใจในบทเรียนได้
11. ให้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้
12. สามารถทบทวนความรู้เดิม และสืบค้นความรู้ใหม่ได้ตลอดเวลา
13. สามารถหลีกเลี่ยงสิ่งที่เป็นอันตรายในชั้นเรียนได้ ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิ
14. ผู้เรียนมีช่องทางในการเรียน สามารถเข้าถึงผู้สอนได้
15. เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ค่อนข้างขาดความมั่นใจในตัวเอง
16. ใช้ในบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ สามารถลดต้นทุนในการอบรม สัมมนาได้

7. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

การพัฒนาของรูปแบบการเรียนการสอน มีขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาดังนี้ (ทิศนา แคมมณี, 2544)

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เป็นการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและข้อค้นพบจากการวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน หรือปัญหาจากเอกสารผลการวิจัยหรือการสังเกต สอบถามผู้ที่เกี่ยวข้อง

2. การกำหนดหลักการ เป้าหมาย และองค์ประกอบอื่นๆของรูปแบบการเรียนการสอน ให้สอดคล้องกับข้อมูลพื้นฐานและสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบระเบียบการกำหนดเป้าหมายของรูปแบบการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกรูปแบบการเรียนการสอน ไปใช้ให้ตรงกับจุดมุ่งหมายของการสอน เพื่อให้การสอนบรรลุผลสูงสุดในการเรียน

3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการ และเงื่อนไขต่าง ๆ เช่น ใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือกลุ่มย่อย ผู้สอนจะต้องเตรียมงานหรือจัดสภาพการเรียนการสอนอย่างไรเพื่อให้การใช้รูปแบบการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การประเมินรูปแบบการสอน เป็นการทดสอบความมีประสิทธิภาพของรูปแบบที่สร้างขึ้น โดยทั่วไปจะใช้วิธีการต่อไปนี้

4.1 ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎีโดยคณะผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งจะประเมินความสอดคล้องภายในระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ

4.2 ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติการโดยการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง ในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลอง

5. การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอน มี 2 ระยะ คือ

5.1 ระยะก่อนนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในระยะนี้ ใช้ผลจากการประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎีเป็นข้อมูลในการปรับปรุง

5.2 ระยะหลังนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้การปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนในระยะนี้ อาศัยข้อมูลจากการทดลองใช้เป็นตัวชี้้นำในการปรับปรุง และอาจจะมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปทดลองใช้และปรับปรุงซ้ำ และอาจจะมีจนกว่าจะได้ผลเป็นที่น่าพอใจ

6. การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนเป็นขั้นตอนที่สำคัญเพราะการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายจะช่วยให้ครูผู้สอนเกิดความเข้าใจและสามารถนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ได้หรือสามารถศึกษาและฝึกฝนตนเองให้ใช้รูปแบบการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเกิดผลตามจุดมุ่งหมายของรูปแบบ ในการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอน Joyce & Weil (1992) ได้เสนอเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ที่มาของรูปแบบการเรียนการสอน (Orientation to the Model) เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆซึ่งเป็นที่มาของรูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วยเป้าหมายของรูปแบบทฤษฎีข้อสมมุติหลักการและแนวคิดสำคัญที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน

ตอนที่ 2 รูปแบบการเรียนการสอน(The Model of Teaching) เป็นการอธิบายถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยละเอียด ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน (Syntax) เป็นการให้รายละเอียดเกี่ยวกับลำดับขั้นตอนการเรียนการสอนหรือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

2. หลักการของการปฏิสัมพันธ์(Social System)เป็นการอธิบายถึงบทบาทของผู้สอน ผู้เรียนความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละรูปแบบเช่นบทบาทของผู้สอนอาจเป็นผู้นำในการทำกิจกรรมเป็นผู้อำนวยความสะดวกเป็นผู้แนะแนว เป็นแหล่งข้อมูล เป็นต้น

3. หลักการของการตอบสนอง (Principles of Reaction) เป็นการบอกถึงวิธีการแสดงออกของผู้สอนต่อผู้เรียน การตอบสนองการกระทำของผู้เรียน เช่น การให้รางวัลแก่ผู้เรียน การให้อิสระในการแสดง ความคิดเห็น การไม่ประเมินว่าถูกหรือผิด เป็นต้น

4. ระบบการสนับสนุนการเรียนการสอน (Support System) เป็นการอธิบายถึงเงื่อนไขหรือสิ่งจำเป็นที่จะทำให้การใช้รูปแบบนั้นได้ผล เช่น รูปแบบการเรียนการสอนแบบทดลองในห้องปฏิบัติการ ต้องใช้ผู้นำการทดลองที่ผ่านการฝึกฝนมาอย่างดีแล้ว รูปแบบการเรียนการสอนแบบฝึกทักษะ ผู้เรียนจะต้องได้ฝึกการทำงานในสถานที่และ ใช้อุปกรณ์ที่ใกล้เคียงสภาพการทำงานจริง

ตอนที่ 3 การนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ (Application) เป็นการให้คำแนะนำและตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ให้ได้ผล เช่น ควรใช้กับเนื้อหาประเภทใด ควรใช้กับผู้เรียนระดับใด เป็นต้น

ตอนที่ 4 ผลที่ได้จากการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ทั้งผลทางตรงและทางอ้อม (Instructional and Nurturant Effects) เป็นการระบุถึงผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่คาดว่าจะเกิดแก่ผู้เรียนทั้งผลทางตรง ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลักของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น และผลทางอ้อมซึ่งนั้น ซึ่งจะเป็นแนวทางสำหรับครูในการพิจารณาและ เป็นผลพลอยได้จากการใช้รูปแบบการเรียนการสอนเลือกรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้

ภักร หลังประยูร (2565, น. 38-39) ได้แบ่งขั้นตอนในการสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์และวางแผน (Analysis and Planning)
 - 1.1 วิเคราะห์ลักษณะของนักศึกษา
 - 1.2 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมและทรัพยากร
2. ขั้นการออกแบบ (Design)
 - 2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ในการกำหนดความต้องการการเรียนรู้
 - 2.2 การออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้
3. การพัฒนา (Development)
 - 3.1 การจัดกิจกรรม
 - 3.2 การติดต่อประสานงานกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
4. การนำไปใช้(Implement)

5. การประเมินผล (Evaluation) - ความหลากหลายของการส่งการเรียนรู้ไปยังนักศึกษา เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ออกแบบสามารถนำเกณฑ์ต่างๆที่มีความหลากหลายตามรูปแบบการเรียนรู้มาพิจารณาร่วมกันได้ - ควรมีการพิจารณาความสามารถในการรับรู้ จำนวนของนักศึกษา และการสนับสนุน ช่วยเหลือนักศึกษา

แฝงกมล เพชรเกลี้ยง (2563) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานในยุค New Normal เพื่อส่งเสริมสมรรถนะ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกของนักศึกษาครู โดยศึกษาแนวคิดของปรัชญาพิพัฒนาการนิยม ทฤษฎีพุทธินิยม ทฤษฎีมนุษยนิยม และแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จนได้รูปแบบการสอนมีชื่อว่า เอสเคไอพีพี (SKIPP Model)

ประกอบด้วยหลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

หลักการ

1. เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบผสมผสานในยุค New Normal ที่ใช้การเรียนรู้แบบดั้งเดิมหรือเผชิญหน้ากับการเรียนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
3. เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

4. เน้นผู้เรียนมีความสามารถในการนำองค์ความรู้มาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้และสะท้อนผล เพื่อนำแนวทางไปใช้ในการพัฒนาการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียน และสามารถสร้างองค์ความรู้เพื่อนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้ของนักศึกษาในยุค New Normal กระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ
 - ขั้นตอนที่ 1 S-Stimulus Learning (ขั้นเข้าสู่บทเรียน) เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและสนใจที่จะเรียนรู้
 - ขั้นตอนที่ 2 K-Knowledge Construction (ขั้นแลกเปลี่ยนสร้างองค์ความรู้) เป็นขั้น การศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมและแลกเปลี่ยนร่วมกันเพื่อขยายความรู้ความเข้าใจของตนเอง เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่
 - ขั้นตอนที่ 3 I-Incheck understand (ขั้นตรวจสอบความเข้าใจ) เป็นขั้นการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ เพื่อแบ่งปันความรู้ความเข้าใจให้ผู้อื่นรับรู้โดยใช้เทคนิค Graphic Organizer และช่วยกันตรวจสอบ
 - ขั้นตอนที่ 4 P-Product design (ขั้นสร้างชิ้นงานชิ้นใหม่) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนนำความรู้ความ เข้าใจไปใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุก
 - ขั้นตอนที่ 5 P-Process of reflect (ขั้นถ่วงใจความคิด) เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียน ร่วมกันสะท้อนผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ถูกจัดทำขึ้นเพื่อนำแนวทางไปปรับปรุงและ พัฒนา การออกแบบการจัดการเรียนรู้ เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพและ ประสิทธิผลนั้น มี 3 ประการ คือ

1. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้

2. นักศึกษาครูมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษา กับนักศึกษาและนักศึกษา กับครูผู้สอน รวมทั้งมีความมุ่งมั่น และตั้งใจในการนำองค์ความรู้มาใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงรุกได้

3. สัญญาณ อินเทอร์เน็ตต้องมีความเร็วและแรงตลอดการสอน

ผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้ แบบผสมผสานได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้
 ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเสนอบทเรียน เป็นการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมและเว็บไซต์โดยให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์บนเว็บไซต์ด้วยตนเอง เช่น เนื้อหาสาระ ใบความรู้ กิจกรรมสื่อการเรียนการสอนออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและเตรียมปฏิบัติกิจกรรมล่วงหน้าก่อนเข้าเรียนในชั้นเรียนขั้นตอนที่ 2 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเป็นการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนผู้เรียนศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมผู้สอนและผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนร่วมกันเพื่อขยายความรู้ความเข้าใจของตนเองเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ขั้นตอนที่ 3 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน ในขั้นนี้ ผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมจากบทเรียนออนไลน์เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ จนเกิดทักษะ กระบวนการ ผู้สอนคอยสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และคอยช่วยเหลือ แนะนำ และตอบข้อซักถามของนักเรียน ชี้แนะในประเด็นที่นักเรียนสงสัย จนนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จลุล่วงไปตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติกิจกรรมจากบทเรียนออนไลน์นี้ได้ทั้งในและนอก ห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนได้มีเวลาในการฝึกฝนมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมและ เว็บไซต์ โดยผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ได้จากการประยุกต์ใช้ความรู้และฝึกปฏิบัติหน้าชั้นเรียน และ/ หรือบนเว็บไซต์ โดยแต่ละกลุ่มสามารถแสดงความคิดเห็น/ชิ้นงานได้ ขั้นตอนที่ 5 ขั้นประเมินผล เป็นการเรียนนอกห้องเรียนโดยผ่านกิจกรรมและเว็บไซต์ โดยครูประเมินผลตามสภาพจริงจากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนและการเรียนออนไลน์นอก ห้องเรียน จากนั้นผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนแบบออนไลน์

ตาราง 1 แสดงการสังเคราะห์การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบ	ทิตนา แฮมมณี (2544)	Joyce & Weil (1992)	อิติรัตน์ รุ่งเจริญเกียรติ (2557)	ผู้วิจัย
1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	✓			
2. การกำหนดหลักการเป้าหมายและองค์ประกอบ	✓	✓		✓
3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบไปใช้	✓	✓	✓	✓
4. รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ	✓		✓	
5. การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอน	✓	✓		✓

จากตาราง 1 การสังเคราะห์การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน สามารถสรุปองค์ประกอบได้ 7 องค์ประกอบดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
2. การกำหนดหลักการ เป้าหมาย และองค์ประกอบ
3. การกำหนดแนวทางในการนำรูปแบบไปใช้
4. รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ
5. รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ
6. รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเว็บ
7. การนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอน

สรุปได้ว่า การสอนแบบผสมผสาน เป็นการบูรณาการการเรียนในห้องเรียน และการเรียนการสอนที่ต้องอาศัยสื่อและวิธีการสอนที่หลากหลายมาผสมผสานกัน ซึ่งทำให้การเรียน การสอนที่มีความยืดหยุ่นในการเรียนสูง การมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจที่จะ ตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคลของนักเรียนมากขึ้น ซึ่งสัดส่วนในห้องเรียนต่อการเรียน ออนไลน์ 70:30 ไม่ว่าจะเป็นผู้สอน เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และการสื่อสาร กิจกรรมการเรียน ประกอบด้วย 1) การสอนแบบบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Lecture) และ 2) การเรียนรู้ ด้วยบทเรียนออนไลน์ (Online Learning)

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน

8.1 งานวิจัยในประเทศ

ไพรัตน์ จันทร์ประตัต (2557, น. 83-84) การพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 วิชาฟิสิกส์เรื่องไฟฟ้าสถิตด้วยการจัดการ

เรียนรู้โดยผสมผสาน แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญากับการใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า ขั้นตอนสำคัญ 6 ขั้น ได้แก่
 1) ขั้นเผชิญปัญหา 2) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ 3) ขั้นสร้างทางเลือกแก้ปัญหา 4) ขั้นค้นหาคำตอบ
 5) ขั้น สรุป 6) ขั้นนำความรู้ไปใช้และประเมินผล

ทิตยาภา บานเย็น และคณะ (2558, น. 108) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และเจตคติต่อการเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาและการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาและการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดสมองเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้ภาษาไทยและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วัชร ช่างบุญเรือง (2559, น. 143-150) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ภายใต้สภาพแวดล้อมทางการเรียนเสมือนจริงสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีสภาพปัญหา พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครพนม มีระดับความคิดอย่างมีวิจารณญาณเพียงร้อยละ 37.06 ผลวิจัยพบว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการคิดอย่างมีวิจารณญาณกลุ่มทดลองสูง กว่ากลุ่มควบคุมที่สอนแบบปกติ

อมราภรณ์ เพ็ชรสุ่ม (2561) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะ แนวตามแนวคิดพหุปัญญาเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีระนอง จังหวัดระนอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพหุปัญญาเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพมีการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพหุปัญญาเพื่อพัฒนาการ ตระหนักรู้ด้านอาชีพมีการตระหนักรู้ด้านอาชีพสูงกว่่านักเรียนกลุ่มควบคุม นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพหุปัญญาเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังการทดลองและในระยะติดตามผลไม่แตกต่างกัน

อินทิรา รอบรู้ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผลการศึกษา พบว่า ผลการศึกษาค้นพบว่า การจัดการเรียนการสอนที่มีความต้องการจำเป็นมากที่สุด คือ ต้องการให้ผู้สอนใช้การเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รองลงมาได้แก่ ต้องการให้มีประเมินความสามารถในการเรียนก่อนเรียน ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบวิธีเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามลำดับ ผลการสังเคราะห์ ได้ องค์ประกอบ ดังนี้ หลักการในเชิงนโยบายภาครัฐเกี่ยวกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต และแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา ได้แก่ การออกแบบกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

แบบนำตนเอง กระบวนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามรูปแบบ และการผสมผสานการเรียนรู้
อิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ของ The Sloan

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Ford (1989) ได้ทำงานวิจัย เรื่องการศึกษาผลการเรียนทฤษฎีพหุปัญญาแบบผสมผสานกับการสอนแบบดั้งเดิมของนักเรียนเกรด 7 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบประสิทธิภาพของทฤษฎีปัญญาการสอนแบบผสมผสานที่มีการพัฒนาการเรียนการสอนของนักเรียนเกรด 7 โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่ม ที่หนึ่งใช้การสอนแบบดั้งเดิมและกลุ่มที่สองใช้การสอนโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาและวิธีผสมผสานโดยสอนในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และสังคมศึกษา ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้พหุปัญญาและวิธีผสมผสานมีคะแนนด้านภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ยังพบว่า การสอนโดยใช้พหุปัญญาและวิธีผสมผสานและการสอนแบบดั้งเดิมไม่มีผลต่อตัวแปรด้านเพศและเชื้อชาติแต่อย่างใด

Joe (2006) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้หลักผสมผสานเพื่อเสริมการจัดการเรียนการสอน พบว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานหรือการเรียนรู้ที่หลากหลายวิธี เช่น การเรียนแบบออนไลน์และการเรียนแบบเผชิญหน้าซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่น่าสนใจเพราะเป็นเทคโนโลยีใหม่และมีความพร้อมยิ่งขึ้น การอาศัยทางด้านเทคโนโลยีอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองการแก้ปัญหาได้ ควรมีการผสมผสานตามต้องการของผู้เรียน และประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน

Errol et al. (2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติ ความเชื่อ และการเรียนรู้ ร่วมกันอย่างผสมผสาน พบว่า การเรียนแบบออนไลน์และการเรียนในห้องเรียนต้องการผสมผสาน กันเมื่อต้องการสืบค้นข้อมูล ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นที่สุดในการส่งเนื้อหาผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ที่แท้จริง การเรียนมีทั้งการจดบันทึกผสมผสานกับการติดต่อแบบออนไลน์ ซึ่ง ผู้เรียนเชื่อว่าใครที่มีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตจะได้เปรียบในการเรียนและความ ได้เปรียบส่วนใหญ่มาจากเทคโนโลยี

เบอร์คไมเออร์ (Berkemeier, 2002, p. 472-A) ได้ศึกษาพหุปัญญาที่วิทยาลัยชุมชนซึ่งมี จุดประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) เป็นการสำรวจตรวจสอบพหุปัญญาของนักเรียนในพื้นที่นั้น ๆ 2) เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอายุ เพศ กับพหุปัญญาของนักเรียนที่อยู่ในพื้นที่ต่างกัน 3) เพื่อศึกษาพหุปัญญาของนักเรียนที่เรียนวิทยาศาสตร์และไม่ได้เรียนวิทยาศาสตร์ 4) เพื่อศึกษาหา เทคนิคการสอนที่ดีในการสอนวิทยาศาสตร์และไม่ใช้วิทยาศาสตร์โดยใช้พหุปัญญาในการวิจัยครั้งนี้มี วิธีดำเนินการคือ การ สำรวจและวิเคราะห์เชิงปริมาณของพหุปัญญา ตลอดจนการสัมภาษณ์กลุ่มผล พบว่านักเรียนที่อยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันนักเรียนที่เรียนวิทยาศาสตร์และไม่เรียนวิทยาศาสตร์นักเรียน ที่มีอายุและเพศต่างกัน มีพหุปัญญาแตกต่างกัน

ซอห์น (Sohn, 2004, p. 2768-A) ได้ศึกษาการนำทฤษฎีปัญหาในการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา โดยศึกษากับนักเรียนเกรด 6 ที่มีธยมศึกษาแอนดรูซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. แนะนำให้นักเรียนได้รู้จักปัญหา
2. ให้นักเรียนสำรวจและพัฒนาปัญหาของตนเอง
3. ศึกษาแนวคิดและประสบการณ์เกี่ยวกับทฤษฎีปัญหาเพื่อสร้างเครื่องมือ
4. ประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์โดยใช้ทฤษฎีปัญหาโดยพัฒนาและ

ปรับปรุงเป็นเวลา 5 ปีผลปรากฏว่าหลังจากที่นักเรียนได้รับการพัฒนาปัญหาทำให้นักเรียนรู้จักเอกลักษณ์

ปัญหาของตนเอง การค้นพบนี้จะ ช่วยให้นักเรียนสามารถเลือกวิธีการในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมทำให้สามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้อง ดังนั้นควรสนับสนุนให้ครูนำปัญหาเป็นหนึ่งในการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์

ดิลลิฮันท์ (Dillihunt, 2004, p. 4354-A) ได้ศึกษาปัญหากับผลสัมฤทธิ์ของการเรียนในเรียนในเกรด 3 และเกรด 4 ความรับผิดชอบในการทำงาน แรงจูงใจของนักเรียนและมีประสิทธิภาพของครู โดยศึกษาจากเด็กในเมืองกลุ่มเสี่ยงที่มีปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างในวิชาคณิตศาสตร์มีสาเหตุมาจากขาดแรงจูงใจในการเรียนคณิตศาสตร์และการไม่เตรียมการสอนของครู ผลการศึกษาพบว่าการใช้ปัญหาในห้องเรียนมีผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์วิชาคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น นักเรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานสูงขึ้น ขณะที่แรงจูงใจของนักเรียนและประสิทธิภาพของครูไม่เพิ่มขึ้น

ฮอสเซินี (Hosseini, 2009) ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนหญิงจำนวน 30 คนที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ได้รับการทดสอบแบบทดสอบ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มทดลองถูกสอนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือกลุ่ม ควบคุมถูกสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลจาก MANCOVA แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีผลงาน ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมากใน 3 ด้านของการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ การวิเคราะห์ในเชิงวิจารณ์ ความน่าเชื่อถือของหลักฐาน และการประเมินเชิงวิจารณ์

คาสลิตี (Cassidy, 1989) ได้ศึกษาการใช้ผังกราฟิกเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณพบว่า ผังกราฟิกช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษจัดการข้อมูลและความคิด เชื่อมโยงกับหัวข้อที่ได้รับ ผังกราฟิกที่ใช้คือ Venn Diagrams, Story Maps และ Character Analysis Charts เพื่อช่วยให้ครูพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในเรื่องการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

คลาร์ค (Clark, 2007) ได้ศึกษาผังกราฟิกและโครงการห้องสมุดของโรงเรียน พบว่า ผังกราฟิกไม่เพียงแต่จะช่วยให้ นักเรียนจดจำและแยกประเภทข้อมูล แต่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดที่ยาก พัฒนาความคิด และแยกแยะการเชื่อมโยงระหว่างความคิด เครื่องมือเกี่ยวกับภาพเหล่านี้จึงส่งผลทางบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักเรียนที่ใช้งานผังกราฟิกบ่อยๆ จะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านการเขียนและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ภัทรสร นรเหรียญ (2562, น. 37-38) ได้นิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการเล่น เกม กิจกรรมกลุ่ม รวมถึงเรียนผ่านประสบการณ์ คุณครูทำหน้าที่เป็นนักออกแบบกิจกรรมโดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนการใช้สื่อที่ดี ผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความสุข มีการพัฒนาไปด้วยความมั่นใจ

นาเดีย กาพา (2562, น. 2) ได้นิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนหรือการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563, น. 22) ได้นิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเน้นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจ และเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายการเรียนรู้คือ การเรียนรู้โดยการลงมือทำ อันเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ได้รับการพิสูจน์ว่าทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนและมีประสิทธิภาพ

ภัทรสร นรเหรียญ และชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน (2563, น. 51) ได้นิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และมีบทบาทในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผ่าน การเล่นเกม การร้องเพลง บทบาทสมมุติ และสถานการณ์จำลอง คุณครูทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมโดยการ

จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนการใช้สื่อที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และคณะ (2565, น. 94) ได้นิยามความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ครูออกแบบมา มีจุดมุ่งหมายให้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจและไม่เกิดความเบื่อหน่าย ซึ่งนักเรียนจะซึมซับความรู้ความเข้าใจและได้ฝึกคิดเองในเนื้อหาสาระระหว่างทำกิจกรรม โดยครูจะผู้อำนวยความสะดวกให้คำแนะนำ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังที่นักวิชาการกล่าวมานั้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่ผู้สอนเป็นผู้จัดเตรียม วางแผนออกแบบ และการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562, น. 8) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้จัก
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเอง มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะด้านการคิด และการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหาและยังสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัยและจิตพิสัย

ภัทรสร นรเหรียญ (2562, น. 37-38) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ชี้แนะแนวทาง และจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยได้ระบุลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ผู้เรียนมีบทบาทในการค้นคว้าสำรวจ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำแนะนำ
2. เน้นการเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง
3. สร้างประสบการณ์ตรง (Direct Experience) ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ตนเองได้พบเจอจริงทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง
4. เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง (Connection to Real Life) กิจกรรมการเรียนรู้สัมพันธ์กับบริบทชีวิตประจำวันของผู้เรียน
5. ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Analytical and Problem-Solving Thinking) ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลผ่านการลงมือทำกิจกรรมที่ท้าทาย
6. พัฒนาทักษะทางสังคม (Social Skills) การทำกิจกรรมกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น
7. ประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ประเมินจากการปฏิบัติจริง เช่น การสังเกต การนำเสนอ และผลงานของผู้เรียน

จุฑามณี อินทร์อุทิศ (2564 น.16) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรม เป็นฐานเป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติลงมือทำเพื่อเรียนรู้บางสิ่งบางอย่าง โดยมีลักษณะสำคัญ คือ เป็นการสื่อสารหลายทางทั้งครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน เพื่อให้การสื่อความหมายมีประสิทธิภาพ มุ่งเน้นให้นักเรียนได้สร้างความเข้าใจในบทเรียน ความรู้ เป็นการเรียนการสอนที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของครูและผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ในการเรียนรู้สูงสุด โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) เน้นให้ ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

จากลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังที่นักวิชาการกล่าวมานั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีลักษณะสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและสร้างประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา รวมถึงทักษะทางสังคมและการสื่อสาร การเรียนรู้ลักษณะนี้กระตุ้นความตื่นตัวของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และประเมินผลจากการปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม

ตาราง 2 แสดงการสังเคราะห์ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ลักษณะสำคัญ	ภัทรสร นรเทริญ (2562)	จุฑามณี อินทร์อุริศ (2564)	ผู้วิจัย (2567)
ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง	/	/	/
การลงมือปฏิบัติประสบการณ์ตรง	/	/	/
การเชื่อมโยงชีวิตจริง	/	/	/
ทักษะทางสังคม การสื่อสาร	/	/	/
การประเมินผล	/	/	/
ความพึงพอใจของผู้เรียน	/	/	/
การสื่อสารหลายทางการมีส่วนร่วมสูงสุด	/	/	/

3. หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562, น. 8) ได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังนี้

1. ให้ความสนใจที่ตัวผู้เรียน
2. เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ
3. ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก
4. ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน
5. ไม่มีการสอบ แต่ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจ และผลงาน
6. เพื่อนในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้

7. มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิด และสร้างควมมั่นใจในตนเอง

4. ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2562, น. 8) ได้กล่าวถึงหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีหลากหลายกิจกรรม การเลือกใช้นั้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้นๆ ว่ามุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ

1. กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัส ความรู้ ความคิดรวบยอด และทักษะ

2. กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สัมผัสประสบการณ์ โดยผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์

3. กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) ได้แก่กิจกรรมที่เกี่ยวกับการนำเสนอ การเสนอผลงาน ชิ้นงาน นวัตกรรม

กิตติกา จันทะคุณ (2566, น. 41) กล่าวว่า ประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านความรู้ มโนทัศน์และทักษะ

2. กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สัมผัสประสบการณ์โดยผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มต่อยอดองค์ความรู้สู่การสร้างสรรค์ผลงาน

3. กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยเน้นไปที่การอภิปรายและการนำเสนองาน

ทิศนา แคมมณี (2536) ได้อธิบายการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ หลักการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมกลุ่ม สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้ 1) การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ (Role-Play) 2) การสอนโดยใช้เกม (Game) 3) การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case) 4) การใช้กลุ่มย่อยในการสอน หรือการเรียนแบบกลุ่มย่อย (Small Group) 5) การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)

นริศรา ศิริวงศ (2566) จากประเภทของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยผ่าน กิจกรรมซึ่งมีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสอนโดยใช้เกม การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง การสอนโดยการแสดงละคร การสอน สอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม

อรณิชา พานทอง (2567, น.16) กล่าวว่า กิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานมีหลากหลายวิธี โดยแบ่งประเภทได้ 3 ประเภทคือ 1) กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาหา ค้นคว้า (Exploratory) 2) กิจกรรม เชิงสร้างสรรค์ (Constructive) 3) กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional) โดยกิจกรรมแต่ละ ประเภทจะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

จากประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ดังที่นักวิชาการกล่าวมานั้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติและสร้างประสบการณ์จริง กิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมเชิงสำรวจเพื่อสะสมความรู้ กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม และกิจกรรมเชิงการแสดงออกเพื่อถ่ายทอดความรู้และทักษะ นอกจากนี้สามารถประยุกต์ใช้วิธีต่าง ๆ เช่น เกม บทบาทสมมติ กรณีศึกษา หรือกิจกรรมกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะหลากหลายด้าน

5. ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอน

ภัทรสร นรเหรียญ (2562, น. 40-41) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นทบทวนประสบการณ์ ครูให้คำแนะนำการเรียนรู้แก่นักเรียนทบทวนและสำรวจความรู้เดิม กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจร่วมกับการใช้สื่อประสม

1. ขั้นกิจกรรม นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้โดยกิจกรรมที่จัดเตรียมสามารถเป็นได้ทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มโดยใช้สื่อประสมทั้งสื่อประสมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองและสื่อประสมที่ผู้วิจัยคัดเลือกจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีผู้สร้างไว้แล้ว

2. ขั้นสะท้อนความคิด ให้ผู้เรียนสะท้อนความคิดและองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยคิดวิเคราะห์สถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมและนำเสนอผลงานของตนเองหรือของกลุ่ม

3. ขั้นประเมินผล ประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนมา

4. ขั้นประยุกต์ใช้ นำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้นำมาใช้ในสถานการณ์ใหม่หรือสถานการณ์ใกล้เคียงกับสิ่งที่ได้เรียนรู้มา

ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563, น. 28-29) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำ ได้แก่ การให้ผู้เรียนเกิดคามสนใจก่อนนำเข้าสูบทเรียน ผ่านสื่อ รูปภาพ วิดีโอ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นต่อไป เกิดความเข้าใจตรงกันและสามารถดำเนินไปได้ด้วยดีและควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามความเข้าใจด้วย

2. ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์ เป็นการทบทวนและสำรวจความรู้เดิมเกี่ยวกับความรู้ขั้นการสอนและเตรียมผู้เรียนสู่การลงมือปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยที่กิจกรรมต่าง ๆ จะต้องคัดเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในบทเรียน

3. ขั้นกิจกรรม ได้แก่ การดำเนินบทบาทหน้าที่หรือกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ตรวจสอบ นำเสนอโดยการพูด และการแสดงออกตามรูปแบบกิจกรรม

4. ขั้นสรุปและนำไปใช้ นักเรียนสรุปความคิดรวบยอด เชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ นำความรู้ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมไปใช้ในการแสดงออกในชีวิตประจำวัน ผ่านการประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริงและการสังเกตด้วยตนเอง เพื่อนและครูผู้สอน

ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และคณะ (2565, น. 100-105) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กระตุ้นและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience)

วัตถุประสงค์: เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียนเสริมประสบการณ์ความรู้เดิม และสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เรียน

บทบาทครู

1. นำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ ที่สอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียน และเชื่อมโยงสู่ความรู้ใหม่โดยใช้ภาพ วิดีทัศน์ คลิป เกม จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ผ่านเทคโนโลยี

2. ครูตั้งคำถามจากสื่อ นั้น ด้วยคำถามง่ายเช่น 5W1H และเพิ่มคำถามที่ท้าทายชวนคิด เพื่อให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้

3. แจ้งวัตถุประสงค์ผลการเรียนรู้และเนื้อหาสาระที่จะเรียน

บทบาทนักเรียน

1. ร่วมชมภาพ วิดีทัศน์ คลิป จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ผ่านเทคโนโลยี

2. ร่วมทำกิจกรรม/ตอบคำถามหรือจากคำถามตามที่ครูกำหนด

3. รับฟังและร่วมแสดงความคิดเห็นผลการเรียนรู้ที่ต้องการและเนื้อหาสาระที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ความรู้เนื้อหาสาระที่จะเรียนรู้แก่ผู้เรียน

บทบาทครู

1. นำเสนอสาระการเรียนรู้ใหม่แก่ผู้เรียน โดยใช้ภาพ วิดีทัศน์ คลิป เกม จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ผ่านเทคโนโลยีเป็นการเชื่อมโยงจากความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่

2. ครูตั้งคำถามเพื่อทบทวนและสรุปความรู้ใหม่จากสื่อนั้น ด้วยคำถามง่าย เช่น 5W1H และเพิ่มคำถามที่ท้าทาย ชวนคิด เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรมและนวัตกรรม ผลงาน/ชิ้นงานของผู้เรียน

บทบาทนักเรียน

1. ร่วมชมภาพ วิดีทัศน์คลิป เกม จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ผ่านเทคโนโลยี
2. ร่วมทำกิจกรรม/ตอบคำถามหรือจากคำถามตามที่ครูกำหนด

ขั้นที่ 3 จัดกิจกรรม (Activity Organization)

วัตถุประสงค์ เพื่อจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกปฏิบัติ กำหนดผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรม

บทบาทครู

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเท่า ๆ กัน
2. เสนอผลงาน ชิ้นงานและนวัตกรรมที่น่าสนใจและทันสมัยจากสารสนเทศเทคโนโลยีต่างๆ
3. จัดกิจกรรมโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่น่าสนใจ สนุกสนาน และท้าทาย
4. กำหนดกติกา เกณฑ์และเงื่อนไข หรือวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม
5. คอยแนะนำ ช่วยเหลือแก่นักเรียน และตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติงาน เช่น จะเริ่มต้น ทำอะไรก่อน เลือกวิธีปฏิบัติที่ดีที่สุด แบ่งหน้าที่รับผิดชอบอย่างไร เลือกวัสดุหรือออกแบบอะไรอย่างไร เป็นต้น

6. สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน และความเป็นนวัตกรรม

บทบาทนักเรียน แบ่งกลุ่มตามความสนใจ

1. ศึกษาตัวอย่างผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรมที่ครูกำหนดให้จากสารสนเทศเทคโนโลยีต่างๆ

2. ร่วมกันวางแผน อภิปราย ปฏิบัติการออกแบบผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรมนั้น โดยใช้เทคโนโลยีมาช่วยทั้งสืบค้นข้อมูลและการออกแบบ

3. ทำงานร่วมกันตามกิจกรรมที่จัดไว้

ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (Presentation)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้นักเรียนได้นำเสนอผลงาน ชิ้นงาน นวัตกรรมที่เกิดจากการเรียนตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้

บทบาทครู

1. กำหนดเกณฑ์กติกาและมารยาททั้งของกลุ่มที่นำเสนอผลงานและกลุ่มที่ฟังการนำเสนอของกลุ่มอื่น
2. จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ เทคโนโลยีสารสนเทศ ให้พร้อม

3. สร้างบรรยากาศกายภาพเหมาะแก่การนำเสนอของนักเรียน
4. ตั้งคำถามเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน เช่น วางแผนอย่างไรอุปกรณ์ที่ใช้มีอะไรบ้าง ใครมีส่วนร่วมในผลงานชิ้นนี้ตรงไหน ทำไมต้องออกแบบหรือเลือกวัสดุนั้น และมีประโยชน์อย่างไร เป็นต้น

5. สังเกตพฤติกรรมการนำเสนอ และการมีส่วนร่วมของนักเรียน
6. ประเมินผลงาน ชิ้นงานของนักเรียน

บทบาทนักเรียน

1. วางแผนการแบ่งภาระหน้าที่การนำเสนอผลงาน ชิ้นงานและนวัตกรรม
2. เสนอผลการปฏิบัติงาน/ขั้นตอนการทำงานผ่าน Flowchart
3. นำเสนอผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรมโดยใช้ของจริงหรือเสนอผ่านเทคโนโลยี
4. นำเสนอตามข้อคำถาม เช่น วางแผนอุปกรณ์ที่ใช้ผู้มีส่วนร่วมในผลงานชิ้นงาน การออกแบบหรือเลือกวัสดุและประโยชน์ เป็นต้น

5. ปฏิบัติตามกำหนดเกณฑ์กติกาและมารยาทในการนำเสนอและการเป็นผู้ฟังที่ดี
6. ส่วนร่วมในการนำเสนอและบอกถึงบทบาทหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบ

ขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้นักเรียนได้อภิปรายวิพากษ์ถึงผลงานที่เกิดจากการเรียนตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของผู้อื่น ๆ ร่วมกันว่ามีข้อดี ข้อจำกัดอย่างไรและนำไปใช้ประโยชน์อย่างไร เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอประสบการณ์ความรู้ความเข้าใจที่ได้จากชั้นปฏิบัติการ มาแลกเปลี่ยนกัน สรุปร่วมกันและการเน้นประเด็นสำคัญ ประเมินผลงานของตนเองและของกลุ่มอื่น และเคารพความคิดเห็นของกันและกัน

บทบาทครู

1. ครูตั้งคำถามเชิงประเมินแก่นักเรียน เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ถึงงานของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่น ว่ามีข้อดีและข้อจำกัดอย่างไร หากปรับเปลี่ยนวิธีใหม่จะทำอะไรอย่างไรบ้าง ใช้วัสดุอุปกรณ์อื่นแทนได้หรือไม่ เป็นต้น
2. ใช้สื่อเทคโนโลยี หรือ Application หรือใช้กิจกรรมผ่านกระดานบ์ฟ/กระดานเอ4 ในการแสดงความคิดเห็นเป็น Table Mapping เป็นต้น
3. ครูให้นักเรียนอาสาสมัครตัวแทนกลุ่มนำเสนอ สรุปรจากผลการประเมิน และเลือกหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และการปฏิบัติที่ดีที่สุดเพื่อมาปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเอง
4. สร้างบรรยากาศแบบเปิด เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเต็มที่
5. ครูสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม การแสดงความคิดเห็น การเปิดใจ รับฟัง และการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

บทบาทนักเรียน

1. ร่วมกันพิจารณาผลงานของตนเองและกลุ่มอื่น
2. เสนอความคิด และอภิปรายถึงข้อดีและข้อจำกัดของผลงาน ชิ้นงาน นวัตกรรมของตนเองและของกลุ่มอื่น
3. นำเสนอด้วยเทคโนโลยี หรือ Applications หรือ Table Mapping
4. แสดงความชื่นชม และเสนอแนะของผลงานกลุ่มอื่น
5. เปิดใจรับฟัง น้อมรับ และเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขและตัดสินใจ
6. สรุปเลือกหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และการปฏิบัติที่ดีที่สุดเพื่อมา ปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเอง

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนนำข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงผลงาน ชิ้นงาน นวัตกรรมของตนเองให้สมบูรณ์ นำผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรมไปจัดแสดง เผยแพร่ หรือขยายผลงานของตนเองในสื่อสารสนเทศต่างๆ

บทบาทครู

1. กระตุ้นด้วยคำถามแก่นักเรียนว่า “ผลงาน ชิ้นงานมีอะไร ที่ต้องแก้ไข ปรับปรุง หรือจะพัฒนาอย่างไรบ้างและด้วยวิธีการ/วัสดุอุปกรณ์อะไรอย่างไร” เป็นต้น
2. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม
3. แนะนำการนำผลงานไปแสดงและการขยายผล
4. สร้างบรรยากาศแห่งการทำทนายให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าของการปรับปรุงพัฒนาผลงาน

สังเกตพฤติกรรมการทำงาน การมีส่วนร่วมและความเป็นนวัตกรรมของนักเรียน

บทบาทนักเรียน

1. ร่วมอภิปราย พิจารณาและสรุปสิ่งที่ต้องนำมาแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาชิ้นงานของตนเอง
2. ร่วมกันวางแผนปฏิบัติงาน ปรับปรุงชิ้นงานใหม่
3. เสนอแนวคิดที่จะนำหลักการแนวคิด และทฤษฎีนี้ไปทำอะไรที่เป็นรูปธรรมต่อไป
4. นำผลงานไปแสดงและขยายผลในสารสนเทศต่างๆ และรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างความสนใจของผู้ชมจากการศึกษาขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน ได้ดังนี้ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience) ถือเป็นการกระตุ้น

ให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่ที่เรียนรู้ในขณะเดียวกัน ยังสามารถที่จะทบทวนหรือทดสอบประสบการณ์ ความรู้เดิมของผู้เรียนได้อีกด้วย โดยผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision) เป็นการหนุนเสริมการเรียนรู้ในเนื้อหาใหม่ ที่ผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization) เป็นการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองของผู้เรียน โดยใช้ประสบการณ์ความรู้ของผู้เรียนที่มีจากขั้นตอนที่ผ่านมา

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจที่ได้จากขั้นปฏิบัติกิจกรรม มาแลกเปลี่ยนกัน สรุปร่วมกันและการเน้นประเด็น สำคัญ ประเมินผลงานของตนเองและของกลุ่มอื่น และเคารพความคิดเห็นของกันและกัน

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ นำไปใช้ (Improvement and Implementation) เป็นขั้นของการนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงผลงาน ชิ้นงาน นวัตกรรมของตนเองให้สมบูรณ์ จากนั้นนำ ผลงาน ชิ้นงาน และนวัตกรรมไปจัดแสดง เผยแพร่ หรือขยายผลงานของตนเองในสื่อสารสนเทศต่างๆ

ตาราง 3 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอน	ภัทรสร นรเหรียญ (2562)	ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563)	ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และ คณะ (2565)	ผู้วิจัย
1.การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience)	/	/	/	/
2. การให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision)	/	/	/	/
3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization)	/	/	/	/
4. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ / สะท้อนความคิด (Reflection / Share)	/	/	/	/
5. การประเมินผล (Evaluation)	/	/	/	/
6.การปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation)	/	/	/	/

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และคณะ (2565, น. 89-90) ได้ทำการศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ได้อธิบายว่าการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพุทธินิยม ซึ่งเป็นทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำของ John Dewey โดยเนื้อหาสำคัญ คือ ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ หรือประสบการณ์ใหม่ในปัจจุบันได้สามารถค้นคว้าหาความรู้ใหม่ได้ตลอดเวลา และเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการการเรียนรู้อย่างจริงจังผู้เรียนจะต้องอยู่ในสภาวะกระตือรือร้นที่อยากเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ทักษะ สมรรถนะและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ช่วยนักเรียนในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) จัดกิจกรรม 4) นำเสนอผลงาน 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 6) ปรับปรุงและนำไปใช้ซึ่งทุกขั้นตอนครูและนักเรียนใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรม

กรรณิการ์ ทองรุ่ง และคณะ (2565, น. 1) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย ก่อนและหลังการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนอ่านจับใจความสำคัญ วิชาภาษาไทย จากการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนจิระดา อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เรื่องการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย 2) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความ วิชาภาษาไทย ที่จัดการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.62 คิดเป็นร้อยละ 58.10 และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16 คิด

เป็นร้อยละ 80 2) นักเรียนมีความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.48)

ภัทรสร นรเหรียญ (2562, น. ง) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการฟังการพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสมก่อนเรียนและหลัง เรียน 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการการฟัง การพูดภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการ เรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนบ้านแครายเกษตรพันธุ์ พืชยาการ์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบ ความสามารถในการฟังภาษาอังกฤษ 3) แบบประเมินความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ 4) แบบสังเกต พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการ เปรียบเทียบความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการศึกษาพัฒนาการการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม โดยประเมินเมื่อจบหน่วยการเรียนรู้ทั้งสิ้น 3 พัฒนาสูงขึ้นตามลำดับ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อ ประสมเพื่อพัฒนาความสามารถใน การฟัง การพูด อยู่ในระดับดี

อรณิชา พานทอง (2567, น. ค-ง) ได้ ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรม เป็นฐาน (Activity Based Learning) ร่วมกับเทคนิค Math Talk Moves และเพื่อศึกษา ทักษะการ สื่อสารทางคณิตศาสตร์เรื่อง ความน่าจะเป็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่ม ตัวอย่างในการ วิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียน ประจำอำเภอ แห่งหนึ่งในจังหวัดพิจิตร จำนวน 30 คน โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้น เรียน 3 วงจร ปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ความน่าจะเป็น จำนวน 3 แผน 2) แบบวัดทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ด้วยการเขียน แบบ อัตนัย เรื่อง

ความน่าจะเป็น จำนวน 3 เรื่อง 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการสื่อสารทางคณิตศาสตร์ด้วย การพูดของนักเรียน และ 4) แบบสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning: ABL) ร่วมกับเทคนิค Math Talk Moves วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การ วิเคราะห์เชิงเนื้อหา ตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบสามเส้าโดยใช้แหล่งข้อมูลมากกว่าหนึ่งแหล่งสถิติ ที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ การทดสอบค่า t (Paired Samples T-Test) ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Based Learning) ร่วมกับเทคนิค Math Talk Moves ที่ส่งเสริมทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์มี ประเด็นที่ควรเน้นและแนวปฏิบัติที่ดีคือ

- 1) ทบทวนความรู้เดิมและตรวจสอบความพร้อมของ นักเรียนโดยใช้ตัวอย่างสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์ที่นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม มาแล้ว โดยครูใช้เทคนิค Revoicing (การแปลความ) เพื่อเป็นการช่วยนักเรียนทบทวนความรู้เน้น ความคิดหรือประเด็นสำคัญ และ Repeating (การพูดซ้ำ) กับ Adding on (การเติมข้อมูล) เพื่อ กระตุ้นให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม 2) ใช้สถานการณ์ปัญหาที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัญหาเดิม หรือตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกัน โดยครูใช้เทคนิค Reasoning (การให้เหตุผล) เพื่อให้ นักเรียนเปรียบเทียบเงื่อนไขและสร้างความเชื่อมโยงเตรียมพร้อมสู่สถานการณ์ใหม่ และใช้เทคนิค Repeating (การพูดซ้ำ) และ Adding On (การเติมข้อมูล) เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทบทวน คำตอบของเพื่อนและเพิ่มคำตอบของตนเอง
- 3) ให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้ นักเรียนมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม 4) ให้นักเรียนนำเสนอ พูดคุยถึงผลลัพธ์ของกลุ่ม ตนเองเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ มีการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน โดยใช้เทคนิค Reasoning (การให้ เหตุผล) ในการสรุปโดยอ้างอิงเหตุผลของนักเรียนและตั้งคำถาม ข้อสังเกต เพื่อให้นักเรียน Revise Thinking (การปรับเปลี่ยนแนวคิด) ปรับเปลี่ยนความเข้าใจหรือความคิดเดิมของตนเอง 5) ประเมินผลด้วยใบงานหรือแบบฝึกทักษะเพื่อตรวจสอบแนวคิด มโนทัศน์ของนักเรียนทำให้สามารถ แก้ไขแนวคิดหรือมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนของนักเรียนได้และผลการศึกษาทักษะการสื่อสารทาง คณิตศาสตร์เรื่อง ความน่าจะเป็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะ การสื่อสารทางคณิตศาสตร์ด้วยการพูดและการเขียนเพิ่มขึ้นในแต่ละวงจรปฏิบัติการ

แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุปัญญา

แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence Theory) ผู้บุกเบิกแนวคิดนี้ คือ โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) ในปี ค.ศ. 1983 เขาได้เขียนหนังสือชื่อ “Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences” ซึ่งได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง แนวคิดของเขาก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทาง ความคิดเกี่ยวกับ “พหุ

ปัญญา”เป็นอย่างมาก และกลายเป็นแนวคิดที่กำลังมีอิทธิพลอย่างกว้างขวางต่อ การจัดการศึกษา และการเรียนการสอน ในปัจจุบัน

1. ความหมายของพหุปัญญา

มีผู้ให้ความหมายของพหุปัญญาเอาไว้ดังต่อไปนี้

ประเวศ วะสี (2535, น.9) กล่าวว่า พหุปัญญา หมายถึง ความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงเซลล์ประสาทที่จะกองเกยออกมาเป็นวงจรสมอง ถ้าสมองได้รับการกระตุ้นมากวงจรสมองก็ยิ่งมากขึ้นทำให้ฉลาด ถ้าได้รับการกระตุ้นน้อยการเชื่อมโยงกันของเซลล์ประสาทก็จะลดน้อยลงลงตามไปด้วย ดังนั้นสิ่งแวดล้อมและการเลี้ยงดูจึงมีความสำคัญต่อการกำหนดโครงสร้างและโปรแกรมในสมอง

นุชวรา เหลืองอังกู และบุษบา จริ่งบำรุง (2547, น. 10) กล่าวว่า พหุปัญญา หมายถึง ศักยภาพความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหา หรือออกแบบงานและผลงานชนิดต่างๆ ในสถานการณ์ธรรมชาติ

เยาวพา เดชะคุปต์ (2544, น. 2-3, อ้างอิงใน Gardner, 1983) ให้ความหมายของ คำว่า พหุปัญญาของการ์ดเนอร์ ว่าเป็นความสามารถเชิงชีวจิต (Biopsychology Potential) คือ ทุกคนสามารถแสดงออกซึ่งองค์แห่งปัญญาที่เขามีความสามารถและพัฒนาความสามารถนั้นกับบริบทต่าง ๆ ตามสภาพแวดล้อมของตน มองปัญญาในหลายลักษณะ และเชื่อว่าปัญญาของแต่ละคนจะเป็นกระบวนการ ทางจิตใจ หรือ ความสามารถที่จะค้นหาแก้ปัญหาและสร้างผลผลิตที่มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของสังคม

ญาณิศา ไสสระน้อย (2552, น. 25) กล่าวว่า พหุปัญญา หมายถึง ความสามารถทางปัญญาหลายด้านของมนุษย์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่จะสามารถพัฒนาไปสู่ความสำเร็จ และพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นสิ่งที่ผสมผสานกันระหว่างพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อม

จากความหมายของพหุปัญญา สรุปได้ว่า พหุปัญญา หมายถึง ความสามารถที่หลากหลาย ที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม บุคคลแต่ละคนจะมีความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างกันไปจากคนอื่น และมีความสามารถในด้านต่างๆ ไม่เท่ากันความสามารถที่ผสมผสานกันออกมาทำให้บุคคลมีแบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

ตาราง 4 แสดงการสังเคราะห์ความหมายของพหุปัญญา

ความหมายของพหุปัญญา	นักวิชาการ/นักการศึกษา			
	ประเวศ วะสี (2535)	นุชวรา เหลืองอังกู & บุชบา จริงบำรุง (2547)	เยาวพา เดชะคุปต์ (2544)	ญาณิศา ใสสรน้อย (2552)
1.พหุปัญญาเป็นความฉลาดหลาย ด้าน(Multiple Intelligences)		/	/	/
2.ปัญญามีลักษณะเฉพาะด้านแต่ละด้าน (Specific Intelligences)	/		/	/
3.ทุกคนมีพหุปัญญา8ด้านมากน้อยต่าง กัน			/	/
4.พหุปัญญาสามารถพัฒนาได้หากได้รับ การส่งเสริม (Potential for Development)		/	/	/
5.พหุปัญญาทำงานร่วมกัน (Integrated Function)			/	/
6.การแสดงออกของความสามารถหลากหลาย หลาย (Multiple Manifestations)			/	/

จากการสังเคราะห์ความหมายของพหุปัญญาตามทัศนะนักวิชาการ 4 ท่าน สามารถสรุปได้ว่า พหุปัญญา คือ ความสามารถหรือความฉลาดที่หลากหลายของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วย 8 ด้านที่แต่ละด้านมีลักษณะเฉพาะของตนเอง โดยทุกคนมีพหุปัญญาครบทั้ง 8 ด้าน แต่มีระดับที่แตกต่างกัน พหุปัญญาเหล่านี้สามารถพัฒนาและส่งเสริมได้ ผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม นอกจากนี้ พหุปัญญาหลายด้านทำงานร่วมกันอย่างบูรณาการ ในการแก้ปัญหาและทำกิจกรรมต่างๆ และสามารถแสดงออกได้หลากหลายรูปแบบตามบริบทและลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลความเข้าใจนี้เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการนำทฤษฎีพหุปัญญาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา โดยเฉพาะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย การประเมินผลที่ครอบคลุมทุกด้าน และการส่งเสริมให้ผู้เรียนแต่ละคนพัฒนาศักยภาพตามจุดแข็งของตนเองได้อย่างเต็มที่

2. ความสำคัญของแนวคิดพหุปัญญา

เยาเวพา เดชะคุปต์ (2544, น. 4) กล่าวว่า แนวคิดพหุปัญญา อธิบายถึงลักษณะสำคัญของพหุปัญญาเอาไว้ดังนี้

1. ปัญญามีลักษณะเฉพาะด้านการศึกษาเรื่องสมอง
2. ทุกคนมีปัญญาทั้ง 8 ด้านมากบ้างน้อยบ้างต่างกันไปซึ่งบางคนอาจมีปัญญาทั้ง 8 ด้านสูงมากทุกด้าน แต่บางคนอาจจะมีเพียงหนึ่งหรือสองด้านส่วนด้านอื่น ๆ ไม่สูงนัก
3. ทุกคนสามารถพัฒนาปัญญาแต่ละด้านให้สูงขึ้นถึงระดับใช้การได้ถ้ามีการให้ กำลังใจ ฝึกฝน อบรม มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม เช่น ความร่วมมือของผู้ปกครอง การได้ประสบการณ์ก็อาจจะเสริมสมรรถภาพของปัญญาด้านต่าง ๆ ได้
4. ปัญญาต่างๆ สามารถทำงานร่วมกันได้ซึ่งการ์ดเนอร์ ชี้แจงว่าการแบ่งลักษณะของปัญญาแต่ละด้านเป็นเพียงการอธิบายลักษณะของปัญญาแต่ละด้านเท่านั้น แท้จริงแล้วปัญญาทั้งหลายๆ ด้านจะทำงานร่วมกันเช่นในการประกอบอาหารก็ต้องสามารถอ่านวิธีทำ (ด้านภาษา) คิดคำนวณปริมาณของส่วนผสม(ด้านคณิตศาสตร์) เมื่อประกอบอาหารเสร็จก็ทำให้สมาชิกทุกคนใน บ้านพอใจ (ด้านความเข้าใจผู้อื่น) และทำให้ตนเองมีความสุข (ด้านความเข้าใจตนเอง) เป็นต้น การกล่าวถึง ปัญญาแต่ละด้านเป็นเพียงการนำลักษณะพิเศษเฉพาะออกมาศึกษาเพื่อหาทางใช้ให้เหมาะสม
5. ปัญญาแต่ละด้านจะมีการแสดงความสามารถหลายอย่าง เช่น บางคนไม่มีความสามารถด้านการอ่านไม่ได้หมายความว่าไม่มีความสามารถด้านภาษา เพราะเขาอาจจะเป็นคนที่เล่นกีฬาหรือเล่นเครื่องดนตรี ใช้ภาษาพูดได้คล่องแคล่ว หรือคนที่ไม่มีความสามารถทางกีฬาอาจใช้ร่างกายได้ดีในการถักทอผ้าหรือเล่นหมากรุกได้เก่ง ซึ่งจะเห็นได้ว่าแม้แต่ในปัญญาด้านใดด้านหนึ่งก็จะมี การแสดงออกถึงความสามารถที่หลากหลาย การ์ดเนอร์เชื่อว่า แม้ว่าคนแต่ละคนจะมีปัญญาในแต่ละ ด้านไม่เท่ากันแต่ก็สามารถพัฒนาปัญญาทั้ง 8 ด้านได้

ทิสนา แคมมณี (2545, น. 85) กล่าวว่า แนวคิดเกี่ยวกับปัญญา (Intelligences) ที่มีมาตั้งแต่เดิมนั้นจำกัดอยู่ที่ความสามารถด้านภาษา ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ และการคิดเชิงตรรกะหรือเชิงเหตุผลเป็นหลัก การวัดเชาวน์ปัญญาของผู้เรียนจะวัดจากคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบทางสติปัญญา ซึ่งประกอบด้วยการทดสอบความสามารถทั้ง 2 ด้าน ดังกล่าว คะแนนจากการวัดเชาวน์ปัญญาจะเป็นตัวกำหนดเชาวน์ปัญญาของบุคคลนั้นไปตลอด เพราะมีความเชื่อว่าองค์ประกอบของเชาวน์ปัญญาจะไม่เปลี่ยนแปลงไปตามวัยหรือประสบการณ์มากนัก แต่เป็นคุณลักษณะ ที่ติดตัวมาแต่กำเนิด การ์ดเนอร์ (Gardner, 1983) ให้นิยามคำว่า “เชาวน์ปัญญา” (Intelligence) ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่างๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง รวมทั้ง

ความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อจะหา คำตอบและเพิ่มพูนความรู้ การ์ดเนอร์มีความเชื่อพื้นฐานที่สำคัญ 2 ประการ คือ

1. เซวาร์ปัญญาของบุคคลมิได้มีเพียงความสามารถทางภาษาและทางคณิตศาสตร์เท่านั้นแต่มีหลากหลายถึง 8 ประเภทด้วยกัน คนแต่ละคนมีความสามารถเฉพาะด้านที่แตกต่างจากคนอื่น และมีความสามารถต่างๆ ไม่เท่ากันความสามารถที่ผสมผสานกันออกมาทำให้บุคคลแต่ละคนมี แบบแผนซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

2. เซวาร์ปัญญาของแต่ละบุคคลจะไม่อยู่คงที่ระดับที่ตนมีตอนเกิดแต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ หากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมในแนวคิดของการ์ดเนอร์เซวาร์ปัญญาของบุคคลประกอบด้วย ความสามารถ 3 ประการคือ

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นไปตามธรรมชาติและตามบริบททางวัฒนธรรมของบุคคลนั้น

2. ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพและสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรม

3. ความสามารถในการแสวงหาหรือตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้ จากความสำคัญของแนวคิดพหุปัญญา สรุปได้ว่า มนุษย์มีความสามารถที่ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงด้านภาษาและคณิตศาสตร์ แต่มีความสามารถอย่างหลากหลาย 8 ด้านด้วยกัน ปัญญาทุกด้านจะทำงานประสานกัน ซึ่งเกิดเป็นความถนัดและความสามารถของบุคคลที่มีความแตกต่างกันไป ทำให้บุคคลสามารถจัดประสบการณ์ และการ เรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาปัญญาของบุคคลได้

3. องค์ประกอบของพหุปัญญา

การ์ดเนอร์ (Gardner, 1983, อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2551, น. 2) จำแนกองค์ประกอบของความสามารถทางปัญญาไว้ 8 ประเภท ได้แก่

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการจัดกระทำเกี่ยวกับโครงสร้างของภาษาเสียง ความหมายและเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษา ได้แก่ ความสามารถใช้ภาษาในการหว่านล้อม การอธิบาย เป็นต้น ผู้ที่มีความสามารถทางด้านภาษาสูง ได้แก่ นักเล่านิทาน นักพูด นักการเมือง หรือด้านการเขียน ได้แก่ กวีนักเขียนบทละคร บรรณาธิการ นักหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

2. ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical - Mathematical Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์แบบแผน ตรรกวิทยาการคิดเชิงนามธรรม และการคิดที่เป็นเหตุผล (Cause-effect) และการคิดคาดการณ์ (If-then) วิธีการที่ใช้ในการคิด ได้แก่ การจำแนก ประเภท การจัดหมวดหมู่การสันนิษฐาน สรุป การคิดคำนวณ การตั้งสมมติฐาน ผู้ที่มี

ความสามารถสูง ในการใช้ตัวเลข ได้แก่ นักบัญชี นักคณิตศาสตร์ นักสถิติและผู้ให้เหตุผลที่ดี ได้แก่ นักวิทยาศาสตร์ นักตรรกศาสตร์ นักจัดทำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) หมายถึง ความสามารถไวต่อสี เส้น รูปร่าง เนื้อที่ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเหล่านั้น นอกจากนี้ยังหมายถึงความสามารถที่จะมองเห็น และแสดง ออกเป็นรูปร่างถึงสิ่งที่เห็นและความคิดเกี่ยวกับพื้นที่ ผู้ที่มีความสามารถสูงในการมองเห็น พื้นที่ ได้แก่ นายพราน ลูกเสือ ผู้นำทางและสามารถปรับปรุงวิธีการใช้เนื้อที่ได้ดี ได้แก่ สถาปนิก มัณฑนากร ศิลปิน นักประดิษฐ์ เป็นต้น

4. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) หมายถึง ความสามารถทักษะทางกาย ได้แก่ ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส ผู้ที่มีความสามารถสูงในการใช้ร่างกายของตน แสดงความคิด ความรู้สึกได้แก่ นักแสดง นักแสดงท่าใบ้ นักกีฬา นาฏกร นักฟ้อนรำและความสามารถในการ ใช้มือ ประดิษฐ์ ได้แก่ นักปั้น ช่างซ่อมรถยนต์ ศัลยแพทย์ เป็นต้น

5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการไวต่อเรื่องของ จังหวะ ทำนอง เสียงตลอดจนความสามารถในการเข้าใจและวิเคราะห์ดนตรีผู้ที่มีความสามารถสูง ทางด้านดนตรี ได้แก่ นักแต่งเพลง นักดนตรี นักวิจารณ์ดนตรี

6. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก ความคิดและเจตนาของผู้อื่น ทั้งนี้รวมถึงความไวในการสังเกตน้ำเสียง ใบหน้า ท่าทาง ทั้งยังมีความสามารถสูงในการรู้ถึงลักษณะต่าง ๆ ของสัมพันธภาพของ มนุษย์และความสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ได้แก่ ความสามารถทำให้บุคคลหรือกลุ่มชนปฏิบัติตาม ผู้ที่มีความสามารถสูงทางด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล ได้แก่ ครู นักแสดง นักสังคมสงเคราะห์ นักการเมือง พนักงานขายของ เป็นต้น

7. ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง หรือความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเอง และสามารถประพฤติปฏิบัติตนได้ด้วยตนเอง ความสามารถในการรู้จักตนเอง ได้แก่ การรู้จักตนเองตามความเป็นจริง ได้แก่ มีจุดอ่อน จุดแข็งในเรื่องใด มีความรู้เท่าทันอารมณ์ ความคิด ความปรารถนาของตน มีความสามารถในการฝึกฝนตนเองและเข้าใจตนเอง ผู้ที่มีความสามารถสูงทางด้านความเข้าใจตนเอง ได้แก่ นักจิตวิทยา ผู้นำศาสนา เป็นต้น

8. ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) เป็นปัญญาด้านสุดท้ายที่ การ์ด เนอร์นำเสนอในปี ค.ศ. 1999 ในหนังสือชื่อ Intelligence Reframed และสรุปว่าเป็นปัญญา ในปี 2004 ใน หนังสือ “Changing Minds” หมายถึง มีความไว และความสามารถในการจับประเด็น คำถามที่เกี่ยวกับการดำรงคงอยู่ของมนุษย์ สามารถรับรู้บทบาทและการดำรงคงอยู่ของตนเอง เข้าใจเกี่ยวกับหลักปรัชญา และการตั้งคำถามเพื่อยืนยันความเข้าใจและรับเกี่ยวกับตนเองอย่าง ลึกซึ้ง

เข้าใจความสัมพันธ์ของ ร่างกาย จิตใจ และความเป็นจริงในโลก ผู้ที่มีความสามารถสูงทางด้านนี้ ได้แก่ นักปราชญ์ ผู้นำทาง ศาสนา เป็นต้น สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544, น. 45) ได้กล่าวถึงความสามารถทั้ง 8 ด้านตามแนวคิดทฤษฎีปัญญามีรายละเอียดดังนี้

1. ความสามารถด้านภาษา (Verbal/Linguistic Intelligence) เป็นความสามารถในการ ใช้คำและภาษาทั้งในการพูดการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การสร้างสรรค์งานเขียนใน ลักษณะ ต่างๆ ทั้งร้อยแก้ว ร้อยกรองและอื่นๆ การพูดโน้มน้าวใจให้คล้อยตาม การใช้ภาษาเพื่อบอก เล่า ประสบการณ์ ผู้มีความสามารถด้านนี้นี้มักจะประกอบอาชีพเป็นนักเขียน นักการเมือง นักเล่า นิทาน เป็นต้น

2. ความสามารถด้านการใช้เหตุผลเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) เป็นความสามารถในการคิดอย่างสมเหตุสมผล การมองความสัมพันธ์ ของสิ่งต่างๆ อย่างชัดเจน การคิดคำนวณ การทดสอบสมมติฐาน ผู้มีความสามารถด้านนี้ มักจะ ประกอบอาชีพเป็น นักสถิติ นักวิทยาศาสตร์ นักคณิตศาสตร์ นักตรรกศาสตร์

3. ความสามารถด้านดนตรี (Musical/Rhythmic Intelligence) ความสามารถในการรับรู้ เสียงดนตรี การแสดงออก การแยกเสียงดนตรี การแต่งเพลง การเข้าใจลีลาของดนตรี ผู้มีความสามารถ ด้านนี้มักจะประกอบอาชีพ นักดนตรี

4. ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily/Kinesthetic Intelligence) เป็นความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อ หรือใช้มือในการทำงาน เช่น นักกีฬา ศัลยแพทย์ ช่างฝีมือ ใช้ร่างกายในการแสดงออกถึงความรู้สึก เช่น นักแสดง นักเต้นรำ ความสามารถทางด้านนี้ได้แก่ ความสามารถระหว่างอวัยวะที่ต้องใช้เกี่ยวข้องกัน การทรงตัว ความแข็งแรงทนทาน ความยืดหยุ่น และความเร็ว

5. ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (Visual/Spatial Intelligence) เป็นความสามารถในการรับรู้เกี่ยวกับทิศทาง ตำแหน่ง รูปร่าง รูปทรง เส้น และสี

6. ความสามารถด้านการเข้าใจบุคคลอื่น (Interpersonal Intelligence) เป็นความสามารถ ในการรับรู้อารมณ์ และความรู้สึกของบุคคลอื่นจากสิ่งที่เขาได้แสดงออก ทางจากสี หน้า ท่าทางและน้ำเสียง และความสามารถแสดงพฤติกรรมโต้ตอบได้อย่างเหมาะสม และเป็น ความสามารถในการ ควบคุมอารมณ์เมื่อมีสภาวะไม่พอใจ จนทำให้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ผู้มีความสามารถด้านนี้ มักจะประกอบอาชีพเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น หรือต้องทำงานร่วมกับบุคคลอื่น

7. ความสามารถด้านการรู้จักตนเอง (Intrapersonal Intelligence) เป็นความรู้ เกี่ยวข้องกับเรื่องต่างๆ ของตนเอง ทั้งอารมณ์ในสภาวะต่างๆ ความตั้งใจ แรงจูงใจ ความสามารถของ ตนเองในด้านต่างๆ และความสามารถในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับตนเองมาปรับใช้ในสถานการณ์ ต่างๆ ทั้งการ ทำงาน ความขัดแย้ง การเล่น และการติดต่อกับบุคคลอื่น

8. ความสามารถในด้านธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (Naturalistic Intelligence) เป็นความรู้เกี่ยวกับความเป็นไปของธรรมชาติของสิ่งต่างๆ ทั้งสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต การเข้าใจวงจรของระบบธรรมชาติ เรียนรู้ได้ดีในเรื่องของธรรมชาติ หรือจากธรรมชาติรอบตัว

ลาเซียร์ (Lazear 1999 อ้างถึงใน ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ 2551, น. 17) ได้ให้คำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับลักษณะที่บ่งชี้ถึงความสามารถทั้ง 8 ด้านตามแนวความคิดของการดเนอร์พร้อมทั้งได้เสนอแนวทางในการพัฒนาส่งเสริมศักยภาพแก่ผู้เรียนที่มีความสามารถที่แตกต่างกันไว้ดังนี้

1. เด็กที่มีความสามารถพิเศษทางด้านภาษา (Verbal/Linguistic) ลักษณะทั่วไปชื่นชอบ ความคมคายของโครงสร้างและความหมายที่ไพเราะของภาษา จำคำศัพท์ได้ง่ายๆ สะกดคำได้ดี คิดเป็น คำใช้ภาษาในการแสดงความคิด มีความเข้าใจความหมายของภาษายากๆ ได้ดี ชอบใช้ภาษา ชอบเล่นเกมตัวอักษร เข้าใจในการเล่นคำต่างๆ ได้ดี เข้าใจคำพ้องคด คำสแลง คำปริศนาต่างๆ ทักษะการฟังดี บรรยายสิ่งต่างๆ ได้ดี จดจำเก่ง เล่าเรื่องได้ดีสนุกกับเสียงและจังหวะทางภาษา

1.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ นักเจรจาต่อรอง นักพูด พิธีกร โฆษก นักจัดรายการวิทยุโทรทัศน์ ผู้ประกาศข่าว

1.2 แนวการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ กิจกรรมการเล่าเนื้อเรื่อง นิทาน การจัดทำวารสาร การเขียนเรื่อง การพูดเป็นจังหวะ ลำดัด บทกวี โคลง กลอน อ่านบทกลอน อ่านอาขยาน การพูด อ่านเรื่องจริง ทำงานวิจัย ละครใบ้ ทำแผนที่เรื่องราวต่างๆ เล่นคำอุปมาอุปไมย อ่านคำกับหลัง เล่นเกมอักษรไขว้ เล่นคำตลก เล่นเกมเกี่ยวกับอักษรเช่น เกมสต่อตัวอักษร เกมสต่อตัวอักษร ภาษาอังกฤษ (Scrabbles) เกมอักษรไขว้ (Crossword) ปริศนาคำทาย เป็นต้น

2. เด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านเหตุผลและคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) ลักษณะทั่วไป ชอบตัวเลข มีระเบียบแบบแผนเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ดี ชอบกิจกรรม การคิดที่ใช้สมอง เกมปริศนา เกมใช้ยุทธวิธี ชอบจัดหมวดหมู่จัดให้เข้ากับพวก ชอบชอบคอมพิวเตอร์และเกมปริศนา ชอบคำนวณ คิดเป็นระบบ มีรูปแบบความคิดและหาความสัมพันธ์ มีกรอบความคิด คิดเป็น เหตุเป็นผลแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

2.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ นักสถิติ นักคอมพิวเตอร์ นักวิจัย นักคณิตศาสตร์ นักวิทยาศาสตร์ นักบริหารจัดการ

2.2 แนวการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ การแก้ปัญหา รูปปริศนา การใช้รหัสเรขาคณิต การวัด การจำแนก การคาดคะเน การเก็บข้อมูล การจัดกลุ่ม การแบ่งพวก การจัดลำดับสัญลักษณ์ การทดลอง เกมปริศนาที่มีความซับซ้อน เงิน เวลา การคิดวิจารณ์ญาณ การเล่นเกมตัวต่อ การก่อสร้างบล็อก เกมฝึกคิดปัญหาสิ่งต่างๆ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการสอนเล่นเกมลับสมอง เขียนแผนที่เรื่องราว การปุกระเบื่องที่เป็นลวดลายต่างๆ การต่อรูปปริศนา คำนวณความสูงของต้นไม้ เป็นต้น

3. เด็กที่มีความสามารถพิเศษทางด้านดนตรี (Musical Intelligence) ลักษณะทั่วไป คิดเป็นเสียงดนตรี จังหวะ มีความรู้สึกไวเกี่ยวกับเสียงดนตรี ร้องเพลง เรียนรู้ได้ถ้ามีเสียงเพลง จดจำเสียงดนตรีได้ดี ชอบฟังเพลง ชอบร้องเพลง ชอบฮัมเพลง แต่งเพลงเอง เลียนแบบจังหวะได้ดี รู้ความแตกต่างของเสียงมีความรับรู้ที่ดีเกี่ยวกับเสียงและทำนอง แยกแยะความแตกต่างของเสียงได้ เคลื่อนไหวร่างกายหรือตอบสนองทันทีเมื่อได้เมื่อได้ยินเสียงเพลง

3.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ เจ้าของร้านเครื่องเสียง นักดนตรี นักร้อง หมอลำ ลิเก ลำตัด นักแต่งเพลง นักจัดรายการ ทำขวัญ ผู้ขายแผ่นเสียง

3.2 แนวการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ ใช้เสียงเพลง การร้องเพลง ตบเท้า หรือ ใช้ดนตรีประกอบการทำกิจกรรม การสอนให้ทราบซึ่งในดนตรี มีการเต้นรำ เล่นดนตรี เรียนรู้ เรื่องเกม ประกอบเพลงชาติต่างๆ เปิดเพลงไปด้วยเมื่อทำกิจกรรมต่างๆ แต่งเรียบเรียงเพลง การ แต่งเพลง พุดเป็น จังหวะ สะกดคำศัพท์เป็นจังหวะ ท่องสูตรคูณอ่านสูตรทฤษฎีเป็นเพลงหรือจังหวะ

4. เด็กมีความสามารถพิเศษทางการเคลื่อนไหวร่างกาย (Bodily/Kinesthetic) ลักษณะทั่วไป ชอบการเคลื่อนไหวเคลื่อนไหวร่างกายในท่าที่ซับซ้อนได้ดี การประสานงานร่างกายดี คล่องว่องไว ควบคุมร่างกายได้ดี รับข้อมูลข่าวสารและเรียนรู้ได้จากการสัมผัสเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ ขยับขา โยกลำตัว ตบเท้า มีลักษณะทางกลไกที่ดี มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่ดี แสดงท่าทางและสาธิต ที่ดี ชอบออกกำลังกาย ชอบวิ่ง ชอบตีลังกา ชอบปีนต้นไม้ แนวทางจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริม ศักยภาพ กิจกรรมภาคสนาม กิจกรรมการ เคลื่อนไหว บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การ สร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหว กิจกรรมที่ลงมือทำ การใช้ภาษามือ กิจกรรมพลศึกษา กีฬา ทัศนกรรม ละคร กิจกรรมสร้างเสริมบุคลิก เช่น การเดิน การยืน การนั่ง การลุก การเต้นรำที่สวยงาม การเล่นกีฬาประเภทบุคคลการเล่นสมาธิ ผักโยคะ กิจกรรมที่ระบาย ความโกรธความขัดข้องใจ เช่น การตีหมอน การฉีกกระดาษ การชกเป้า การเตะกระสอบทราย การปั้น แป้ง การแสดงล้อเลียน เกมที่ คนเป็นอุปกรณ์ เช่น ตัวเดินหมากรุก การแสดงสีหน้าท่าทาง ละครใบ้ เล่น เกมประกอบด้วยเนื้อหา การใช้ ภาษามือ ภาษาท่าทาง ภาษาใบ้

5. เด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านศิลปะและมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) ลักษณะ ทั่วไปเกี่ยวกับระยะของพื้นที่ ชอบดู ชอบคิด เกี่ยวกับรูปภาพ คิดและเห็นภาพรับรู้จากภาพ ได้ดี ชอบวาดรูป ชอบวาดแผนที่และแผนภูมิต่างๆ ชอบออกแบบก่อสร้าง ชอบสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ จินตนาการและภาพทำสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ หรือทำงานช่างได้ดี ชอบดูสื่อ เช่น ดุภาพยนต์ ดุวีทัศน์ สไลด์ แผนภูมิ แผนที่ รูปภาพ ชอบเล่นจิกซอร์ จำแนกแยกแยะสีได้ดี สนุกเพลิดเพลินกับสี และการ ออกแบบระบายสีอย่างมีสีสันสดใส ชอบผูกโบว์ผูกริบบิ้นอย่างมีสีสัน และชอบใส่เครื่องประดับต่างๆ เช่น ต้มหูกำไล สร้อยคอที่เป็นลูกปัดร้อยเป็นสาย สนุกกับการคำนวณทางภูมิศาสตร์ ชอบลากเส้น และเขียนขยุกขยิก

5.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ นักวาดรูป ช่างปั้นจิตรกรประติมากร นักบิน ช่างพิมพ์ ช่างแกะสลัก นักประดิษฐ์ นักทอผ้า นักออกแบบ นักตกแต่ง นักจัดดอกไม้ สไตลิสต์ คนนำร่อง เหล่านี้ เป็นต้น

5.2 แนวการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ ใช้แผนภูมิหรือรูปภาพประกอบการสอน การวาดภาพ การระบายสี การวาดภาพประกอบจินตนาการ การสังเกตภาพ แผนภาพความคิด สัญลักษณ์ กิจกรรมผจญภัย ศิลปะการปะเศษวัสดุ ศิลปะการออกแบบ การตกแต่ง การสร้างสภาพแวดล้อม การสร้างบล็อก การปั้นแบ่งการทำเปเปอร์มาเช่ งานหัตถกรรมต่างๆ การทำแผนที่ เรื่องราว การทำป้ายนิเทศ การทำแผนที่ความคิด การทำโปสเตอร์ การจัดนิทรรศการ การตกแต่งสวน การพาไปดูของจริง

6. เด็กที่มีความสามารถพิเศษทางด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) ลักษณะทั่วไป ชอบพูด ชอบไปบ้านเพื่อน ชอบให้เพื่อนมาหาที่บ้าน เป็นขวัญใจในหมู่เพื่อน ชอบทำงานและเล่นเกมเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม ชอบฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเข้าใจใส่ใจเอื้ออาทรและรับรู้ถึงความรู้สึกอารมณ์ความคิดความต้องการของผู้อื่นได้ดี ชี้แจงสาร มีเพื่อนมาก ชอบเข้าสังคม ชอบการคิด แก้ปัญหาเป็น กลุ่มเป็นผู้นำเป็นคนกลางมีมนุษยสัมพันธ์ เป็นคนประนีประนอม เป็นผู้ไกล่เกลี่ย ความขัดแย้งมีความรู้สึกไวเข้าใจและตระหนักถึงการยอมรับและการไม่ยอมรับในสังคม ชอบอาสาสมัครใน การช่วยเหลือผู้อื่น สื่อสารได้ดีทั้งที่เป็นภาษาพูดหรือภาษาใบ้

6.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ นักสังคมสงเคราะห์ นักประชาสัมพันธ์ นักการเมือง นักเจรจาต่อรอง ประนีประนอม ผู้ประสานงาน ผู้นำ กิจกรรม นักขาย วิทยกรรายการโทรทัศน์ นักจัดรายการ วิทยุ คนอาสาสมัคร

6.2 แนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ การเรียนแบบร่วมมือการทำงานเป็นทีม การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน การเรียนเป็นกลุ่มเรียนกับเพื่อนต่างวัย มีบทบาทหน้าที่ในสังคม การทำสมาธิ การเข้าสังคม การจัดตั้งชมรมการระดมสมอง กิจกรรมเป็นคู่ การเล่นจับคู่กับเพื่อนต่างชั้น สัมภาษณ์บุคคลต่างๆ เพื่อแผ่การสอนและช่วยเหลือผู้อื่นสนทนาและสัมภาษณ์บุคคลในด้านต่างๆ

7. เด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านความคิดและความเข้าใจในตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ลักษณะทั่วไป มีแรงจูงใจภายในสูง ต้องการความเป็นส่วนตัว ชอบอยู่คนเดียวชอบทำงาน และศึกษาด้วยตนเอง ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามที่ตนเองสนใจ มีเป้าหมายส่วนตัว และวางแผนอย่างดี เพื่อจะไปสู่เป้าหมายของตนเองชอบฝันหวานได้ตรองคิด มีสัญชาตญาณ การหยั่งรู้ ชอบอยู่ตามลำพัง มีความรู้สึกไว

7.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ นักปรัชญา นักบวช นักคิด นักวิจารณ์

7.2 การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ การเรียนเป็นรายบุคคล กำหนดเป้าหมายเป็นรายบุคคล ให้ทำงานเดี่ยว เลือกที่จะทำตามตัวเอง กิจกรรมตอบสนองส่วนบุคคลอ่านคนเดียว กิจกรรมที่สร้างความภาคภูมิใจ ยกย่องตนเอง ให้เขียนจดหมายขอคำปรึกษาจากผู้รู้ ให้ทำรายงานเกี่ยวกับสิ่งที่สนใจ หรือสรุปเรื่องราวต่างๆ ด้วยตนเอง การเขียนวารสารออนไลน์บันทึกส่วนตัว สร้างชาร์ตและแผนภูมิเรื่องที่ตนเองสนใจ ทำแผนผังอธิบายความเหมือนหรือความแตกต่างของเพื่อนในชั้นเรียน สร้างแผนที่ความรู้สื่ออธิบายลักษณะอากาศที่ตนเองชอบแล้วบอกเหตุผลสร้างตารางเวลาส่วนตัว

8. เด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านความเข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (Natural and Environmental Intelligence) ลักษณะทั่วไป ชอบและสนใจสัตว์พืช หิน เมฆ ชอบเลี้ยงสัตว์ ชอบปลูก ต้นไม้ สามารถบอกลักษณะจำแนกแยกแยะพืชและสัตว์ได้ จำสัญลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวได้ ชอบธรรมชาติใส่ใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เข้าใจและรู้ถึงพฤติกรรมความต้องการลักษณะนิสัย ของสัตว์ ชอบทำสวนผักผลไม้ทำฟาร์มเลี้ยงสัตว์

8.1 อาชีพที่เหมาะสม ได้แก่ เจ้าของฟาร์ม นักการเกษตร นักอุตุนิยมวิทยา เกษตรกร นักดาราศาสตร์ เจ้าของสวนสัตว์ เจ้าของไร่คนเลี้ยงสัตว์ คนฝึกฝนสัตว์ สัตวแพทย์ ชาวไร่ ชาวนา นักสำรวจพื้นที่ นักท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ

8.2 แนวทางการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพ การปลูกผักสวนครัว การเพาะปลูก การขยายพันธุ์พืช การเลี้ยงสัตว์ การดูแลพืช ทัศนศึกษา สวนสัตว์ สถานที่ทางธรรมชาติ พิพิธภัณฑ์ ห้องเที่ยวสวนสัตว์เปิด ชายทะเล การเดินทางไกล เข้าค่ายพักแรมตามสถานที่ธรรมชาติ พุดคุยการ สนทนากับผู้เชี่ยวชาญด้านธรรมชาติในชุมชน ค้นคว้าและทำรายงานเรื่องสัตว์ที่ตนเองชอบ การทดลอง ขยายพันธุ์พืช เรียนในสนามได้ต้นไม้ ในสวน เรียนกลางแจ้ง ศึกษาแหล่งน้ำ ฟาร์มพันธุ์ไม้สำรวจ สถานที่ต่างๆ ศึกษารอบหมู่บ้าน เดินทางท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ศึกษาดูงานที่สำนักระบายน้ำ หน่วย ระบายน้ำ การทำนาเกลือ ให้นักเรียนตรวจสอบแหล่งน้ำ แหล่งเพาะพันธุ์งูในชุมชนเชิญวิทยากรมา บรรยายเรื่องสภาวะโลกร้อน การดูแลแหล่งน้ำ การจัดนิทรรศการเรื่องสิ่งแวดล้อมการตกแต่งสวนหิน สวนหย่อม การจัดทำป้ายเกี่ยวกับธรรมชาติ ให้วาดรูประบายสีต่างๆ ผลิตภัณฑ์ของจากวัสดุธรรมชาติจาก ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 5 แสดงลักษณะของพหุปัญญา

พหุปัญญา	ลักษณะของนักเรียน	ลักษณะอาชีพ
1. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้านภาษา (Linguistic Intelligence)	- เข้าใจคำสั่งและความหมายของคำ - ชอบอ่าน เขียน เล่าเรื่อง และเล่านิทาน - อธิบายได้ชัดเจน - สามารถวิเคราะห์ด้านภาษาได้ดี - เรียนรู้ได้ดีด้วยการฟัง พูด	- นักกวี - นักเขียน - นักพูด - นักไต่वाที่ - ทนายความ
2. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ (Logical Mathematical Intelligence)	- สามารถจำสิ่งที่เป็นแบบแผนที่เป็น นามธรรมได้ - มีเหตุผลเชิงสรุปความสามารถเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของสิ่ง ต่างๆ - ชอบทำการทดลอง ค้นหาคำตอบ การ แก้ปัญหา ทำงานกับตัวเลขหาคำตอบด้าน รูปแบบและ ความสัมพันธ์ชอบคณิตศาสตร์ คิดในเชิงเหตุผลและสามารถแก้ปัญหา ต่างๆ ได้ดี - เรียนได้ดีโดยการจัดหมวดหมู่ แยกประเภท - เรียนรู้ได้ดีด้วยการจำแนกแยกแยะ	- นักวิทยาศาสตร์ - นักคณิตศาสตร์ - นักคิด - นักสถิติ
3. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence)	- สามารถมองเห็นแง่มุมต่างๆ ได้ - เห็นความสัมพันธ์ของพื้นที่ - สามารถแสดงออกด้วยภาพ - สามารถมองเห็นรูปลักษณ์ของสิ่งต่างๆ - สามารถหาทิศทางที่วางได้ และจัดรูป ฟอร์มต่างๆในสมองได้ - มีจินตนาการตีมองเห็นการเปลี่ยนแปลง อ่านแผนที่แผนภูมิ ได้ - เรียนได้ดี ถ้าต้องใช้จินตนาการใช้ความคิด อย่างอิสระ ทำงานด้วยสีและภาพ	- นักเดินเรือ - นักบิน - ประติมากร - ศิลปิน / นักวาด ภาพ - สถาปนิก

ตาราง 6 (ต่อ)

พหุปัญญา	ลักษณะของนักเรียน	ลักษณะอาชีพ
	- ชอบที่จะวาด สร้างออกแบบ ศึกษาภาพนิ่ง ภาพยนตร์และทดลองกับเครื่องจักรกล - เรียนรู้ได้ดีด้วยการมองภาพการฝึกการสร้างภาพในใจ	
4. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้าน ร่างกาย และการเคลื่อนไหว กาย (Bodily - Kinesthetic Intelligence)	- สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย รู้จักส่วนต่างๆ ของ ร่างกายและสามารถแสดงออกได้ - ชอบการเคลื่อนไหว สัมผัส พุด และใช้ ภาษาทางกาย (Body Language) - ทำกิจกรรมที่ต้องใช้ร่างกาย เช่น กีฬา เต้นรำ การแสดงการ ประดิษฐ์สิ่งของได้ดี - มีความสามารถในการแสดงท่าทางสามารถพัฒนาการทำงานของ ร่างกาย - เรียนได้ดีด้วยการสัมผัส เคลื่อนไหวและมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ว่าง และการสัมผัสจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทางกาย	- นักกีฬา - นักเต้นรำ - ศัลยแพทย์ - นักประดิษฐ์ - นักแสดง
5. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้าน ดนตรี (Musical Intelligence)	- ชอบร้องเพลง ฟังเพลงชอบเล่นดนตรีและตอบสนองต่อเสียงเพลง - แยกแยะจำทำนองเพลง เรียนรู้จังหวะดนตรี ได้เร็ว - เรียนรู้จังหวะ เสียงและดนตรีได้ดี - รู้จักโครงสร้างของดนตรีโครงสร้างในการฟัง เพลง - ไวต่อเสียง - คิดท่วงทำนอง / จังหวะได้ - สัมผัสคุณภาพของเสียงได้ - เรียนรู้ได้ดีด้วยการอาศัยจังหวะและท่วงทำนองของดนตรี	- นักดนตรี - นักแต่งเพลง - วิทยาการ - นักร้อง

ตาราง 6 (ต่อ)

พหุปัญญา	ลักษณะของนักเรียน	ลักษณะอาชีพ
6. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้าน มนุษย สัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)	- เข้าใจผู้อื่นนำผู้อื่นจัดกลุ่มสื่อสาร ระวังข้อพิพาทได้ ทำงานเป็น กลุ่มได้ - รู้จักสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น - แยกแยะความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ - สามารถสื่อความหมายโดยไม่ใช้ภาษาพูดได้ - ชอบมีเพื่อนมากๆ ชอบพูดคุยกับคนและร่วมสร้างสรรค์กับคนอื่น - เรียนรู้ได้ดีถ้ามีโอกาสได้ร่วมงานกับผู้อื่นหรือมีโอกาสสัมภาษณ์ผู้อื่นสร้างความเชื่อโยงการทำงานร่วมกัน	- ครู - นักสังคม สงเคราะห์ - นักแสดง - นักการเมือง - พนักงานขายของ
7. สนใจเรียนรู้ และถนัดด้าน ความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence)	- มีสมาธิดี เป็นคนมีจิตใจอ่อนโยน - มีความเข้าใจตนเองชอบคิดฝัน และหมกมุ่น อยู่กับความรู้สึกร/ ความคิดของตนเองให้ - สัญชาตญาณเป็นเครื่องนำทาง - ตระหนักและแสดงความรู้สึกของตนเองได้ - มีความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตน - มีความคิดระดับสูงและมีเหตุผล - ชอบที่จะทำงานคนเดียวและสนใจติดตามสิ่ง ที่ตนเองสนใจเป็นพิเศษ เรียนรู้ได้ดีถ้ามีโอกาส ทำงานโดยลำพังทำโครงการเดี่ยว - แสวงหาความสำเร็จในความสนใจและเป้าหมายของตนเองและต้องการเป็นผู้สร้างสรรค์เรียนรู้โดยวิธีเรียนด้วยตนเองตามจังหวะการเรียนรู้เฉพาะตนเรียนรู้ได้ดีด้วยการทำงานตามลำพังทำโครงการของตนเอง	- นักจิตวิทยา - ผู้นำทางศาสนา - นักปราชญ์ - นักบำบัด

ตาราง 6 (ต่อ)

พหุปัญญา	ลักษณะของนักเรียน	ลักษณะอาชีพ
	ตามลำพังวางกรอบความก้าวหน้าของตนเอง และมีพื้นที่จำเพาะของตนเอง	
8. สนใจเรียนรู้ และ ถนัดด้านธรรมชาติ วิทยา (Naturalist Intelligence)	- เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและ ปรากฏการณ์ ธรรมชาติ - เข้าใจความสำคัญของตนเองกับสิ่งแวดล้อม และตระหนัก ถึงความสามารถของคนที่จะมี ส่วนช่วยในการอนุรักษ์ ธรรมชาติ - เข้าใจถึงพัฒนาการของมนุษย์และการ ดำรงชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่เกิดจนตาย - เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของ สิ่งของ - เข้าใจการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงของสสาร - เรียนรู้ได้ดีด้วยการสำรวจ ตรวจสอบ สังเกต เชื่อมโยง วิเคราะห์และทดลอง	- นักวิทยาศาสตร์ - เกษตรกร - นักป่าไม้ - สัตวแพทย์

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุปัญญา ผู้วิจัยจึงสรุปความสามารถ
ทั้ง 8 ด้าน ดังนี้

1. ด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

ความสามารถในการใช้ภาษา มีทักษะการอ่าน เขียน และการใช้คำเพื่อสื่อ
ความหมายเป็น คำพูด เก่งที่จะเล่าเรื่อง สามารถรับรู้ เข้าใจภาษา และสามารถสื่อภาษาให้ผู้อื่นเข้าใจ
ได้ตามที่ต้องการ

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ กวี นักเขียน นักพูด นักหนังสือพิมพ์ ครู
ทนายความ หรือ นักการเมือง

2. ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical – Mathematical Intelligence)

ความสามารถในการคิดแบบมีเหตุและผล คิดเป็นระบบ และการคิดคำนวณทาง
คณิตศาสตร์ เก่งที่จะเชื่อมโยงข้อมูลขึ้นส่วนต่างๆ เข้าเป็นภาพใหญ่ มักกระตือรือร้นสนใจสิ่งรอบตัว
มักชอบถามคำถามและชอบทดลองเพื่อให้ได้คำตอบ มีทักษะในการแก้ปัญหาจัดลำดับหรือจัดกลุ่ม
ข้อมูลเชื่อมโยง ความคิดเชิงนามธรรม

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ได้แก่ นักบัญชี นักสถิติ นักคณิตศาสตร์ นักวิจัย นักวิทยาศาสตร์ นักเขียนโปรแกรม หรือวิศวกร

3. ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual –Spatial Intelligence)

ความสามารถในการรับรู้ทางสายตาได้ดี สามารถมองเห็นพื้นที่ รูปทรง ระยะทาง และ ตำแหน่ง อย่างสัมพันธ์เชื่อมโยงกันคิดในเชิงมิติ แล้วถ่ายทอดแสดงออกอย่างกลมกลืน มีความไวต่อการรับรู้ในเรื่องทิศทางให้ความสำคัญกับความเข้าใจที่จะนำไปสู่การลงมือกระทำ

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ จิตรกร นักเขียนการ์ตูน นักปั้น นักออกแบบ ช่างภาพ หรือสถาปนิก นักประดิษฐ์

4. ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily – Kinesthetic Intelligence)

ความสามารถในการควบคุมและแสดงออกซึ่งความคิดทางร่างกาย ความรู้สึก มีทักษะใน การใช้สายตาร่วมกับการใช้มือ ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความ ประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส สามารถจดจำและจัดระบบข้อมูลสิ่งรอบตัวได้ดี ซึ่งทำให้มี ทักษะใน การเต้นรำ

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ นักแสดง นางแบบ นักบัลเล่ย์ ครูพละ นักนันทนาการ

5. ด้านดนตรี (Musical Intelligence) ความสามารถในการซึมซับ และเข้าถึงสุนทรีย์

ทางดนตรี ทั้งการได้ยิน การรับรู้ การจดจำและการแต่งเพลง มักคิดเป็นเสียง จังหวะ และรูปแบบ สามารถจดจำจังหวะ ทำนอง และโครงสร้างทาง ดนตรีได้ดี และถ่ายทอดออกมาโดยเคาะจังหวะ เล่น ดนตรี และร้องเพลง เต้นรำ

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ นักดนตรี นักประพันธ์เพลง หรือนักร้อง วิทยากร ผู้จัดรายการเพลง ครูดนตรี

6. ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่น

ทั้งด้านความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และเจตนาที่ซ่อนเร้นอยู่ ภายใน มีความไวในการสังเกต สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียงสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสมเป็นนัก ประสานและแก้ไขความขัดแย้ง ทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีในระหว่างผู้คน

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ ครู อาจารย์ ผู้ให้การปรึกษา นักการทูต พนักงานต้อนรับ ประชาสัมพันธ์ นักการเมือง นักสังคมสงเคราะห์

7. ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) ความสามารถในการรู้จัก

ตระหนักรู้ในตนเอง สามารถเท่าทันตนเอง ควบคุมการแสดงออก อย่างเหมาะสมตาม มองภาพตนเอง ตามความเป็นจริง รู้ถึงจุดอ่อน หรือข้อบกพร่องของตนเองใน ขณะเดียวกันก็รู้ว่าตนมีจุดแข็ง หรือ

ความสามารถในเรื่องใด เข้าใจแรงปรารถนาและความใฝ่ฝันของตน วิเคราะห์แบบแผนการคิดของตน ให้เหตุผลกับตน

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ นักคิด นักปรัชญา นักจิตวิทยา นักบำบัด

8. ด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) ความสามารถในการรู้จัก และเข้าใจ ธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง มีความไวในการสังเกต เพื่อ คาดการณ์ความเป็นไปของธรรมชาติ มีความสามารถในการจัดจำแนก แยกแยะประเภทของสิ่งมีชีวิต ทั้งพืชและสัตว์

อาชีพที่สอดคล้องกับพหุปัญญาด้านนี้ ได้แก่ นักธรณีวิทยา นักวิทยาศาสตร์ นักวิจัย หรือ นักสำรวจธรรมชาติ

สรุปได้ว่า แนวคิดพหุปัญญา หมายถึง พฤติกรรมของผู้เรียนแบ่งเป็น 8 ด้าน ได้แก่

1. พหุปัญญาด้านภาษา หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาทั้งที่เป็นภาษาแม่หรือภาษาอื่น ในการสื่อสารและเข้าใจบุคคลรอบข้าง รวมทั้งความสามารถในการจัดโครงสร้างของภาษา เสียง ความหมาย และเรื่องเกี่ยวกับภาษา เช่น สามารถใช้ภาษาในการหวานล้อมหรืออธิบายความสามารถ ในการเขียน อ่านเล่าเรื่อง หรือการเล่นเกมประเภทปริศนาอักษรไขว้ ลักษณะอาชีพ เช่น นักกวี นักเขียน นักพูด นักได้วาที นักหนังสือพิมพ์ ครู หนายความ หรือ นักการเมือง

2. พหุปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการคิด คำนวณ ตัวเลข จำนวน และการใช้เหตุผล รวมทั้งความสามารถในการเห็นความสัมพันธ์แบบแผน ตรรกวิทยา การคิดเชิงนามธรรม การคิดที่เป็นเหตุผลและการคิดคาดการณ์ เช่น ความสามารถ ในการจำแนก การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุป การคิดคำนวณ และการตั้งสมมติฐาน ลักษณะอาชีพ เช่น นักบัญชี นักสถิติ นักคณิตศาสตร์ นักวิจัย นักวิทยาศาสตร์ นักเขียนโปรแกรม หรือวิศวกร

3. พหุปัญญาด้านดนตรีและจังหวะ หมายถึง ความสามารถในการคิดเกี่ยวกับดนตรี จังหวะ ทำนอง เสียง ตลอดจนความสามารถในการเข้าใจและวิเคราะห์ดนตรี ลักษณะอาชีพ เช่น นักดนตรี นักประพันธ์เพลง หรือนักร้อง วิทยากร ผู้จัดรายการเพลง ครูดนตรี

4. พหุปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว หมายถึง ความสามารถในการใช้ร่างกาย หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ในการแสดงความคิดความรู้สึก แก้ปัญหาหรือการกระทำบางสิ่ง บางอย่างรวมทั้งความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีต และความไวทางประสาทสัมผัส ลักษณะอาชีพ เช่น นักแสดง นางแบบ นักบัลเล่ย์ ครูพละ หรือนักนันทนาการ

5. พหุปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงภาพที่ปรากฏต่อสายตา ไว้ในสมอง และสามารถคิดวิธีการใช้พื้นที่ได้เป็นอย่างดี รวมทั้งมีความไวต่อสี เส้น รูปร่าง ลักษณะอาชีพ เช่น จิตรกร นักเขียนการ์ตูน นักปั้น นักออกแบบ ช่างภาพ หรือสถาปนิก นักประดิษฐ์

6. พหุปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และเจตนาของผู้อื่นรวมทั้งความไวในการสังเกตน้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพ ลักษณะอาชีพ เช่น ครู อาจารย์ ผู้ให้การปรึกษา นักการทูต พนักงานต้อนรับ ประชาสัมพันธ์ นักการเมือง นักสังคมสงเคราะห์

7. พหุปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง หมายถึง ความสามารถในการสะท้อนแนวคิดที่เกี่ยวกับตนเองและสามารถตระหนักรู้ในสภาวะภายในจิตใจของตน พยายามทำความเข้าใจในเรื่องของ ความรู้สึกภายใน ความฝัน ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ รู้ถึงจุดเด่นและจุดด้อยของตนเอง ลักษณะอาชีพ เช่น นักคิด นักปรัชญา นักจิตวิทยา นักบำบัด

8. พหุปัญญาด้านธรรมชาติและ การดำรงอยู่ของชีวิต หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและปรากฏการณ์ธรรมชาติ เข้าใจความสำคัญของตนเองและสิ่งแวดล้อม และตระหนักถึงความสามารถของตนที่จะมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์ธรรมชาติ เข้าใจ ถึง พัฒนาการของมนุษย์และการดำรงชีวิตของมนุษย์เข้าใจและจำแนกความเหมือนกันของสิ่งของ และ เข้าใจการหมุนเวียนเปลี่ยนแปลงของสสาร ลักษณะอาชีพ เช่น นักธรณีวิทยา นักวิทยาศาสตร์ นักวิจัย หรือ นักสำรวจธรรมชาติ

แมคเคนซี (Mckenzie, 2008; เศรษฐาพันธ์ สุกใส, 2556) กล่าวไว้มีดังนี้

1. กลุ่มการวิเคราะห์ (Analytic) เป็นกลุ่มพหุปัญญาที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ประกอบด้วย ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรีและจังหวะ ด้านธรรมชาติ

2. กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective) เป็นกลุ่มพหุปัญญาที่เน้นจินตนาการความเข้าใจ ประกอบด้วย ด้านความเข้าใจตนเอง ด้านมิติสัมพันธ์หรือด้านภาพ ด้านอรรถกถาหรือการดำรงอยู่

3. กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive) เป็นกลุ่มพหุปัญญาที่เน้นการสื่อสาร การถ่ายทอด ประกอบด้วย ด้านภาษา ด้านความเข้าใจระหว่างบุคคล ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวแต่ละบุคคล ควรพัฒนาตนเองทั้ง 3 กลุ่มในอัตราส่วนที่เท่ากันไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้เป็นบุคคลที่ประกอบไปด้วย คุณสมบัติของการเป็นผู้มีสติปัญญาดี เฉลียวฉลาด สุขภาพจิตดี มีคุณธรรมมีเจตคติที่ดีและมีความคล่องแคล่วในเชิงปฏิบัติการ ทั้งนี้กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์จะมีประสิทธิภาพเพียงใดนั้น จำเป็นต้องพิจารณาจากองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ด้วย เช่น สภาพของร่างกาย ระดับสติปัญญา อายุ ประสบการณ์ของผู้เรียน ความยากง่ายของบทเรียน วิธีการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมและสื่อที่ใช้ในการเรียนรู้จากองค์ประกอบแนวคิดพหุปัญญาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แนวคิดพหุปัญญาสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มสำคัญ ได้แก่

ตาราง 6 แสดงกลุ่มแนวคิดพหุปัญญาตามลักษณะสำคัญ

กลุ่ม	ลักษณะสำคัญ	พหุปัญญาที่อยู่ในกลุ่ม
1. กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic)	เน้นการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ เชื่อมโยง	• ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ • ปัญญาด้านดนตรี • ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา
2. กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective)	เน้นจินตนาการ การตระหนักรู้และเข้าใจ	• ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง • ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ • ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา
3. กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive)	เน้นการสื่อสาร ถ่ายทอด ทำงานร่วมกับผู้อื่น	• ปัญญาด้านภาษา • ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ • ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว

บุคคลควรพัฒนาทั้งสามกลุ่มอย่างสมดุล เพื่อเสริมสร้างความเฉลียวฉลาด ความเข้าใจ ทั้งภายในและภายนอก มีสุขภาพจิตดี คุณธรรม และความสามารถในการลงมือปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระบวนการเรียนรู้ที่ดีต้องพิจารณาพร้อมกับปัจจัยอื่น เช่น สุขภาพกาย สติปัญญา ประสบการณ์ วิธีการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อมทางการศึกษา

4. การประยุกต์แนวคิดพหุปัญญาสู่การจัดการเรียนรู้

ทิศนา ขัมมณี (2545 อ้างถึงใน พรหมพิไล ชันชาลี, 2554, น.30) กล่าวว่า การมอง และเข้าใจพหุปัญญาในความหมายที่แตกต่างกันย่อมก่อให้เกิดการกระทำที่แตกต่างแนวคิดพหุปัญญา ได้ขยายขอบเขตของความหมายคำว่า ปัญญาออกไปอย่างกว้างขวางมากขึ้นจากเดิม ส่งผลให้การ จัดการ สื่อการสอนขยายขอบเขตไปอย่างกว้างขวางเช่นกัน แนวทางการแนวคิดพหุปัญญามาใช้ในการ เรียน การสอนมีหลากหลาย ดังนี้

1. เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีเชี่ยวชาญปัญญาแต่ละด้านไม่เหมือนกัน ดังนั้นในการจัดการ เรียนการสอนควรมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ที่สามารถส่งเสริมพหุปัญญาหลายๆ ด้าน มิใช่ พัฒนาแต่เพียงพหุปัญญาด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการของพหุปัญญา หลายๆ ด้านจะช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสที่จะพัฒนาตนเองอย่างรอบด้าน พร้อมทั้งช่วยส่งเสริม อัจฉริยภาพหรือความสามารถเฉพาะตนของผู้เรียนไปในตัว

2. เนื่องจากผู้เรียนมีระดับการพัฒนาในพหุปัญญาแต่ละด้านไม่เท่ากัน ดังนั้น จึงจำเป็น ที่จะต้องจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการพัฒนาการในแต่ละด้านของผู้เรียน

3. เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีพหุปัญญาแต่ละด้านไม่เหมือนกัน การผสมผสานของความสามารถด้านต่างๆ ที่มีอยู่ไม่เท่ากันนี้ทำให้เป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) หรือ ลักษณะเฉพาะของแต่ละคนซึ่งไม่เหมือนกัน หรืออีกนัยหนึ่งเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคลทำให้แต่ละคนแตกต่างกัน และ ความแตกต่างที่หลากหลาย (Diversity) นี้ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม ดังนั้น กระบวนการคิดที่ว่าคนนี้โง่หรือเก่งกว่าคนนั้นคนนี้ จึงควรจะเปลี่ยนไปการสอนควรเน้นส่งเสริมความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน ครูควรสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนค้นหาเอกลักษณ์ของตน ภาควิชาใจในเอกลักษณ์ของตนเอง และเคารพในเอกลักษณ์ของผู้อื่น รวมทั้งเห็นคุณค่าและเรียนรู้ที่จะใช้ความแตกต่างของบุคคลให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม เช่นนี้ ผู้เรียนก็จะเรียนรู้ด้วยความสุขมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็มีความเคารพในผู้อื่นและอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลกัน

4. ระบบการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ ควรจะต้องมีการปรับเปลี่ยนไปจากแนวคิดเดิมที่ใช้การทดสอบเพื่อวัดความสามารถทางปัญญาเพียงด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น และที่สำคัญคือ ไม่สัมพันธ์กับบริบทที่แท้จริงที่ใช้ความสามารถนั้น ตามปกติ วิธีการประเมินผลการเรียนการสอนที่ดีควรมีการประเมินหลายด้าน และในแต่ละด้านควรเป็นการประเมินในสภาพการณ์ของปัญหาที่สามารถ แก้ปัญหาได้ ด้วยอุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับพหุปัญญาด้านนั้นๆ การประเมินจะต้องครอบคลุมความสามารถ ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้อุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับเขาวงกตปัญญาด้านนั้น อีกวิธีหนึ่ง คือการให้เปลี่ยนอยู่ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนซึ่งต้องใช้พหุปัญญาหลายด้าน หรือการใช้ อุปกรณ์ซึ่งสัมพันธ์กับพหุปัญญาหลายๆ ด้านและสังเกตดูว่า ผู้เรียนเลือกใช้พหุปัญญาด้านใด หรือศึกษาและใช้ อุปกรณ์ซึ่งสัมพันธ์กับเขาวงกตปัญญาด้านใดมากเพียงไร

ไพฑูริ ลิขิตสุนทร (2543, น. 21) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมความสามารถทางพหุปัญญา ให้แก่นักเรียน ดังนี้

1. จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมร่วมกัน อาจจะเป็นกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มเล็ก โดยเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ และฝึกความสามารถในด้านต่างๆ ให้กับนักเรียน เช่น ความสามารถด้านดนตรี ความสามารถด้านภาษา ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ความสามารถด้านการเคลื่อนไหวและร่างกาย ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ ความสามารถด้านการเข้าใจตนเอง ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา

2. นักเรียนและครูร่วมมือกันวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง เพื่อเป็นการพัฒนาความสามารถในด้านที่ตนเองถนัดหรือมีความสามารถพิเศษ

3. การเรียนรู้ของนักเรียนเกิดจากความต้องการที่ต่อเนื่อง จากการเรียนรู้ในเรื่องหนึ่งไปอีกรื่องหนึ่งที่นักเรียนสนใจ ครูควรจะช่วยเหลือหรือให้คำแนะนำ นอกจากนี้อาจจะเกิดจากความต้องการที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองโดยที่ครูไม่ได้กระตุ้น

4. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกตามความสามารถที่มีอยู่อย่างเต็มที่ โดยส่งเสริมให้มี การจัดมุมประสบการณ์สำหรับเด็กได้เลือกทำกิจกรรมที่สนใจ และแสดงความสามารถด้านที่ตนเองถนัดทั้ง 8 ด้าน

อารี สันหนวี และอุษณีย์ โพธิสุข (2542, น. 91) ได้กล่าวว่า แนวคิดพหุปัญญาเป็น ยุทธวิธีการสอนหลากหลายที่จะนำมาใช้ในห้องเรียน สามารถเปิดโอกาสให้ครูได้ใช้วิธีการสอนใหม่ๆ ในการจัดการศึกษา และไม่มีวิธีการสอนหรือชุดใดที่ดีที่สุดสำหรับนักเรียนทุกคน เพราะนักเรียนแต่ละ คนมีความ สามารถ ความถนัดและความชอบแตกต่างกัน วิธีการสอนที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนกลุ่ม หนึ่ง อาจจะไม่เหมาะสมสำหรับนักเรียนอีกกลุ่ม เพราะนักเรียนมีความแตกต่างกันมาก ครูจึงควรใช้ วิธีการสอนหลากหลายวิธี ถ้าครูสอนโดยใช้ทั้ง 8 ด้าน ในวันหนึ่งนักเรียนแต่ละคนจะได้รับสิ่งที่ตรงกับ ความถนัดของตน

กุญชรี คำชาย (2544, น. 159) ได้ให้แนวทางในการส่งเสริมความสามารถทาง พหุ ปัญญาให้ดีไม่ว่าจะเป็นในด้านใดก็ตาม ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมที่ตรงตามความสามารถก็จะทำให้ เด็ก พัฒนาไปได้อย่างรวดเร็วกว่าเด็กคนอื่น ดังนั้นควรที่จะส่งเสริมความสามารถทางพหุปัญญาให้กับเด็ก เพื่อการเรียนรู้ดังนี้

1. ต้องรู้จักความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กในทุก ๆ ด้าน เพราะจะช่วยให้การเรียน การ สอนและการประเมินการเรียนรู้ของเด็กสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน
2. กระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความสามารถทุกๆ ด้านร่วมกันในการเรียนรู้สิ่งที่ยากจะเรียน
3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาหรือเข้าไปมีส่วนร่วม ร่วม ใน การตัดสินใจและเป็นกิจกรรมที่ต้องทำโดยอาศัยการผสมผสานกันของความคิดเชิงเหตุผล
4. กระตุ้นให้เด็กตอบคำถาม โดยการให้เหตุผล
5. สังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กว่าเป็นไปตามลำดับขั้นหรือไม่เพื่อที่จะ ได้ ทราบถึงจุดบกพร่องในการเรียนรู้ของเด็ก

6. หากพบว่าเด็กเรียนรู้หรือเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ช้ากว่าคนอื่น ๆ ควรจะช่วยเหลือ เพราะอาจเป็นไปได้ว่าเด็กมีความสามารถเพียงเท่านั้น

7. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ส่งเสริมความสามารถในทุก ๆ ด้าน เช่น
 - 7.1 การอ่าน การเล่น และการเขียนเรื่อง (ด้านภาษา)
 - 7.2 การเล่นนิทาน และให้เด็กเดาว่าตอนจบจะเป็นอย่างไร (ด้านตรรกะ)
 - 7.3 การเขียนภาพ ลอกแบบ หรือวางแผนที่จะตกแต่งพื้นที่ (ด้านมิติสัมพันธ์)
 - 7.4 การฟังเสียงดนตรีหรือเสียงต่างๆ (ด้านดนตรี)
 - 7.5 การเต้นรำการละเล่นไทยเช่นมอญช่อนผ้างูกินหาง โพงพาง (ด้านการ เคลื่อนไหว และร่างกาย)

7.6 การสวมบทบาทต่างๆ การใช้ภาษาท่าทาง (ด้านมนุษยสัมพันธ์)

7.7 การบอกถึงความต้องการของตนเอง (ด้านการเข้าใจตนเอง)

7.8 การปลูกต้นไม้การเลี้ยงสัตว์และการบันทึกการเจริญเติบโต (ด้านธรรมชาติวิทยา)

เยาวยา เดชะคุปต์ (2551, น. 8 - 9) กล่าวว่า รูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้ (The Multiple Intelligences Model for Learning) หรือ รูปแบบ ACACA เป็น รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาพหุปัญญา โดยมีพื้นฐานจากแนวคิดพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้การจัดประสบการณ์

ตามแนวรูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้เป็นการดำเนินการตามหลักการ 5 ขั้น โดยใช้อักษรย่อว่า ACACA ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา (A = Active Learning)

ขั้นที่ 2 ขั้นการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มย่อย (C = Cooperation Learning)

ขั้นที่ 3 ขั้นการวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ (A = Analysis)

ขั้นที่ 4 ขั้นการสรุปและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (C = Constructivism)

ขั้นที่ 5 ขั้นการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (A = Application)

ขั้นตอนตามรูปแบบพหุปัญญาเพื่อการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา (Active Learning) ในขั้นตอนนี้ พื้นฐาน จากความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้จะทำได้ดีเมื่อผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขั้นนี้จะเน้นการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hands – on) โดยการทดลอง ค้นคว้า ปฏิบัติจริงซึ่งเน้นการเรียนรู้ตามสภาพจริง (Active Learning)

2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มย่อย (Cooperation Learning) ในขั้นนี้เกิดจากแนวความคิดที่ว่า การเรียนรู้ที่เหมาะสมจะเกิดได้ดีจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์มีส่วนร่วม ในการทำงาน และเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ในรูปแบบของการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งได้จากแนวความคิดในเรื่องของกระบวนการกลุ่ม หรือกลุ่มสัมพันธ์

3. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ (Analysis) การเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพ จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนสามารถรับรู้และวิเคราะห์ความรู้สึกและประสบการณ์ของตนเอง ว่าทำอะไรไป รู้สึกอย่างไรและเกิดการเรียนรู้จะอย่างไร

4. ผู้เรียนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Constructivism) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีเมื่อผู้เรียนสามารถสรุปสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือที่เรียกว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

5. ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (Application) เมื่อผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้แล้วการเรียนรู้ที่แท้จริง คือการที่ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นไปประยุกต์ใช้กับการแก้ปัญหา หรือกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง การประยุกต์แนวคิดทฤษฎีไปสู่การจัดชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดทฤษฎี การประยุกต์แนวคิดทฤษฎีไปสู่การจัดชุดกิจกรรมแนะแนวเป็นการจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้กับนักเรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล กระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรม กระตุ้นให้ตอบคำถามเปิดโอกาสให้นักเรียนตัดสินใจแก้ไขปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนจัดกิจกรรมและสิ่งสำคัญกิจกรรมสนับสนุนความสามารถทางทฤษฎีของนักเรียน คือ นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมแนะแนวอย่างสนุกสนานชีวิตชีวา (Active Learning) โดยการเรียนรู้จะทำได้ดี เมื่อนักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้ไปสัมผัสอาชีพที่สนใจ ได้ทดลองฝึกฝน อาชีพ และสวมบทบาทเป็นผู้ประกอบอาชีพในแต่ละอาชีพ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะแนวในกลุ่มที่มีทฤษฎีเหมือนกันได้ทำงานร่วมกัน (Cooperation Learning) เป็นกิจกรรมกลุ่มที่นักเรียนมี ปฏิสัมพันธ์ มีส่วนร่วมในการทำงาน และเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน นักเรียนสามารถวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ (Analysis) นักเรียนสามารถรับรู้และวิเคราะห์ความรู้สึกละและความสามารถ ความสนใจในอาชีพความถนัดในอาชีพของตนเอง นักเรียนสามารถสรุปและสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยการมีแนวทางการศึกษาเพื่อการประกอบอาชีพ และนักเรียนนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (Application) คือ การที่นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้นั้นไปวางแผนเข้าสู่อาชีพ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ความสนใจ ธรรมชาติของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม พัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ กำหนดวัตถุประสงค์ และสร้างชุดกิจกรรมแนะแนวให้มีความสอดคล้องกัน เพื่อช่วยให้เรียนรู้จักตนเองอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความถนัด ความสนใจนักเรียนรู้จักโลกของอาชีพมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปการประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนการสอนเป็นการเปิดโอกาสให้ครูใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เพราะไม่มีวิธีการสอนใดที่ดีที่สุดสำหรับนักเรียนทุกคน ครูควรใช้วิธีการสอนหลากหลายเพื่อให้นักเรียนแต่ละคนได้รับสิ่งที่ตรงกับความถนัดของตนเอง ทั้งนี้การส่งเสริมที่ตรงตามความสามารถจะทำให้เด็กพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงสุด

ตาราง 7 แสดงการสังเคราะห์การประยุกต์แนวคิดทฤษฎีปัญญาสู่การจัดการกิจกรรมแนะแนว

การประยุกต์แนวคิดทฤษฎีปัญญาสู่การจัดการกิจกรรมแนะแนว	นักวิชาการ/นักการศึกษา				
	ทิตนา แขมมณี (2545)	ไพท สิทธิสุนทร (2543)	อารี		เยาวพา เดชะคุปต์ (2551)
			สัณหวี & อุษณีย์ โพธิสุข (2542)	กฤษรี คำชาย (2544)	
1.กิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายเพื่อพหุปัญญาหลายด้าน	/	/	/	/	
2.การเรียนรู้เหมาะสมกับพัฒนาการแต่ละด้านของผู้เรียน	/				
3.การยอมรับความแตกต่างและเอกลักษณ์ของผู้เรียน	/		/		
4.การประเมินผลหลายด้านและสอดคล้องกับพหุปัญญา	/				
5.การเรียนรู้แบบ Active Learning					/
6.การเรียนรู้แบบ		/			/
7.การวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้					/
8.การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง					/
9.การประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง					/
10.การจัดกิจกรรมเสริมพหุปัญญา 8 ด้าน (ภาษา, ตรรกะ, มิติสัมพันธ์, ดนตรี, การเคลื่อนไหว, มนุษย์สัมพันธ์, เข้าใจตนเอง, ธรรมชาติวิทยา)		/	/	/	

จากตาราง การสังเคราะห์ข้างต้น การประยุกต์แนวคิดทฤษฎีปัญญาสู่การจัดการเรียนรู้มีแนวทางหลักที่นักวิชาการเห็นตรงกันคือ การจัดกิจกรรมที่หลากหลายครอบคลุม 8 ด้าน เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอย่างรอบด้าน โดยมีประเด็นเสริมที่สำคัญ ได้แก่ การยอมรับความแตกต่างของผู้เรียน การประเมินผลที่สอดคล้องกับพหุปัญญา และกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามรูปแบบ ACACA ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ทำงานร่วมกัน วิเคราะห์ สร้างความรู้ และนำไปใช้ในชีวิตจริง ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพได้อย่างเต็มที่ตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีปัญญา

5.1 งานวิจัยในประเทศ

พรรณพิไล ชันขารี (2554, น. 128) ได้ศึกษาความสามารถตามทฤษฎีพหุปัญญาของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 269 คน ภาควิชาการศึกษา 2554 ที่มีสไตล์การเรียนรู้และมีการรับรู้อัตสมรณะต่างกัน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคามซึ่งกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้จากตาราง Krejci และ Morgan และใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-

stage Random Sampling) ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้ (1) นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน คือ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรี ด้านการเข้าใจตนเอง ด้านมิติสัมพันธ์และศิลปะ ด้านร่างกายและความเคลื่อนไหว ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สูงกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม (2) นักเรียนที่มีสไตล์การเรียนรู้ ต่างกัน และนักเรียนที่มีการรับรู้่อัตสมรรถนะต่างกัน มีความสามารถทางพหุปัญญาทั้ง 8 ด้าน ไม่แตกต่างกัน ยกเว้นนักเรียนที่มีการรับรู้่อัตสมรรถนะสูง มีความสามารถทางด้านภาษามากกว่านักเรียนที่มีการรับรู้่อัตสมรรถนะกลางและต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสไตล์การเรียนรู้และการรับรู้่อัตสมรรถนะต่อการมีความสามารถตามทฤษฎีพหุปัญญาเป็นรายด้านทั้ง 8 ด้าน

สุทัศน์ย์ พลเดชา (2551, น. 59) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุปัญญาในวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ดอกเบี้ยและตัวเงิน สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โรงเรียนวิมลพณิชยการ ศรียาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โรงเรียนวิมลพณิชยการศรียาน ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2550 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบ กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ดอกเบี้ยและตัวเงิน ก่อนและ หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุปัญญา ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 (2) ความพึงพอใจในการเรียนคณิตศาสตร์โดยรวมของนักเรียนอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการที่นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของผลงานที่ทำนั้นนักเรียน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ประภาพร พรหมสารา (2547, น. 140) ได้ศึกษาการพัฒนาพหุปัญญาของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังทอง อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี โดยการจัดการ เรียนรู้แบบ บูรณาการกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังทอง อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานี ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2546 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวังทอง อำเภอ บ้านดุง จังหวัดอุดรธานีมีการพัฒนาพหุปัญญาทั้ง 8 ภายหลังการเรียนสูงขึ้นสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐริชา นันสะอาจ (2547, น. 76) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถทางพหุปัญญาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกัน เพื่อสร้างแบบทดสอบและแบบวัดพหุปัญญา และเปรียบเทียบความสามารถทางพหุปัญญาของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2546 ของโรงเรียนรัฐบาล ในจังหวัดกาฬสินธุ์ จำนวน 384 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูต่างกันจะมีความสามารถทางพหุปัญญาแตกต่างกัน เพราะว่า การอบรมเลี้ยงดู ของบิดามารดา ประสบการณ์ส่วนตัว และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากครูผู้สอนในแต่ละโรงเรียน มีความแตกต่างกัน จึงทำ

ให้นักเรียนมีความสามารถทางพหุปัญญาแตกต่างกัน สมการจำแนกที่ได้จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวแปรในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การอบรมเลี้ยงดูที่ต่างกันมีอิทธิพลต่อความสามารถทางพหุปัญญา 4 ด้าน คือ ด้านภาษา ด้านตรรกะคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ และด้านความเข้าใจธรรมชาติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปว่างานวิจัยในประเทศแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุปัญญา โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกด้าน ขณะเดียวกัน ครูและผู้ปกครองควรให้ความสำคัญกับปัจจัยแวดล้อมที่ส่งเสริมการพัฒนาพหุปัญญา ทั้งในด้านการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง การอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถตามศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่

ตาราง 8 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศ	นักวิชาการ/นักการศึกษา			
	พรรณพิไล ชั้นขารี (2554)	สุทัศนีย์ พลเดชา (2551)	ประภาพร พรหมสารา (2547)	ณัฐริรา นันทะอาจ (2547)
1. ภาษา (Linguistic)	/	/	/	/
2. ตรรกะ/คณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical)	/	/	/	/
3. ดนตรี (Musical)	/		/	
4. ร่างกาย/การเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic)	/		/	
5. มิติสัมพันธ์ (Spatial)	/		/	/
6. มนุษย์สัมพันธ์ (Interpersonal)	/		/	
7. ความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal)	/		/	
8. ธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อม (Naturalistic)	/		/	/

จากตารางการสังเคราะห์ข้างต้นงานวิจัยในประเทศแสดงให้เห็นว่า การศึกษาพหุปัญญา มีทั้งแบบครอบคลุมทุกด้านและแบบเฉพาะเจาะจง โดยพหุปัญญาด้านภาษาและตรรกะคณิตศาสตร์ เป็นด้านที่ได้รับความสนใจสูงสุด ในขณะที่ด้านมิติสัมพันธ์และธรรมชาติวิทยาก็ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้น งานวิจัยเหล่านี้ยืนยันว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุปัญญาสามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อมีการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการและคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการพัฒนาของผู้เรียน

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เฮอร์แมน (Herman,1994, อ้างถึงใน วลินดา พงศ์ธราธิก, 2547, น. 18) ได้ศึกษาการนำแนวคิดทฤษฎีไปใช้ในระดับประถมศึกษาของครูในรัฐฟลอริดา ผลการวิจัยพบว่า ครูส่วนใหญ่มีการนำแนวคิดทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

เรกา (Rega, 1993) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการนำทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ ตามแนวคิดของปีเตอร์ ไคลน (Peter Kline' theory of integrative learning) และการใช้ทฤษฎีทาง พหุปัญญาของ Gardner (Howard Gardner's multiple intelligence theory) มาจัดเป็นชุด กิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการพัฒนาสองด้านทั้ง 12 กิจกรรม เช่น เทคนิคละลาย พหุกิจกรรม (ice - breaker) รวมทั้งเทคนิคแผนผังทางปัญญาด้วย ผลการวิจัยปรากฏว่า ชุดกิจกรรม ดังกล่าว ส่งผลให้ นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์ขึ้น และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแสดงความคิด เห็น หรือ ผลงานได้อย่างเต็มที่ ทำให้ชุดกิจกรรมแนะนำดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ซิลเวอร์ (Siver, 1995, p. 11) ได้ศึกษาการผสมผสานระหว่างแนวคิดทฤษฎีปัญญากับการเรียนรู้ (Learning Styles) พบว่า แนวคิดทฤษฎีปัญญาช่วยให้ค้นพบศักยภาพของเด็กและรูปแบบการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ด้วย

จากข้อความข้างต้น ผู้วิจัยจึงสรุปว่างานวิจัยต่างประเทศสะท้อนให้เห็นว่า ทฤษฎีพหุปัญญาไม่เพียงแต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง แต่ยังช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเป็นเครื่องมือในการค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียนอีกด้วย การผสมผสานทฤษฎีพหุปัญญากับแนวคิดทางการศึกษาอื่นๆ ยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ

ตาราง 9 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศ	นักวิชาการ/นักการศึกษา		
	เฮอร์แมน (Herman,1994)	เรกา (Rega, 1993)	ซิลเวอร์ (Siver, 1995)
1.นำปัญหาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน	/	/	/
2.ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	/		
3.การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์		/	
3.เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น/สร้างผลงาน		/	
4.การค้นพบศักยภาพของนักเรียน			/

จากตารางการสังเคราะห์ข้างต้นงานวิจัยต่างประเทศทั้ง 3 ชิ้นยืนยันความเป็นไปได้ และประสิทธิภาพของการนำทฤษฎีปัญหามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง โดยแต่ละงานวิจัยมีมุมมองที่เสริมกัน:

1. เฮอร์แมน ยืนยันว่า ใช้แล้วได้ผลจริง (ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น)
2. เรกา แสดงวิธีการที่เป็นรูปธรรม (สร้างชุดกิจกรรม 12 กิจกรรม)
3. ซิลเวอร์ ชี้ให้เห็นประโยชน์ในการประเมิน (ค้นพบศักยภาพและรูปแบบการเรียนรู้)

แนวคิด หลักการที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

1. ความหมายของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ฉลอง บุญญานันท์ (2533, น. 38) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง ความรอบรู้ของบุคคลเกี่ยวกับอาชีพที่มีความสำคัญต่อตนเอง ตลอดจนมีความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว และสังคม

ชนะ กสิภาร (2533, น. 98) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในอาชีพ หมายถึง สภาวะที่มีความเข้าใจอาชีวะเป็นรากฐานที่มีความจำเป็นพื้นฐานของชีวิตมนุษย์ ซึ่งสามารถพิจารณาถึงความต้องการ เฉพาะและคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละอาชีพในด้านที่น่าสนใจ ทักษะ ค่านิยม และความต้องการของตนที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ

ปิติ วิทยาการ (2537, น. 7) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นกระบวนการของการพัฒนาการทางอาชีพที่บุคคลรับรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างงานอาชีพ บทบาท หรือความสำคัญของอาชีพที่มีผลต่อตนเองและสังคม

อารี ตันท์เจริญรัตน์ (2537, น. 12) กล่าวว่า ตระหนักรู้ในอาชีพเป็นคุณลักษณะของบุคคลที่สามารถตัดสินใจเลือกอาชีพ โดยพิจารณาข้อมูลที่มีองค์ประกอบสัมพันธ์กับการเข้าใจตนเองและการรู้จักโลกทางอาชีพ

พิเชษฐ์ วงศ์เทพนิวัติ (2538, น. 7) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง การที่บุคคลรู้จักตนเอง รู้ประจักษ์ชัดเจนเกี่ยวกับอาชีพมีความเข้าใจในโลกของงานอาชีพ โดยคำนึงถึงด้านเศรษฐกิจและครอบครัว การศึกษา สมรรถภาพทางกาย ค่านิยม สังคม ชุมชนและสิ่งแวดล้อม เป็นตัวประกอบที่สำคัญในการเลือกอาชีพซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของตนและสังคม

สมชาย ทองหมู (2541, น. 9) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง การที่นักเรียน มีความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญ ลักษณะอาชีพ คุณลักษณะของผู้ประกอบอาชีพ การประสบ 12 ความสำเร็จในอาชีพ ความสัมพันธ์ระหว่างวิชาที่เรียน ความสามารถ ความถนัด ความสนใจของตนเอง เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ เพื่อการเตรียมตัวสู่โลกของอาชีพ

ณัชชา หลาแสงกุล (2547, น. 31) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในอาชีพ เป็นขั้นตอนของการพัฒนาการทางด้านอาชีพ ซึ่งแสดงถึงการรับรู้ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับโลกของงานเป็น ขั้นตอน ที่บุคคลเริ่มต้น โดยบุคคลจะเริ่มรับรู้ตามความเป็นจริงว่ามีอาชีพหลายอาชีพที่แตกต่างกันอาชีพนั่น ๆ จะส่งผลให้กับเขาอย่างไรในอนาคต รับรู้ถึงโอกาสที่จะเข้าสู่อาชีพนั่น บุคคลจะเริ่ม ตรวจสอบความ คล้ายคลึงหรือแตกต่างในด้านความสามารถ ความสนใจ แรงจูงใจ และเป้าหมาย ระหว่างตนเองกับผู้อื่น

นวลศิริ เปาโรหิตย์ (2528, น. 120) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในด้านอาชีพ เป็นลักษณะของบุคคลที่แสดงถึงการรู้จักและเข้าใจตนเอง รู้จักโลกของอาชีพอย่างกว้างขวางและหลากหลาย ค้นพบศักยภาพของตนเองที่เหมาะสมกับอาชีพ เห็นความสำคัญของอาชีพที่มีต่อสังคมและหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเอง

เคอร์รี่ (Currie. 1975, p. 347) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในอาชีพ หมายถึง การที่บุคคลใช้ความรู้สึกรับรู้ในประสบการณ์ชีวิตที่ตนเองมีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อพิจารณาอาชีพและผสมผสานการพิจารณาอาชีพจากความเชื่อของตนเอง ทำให้บุคคลเกิดรับรู้เกี่ยวกับอาชีพ โดยดูจากการกระทำต่างๆ ของบุคคลที่แสดงออกมาเป็นกิจกรรมที่มีผลดีและเป็นประโยชน์ต่อตนเอง

โบรลิน และกายเบอร์ (Brolin & Gybers 1979, p. 260) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพ เป็นกระบวนการพัฒนาการทางอาชีพที่เป็นช่วงที่สำคัญของบุคคล จึงจำเป็นต้องส่งเสริมให้บุคคลได้รู้จักและเข้าใจตนเองได้พัฒนาทัศนคติที่ดีในเรื่องอาชีพ และมองเห็นคุณลักษณะที่เหมาะสมในการทำงาน บุคคลมีความรู้ถึงความแตกต่างคุณสมบัติของงานแต่ละประเภทและโอกาส ความก้าวหน้าของแต่ละอาชีพ

เอ็ดวินและสแตนเลย์ (Edwin & Stanley, 1979) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็น การรู้สำนึกถึงความสามารถ ความสนใจ ความถนัด ทักษะ ค่านิยม เป็นพัฒนาการด้านอาชีพของ บุคคลที่แสดงออกถึงการรับรู้ในความสัมพันธ์ของงานที่มีความสำคัญกับชีวิต

จากความหมายของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สรุปได้ว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง การที่บุคคลรู้จักและเข้าใจตนเอง รู้จักโลกกว้างทางอาชีพอย่างหลากหลาย รับรู้ศักยภาพ ของตนเองที่เหมาะสมกับอาชีพ โดยการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจ ความถนัดของ ตนเอง เพื่อการวางแผนสู่โลกของอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง

2. ความสำคัญของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

สำเนา ขจรศิลป์ (2532) กล่าวว่า นักเรียนจะต้องรู้จักตนเองในด้านความสนใจ ความสามารถ ความถนัดเป็นอย่างดี รวมทั้งรู้จักโลกของงานก็จะทำให้สามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสม กับตนเองและทำให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ สามารถทำประโยชน์แก่ตนเองและ สังคม

สมชาย ทองหมู่ (2541, น. 9) กล่าวว่า นักเรียนควรมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ ต่างๆ โดยได้สำรวจโลกของงานอาชีพว่าตนมีความสามารถ ความถนัด ความสนใจด้านใด ซึ่งจะทำให้ สามารถเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเลือกประกอบ อาชีพ

จากความสำคัญของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สรุปได้ว่า การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็น การรู้จักและเข้าใจถึงความสนใจ ความถนัด ความสามารถตนเอง รู้จักโลกกว้างทางอาชีพ ซึ่งจะทำให้ สามารถวางแผนเข้าสู่อาชีพได้สอดคล้องกับลักษณะของตน และประสบความสำเร็จในการประกอบ อาชีพ

3. องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

จากการที่ผู้วิจัยศึกษาเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่จะทำให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง รับรู้ ความสามารถที่เหมาะสมกับอาชีพ สอดคล้องกับบุพเพนิวาสของตนเอง และรู้จักโลกกว้างทาง อาชีพอย่างหลากหลาย ได้แก่ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ การวางแผนสู่อาชีพ ซึ่งผู้วิจัย ได้ขอนำเสนอรายละเอียดในด้านต่างๆ พอสังเขป ดังต่อไปนี้

3.1 ความสนใจในอาชีพ

3.1.1 ความหมายของความสนใจในอาชีพ

นิรนาท แสนสา (2557, น. 6) กล่าวว่า ความสนใจในอาชีพ คือ การที่บุคคล รู้จักและเข้าใจในความชอบความสนใจของตนเองรู้จักและเข้าใจโลกของอาชีพอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง ยิ่งขึ้น จนสามารถพิจารณาใคร่ครวญกับตนเองได้ว่ามีความชอบหรือไม่ชอบในอาชีพใด ซึ่งความสนใจ

ดังกล่าวนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญว่าหากบุคคลสามารถ ตัดสินใจเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับความสนใจของตนเองได้อย่างแท้จริงแล้ว ย่อมนำมาซึ่งความสุข ความพึงพอใจในการประกอบอาชีพนั้นๆ

แฟรงค์ พาสันส์ (Parsons, 1909 as cited in Creager & Deacon, 2012, p. 45) กล่าวว่า ความสนใจในอาชีพ หมายถึง กระบวนการที่ผู้ให้บริการเปิดโอกาสให้ผู้รับบริการได้เข้าร่วม กิจกรรม เพื่อความรู้จักและเข้าใจในคุณลักษณะของตนเองว่าชอบหรือไม่ชอบอาชีพใด โดยอยู่บนสมมติฐานว่าบุคคลเหล่านั้น มีความรู้หรือมีประสบการณ์ในโลกของอาชีพอย่างหลากหลายรอบด้าน รวมทั้งรู้รายละเอียดอย่างลึกซึ้งในแต่ละอาชีพ จนสามารถพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบตรงตามคุณลักษณะของตน

ฮอลแลนด์ (Holland, 2013, p. 7) กล่าวว่า ความสนใจในอาชีพ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลพิจารณาถึงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ รวมทั้งสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับอาชีพนั้นๆ ด้วยว่า ตนเองรู้สึกชอบกิจกรรมใดหรือไม่ชอบกิจกรรมใด ซึ่งโดยทั่วไป บุคคลจะเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับความรู้สึกชอบหรือความสนใจของตนซึ่งจะทำให้ตนมีความสุขและพึงพอใจต่อสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมในอาชีพนั้นๆ

กินซ์เบิร์ก (Shen-Miller et al., 2012, p. 14) ได้กล่าวถึง ความสนใจในอาชีพ ว่าเป็นพัฒนาการที่เกิดขึ้นกับบุคคลในช่วงอายุประมาณ 11-12 ปี เด็กจะเริ่มมีความสนใจต่ออาชีพต่างๆ ที่ตนได้ประสบ และเริ่มเรียนรู้ว่าตนเองชอบหรือไม่ชอบอาชีพอะไร ในขั้นนี้ เด็กจะเริ่มทดลองเลือกอาชีพซึ่งเรียกว่าขั้นความสนใจ (Interest Stage) ซูเปอร์ (Super, 1957 as cited in Sharf, 2013, p. 10; Creager & Deacon, 2012, p. 53) ได้กล่าวถึง ความสนใจในอาชีพว่า เป็นพัฒนาการที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยบุคคล จะเริ่มมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพต่างๆ ตั้งแต่แรกเกิด -14 ปี เรียกว่า ขั้นการเจริญเติบโต (Growth Stage) เป็นช่วงวัยที่อยากรู้อยากเห็น มีความคิดจินตนาการ มีความสนใจ ในกิจกรรมต่างๆ รอบๆ ตัว

จากความหมายของความสนใจในอาชีพ สรุปได้ว่า ความสนใจในอาชีพ หมายถึง การรู้จักและเข้าใจในความรู้สึกของตนเอง รู้จักและเข้าใจโลกของอาชีพอย่างกว้างขวาง ความเอาใจใส่ต่อกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่สนใจ เป็นการแสดงถึงความชอบและความไม่ชอบในอาชีพ ของนักเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีความสุขเมื่อสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพที่สอดคล้องกับความสนใจของตนเองได้อย่างแท้จริง

3.1.2 ความสำคัญของความสนใจในอาชีพ

นักเรียนที่ตระหนักรู้ว่าตนเองมีความสนใจทางอาชีพได้อย่างแท้จริง รวมทั้งอาชีพที่ตนสนใจนั้นมีความเหมาะสมกับตนเอง ย่อมส่งผลต่อการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพได้อย่างประสบผลสำเร็จ โดย นิรนาท แสนสา (2557, น. 7) กล่าวว่า ธรรมชาติของนักเรียนระดับประถมศึกษาและ

มัธยมศึกษาที่ยังอยู่ในวัยเด็กและวัยรุ่นซึ่งมีจำนวนไม่น้อยที่ยังมีจุดอ่อนในเรื่องนี้ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 นักเรียนที่ยังไม่มีความสนใจในอาชีพใดๆ เลย

กลุ่มที่ 2 นักเรียนที่มีความสนใจในอาชีพแล้ว แต่ยังไม่แน่นอนชัดเจน

กลุ่มที่ 3 นักเรียนที่มีความสนใจในอาชีพที่ไม่เหมาะสมกับตนเอง

ดังนั้น สนใจในอาชีพก็มีความสำคัญต่อนักเรียนดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพ
2. ช่วยให้นักเรียนรู้จักทักษะของอาชีพต่างๆ ที่ตนเองสนใจอย่างลึกซึ้ง
3. ช่วยนักเรียนสามารถตัดสินใจเลือกแผนการจัดการศึกษาและการประกอบ อาชีพได้สอดคล้องกับความสนใจในอาชีพของตนเอง

4. ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนเพื่อเพิ่มความพร้อมเข้าสู่อาชีพ

จากความสำคัญของความสนใจในอาชีพ สรุปได้ว่า ความสนใจในอาชีพมีความสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองในด้านอาชีพอย่างแท้จริง ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจ เลือกแผนการเรียนการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพให้สอดคล้องกับความสนใจของตนเอง

3.2 ความถนัดในอาชีพ

3.2.1 ความหมายของความถนัดในอาชีพ

พัชรินทร์ ก่อเลิศวรพงศ์ (2557, น. 6) ความถนัดในอาชีพ หมายถึง สภาวะหรือคุณลักษณะต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความสามารถในการเรียน การฝึกฝน ทักษะ หรือการตอบสนองของบุคคลและเป็นศักยภาพของบุคคลในการเรียนรู้ หรือฝึกฝนให้เกิดทักษะเฉพาะได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความสามารถเฉพาะนี้ความสามารถที่มีความเหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพ

ซิลละบัส (Syllabus 2014, p. 92) กล่าวว่า ความถนัดที่เกี่ยวกับอาชีพ คือ ความสามารถพิเศษที่มีความสัมพันธ์กับความพร้อมของบุคคลในการเรียนรู้ หรือความเหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพโดยสามารถที่จะพัฒนาให้สูงสุดผ่านการเรียนรู้หรือประสบการณ์อื่นๆ ได้

ความหมายของความถนัดในอาชีพ สรุปได้ว่า ความถนัดในอาชีพ หมายถึง การรู้จักและเข้าใจในตนเองเกี่ยวกับความสามารถหลากหลายที่มีอยู่ในตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้หรือฝึกฝนให้เกิดทักษะ และการได้รับประสบการณ์ที่เหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพ เป็นสมรรถภาพที่ทำให้บุคคลมีแนวโน้มในการทำงานหรือประกอบอาชีพได้เป็นอย่างดีมีประสิทธิภาพ

3.2.2 ความสำคัญของความถนัดในอาชีพ

พัศรินทร์ ก่อเลิศวรพงศ์ (2557, น. 6) ได้สรุปความสำคัญของความถนัดในอาชีพ ดังนี้

1. นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเองและส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของตนเอง การสำรวจความถนัดในอาชีพมีความสำคัญในการช่วยเหลือให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้งว่ามีความเหมาะสมกับงานหรืออาชีพใด รู้จักตนเองว่าตนเองมีความถนัดเช่นไร จะได้เลือกงานได้ ถูกต้อง
2. นักเรียนได้รับข้อมูลประกอบการวางแผนสู่อาชีพในอนาคต การวางแผนสู่อาชีพมีความสำคัญต่อการเข้าสู่การประกอบอาชีพของบุคคลอย่างมาก เพราะการวางแผนสู่อาชีพช่วยให้เด็กและเยาวชนมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต การวางแผนสู่อาชีพช่วยควบคุมตนเอง และการวางแผนสู่อาชีพช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการสำรวจความถนัดในอาชีพมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวางแผนสู่อาชีพ เพราะหากนักเรียนได้ทราบถึงความถนัดที่แท้จริงของตนเองจะสามารถวางแผนสู่อาชีพได้ โดยบุคคลที่เกี่ยวข้องอันได้แก่ บิดา มารดา ผู้ปกครอง ครู ประจำชั้น ครูแนะแนว ผู้บริหารสถานศึกษา สามารถนำข้อมูลดังกล่าวส่งเสริมให้นักเรียนได้วางแผน และตัดสินใจเลือกอาชีพได้ตรงตามความถนัดและความสามารถของตน
3. นักเรียนได้เลือกอาชีพที่ตรงกับความถนัดของตน เพราะงานแต่ละชนิดจะ ต้องการความสามารถในการทำงานแตกต่างกันไป งานบางอย่างเพียงแต่ใช้ความสามารถทั่วไปก็ทำได้แต่งานบางอย่างต้องใช้ผู้ที่มีความสามารถเฉพาะทางเท่านั้นจึงจะทำได้ ในการเลือกอาชีพที่ตรงกับ ความถนัดของตนเองนั้น บุคคลต้องอาศัยข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจในการเลือกอาชีพ
4. นักเรียนได้เตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพได้ประกอบอาชีพที่ตนมีความถนัดที่ แท้จริงย่อมมีโอกาที่จะประสบความสำเร็จในอาชีพนั้นค่อนข้างสูง แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าได้ประกอบอาชีพที่ตนเองไม่ถนัดก็จะประสบความสำเร็จในอาชีพค่อนข้างลำบาก อีกทั้งความพึงพอใจในการปฏิบัติ งานและคุณภาพชีวิตก็จะลดน้อยลงไป เพราะความถนัดเป็นปัจจัยต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพทำให้เกิดความก้าวหน้าในอาชีพ

จากความสำคัญของความถนัดในอาชีพ สรุปได้ว่า ความถนัด ในอาชีพช่วยให้ นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเองและส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของตนเอง นักเรียนมีข้อมูลที่ดี เพื่อ ประกอบการวางแผนเข้าสู่อาชีพในอนาคต สามารถเลือกอาชีพที่ตรงกับความถนัดของตน และการได้ ประกอบอาชีพที่ตนมีความถนัดที่แท้จริงก็ย่อมมีโอกาที่จะประสบความสำเร็จในอาชีพ

3.3 การวางแผนสู่อาชีพ

3.3.1 ความหมายของการวางแผนสู่อาชีพ

สมร ทองดี (2534, น. 650) กล่าวว่า การวางแผนสู่อาชีพช่วยให้เด็กและเยาวชนมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต การวางแผนสู่อาชีพช่วยควบคุมตนเอง และการวางแผนสู่อาชีพช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม

นิรนาท แสนสา (2558, น. 13) กล่าวว่า การวางแผนสู่อาชีพ หมายถึง กระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงชีวิตของมนุษย์ ซึ่งการวางแผนนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้ทำ ความรู้จักและเข้าใจตนเองในเรื่องความสนใจ ความถนัด ความสามารถ ค่านิยม ตลอดจนบุคลิกภาพ ของตนเองที่มีต่ออาชีพต่างๆ พร้อมกันนั้นบุคคลก็ได้สำรวจเพื่อทำความรู้จักโลกของอาชีพอย่าง ละเอียดลึกซึ้ง เพื่อนำ ความรู้ความเข้าใจทั้งสองประการนั้นมาตัดสินใจเลือกอาชีพที่ตนเห็นว่า เหมาะสม สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนเอง รวมทั้งมีการวางแผนเพื่อการศึกษาเรียนรู้ หรือฝึกฝน พัฒนาตนเอง เพื่อเข้าสู่อาชีพที่ตนต้องการนั้นอย่างมีประสิทธิภาพ

แฟรงค์ พาสันส์ (Parsons, 2012 อ้างใน นิรนาท แสนสา, 2562, น. 44-45) กล่าวว่า การวางแผนสู่อาชีพ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลได้พิจารณาความชอบ ความสนใจ ความ ถนัด ค่านิยม ความสามารถ บุคลิกภาพของตนเองอย่างแจ่มแจ้ง ผสมกับความรู้จักโลกของ อาชีพอย่างละเอียดลึกซึ้ง และบุคคลที่นำข้อมูลสองด้านนี้มาพิจารณาเรื่องตัดสินใจในอาชีพ และ วางแผนเพื่อเข้าสู่ อาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง

ฮอลแลนด์ (Holland, 2010 as cited in Sharf, 2013, p. 7) กล่าวว่า การ วางแผนสู่อาชีพ หมายถึง การที่บุคคลได้พิจารณาบุคลิกภาพของตนเองแล้วตัดสินใจเลือกอาชีพที่ เหมาะสมสอดคล้อง กับบุคลิกภาพของตนเอง โดยมีประเภทของอาชีพที่บุคคลสามารถเลือกให้ สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนเอง 6 ประเภท ได้แก่ 1) อาชีพสภาพเป็นจริง หรือ Realistic 2) อาชีพประเภทศึกษาค้นคว้า หรือ Investigative 3) อาชีพประเภทศิลปะ หรือ artists 4) อาชีพ ประเภทสังคม หรือ Social 5) อาชีพ ประเภทวิสาหกิจ หรือ Enterprising และ 6) อาชีพประเภท ระเบียบแบบแผน Conventional ซึ่งการ วางแผนสู่อาชีพนี้ บุคคลจะตัดสินใจเลือกอาชีพที่คิดว่าจะ ทำให้ตนเองมีความสุขและพึงพอใจต่อกิจกรรมและสิ่งแวดล้อมในอาชีพนั้นๆ

เบิร์ก และคณะ (Ginzberg, et al, 1951 as cited in Shen-Miller et al., 1970) อธิบายว่า การวางแผนสู่อาชีพเป็นกระบวนการตัดสินใจเลือกอาชีพที่ดำเนินไป ตามลำดับ ขั้นตอนอย่างสอดคล้องกับวัยของแต่ละบุคคล แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัย ผู้ใหญ่ คือ ระยะที่ 1 ระยะคิดฝันหรือจินตนาการ เกิดขึ้นในวัยเด็ก ช่วงอายุ 11 ปี ซึ่งมีความคิดฝันจินตนาการถึงอาชีพที่อยากเป็นในอนาคตโดยยังไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลและสภาพ ความเป็นจริง

ระยะที่ 2 เป็นระยะทดลองเลือกอาชีพ เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 11 ถึง 18 ปี เริ่มมีการเลือกอาชีพโดยคำนึงถึงความสนใจ ความสามารถ และค่านิยมที่มีต่ออาชีพต่างๆ จากการที่มีประสบการณ์ในอาชีพ

ระยะที่ 3 ระยะพิจารณาเลือกตามความเป็นจริง เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่หรืออายุระหว่าง 19 - 21 ปี บุคคลเริ่มมีความชัดเจน และเริ่มสามารถระบุอาชีพที่ตนเองสนใจได้อย่างเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การวางแผนด้านการศึกษา หรือการฝึกฝนอาชีพในหลักสูตรที่ตนสนใจ เพื่อก้าวเข้าสู่อาชีพที่เลือกไว้อย่างประสบความสำเร็จในอนาคต

ซู เพอร์ (Super, 1957 as cited in Sharf, 2013, p. 10, Creager & Deaco, 2012, p. 53) กล่าวว่า การวางแผนสู่อาชีพ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลมีพัฒนาการทางอาชีพตลอดช่วงชีวิต โดยในขั้นแรกเริ่มต้นตั้งแต่เด็กแรกเกิดจนถึง 14 ปี ที่มีความคิดจินตนาการมีความสนใจในอาชีพต่างๆ และพัฒนาอัตมโนทัศน์ของตนเอง ต่อจากนั้นเด็กและเยาวชนอายุประมาณ 15 ถึง 24 ปี เริ่มเชื่อมโยงอาชีพต่างๆ เข้ากับอัตมโนทัศน์ที่เป็นจริงของตนเองโดยเริ่มชัดเจนและ สามารถชี้เฉพาะได้ว่าตนเองมีความชอบ ความถนัดและเหมาะสมกับอาชีพอะไร พร้อมทั้งวางแผน แสวงหาการฝึกฝนอบรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านอาชีพที่สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของตน

จากความหมายของการวางแผนสู่อาชีพ กล่าวโดยสรุปได้ว่า การวางแผนสู่อาชีพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้ถึงความสนใจและความถนัดของตนเองอย่างแท้จริง รู้จักและเข้าใจตนเองถึงความชอบและความสามารถของตนที่เหมาะสมกับอาชีพ รวมทั้งการรู้จักและเข้าใจโลกของอาชีพอย่างกว้างขวาง สามารถวางแผนเพื่อเข้าสู่อาชีพได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง

3.3.2 ความสำคัญการวางแผนสู่อาชีพ

นิรนาท แสนสา (2558, น. 8) สรุปความสำคัญการวางแผนสู่อาชีพไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความถนัด ความสนใจ และบุคลิกภาพของตนเองในการเตรียมเข้าสู่อาชีพได้อย่างเหมาะสม
2. ช่วยให้นักเรียนรู้จักลักษณะของอาชีพต่างๆ อย่างละเอียดลึกซึ้ง เนื่องจาก อาชีพปัจจุบันมีอยู่อย่างหลากหลาย หากนักเรียนมีโอกาสได้วางแผนสู่อาชีพและรู้จักอาชีพแต่ละอาชีพ อย่างลึกซึ้งจึงไม่ควรแต่รู้เพียงชื่อของอาชีพเท่านั้นแต่ควรรู้รายละเอียดอื่นๆ ประกอบด้วย
3. ช่วยให้นักเรียนสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างสอดคล้องเหมาะสมกับตนเอง เมื่อนักเรียนได้รู้จักตนเองเกี่ยวกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจที่ตนเองมีต่อการคิดตัดสินใจวางแผนและเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ อย่างประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น

4. ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกประสบการณ์อาชีพและพัฒนาเพื่อเพิ่มความรู้ความชำนาญในอาชีพ นักเรียนที่มีโอกาสได้ทำงานอาชีพ ประสบการณ์ดังกล่าวจะช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองจากการมีประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้หลักและวิธีการทำงาน การแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในการทำงาน การฝึกตนเองในการประกอบอาชีพดังกล่าวซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความชำนาญในอาชีพนั้นๆ มากขึ้น และเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับก้าวต่อไปในประกอบอาชีพในอนาคต จากความสำคัญการวางแผนสู่อาชีพ

ตาราง 10 แสดงการสรุปองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

องค์ประกอบ	นิรนาท แสน สา (2557, 2558)	แฟรงค์ พาสันส์ (Parsons,2012)	ฮอลแลนด์ (Holland, 2010, 2013)	กินซ์ เบิร์ก (Ginzber g)	ซูเปอร์ (Super, 1957)	พัศรินทร์ ก่อเลิศวพงศ์ (2557)	ซิลลัส (syllabus, 2014)	สมร ทองดี (2534)	ผู้วิจัย
1. ความสนใจในอาชีพ	/	/	/	/	/				/
2. ความสำคัญของความสนใจในอาชีพ	/								
3. ความถนัดในอาชีพ						/	/		/
4. ความสำคัญของความถนัดในอาชีพ						/			
5. การวางแผนสู่อาชีพ	/	/	/	/	/			/	/
6. ความสำคัญของการวางแผนสู่อาชีพ	/								

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพสามารถจำแนกองค์ประกอบหลักได้ 3 ด้าน ประกอบด้วย

ความสนใจในอาชีพ

ความถนัดในอาชีพ

การวางแผนสู่อาชีพ

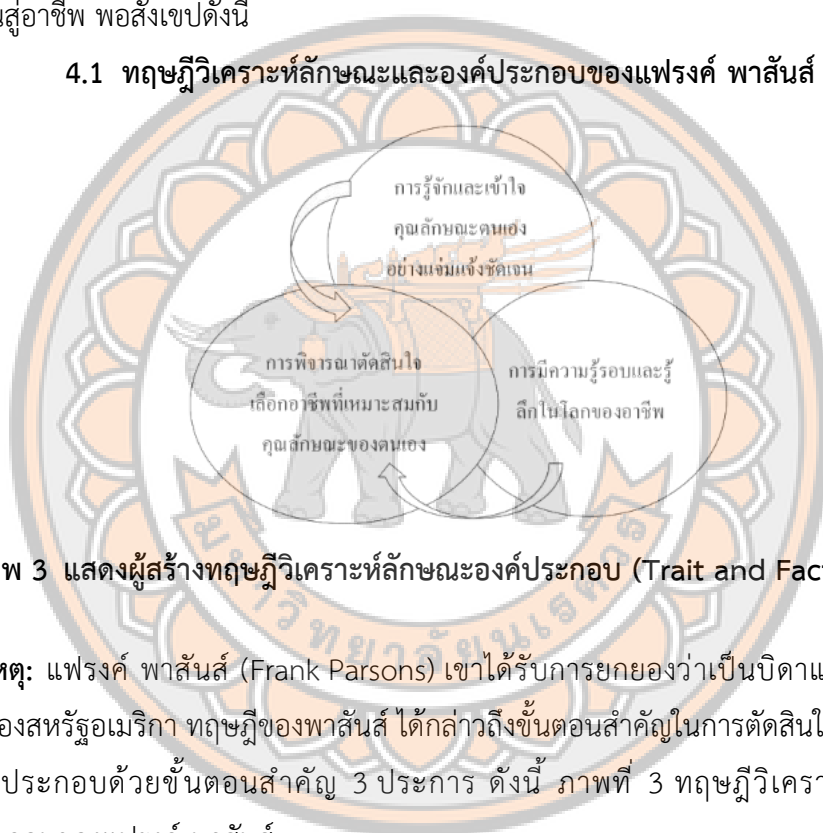
จากการวิเคราะห์องค์ประกอบดังกล่าว พบว่า การวางแผนสู่อาชีพมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียน โดยเป็นกระบวนการที่ช่วยให้

นักเรียนสามารถรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองทั้งในด้านความถนัดและความสนใจ อันนำไปสู่การตัดสินใจเลือกเส้นทางอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพและความพร้อมของตนเองได้อย่างเหมาะสม

4. ทฤษฎีเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ

การที่บุคคลได้ทำการศึกษาหรือประกอบอาชีพที่ตรงกับความถนัด ความสนใจของตนเองแล้ว บุคคลนั้นย่อมสามารถวางแผนสู่อาชีพ มีความสุขและสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการปฏิบัติงานในสิ่งที่ไม่ชอบไม่ถนัดหรือไม่เหมาะสมกับความถนัดความสนใจและอุปนิสัยของตน ผู้วิจัยขอนำทฤษฎีเกี่ยวกับความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ พอสังเขปดังนี้

4.1 ทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของแฟรงค์ พาลสันส์



ภาพ 3 แสดงผู้สร้างทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะองค์ประกอบ (Trait and Factor Theory)

หมายเหตุ: แฟรงค์ พาลสันส์ (Frank Parsons) เขาได้รับการยกย่องว่าเป็นบิดาแห่ง การแนะแนวอาชีพของสหรัฐอเมริกา ทฤษฎีของพาลสันส์ ได้กล่าวถึงขั้นตอนสำคัญในการตัดสินใจ เลือกอาชีพของบุคคล ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ ภาพที่ 3 ทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของแฟรงค์ พาลสันส์

ที่มา: นิรนาท แสนสา (2557, น. 13)

จากภาพดังกล่าว แสดงให้เห็นขั้นตอนการช่วยเหลือให้ผู้รับบริการสามารถ เลือกอาชีพได้เหมาะสมกับตนเองตามทฤษฎีของพาลสันส์ ดังนี้

1. การรู้จักและเข้าใจคุณลักษณะของตนเองอย่างแจ่มแจ้ง เป็นการสำรวจ ตรวจสอบ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของตนเองที่ไม่เพียงแต่จะเป็นเรื่องทัศนคติ (Attitude) ความสามารถ (Ability) ค่านิยม (Values) และบุคลิกภาพ (Personality) เท่านั้น แต่เรื่องความสนใจ

(Interest) ที่มีต่ออาชีพถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเลือกอาชีพและการประสบความสำเร็จในอาชีพของบุคคลเป็นอย่างมาก

2. การมีความรอบรู้และรู้สึกในโลกอาชีพ เป็นการเรียนรู้ข้อมูลอาชีพที่กว้างขวางหลากหลายรอบด้านและรู้รายละเอียดอย่างลึกซึ้งในแต่ละอาชีพ อาทิ คำอธิบายลักษณะงาน (Job Descriptions) คุณลักษณะของผู้ทำงาน ค่าจ้าง เงินเดือน โอกาสความก้าวหน้าในงาน แหล่งหรือสถานที่ทำงาน เป็นต้น

3. การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของตน เป็นการใช้วิจารณญาณจากความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเอง ประกอบกับความรู้ความเข้าใจในการรู้จักและเข้าใจคุณลักษณะตนเอง อย่างแจ่มแจ้งชัดเจน การมีความรู้รอบและรู้สึกในโลกของอาชีพ การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของตนเอง โลกของอาชีพที่สอดคล้องกันตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้าน ความสนใจที่ตนเองมีต่ออาชีพนั้นๆ

จากทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบ สรุปได้ว่า นักเรียนมีลักษณะที่หลากหลาย ซึ่งความสนใจในอาชีพเป็นองค์ประกอบสำคัญที่นักเรียนจะได้รู้จักความสนใจในอาชีพและความถนัดในอาชีพที่แท้จริงของตนเอง นำไปสู่การตัดสินใจวางแผนการศึกษาและวางแผนสู่อาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสมกับตนเองยิ่งขึ้น

4.2 ทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์

จอห์น ลิวอิส ฮอลแลนด์ (Holland, 1997, อ้างถึงใน นิรินาท แสนสา 2557, น. 14) ได้นำทฤษฎีการเลือกอาชีพ (Theory of Career Choice) โดยมีแนวคิดว่าการเลือกอาชีพเป็นการแสดงออกของบุคลิกภาพและความสนใจในอาชีพ ซึ่งบุคคลจะเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับความสนใจของบุคลิกภาพของตนและทำให้ตนมีความสุขหรือพึงพอใจต่อสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมในอาชีพนั้น

ทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์ มีแนวคิดสำคัญตั้งอยู่บนสมมติฐาน สามารถจำแนกออกเป็น 6 ประเภทได้แก่

1. ชอบสภาพความเป็นจริง Realistic (R) คือ บุคคลชอบลงมือทำสิ่งต่างๆ (Doer) ชอบงานใช้เครื่องมือ เครื่องจักร สิ่งที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้
2. ชอบค้นคว้าหรือ Investigative (I) คือ บุคคลผู้ชอบคิดในสิ่งต่างๆ (Thinker) ชอบงานการสืบสวนสอบสวน แก้ไขปัญหา งานทางวิชาการ วิทยาศาสตร์
3. ชอบศิลปะหรือ Artistic (A) คือ บุคคลผู้ชอบสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ (Creator) ชอบการสร้างสรรค์กิจกรรมในงานศิลปะ ภาษา และดนตรี มองว่าตนเองเป็นผู้แสดงออกทางความคิด และความรู้สึกอิสระ

4. ชอบสังคมหรือ Social (S) คือ บุคคลชอบช่วยเหลือผู้อื่น (Helper) ชอบงานช่วยเหลือผู้คน งานด้านการศึกษา งานด้านสวัสดิการสังคม

5. ชอบดำเนินการวิสาหกิจหรือ Enterprising (E) คือ บุคคลผู้ชอบเชิญชวนจูงใจผู้อื่น (Persuader) ชอบงานการจัดการ การเป็นผู้นำ การโน้มน้าวจูงใจ การขายทั้งความคิดและสิ่งของตนเองว่าเป็นผู้เพิ่มพลัง และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่น

6. ชอบระเบียบแบบแผนหรือ Conventional (C) คือ บุคคลผู้ชอบจัดระเบียบสิ่งต่างๆ ให้เป็นระบบระเบียบ (Organizer) ชอบงานการจัดระเบียบ งานตัวเลข งานบันทึก งานบัญชี และ งานที่มีความชัดเจนเป็นระบบระเบียบแบบแผน

จากทฤษฎีการเลือกอาชีพของฮอลแลนด์สรุปได้ว่า การรับรู้บุคลิกภาพ 6 ประเภท และการรับรู้ลักษณะอาชีพ 6 ประเภท บนพื้นฐานความเชื่อว่า บุคคลจะเข้าสู่อาชีพและดำรงอยู่บนอาชีพที่มีลักษณะคล้ายคลึงหรือสอดคล้องกับความสนใจและประเภทบุคลิกภาพของตนเอง ซึ่งการรับรู้เหล่านี้มีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ชีวิตและพันธกรรมของบุคคล ที่สะท้อนออกมาเป็นความ สนใจ และบุคลิกภาพที่ค่อนข้างคงที่แน่นอน ดังนั้น การเลือกอาชีพของบุคคลจึงเป็นความเชื่อมโยง สัมพันธ์กันของบุคลิกภาพต่างๆ เข้ากับโลกของงาน ซึ่งการเลือกนี้บุคคลจะมีความสุขและพึงพอใจต่ออาชีพเมื่อสามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับความสนใจและบุคลิกภาพของตนได้มากกว่าอีกอาชีพหนึ่ง

4.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของกินซ์เบิร์ก

กินซ์เบิร์ก (Ginzberg, 1951, อ้างถึงใน นิรนาท แสนสา, 2557, น. 18) ซึ่งประกอบด้วย กินซ์เบิร์ก (Gensburg) แอกเซลราด (Axelrad) และเฮอร์มา (Herma) ได้ร่วมกันสร้างทฤษฎีพัฒนาการ ทางอาชีพ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระยะตามลำดับ ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ดังนี้

1. ระยะคิดฝันหรือจินตนาการ (Fantasy period) เป็นวัยเด็กช่วงอายุก่อน 11 ปี ซึ่งเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษา เด็กจะมีความสนใจหรือคิดฝันอาชีพที่ตนอยากเป็นใน อนาคต และจะแสดงออกโดยการสวมบทบาทสมมติ หรือเล่นเกมต่างๆ

2. ระยะทดลองเลือกอาชีพ (Tentative Period) เกิดขึ้นในช่วงวัยเด็กและวัยรุ่น โดยจะเริ่มมีการเลือกอาชีพตามข้อมูลที่ได้ประสบมา แบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

2.1 ขั้นความสนใจ (Interest Stage) อยู่ในช่วงอายุประมาณ 11 ถึง 12 ปี เด็ก จะเริ่มมีความสนใจของอาชีพต่างๆ ที่ตนได้ประสบ และเริ่มเรียนรู้ว่าตนเองชอบหรือไม่ชอบอาชีพ อะไร

2.2 ขั้นความสามารถ (Capacity Stage) อายุประมาณ 13 ถึง 14 ปี ในช่วงนี้ วัยรุ่นจะเริ่มตระหนักถึงความสามารถของตนเองเมื่อเปรียบเทียบกับศักยภาพในการประกอบอาชีพ และพิจารณาว่าตนเองจะสามารถทำได้หรือไม่ภายใต้ความสนใจที่ตนเองมีต่ออาชีพนั้นๆ

2.3 ขั้นค่านิยม (Values Stage) วัยรุ่นอายุประมาณ 15 ถึง 16 ปี จะเริ่มพิจารณาถึงค่านิยมและจัดลำดับความสำคัญของค่านิยมในชีวิตของตนเอง อีกทั้งยังคำนึงถึงวิถีชีวิตในการประกอบอาชีพนั้นๆ ในขั้นนี้บุคคลจะพิจารณาว่าอาชีพใดจะสามารถช่วยเติมเต็มให้มันรู้ถึงค่านิยมของตนเองได้

2.4 ขั้นการเปลี่ยนแปลง (Transition Stage) เกิดขึ้นในช่วงอายุประมาณ 17 ถึง 18 ปี เป็นช่วงวัยที่บุคคลเริ่มตัดสินใจเลือกอาชีพและได้เริ่มทดลองลงมือปฏิบัติจริง ตลอดจนเริ่มมีความรับผิดชอบต่อผลดีผลเสียที่เกิดจากการทดลองอาชีพนั้นของตนด้วย

3. ระยะพิจารณาเลือกตามความเป็นจริง (Realistic Period) เกิดขึ้นในช่วงวัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่หรืออายุระหว่าง 19 ถึง 21 ปี บุคคลเริ่มมีความชัดเจนและเริ่มสามารถระบุอาชีพ ที่ตนสนใจได้อย่างเฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้นในระยะนี้มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอนได้แก่

3.1 ขั้นสำรวจ (Exploration Stage) หลังจากสำรวจข้อมูลอาชีพที่เป็นตัวเลือก หลายๆ อาชีพแล้ว บุคคลจะจำกัดทางเลือกอาชีพให้แคบลงขึ้นอยู่กับความสนใจในอาชีพ รวมทั้งทักษะ และความสามารถของตน

3.2 ขั้นตกผลึก (Crystallization Stage) บุคคลมีความชัดเจนในอาชีพและมีความมุ่งมั่นที่จะเข้าสู่สาขาอาชีพที่เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น

3.3 ขั้นพัฒนาลักษณะเฉพาะของอาชีพ (Specification Stage) บุคคลจะแสวงหาประสบการณ์ด้านการทำงานหรือหลักสูตรที่อบรมที่ต้องใช้ในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้เพื่อการเข้าสู่อาชีพอย่างประสบผลสำเร็จ และระบบเป้าหมายในอาชีพที่เขาได้เลือกไว้

จากทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของกินซ์เบิร์ก สรุปได้ว่า ทุกคนมีการเปลี่ยนแปลงด้านอาชีพตั้งแต่เด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และความแตกต่างระหว่างบุคคล และความสนใจในอาชีพเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการเลือก อาชีพอีกด้วย

4.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของซูเปอร์

โดนัน เอ็ดวิน ซูเปอร์ (Super, 1957, อ้างถึงใน นิรนาท แสนสา (2557, น. 20) ได้นำเสนอรูปแบบพัฒนาการทางอาชีพที่มีความต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งในช่วงแรกของการนำเสนอทฤษฎีพัฒนาการดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นเส้นตรงและสามารถทำนายได้ โดยมีพัฒนาการที่สามารถจำแนกออกเป็น 5 ขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเจริญเติบโต (Growth Stage) (แรกเกิดถึง 14 ปี) เป็นช่วงวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น คิดจินตนาการ มีความสนใจ และเริ่มรับรู้ในศักยภาพของตนเอง ภารกิจหรืองาน ที่อยู่เด็กรวัยนี้ต้องทำเพื่อให้เกิดพัฒนาการทางอาชีพประกอบด้วย การทำความรู้จักและเข้าใจตนเองโดย ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ได้เห็นผู้ใหญ่ทำ

ขั้นที่ 2 ขั้นการสำรวจ (Exploration Stage) (อายุ 15 ถึง 24 ปี) เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีความชัดเจนสามารถจำกัดขอบเขตและชี้เฉพาะเจาะจงได้มากขึ้น ว่าตนเองสนใจอาชีพอะไร พัฒนาการดังกล่าวเกิดจากบุคคลได้เชื่อมโยงอัตมโนทัศน์ของตนเข้ากับโลกของงาน บุคคลจะประจักษ์และยอมรับว่า ความต้องการของเขามีผลต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับอาชีพ บุคคลจะเริ่มตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจ และความสามารถกับโอกาสในงาน โดยผ่านกิจกรรมทางอาชีพต่างๆ เช่น การฝึกงาน การทำงานล่วงเวลา ตลอดจนการทำงานอาชีพในหน่วยงานต่างๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างหลักฐาน (Establishment Stage) (อายุ 25 ถึง 44 ปี) เป็นช่วงวัยที่บุคคลเริ่มประกอบอาชีพที่มั่นคง ถาวร และเริ่มได้รับความสำเร็จมีความก้าวหน้าในอาชีพ กล่าวคือ บุคคลจะทำงานในสาขาอาชีพที่ตนเองเลือก สร้างสรรค์ผลงานอาชีพของตน และมุ่งมั่นทำงานเพื่อ ความก้าวหน้า เช่น การเลื่อนขั้น เลื่อนตำแหน่ง รวมทั้งความมั่นคงทางเศรษฐกิจด้วย

ขั้นที่ 4 ขั้นการดำรงรักษา (Maintenance Stage) (อายุ 45 ถึง 64 ปี) เป็นช่วงวัยที่ บุคคลดูแลงานอาชีพของตนให้มั่นคง พร้อมกันนั้นก็ปรับปรุงให้ทันสมัย และสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ ให้กับอาชีพของตน ภาวะดังกล่าวนี้ บุคคลจะพยายามรักษาอาชีพและระดับความสำเร็จในงานอาชีพของตน ท่ามกลางความท้าทายในการแข่งขัน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว และรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของครอบครัวของตนเองด้วย

ขั้นที่ 5 ขั้นการเสื่อมถอย (Decline Stage) (อายุ 65 ปี ขึ้นไป) เป็นช่วงวัยที่ชะลอตัวจากการทำงานเพราะสภาพร่างกายและสติปัญญาของบุคคลเริ่มเสื่อมถอย ประสิทธิภาพในการทำงาน จึงลดลง จึงต้องมีการวางแผนและใช้ชีวิตแบบผู้เกษียณอายุจากการทำงาน ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัว เป็นอาสาสมัคร และใช้เวลาทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบมากขึ้น

จากทฤษฎีพัฒนาการทางอาชีพของซูเปอร์สรุปได้ว่า บุคคลมีความแตกต่างกันในความสามารถ ความสนใจ แต่ละอาชีพต้องการบุคคลที่มีความถนัดแตกต่างกันไป การรู้จักตนเองในเรื่องความถนัดของตนเอง จะทำให้บุคคลรู้จักประสานประสานกันระหว่างความสามารถของตนเองกับโอกาสที่จะเป็นไปได้

4.5 ทฤษฎีการเลือกอาชีพของโร (Roe's Theory of Vocational Choice)

แอนนี โร (Roe, 1956, อ้างถึงใน พัทธรินทร์ ก่อเลิศวรพงศ์ 2557, น. 14) ได้ศึกษาทฤษฎีการเลือกอาชีพโดยวิเคราะห์จากความแตกต่างด้านบุคลิกภาพ ความถนัด สติปัญญาและประสบการณ์ในอดีต ทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยในการเลือกอาชีพของบุคคลในอนาคต มีหลักการสำคัญ ดังนี้

1. บุคคลจะเลือกอาชีพโดยพิจารณาจากการวิเคราะห์ตนเองว่ามีความเหมาะสมความถนัดที่แท้จริงของตนเองและการเลือกอาชีพนั้นจะต้องสามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้

2. บุคคลมีความต้องการที่จะประกอบอาชีพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการ ของตนเองเพราะความต้องการสูงสุดคือ ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในอาชีพ หากพิจารณา ถึงองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้บุคคลประสบความสำเร็จในอาชีพนั้นหนึ่งในนั้นคือ เหตุปัจจัยด้านความถนัดในอาชีพ เพราะถ้าบุคคลได้เลือกอาชีพตามความถนัดและความสามารถ พยากรณ์ถึงความสำเร็จใน อาชีพได้

3. การวิเคราะห์เกี่ยวกับตนเองมีอิทธิพลต่อกระบวนการเลือกอาชีพด้วยช่วยให้บุคคลได้ตระหนักถึงบุคคลมีความต้องการสิ่งใดจากอาชีพนั่น และบุคคลต้องพิจารณาถึงคุณสมบัติ ที่เหมาะกับอาชีพ เช่น ความถนัด ความสามารถ

จากทฤษฎีการเลือกอาชีพสรุปได้ว่า การวิเคราะห์ตนเองมีอิทธิพลต่อ กระบวนการเลือกอาชีพ โดยบุคคลจะตระหนักถึงว่าบุคคลมีความต้องการสิ่งใดต่ออาชีพนั่น และต้อง พิจารณาถึงคุณสมบัติที่เหมาะสมกับอาชีพอย่างไร จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาใช้ประโยชน์เกี่ยวกับการพัฒนาการ ตระหนักด้านอาชีพให้กับนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจพัฒนาการด้านอาชีพของตนเอง โดยให้นักเรียน ได้รู้จักตนเองว่ามีความถนัดในอาชีพเช่นไร มีความสนใจในอาชีพเรื่องอะไร เพื่อการวางแผนเข้าสู่ อาชีพและเลือกอาชีพได้ถูกต้อง อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจอาชีพต่างๆ และรู้ องค์ประกอบของงานรู้จักข้อมูลทางอาชีพอย่างกว้างขวาง

5. ปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ฮอปพ็อค (Hoppock, 1976, อ้างถึงใน แสนชัย โพธิ์สินธุ์, 2545, น. 14) กล่าวว่า การที่บุคคลจะเลือกอาชีพที่ตอบสนองความต้องการของตนเอง จะต้องรับรู้ข้อมูลด้านอาชีพที่ประกอบไปด้วย

1. แนวโน้มของตลาดแรงงาน เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการ ผู้ทำงานในด้านต่างๆ ในปัจจุบัน และการพยากรณ์ที่จะมีความต้องการเพิ่มขึ้น หรือลดลงในอนาคต

2. ลักษณะงาน งานที่ทำงานจะต้องเป็นงานประจำมีลักษณะอย่างไร ผู้ทำงานจะต้องทำอะไรบ้าง เป็นงานที่ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน หรือก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย งานใหญ่หรืองานเล็กมีความรับผิดชอบที่สำคัญหรือไม่ต้องเกี่ยวข้องกับตัวเลข สิ่งของ หรือคน ต้องใช้เครื่องมือและอุปกรณ์มากน้อยเพียงใด ต้องนั่งทำงาน ยืนทำงาน หรือเดินทางตลอดเวลา

3. สภาพแวดล้อมของงาน ได้แก่ สภาพแวดล้อมและบรรยากาศของงาน เช่น ร้อน เย็น แห้ง เปียก ฝุ่นละออง สกปรก เสียงดังในอาคาร กลางแจ้ง ในโรงงาน มีสารพิษ มีความขัดแย้ง สารกัมมันตภาพรังสี เป็นต้น

4. คุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพ

4.1 อายุ ได้มีการกำหนดช่วงอายุในการทำงานและการเกษียณอายุไว้อย่างไร

4.2 เพศ อาชีพนั้นๆ โดยทั่วไปเป็นอาชีพสำหรับเพศหญิงหรือเพศชาย หรือให้โอกาสทั้งเพศหญิงและเพศชาย หรือให้โอกาสแก่เพศใดเพศหนึ่งโดยเฉพาะ

4.3 ส่วนสูงและน้ำหนัก ได้มีการกำหนดส่วนสูงและน้ำหนักสูงสุดและต่ำสุดไว้อย่างไร

4.4 คุณสมบัติทางร่างกายด้านอื่นๆ มีการกำหนดคุณสมบัติด้านอื่นๆ ของ ร่างกายไว้อย่างไร เช่น จะต้องมียาเสพติด ตาไม่บอดสี สามารถได้ยินเสียงในเกณฑ์ปกติมีร่างกายแข็งแรง เป็นต้น

4.5 ความถนัด งานบางประเภทต้องการความถนัดเฉพาะอย่าง เช่น ความถนัด ทางกลไก ความถนัดทางด้านเขียน ความถนัดทางด้านดนตรี เป็นต้น

4.6 ความสนใจ ที่ทำงานบางแห่งอาจมีการวัดความสนใจในอาชีพก่อนเข้า ทำงานด้วย

4.7 การควบคุมทางกฎหมาย ได้มีการกำหนดให้มีใบอนุญาตในการประกอบวิชาชีพหรือไม่ การที่จะได้รับใบอนุญาตต้องมีเกณฑ์อย่างไร

4.8 สัญชาติ ได้มีการกำหนดสัญชาติของผู้ประกอบอาชีพไว้หรือไม่

4.9 การศึกษาอบรม ได้มีการกำหนดให้ผู้ประกอบอาชีพต้องมีการศึกษาแล้ว ต้องมีการฝึกงานหรือไม่ ถ้าต้องฝึกงานต้องใช้เวลาานเท่าไร

5. การเข้าประกอบอาชีพต้องมีการสอบสัมภาษณ์หรือต้องสอบข้อเขียนด้วย ถ้าเป็นการประกอบอาชีพอิสระจะต้องใช้ทุนทรัพย์ เพื่อการดำเนินกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

6. รายได้ ในการประกอบอาชีพนั้นๆ จะมีรายได้เป็นวัน สัปดาห์ เดือน หรือปี โดยเฉลี่ยแล้วเป็นเงินเท่าใด

7. ความก้าวหน้า อาชีพนั้นๆ จะต้องมีความก้าวหน้าเพียงใดจะต้องมีการอบรมเพิ่มเติม มีความสามารถหรือประสบการณ์อย่างไร จึงจะได้เลื่อนขั้นและมีโอกาสได้เลื่อนขั้นมากน้อยเพียงใดในการประกอบอาชีพ

8. ทำเลในการประกอบอาชีพ สภาพแวดล้อมทางสังคมและเศรษฐกิจ รวมทั้ง การคมนาคมเอื้อต่อการประกอบอาชีพนั้นมากน้อยเพียงใด มีผู้ประกอบอาชีพนั้นมากน้อยเพียงใด และการกระจายอยู่ทั่วประเทศ หรือมีอยู่เพียงบางจังหวัด ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ผู้ประกอบอาชีพจะต้องประกอบอาชีพที่ใดก็ได้หรือจะต้องอยู่ที่ใดที่หนึ่งโดยเฉพาะ

9. ข้อดีและข้อเสีย อาชีพแต่ละอาชีพย่อมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ซึ่งขึ้นอยู่กับความพอใจและความต้องการของผู้ประกอบอาชีพแต่ละคน งานบางอย่างอาจมีการทำงานล่วงเวลา ทำงานในวันเสาร์ อาทิตย์ หรือวันหยุดและการเดินทางไปปฏิบัติงานในท้องถิ่นอื่น งานบางอาชีพมีความมั่นคงกว่างานอาชีพอื่น เป็นต้น

กินซ์เบิร์ก และคณะ (Ginzberg et al. 1951, อ้างถึงใน เจียรนัย ทรงชัยกุล 2557, น.18) ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพของแต่ละบุคคลว่ามีอยู่ 4 ปัจจัยที่สำคัญได้แก่

1. ปัจจัยสภาพความเป็นจริง เช่น ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และ โอกาสในสังคมซึ่งแต่ละคนมีอยู่ตามความเป็นจริง
2. ปัจจัยการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานทำให้แต่ละบุคคลมีโอกาสในการเลือก ประกอบอาชีพมากหรือน้อยแตกต่างกันไปตามปริมาณและคุณภาพของการศึกษาที่ได้รับ
3. ปัจจัยด้านอารมณ์ ซึ่งมีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเลือกอาชีพของแต่ละบุคคล เช่น บางคนอยากประกอบอาชีพเป็นแอร์โฮสเตส เพราะใฝ่ฝันว่าจะได้ท่องเที่ยวในต่างประเทศ และได้แต่งตัวที่สวยงามอยู่เสมอ รวมทั้งเป็นที่นิยมชมชอบของผู้ที่ได้พบเห็น เป็นต้น
4. ปัจจัยด้านค่านิยม เช่น บางคนให้ค่านิยมด้านความมั่นคงในอาชีพสูง ในขณะที่บางคนให้ค่านิยมด้านสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากอาชีพสูง หรือบางคนให้ค่านิยมในการได้รับเกียรติและการยกย่องที่ได้รับจากอาชีพสูงเพราะแต่ละบุคคลมีค่านิยมในแต่ละอาชีพไม่เหมือนกันจากปัจจัยที่มีผลต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สรุปได้ว่า การตระหนักรู้ด้าน อาชีพนั้นบุคคลจะต้องนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตนเองอย่างละเอียดถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองมีในด้านความถนัด ความสนใจ ความสามารถ เพศ อายุ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกันและนำข้อมูลด้าน อาชีพที่เป็นปัจจัยสำคัญมาวางแผนเข้าสู่อาชีพอย่างเหมาะสม

6. การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

การตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่บุคคลจะต้องทำความเข้าใจตนเอง ค้นหาคำตอบเพื่อทำให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข มีผู้กล่าวไว้ดังต่อไปนี้

วรรณา พรหมบุรณย์ (2526, น. 8) กล่าวว่า การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพควรพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้

1. การให้นักเรียนเรียนรู้ความคิดเห็นส่วนตัวของแต่ละคนในการดำเนินชีวิตอย่างถูกต้อง
2. การให้นักเรียนรับรู้ความหลากหลายของงาน
3. การให้นักเรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของงานที่มีต่อกัน
4. การให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจข้อจำกัดจำกัดในงานแต่ละประเภท

5. การให้นักเรียนสามารถตัดสินใจและเกิดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจของตน
6. การให้นักเรียนเกิดทักษะในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ
7. การให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการ ขั้นตอน และชนิดของงาน
8. การให้นักเรียนเข้าใจถึงสภาพแวดล้อมโลกของงานและตลาดแรงงานในปัจจุบัน
9. การให้นักเรียนใช้เวลาว่างในแต่ละวันอย่างมีประสิทธิภาพ
10. การให้นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความคิดเห็น และเจตคติส่วนตัวของตนต่อ

ผู้อื่น

11. การให้นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานล่วงหน้า และมองเห็นผลดีของการ

วางแผน

12. การให้นักเรียนเรียนรู้การทำงาน และบทบาทของแต่ละคนในงานต่างๆ
13. การให้นักเรียนเรียนรู้ลักษณะของงานแต่ละอย่างที่ต้องใช้ทักษะ และ

ความสามารถที่ต่างกัน

14. การให้นักเรียนสามารถวางแผนอนาคตของตนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพในภาย

หน้า

ลูฟท์และอิงแฮม (Luft & Ingham 1970, อ้างถึงใน กุณฐลี จริยาปยุต์เลิศ และคณะ, 2540, น. 19) ได้เสนอแนะ แนวทางการพัฒนาการตระหนักรู้จากหน้าต่างหัวใจของโจฮารี (Johari's Window) คือ การพยายามขยายบริเวณในส่วนที่ 1 ออกไปให้กว้างที่สุด หากบุคคลสามารถขยาย ส่วนที่ 1 ให้กว้างออกไปได้ บริเวณส่วนอื่นๆ จะแคบลง

หลักสำคัญในการพัฒนาการตระหนักรู้ อาจกระทำดังวิธีการต่อไปนี้

1. พิจารณาตนเองหรือประเมินตนเอง (Self-Assessing) เป็นการตรวจสอบ และเก็บรักษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตนเองทุกด้าน เพื่อทำความรู้จักตนเองที่แท้จริง การประเมินตนเองอาจทำได้ในสิ่งต่อไปนี้

1.1 ตนเองทางด้านร่างกาย (Physical Self) หมายถึง เจตคติ การรับรู้ และความรู้ของ บุคคล ในส่วนที่เกี่ยวกับตนเองด้านสรีระวิทยา รวมถึงรูปร่างหน้าตา และการทำหน้าที่ของร่างกายที่ เหมาะสมกับอาชีพ ซึ่งบุคคลแต่ละคนให้ความสำคัญกับส่วนต่างๆ ของร่างกายไม่เท่ากัน เช่น ผู้หญิงมัก ให้ความสำคัญกับใบหน้ามากกว่าส่วนอื่น เป็นต้น ความรู้สึกต่อบุคคลที่มีต่อตนเองในด้านร่างกายจะมี ผลต่อความรู้ที่มีต่อตนเองโดยรวม ดังเช่น บุคคลที่มีความพอใจต่อรูปร่าง หน้าตาของตน มักจะมีมีโน ภาพแห่งตนไปในทางบวก เป็นต้น

1.2 ตนเองด้านอุดมการณ์หรือปณิธาน (Self-Ideal) ซึ่งรวมตัวกับตนเองในทางศีลธรรม จรรยา ค่านิยม และความคาดหวังในชีวิต สิ่งเหล่านี้เป็นตัวเอเองในทางส่วนตัว

1.3 ตนเองด้านความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง (Self Esteem) เป็นการประเมินถึงความรู้สึกการมีคุณค่าแห่งตน บุคคลประเมินได้จากการเปรียบเทียบจากเกณฑ์ที่ตนตั้งไว้ หรือโดยการเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น หากความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเองในปัจจุบันต่ำกว่าความคาดหวังที่บุคคลตั้งไว้ ระดับความรู้สึกที่มีคุณค่าแห่งตนจะต่ำในทางตรงกันข้าม หากความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเองในปัจจุบันเป็นไปตามที่ตนได้ตั้งปณิธานไว้ บุคคลจะรู้สึกว่ามีคุณค่าและยอมรับนับถือตนเอง เป็นต้น

2. การรับฟังจากบุคคลอื่น การรู้จักตนเองจะสมบูรณ์ไม่ได้ หากปราศจากความสัมพันธ์ที่ต้องมีกับบุคคลอื่น การมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นจะทำให้บุคคลได้รู้จักตนเองได้ ชัดเจนขึ้น ดังคำกล่าวที่ว่า "บุคคลอื่นเป็นกระจกเงาที่ดีที่สุด" นั่นก็คือ บุคคลได้เรียนรู้ รู้จักตนเอง ได้หมด มีธรรมชาติหลายๆ อย่างในตัวบุคคล ซึ่งเจ้าตัวไม่ทราบและไม่ตระหนัก หากบุคคลอื่นมองเห็น ได้ชัดเจน ตามที่เรียกเป็นบริเวณจุดบอดในบุคคล ตามการวิเคราะห์โดย Joharri Window กล่าวแล้ว ธรรมชาติในส่วนนี้ เจ้าตัวจะทราบได้ต่อเมื่อบุคคลนั้นต้องมีใจกว้างและรับทราบข้อมูลจากผู้อื่นว่า ผู้อื่นมองเห็นเราอย่างไร บางทีข้อมูลที่ได้อาจเป็นข้อมูลใหม่ ซึ่งบุคคลนั้นรับไม่ได้ ทั้งนี้เพราะเป็น ข้อมูลที่ทำให้บุคคลเสียหน้า เกิดความละอาย และการที่บุคคลไม่ยอมรับฟังข้อมูลจากคนอื่น เป็น เพราะวิธีการให้ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมไม่ถูกต้องตามกาลเทศะ เป็นต้น การรับฟังข้อมูลจากบุคคลอื่น เรา สามารถทำได้ทั้งในลักษณะของการรับฟังข้อเสนอแนะ หรือข้อมูลป้อนกลับทั้งแบบเป็นรายบุคคล หรือลักษณะของกลุ่ม ซึ่งในการพัฒนาการตระหนักรู้ โดยการรับฟังข้อมูลจากบุคคลอื่นนั้นจึงมี ความสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง 2 ด้าน คือ

2.1 ด้านผู้รับฟัง จะต้องใจกว้างในการรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับตนเองอย่างเป็นกลาง พร้อม ที่จะนำไปพิจารณา ไม่จำเป็นเสมอไปว่าการมองเห็นจากบุคคลอื่นจะต้องถูกต้องทั้งหมด การพิจารณาอย่างเป็นกลางจะช่วยให้ความตระหนักของบุคคลถูกต้องชัดเจน ตรงตามความเป็นจริงได้มาก

2.2 ด้านผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้บุคคลได้รู้จักตนเองมากขึ้น ไม่ถือว่าเป็นการประเมินบุคคล หากแต่จะต้องเป็นการให้ข้อมูลที่ตนสังเกตได้ จากพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกการเสนอข้อมูลในลักษณะเช่นนี้เรียกว่า "การให้ข้อมูลป้อนกลับ" (Feed Back) ซึ่งมีข้อควรระวัง คือ ควรกระทำด้วยความปรารถนาดี ไม่ใช่เพื่อทำร้ายบุคคล การให้ข้อมูลจะต้องถูกต้องชัดเจนและเฉพาะเจาะจง เข้าใจได้ ไม่คลุมเครือ บอกข้อมูลตามที่เห็นและสังเกตได้ ไม่ใช่การตัดสินพฤติกรรมตามความรู้สึกของผู้ให้ข้อมูล และที่สำคัญอย่างยิ่ง คือการให้ข้อมูลที่เหมาะสมกับกาลเทศะ และความเป็นจริง ให้ภาษาง่ายๆ เป็นต้น

3. การเปิดเผยตนเอง (Self-Disclosing) การพัฒนาการตระหนักรู้ส่วนหนึ่งนั้นได้มาจากการเปิดเผยตนเอง เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองเกี่ยวกับแนวคิด ค่านิยม ความรู้สึก เจตคติ การ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองนี้จึงเปรียบได้เสมือนหนึ่งการยืนยันว่าตนเองได้ตระหนักในความเป็น

ตนเอง และพร้อมที่จะพัฒนา เป็นการแสดงออกในความกล้าของเจ้าตัว เพราะการเปิดเผยตนเองนี้ เน้นการ ให้ข้อมูลในส่วนที่ 3 Joharri Window หรือบริเวณปิดบังซ่อนเร้น กล่าวคือ ความเป็นตัวเอง ในส่วนนี้มี เจ้าตัวนั้นที่ตระหนักรู้และปกปิดได้ตลอดเวลาผู้อื่นไม่ได้รับรู้การเปิดเผยตนเองจะทำให้ ผู้อื่นได้รู้จัก ตนเองมากขึ้น และในทางกลับกันตนเองจะได้ตระหนักในความเป็นตนเองมากยิ่งขึ้น การเปิดเผยตนเองโดยปกติแล้วอาจจะทำได้ใน 3 ลักษณะ คือ การแสดงความเห็นออกมาจากใจจริง การบอกข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ทั้งที่ผู้อื่นทราบและผู้อื่นไม่ทราบและการให้ข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวกับ บุคคลอื่น การแสดงออกทั้งสามประเด็นนี้สัมพันธ์โดยตรงกับความคิด ความรู้สึก และค่านิยม ดังนั้น การแสดงออกเหล่านี้จึงถือว่าเป็นการเปิดเผยตนเอง สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ต้องระลึกในการ เปิดเผยตนเอง นี้ คือ จะต้องมีความจริงใจและซื่อสัตย์ต่อความรู้สึก ความคิดของตนเอง และแสดงออก อย่างเป็น ธรรมชาติ โดยความรู้สึกไว้นี้เชื่อใจและเชื่อมั่นในบุคคลที่ตนกำลังให้ข้อมูล หากการเปิดเผยตนเอง ได้กระทำในลักษณะเช่นนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดและเป็นกันเองมากขึ้น ซึ่งเป็น ผลดียิ่งยิ่ง ต่อการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลอีกด้วย สิ่งเหล่านี้ส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้จากกัน และกัน เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งจะเป็นบันไดสำคัญต่อการพัฒนาการตระหนักรู้เพิ่มขึ้น

การปฏิบัติเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ (Self-Intervening) การพัฒนาการตระหนักรู้เป็น กระบวนการต่อเนื่อง ซึ่งจะต้องกระทำอยู่เสมอจากกระบวนการใน 3 ขั้นตอน ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว คือ การประเมินตนเองและการพิจารณาตนเองอยู่เสมอ การรับฟังข้อมูลจากบุคคลอื่น การเปิดเผยข้อมูล เกี่ยวกับตนที่ผู้อื่นไม่ทราบ ให้ผู้อื่นได้รับทราบนั้น เป็นเพียงกระบวนการค้นหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ ตนเองเท่านั้นข้อมูลที่ได้ทั้งหมดเป็นเพียงดัชนีให้บุคคลได้ค้นพบตนเอง ซึ่งเป็นเพียงส่วนประกอบของ การตระหนักรู้ ส่วนที่เป็นเครื่องยืนยันให้ประจักษ์ว่าบุคคลมีการตระหนักรู้อย่างแท้จริง

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2529 อ้างถึงใน สมชาย ทองหมู่ 2541, น. 25) การพัฒนาการ ตระหนักรู้ด้านอาชีพควรพิจารณาขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การรู้จักและเข้าใจตนเอง (Self-Awareness) ขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนรู้จัก และเข้าใจตนเองเกี่ยวกับความสนใจ ความถนัด ความต้องการ ความสามารถ บุคลิกภาพ สถานภาพ ทาง เศรษฐกิจและสังคมของตนเอง

ขั้นที่ 2 รู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ (Career Awareness) ขั้นตอนการเรียนรู้เกี่ยวกับ ตนเองและโลกของงานกว้างๆ โดย

ประการแรก เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเกี่ยวกับประสบการณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้ ผู้เรียนสามารถสำรวจเกี่ยวกับตนเองและให้เข้าใจตนเองได้ดีขึ้น

ประการที่สอง ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพแต่ละอาชีพ

ประการที่สาม ให้ข้อมูลเกี่ยวกับประเภทหรือกลุ่มอาชีพ

ประการที่สี่ ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นความไม่ชอบหรือความชอบเกี่ยวกับอาชีพแต่ละอาชีพ

ประการที่ห้า ให้นักเรียนอภิปรายถึงบทบาทและความสำคัญของอาชีพแต่ละ อาชีพ

ขั้นที่ 3 การปฐมนิเทศเกี่ยวกับอาชีพ (Career Orientation) ขั้นตอนการปฐมนิเทศเกี่ยวกับประเภทหรือกลุ่มอาชีพและรูปแบบของชีวิตที่เกี่ยวกับอาชีพนั้นๆ หรือกลุ่มนั้นๆ

ขั้นที่ 4 การสำรวจเกี่ยวกับอาชีพ (Career Exploration) ขั้นตอนของการสำรวจเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ในรายละเอียดยิ่งขึ้น โดยศึกษาเกี่ยวกับความรู้ องค์ประกอบและทักษะต่างๆ เกี่ยวกับ แต่ละอาชีพ ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ ความสัมพันธ์ระหว่างเศรษฐกิจ สังคมและสภาพของงาน ที่มีผลต่อจิตใจ ของผู้ประกอบการอาชีพแต่ละประเภทความสำคัญของงานนั้นๆ ตลอดทั้งการเตรียมตัว ช่วยเหลือนักเรียนในการกำหนดเป้าหมายของอาชีพในอนาคต

ขั้นที่ 5 การเตรียมตัวเกี่ยวกับอาชีพ (Career Preparation) การเตรียมตัวที่จะเข้าสู่อาชีพ ในขั้นนี้จะเป็นขั้นที่เกี่ยวกับการตัดสินใจสู่อาชีพและมีการศึกษาเกี่ยวกับเจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ที่ จำเป็นเพื่อจะช่วยให้การเลือกอาชีพของนักเรียนประสบผลสำเร็จ

ทิตินา แคมมณี (2556, น. 125) กล่าวว่า กระบวนการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพเป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียน ให้หันมาสนใจ เอาใจใส่ รับรู้ เห็นคุณค่าในประสบการณ์ทางอาชีพ และพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. สังเกต ให้ข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เอาใจใส่ และเห็นคุณค่า
2. วิचारณ์ ให้ตัวอย่าง สถานการณ์ ประสบการณ์ตรง เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หาสาเหตุและผลดีผลเสีย ที่จะเกิดขึ้นในระยะสั้น และระยะยาว
3. สรุป ให้อภิปรายหาข้อมูลหรือหลักฐานมาสนับสนุนคุณค่าของสิ่งที่จะต้องตระหนักและวางเป้าหมายที่จะพัฒนาตนเองในเรื่องนั้น

ไอแซคสัน (Issacson, 1986, อ้างถึงใน ณัชชา หลาแสงกุล 2547, น.29) กล่าวว่า ขั้นตอน การพัฒนาการด้านอาชีพบุคคลจะมีพัฒนาการโดยผ่าน 5 ขั้นตอน คือ การตระหนักรู้ (Awareness) การสำรวจ (Exploration) การตัดสินใจ (Decision Making) การเตรียมตัว (Preparation) และ การทำงาน (Employment) อีกทั้ง อธิบายว่า การตระหนักรู้ (Awareness) เป็นขั้นตอนที่บุคคลเริ่มต้นรับรู้ตามความ เป็นจริงว่ามีอาชีพหลายอาชีพที่มีความแตกต่างกัน จะส่งผลอย่างไรในอนาคต รับรู้ถึงโอกาสที่จะเข้าสู่ อาชีพ ความเข้าใจตนเองเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากบุคคลเริ่มตรวจสอบความคล้ายคลึงหรือความแตกต่าง ในด้านความสามารถ ความสนใจ ความถนัด และเป้าหมายของตนเองและผู้อื่น

กู๊ด (Good, 1973, อ้างถึงใน วสิกาล ญาณสาร, 2550, น.18) กล่าวว่า การตระหนักรู้ด้าน อาชีพเป็นไปตามขั้นตอน การจะให้บุคคลมีพฤติกรรมในทิศทางที่พึงปรารถนา จำเป็นที่ จะต้องให้บุคคลเกิดการตระหนักต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม ซึ่งบุคคลจะเกิดการตระหนักรู้ได้ ก็ต้องมี ความรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม และการที่บุคคลจะมีการรับรู้เกี่ยวกับตนเองได้นั้น จำเป็นต้อง ได้รับการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การเรียนรู้ต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งอาจจะได้จากการเห็น ได้ยินได้ฟังจาก ข้อมูลต่างๆ เมื่อบุคคลเกิดการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมจากแหล่งข้อมูล ก็จะทำให้บุคคลเกิด ความ เข้าใจเกี่ยวสิ่งแวดล้อม เกิดความคิดรวบยอด ก่อให้เกิดความรู้ อันจะส่งผลถึง การตระหนักรู้และ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ปรารถนาได้

สรุปได้ว่า การจะพัฒนาการตระหนักรู้ด้าน อาชีพ จะต้องรู้จักเข้าใจตนเอง รู้จักและ เข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ โดยมีผู้ให้ข้อมูล รับฟังข้อมูลจากบุคคลอื่น รับรู้ความหลากหลายของงาน ได้มี โอกาสเปิดเผยตนเองในการเรียนรู้บทบาท การทำงานของแต่ละคน ในงานต่างๆ ซึ่งมีประโยชน์และ สำคัญยิ่งต่อการพัฒนาตนเองอีกทั้งเป็นการเพิ่มโอกาสในการพัฒนา ตนเองในด้านต่างๆ ให้มีความ เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. การรับรู้ (Self and Career-Awareness) องค์ประกอบ ทักษะต่าง ๆ เจตคติ และ คุณลักษณะต่างๆ ที่ จำเป็นเพื่อจะช่วยให้การเลือกอาชีพของนักเรียนประสบผลสำเร็จ
 - 1.1 การรู้จักและเข้าใจตนเอง (Self-Awareness) ให้นักเรียนรู้จัก และเข้าใจตนเอง เกี่ยวกับความสนใจ ความถนัด ความต้องการ ความสามารถ บุคลิกภาพ สถานภาพทาง เศรษฐกิจ และสังคมของตนเอง
 - 1.2 การรู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพ (Career Awareness) รู้จักและเข้าใจ เกี่ยวกับอาชีพ โดยมีผู้ให้ข้อมูล รับฟังข้อมูลจากบุคคลอื่น รับรู้ความหลากหลายของงาน
2. การคิดรวบยอด วิเคราะห์ตนเอง (Summarizing Career Awareness) รวมถึงข้อดี ข้อเสียที่จะเกิดขึ้นในระยะสั้น และระยะยาว
3. อภิปราย (Debate Career Awareness) สนับสนุนการรับรู้เกี่ยวกับตนเองในอาชีพ วางเป้าหมายที่จะพัฒนาด้านตนเองในเรื่องนั้น

ตาราง 11 แสดงการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

การพัฒนาการ ตระหนักรู้ ด้านอาชีพ	วรรณา พรหมบุรณย์ (2526)	ลูฟท์ และ อิน แกม (Luft & Ingham, 1970)	ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2529)	ทิตนา แฮมมณี (2556)	ไอแซคสัน (Issacson, 1986)	กู๊ด (Good, 1973)	ผู้วิจัย
1.การรู้จักและเข้าใจ ตนเอง	/	/	/	/	/	/	/
2. การรู้จักโลกของ งาน / อาชีพ	/		/	/	/	/	
3. การพัฒนาทักษะ การคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจ	/	/	/	/	/	/	/
4. การสื่อสารและ ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	/	/		/		/	
5.การเปิดเผยตนเอง และรับฟังผู้อื่น		/		/			
6. การวางแผน อนาคตด้านอาชีพ	/		/	/	/	/	
7. การเรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง / สถานการณ์จำลอง	/	/	/	/	/	/	/
8. การพัฒนาคุณค่า เจตคติ และค่านิยม ที่ดีต่ออาชีพ	/		/	/	/	/	
9. การตระหนักรู้ต่อ สิ่งแวดล้อมและ สังคม	/	/		/	/	/	
10. การพัฒนา ตนเองอย่างต่อเนื่อง	/	/	/	/	/	/	/

จากตารางการสังเคราะห์การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสามารถสรุปได้ว่าการรู้จักตนเองการรู้จักโลกของงานและการวางแผนอนาคตด้านอาชีพ เป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาการ ตระหนักรู้ด้านอาชีพ ดังนี้

1. การรู้จักและเข้าใจตนเอง
2. การพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจ
3. การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง / สถานการณ์จำลอง
4. การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

7.1 งานวิจัยในประเทศ

สมชาย ทองหมู่ (2541, น. 78) ได้ศึกษาการรับรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 6 เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2540 จำนวน 359 คน เป็นนักเรียนชาย 145 คน และนักเรียนหญิง 214 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มหลายขั้นตอน ผลการศึกษา ค้นคว้า พบว่า 1) นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีการรับรู้ด้านอาชีพของนักเรียนแตกต่างกันทั้งในด้านรวม และรายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติของการรับรู้ด้าน อาชีพของนักเรียนในด้านความสำคัญ 2) นักเรียนที่มีอายุต่างกันมีการรับรู้ด้านอาชีพของนักเรียนทั้งใน ด้านรวม และในรายด้านแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) นักเรียนที่ผู้ปกครอง ประกอบ อาชีพแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในรายด้านไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 4) นักเรียนที่ผู้ปกครองมีรายได้แตกต่างกันมีการรับรู้ด้านอาชีพแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แส่นชัย โพธิ์สินธุ์ (2545, น. 61) ได้ศึกษาผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนว ของโรเจอร์กับการให้ ข้อเสนอแนะที่มีต่อการตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน การวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนชลราษฎรอำรุง จังหวัดชลบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2545 จำนวน 18 คน ได้มาโดยการคัดเลือกนักเรียนที่มีคะแนนการ ตระหนักรู้ค่านิยมใน อาชีพเปอร์เซ็นต์ที่ 25 ลงมา จากนั้นสุ่มอย่างง่ายโดยวิธีการจับฉลาก ผลการวิจัย พบว่า 1) มี ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิธีการทดลองกับระยะเวลาการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) การตระหนักรู้ ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวของโรเจอร์ ที่ได้รับการให้ ข้อเสนอแนะและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) การ ตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ตามแนวของโรเจอร์ ที่ได้รับการให้ ข้อเสนอแนะและกลุ่มควบคุม ในระยะติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 4) การ ตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษา แบบกลุ่มตามแนวของโรเจอร์ ในระยะ หลังการทดลองและระยะก่อนการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 5) การตระหนักรู้ ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษา แบบกลุ่มตามแนวของ โรเจอร์ระยะก่อนการ ทดลองและระยะติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 6) การตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพ ของนักเรียนที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ตามแนวของโรเจอร์ระยะหลังการทดลองและระยะ ติดตามผลไม่แตกต่างกัน 7) การตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้ข้อเสนอแนะระยะ หลังการทดลองและระยะก่อนการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 8) การตระหนักรู้ ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้ ข้อเสนอแนะระยะก่อนการทดลองและระยะติดตามผล

แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 9) การตระหนักรู้ค่านิยมในอาชีพของนักเรียนที่ได้รับการให้ข้อเสนอแนะหลังการทดลองและระยะ ติดตามผลไม่แตกต่างกัน

ณัชชา หลาแสงกุล (2547, น. 126) ได้ศึกษาผลของการให้การศึกษาทางอาชีพแบบกลุ่มต่อการตระหนักรู้ในอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแหล เขตสะพานสูง สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 20 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 10 คน กลุ่มควบคุม 10 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาทางอาชีพแบบกลุ่ม จะมีคะแนนการ ตระหนักรู้ในอาชีพหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาทางอาชีพแบบกลุ่มสูงกว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาทางอาชีพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาทางอาชีพแบบกลุ่ม จะมีคะแนนการตระหนักรู้ในอาชีพสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาทางอาชีพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Fernan (1999, อ้างถึงใน วรณิศา ปลอดโปรง, 2555, น. 27) ได้ศึกษาการตระหนักรู้และความพึงพอใจของนักเรียนกับบริการด้านอาชีพ วิธีการเตรียมตัวสมัครงานประชากรส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาปีสุดท้าย เพศหญิง อายุระหว่าง 21 – 25 ปี ผลการวิจัยพบว่า ด้านศูนย์ ให้บริการทางอาชีพ นักศึกษามีการตระหนักรู้และพอใจน้อยมาก ด้านการทดลองรับสมัคร นักศึกษามีการตระหนักรู้ และพอใจปานกลาง ด้านการเตรียมตัวด้านต่างๆ ที่มีส่วนสัมพันธ์กับความสามารถของตน นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับสูงพอสมควร และตัวแปรที่มีผลกระทบทำให้เกิดความแตกต่างกันของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย คือ ภูมิสำเนา ส่วนเพศ และอายุมีผลน้อยมาก Alsuawidi (2012, อ้างถึงใน กัญจน์ภัส เกตุโรจน์, 2558, น. 16) ได้ศึกษาการ ทดสอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนในประเทศ เอมิเรต (UAE) ได้รับข้อมูลที่จำเป็นในการเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเองและโลกการทำงาน การศึกษาครั้งนี้มี การตรวจสอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพและการเตรียมตัวเกี่ยวกับการศึกษาที่เหมาะสมเกี่ยวกับ บุคลิกภาพของตนเอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนโดยทั่วไปมักไม่ได้ตระหนักรู้ถึงตัวเลือกด้านอาชีพและ การศึกษามีตัวเลือกหลักสูตรที่จำกัดในการสำรวจโอกาสในการทำงานให้เหมาะสมกับนักเรียน

1. แนวคิดและหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ซึ่งอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้

จากการศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่าองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของจอยส์และวิลล์มีความ สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้จริง ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงเลือกใช้องค์ประกอบของจอยส์และวิลล์ ซึ่ง มีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. หลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และ ขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ซึ่งอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจาก รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้

5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวบ่งบอกถึงผลการดำเนินการตามรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่ อย่างไร

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระยะที่ 3 การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ในระยะนี้มุ่งเน้นการสังเคราะห์องค์ความรู้พื้นฐาน การสำรวจความต้องการ และการร่างรูปแบบ โดยแบ่งขั้นตอนดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

1.1 การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์เอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1.1.1 แนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) คือการเรียนรู้อย่างผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับทางซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ (Online) นอกเวลาเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียน (Onsite) โดยบูรณาการแนวคิด การเรียนรู้แบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับทาง สำหรับการลงมือปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึก เข้ากับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

1.1.2 แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ศึกษาปัญญา 8 ด้านของ Gardner (1983) และการจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของ Walter McKenzie

1.1.3 แนวคิดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) ศึกษาองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ

1.1.4 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ศึกษากระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจและให้ประสบการณ์ การใช้สถานการณ์จำลองหรือสื่อเพื่อดึงดูดนักเรียนและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับโลกอาชีพ ขั้นที่ 2 เสริมสร้างความรู้ใหม่ การให้ข้อมูลอาชีพและเทรนด์แรงงานผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้นักเรียน ศึกษาและประเมินความถนัดของตนเองล่วงหน้า ขั้นที่ 3 ปฏิบัติกิจกรรมตามฐานความถนัด การลงมือ ทำภารกิจจำลองอาชีพในห้องเรียนตามกลุ่มความถนัดทางปัญญา เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรงและ การค้นพบศักยภาพตนเอง ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนแบ่งปันการเรียนรู้ การนำเสนอผลงานและอภิปราย ร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจในความหลากหลายของอาชีพและมุมมองที่ต่างกัน และขั้นที่ 5 พัฒนา ปรับปรุงและนำไปใช้ การนำความรู้มาไตร่ตรองเพื่อวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อและตัดสินใจเลือก อาชีพในอนาคตอย่างมีเป้าหมาย

1.2 การสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการ

1.2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ครูผู้ทำหน้าที่แนะแนว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 100 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) ปฏิบัติหน้าที่ครูแนะแนวหรือครูที่ปรึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา 2) มีประสบการณ์ในการจัด กิจกรรมแนะแนวไม่น้อยกว่า 3 ปี 3) สังกัด โรงเรียนขยายโอกาส หรือโรงเรียนมัธยมขนาดกลาง หรือ โรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่

1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ แบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนและความ ต้องการรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริม ความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

1.2.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1) ศึกษาเอกสารและทฤษฎี

1.1) ศึกษาแนวคิด ศึกษาหลักสูตรแกนกลางๆ เกี่ยวกับกิจกรรมแนะ แนว, แนวคิดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning), ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences), และสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ด้านอาชีพในปัจจุบัน จากเอกสารและงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง

1.2) กำหนดกรอบเนื้อหา นำข้อมูลที่ได้มากำหนดขอบเขตเนื้อหาของ แบบสอบถามให้ครอบคลุม 2 ประเด็นหลัก คือ

1.2.1) สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน วิธีการสอน, สื่อที่ใช้, ปัญหาที่พบ

1.2.2) ความต้องการในการพัฒนารูปแบบ ความต้องการสื่อเทคโนโลยี, กิจกรรมที่เน้นพหุปัญญา, รูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น

2) ยกร่างแบบสอบถาม ผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบสอบถาม

ยกร่างแบบสอบถาม ผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบสอบถาม โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ เช่น เพศ, อายุ, ประสบการณ์การสอน, ขนาดโรงเรียน

ตอนที่ 2 สภาพการจัดการเรียนการสอนและแนวด้านอาชีพ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ถามถึงการปฏิบัติจริงหรือปัญหาที่พบ

ตอนที่ 3 ความต้องการรูปแบบกิจกรรมผสมผสานฯ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ มาก

3 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ น้อย

1 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ น้อยที่สุด

3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

3.1) นำเสนอผู้เชี่ยวชาญ นำร่างแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

3.2) หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ +1 (แน่ใจ), 0 (ไม่แน่ใจ), -1 (ไม่สอดคล้อง)

3.3) คัดเลือกข้อคำถาม คัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าเฉลี่ย IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป เพื่อนำไปใช้จริง

4) ทดลองใช้และหาคุณภาพ

4.1) นำไปทดลองใช้ (Try-out) นำแบบสอบถามผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับครูแนะแนวที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

4.2) วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยควรมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ

5) จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

5.1) ปรับปรุงแก้ไข นำผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้ มาปรับปรุงข้อความให้ชัดเจน เข้าใจง่าย

5.2) จัดทำรูปแบบ จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ และ/หรือสร้างเป็นแบบสอบถามออนไลน์ (Google Forms) เพื่อความสะดวกในการกระจายไปยังกลุ่มตัวอย่างครู 100 คน และเพื่อความรวดเร็วในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อจัดลำดับความสำคัญจำเป็น (สุวิมล ว่องวานิช, 2558)

2. การร่างและตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ

2.1 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

2.1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จิตวิทยาแนะแนวและการวัดผล จำนวน 9 ท่าน

2.1.2 เครื่องมือที่ใช้ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบ

2.1.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1) ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

1.1) วิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบ นำข้อมูลจากบทที่ 2 และร่างรูปแบบที่สังเคราะห์ไว้ มาแตกประเด็นเป็น 6 องค์ประกอบหลัก ตามที่ระบุไว้ในงานวิจัยของคุณ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กระบวนการ (5 ขั้นตอน) 5) การวัดประเมินผล และ 6) ปัจจัยสนับสนุน

1.2) กำหนดประเด็นคำถาม นำองค์ประกอบทั้ง 6 มาตั้งเป็นประเด็นคำถามหลัก เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญยืนยัน หรือให้ข้อเสนอแนะ

2) ยกร่างข้อคำถาม

ผู้วิจัยดำเนินการร่างข้อคำถามแบบมีโครงสร้าง (กำหนดประเด็นแน่นอน) โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ (ชื่อ, ตำแหน่ง, ประสบการณ์, ความเชี่ยวชาญ)

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบของรูปแบบด้านหลักการ ถาม
ความเห็นเกี่ยวกับการบูรณาการ 3 ฐานคิดว่าเหมาะสมกับบริบทมัธยมต้นหรือไม่ ด้านวัตถุประสงค์
ความสอดคล้องของการพัฒนาการตระหนักรู้ 3 ด้าน ประกอบด้วย ความสนใจ ความถนัด และการ
วางแผน ด้านกระบวนการ สอบถามความเหมาะสมของ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 สร้างความ
สนใจ การใช้สื่อสั้น (TikTok/Shorts) กระตุ้น ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ การเรียนออนไลน์ ขั้นที่ 3
กิจกรรมการจัดฐาน 3 แบ่งเป็นกลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจและกลุ่มปฏิสัมพันธ์ ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน โดย
การใช้ Padlet/Flip ในการนำเสนอ และขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้การทำ Portfolio ของตนเอง
ด้านปัจจัยสนับสนุน ความพร้อมด้านเทคโนโลยีและบทบาทครู

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา การลำดับ
คำถาม และความครอบคลุมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (IOC) เพื่อ
ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำมาปรับปรุง

4) จัดทำคู่มือการสัมภาษณ์

จัดเตรียมแบบบันทึกการสัมภาษณ์ จัดเตรียม เอกสารประกอบการ
สัมภาษณ์ ได้แก่ ภาพร่างโมเดล และตารางสังเคราะห์ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประกอบขณะสัมภาษณ์

5) ดำเนินการสัมภาษณ์

นัดหมายผู้เชี่ยวชาญ 9 ท่าน และดำเนินการสัมภาษณ์ตามโครงสร้างที่
กำหนด พร้อมจดบันทึกและขออนุญาตอัดเสียงเพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ต่อไป

2.1.4 การดำเนินการ นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content
Analysis) เพื่อยกร่าง รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก
1) สร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้
5) ปรับปรุงและนำไปใช้

2.2 การตรวจสอบความเหมาะสมของร่างรูปแบบ

2.2.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เลือกแบบเจาะจง

2.2.2 เครื่องมือที่ใช้ แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบ (Evaluation
Form)

2.2.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1) ศึกษาแนวคิดและหลักการประเมิน

ศึกษาเกณฑ์การประเมินรูปแบบ ศึกษาหลักการประเมินรูปแบบการเรียนการสอนตามมาตรฐานสากล ซึ่งมักครอบคลุม 4 มาตรฐานหลักหรือเกณฑ์ความเหมาะสมความเป็นไปได้และความเป็นประโยชน์ วิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบ นำ 6 องค์ประกอบ ของ ที่ยก ร้างเสร็จแล้ว มากำหนดเป็น ประเด็นการประเมิน ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ กระบวนการกิจกรรม การวัดและประเมินผล และปัจจัยสนับสนุน

2) ยกร่างแบบประเมิน

ผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบประเมิน โดยแบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ส่วนหลัก

ส่วนที่ 1 รายการประเมิน สร้างข้อความย่อยในแต่ละองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้อง และความเหมาะสม กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน แบบ มาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert Scale

5 หมายถึง มีความเหมาะสม มากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสม มาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสม ปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสม น้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสม น้อยที่สุด

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญเขียนแนะนำการปรับปรุงแก้ไข

3) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเบื้องต้น

เสนออาจารย์ที่ปรึกษา นำร่างแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา การใช้ศัพท์เทคนิค (Technical Terms) และความครอบคลุมของประเด็นที่ถาม ปรับปรุงแก้ไข ดำเนินการแก้ไขตามคำแนะนำ เพื่อให้ได้แบบประเมินที่สื่อความหมายชัดเจน ตรงประเด็นที่ต้องการวัด

4) จัดทำฉบับสมบูรณ์ จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ พร้อมเตรียมเอกสารประกอบการพิจารณา เพื่อส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งต้องประกอบด้วย 1) แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบ 2) คู่มือการใช้รูปแบบ และเอกสารอธิบายร่างรูปแบบที่มีรายละเอียดครบถ้วน 3) แผนภาพรูปแบบ เพื่อให้เห็นภาพรวมของรูปแบบ

5) การนำไปใช้และเกณฑ์การยอมรับ

5.1) นำแบบประเมินไปให้ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน (Expert Judgment) ทำการประเมิน

5.2) เกณฑ์การยอมรับ รูปแบบต้องมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม $\bar{X}$ ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป (ระดับมาก) จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์และนำไปทดลองใช้ได้

2.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรูปแบบต้องมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับ "มาก" ขึ้นไป ($\bar{X} \geq 3.51$) จึงจะนำไปทดลองใช้ได้

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีปัญหาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระยะนี้เป็นการนำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้จริงเพื่อศึกษาผลที่มีต่อตัวแปรตาม คือ การตระหนักรู้ด้านอาชีพ

1. แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Pre-Experimental Design) ตามแนวคิดของ Campbell & Stanley (1963) สามารถแสดงแผนผังได้ดังนี้

สอบก่อนเรียน (Pretest)	ทดลอง (Treatment)	สอบหลัง (Posttest)
T ₁ Pretest	X Treatment	T ₂ Posttest

ภาพ 4 แสดงแบบแผนการทดลอง

T₁ = การวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพก่อนการทดลอง (Pretest)

X = การจัดกิจกรรมตามรูปแบบ จำนวน 12 ชั่วโมง

T₂ = การวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังการทดลอง (Posttest)

แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest มีข้อจำกัดด้านความตรงภายใน (Internal Validity) ดังนี้ (Campbell & Stanley, 1963; Creswell, 2014)

1. การเจริญเติบโตตามวุฒิภาวะ (Maturation) นักเรียนอาจพัฒนาตามธรรมชาติจากประสบการณ์ชีวิต การควบคุมจำกัดระยะเวลาการทดลองเพียง 4 สัปดาห์

2. การทดสอบซ้ำ การทำ Pretest อาจทำให้นักเรียนจำคำตอบได้ในครั้งที่ 2 การควบคุมสุ่มลำดับข้อคำถามใน Posttest

3. เหตุการณ์ภายนอก กิจกรรมแนะแนวอื่นๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง การควบคุม สำนวณว่านักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอื่นหรือไม่

4. การหลุดร่นนักเรียนบางคนอาจขาดกิจกรรม การควบคุม กำหนดเกณฑ์เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 หรือ 10 ชั่วโมง จาก 12 ชั่วโมง

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

2.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนป่าแลหวงวิทยา จังหวัด น่าน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 44 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แม้จะเป็นการเลือกแบบเจาะจง แต่เพื่อลดอคติและเพิ่มความน่าเชื่อถือของงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) ความคละกั้นของผลสัมฤทธิ์ เลือกห้องเรียนที่มีนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละกั้นตามธรรมชาติ (Mixed Ability) เพื่อเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร 2) พื้น ฐานความรู้เดิม เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายแนะแนวอาชีพในลักษณะเดียวกันมาก่อน เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนด้านประสบการณ์เดิม 3) ความสนใจ นักเรียนและผู้ปกครองยินดีเข้าร่วมกิจกรรมค่ายและเก็บข้อมูลตลอดระยะเวลาการวิจัย การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง ตามหลักการ ของ Roscoe (1975) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงทดลอง ควรมีจำนวนอย่างน้อย 30 ตัวอย่าง จึงจะมี อำนาจทางสถิติเพียงพอ (Statistical Power ≥ 0.80) กลุ่มตัวอย่าง 44 คน มีอำนาจเพียงพอในการ ตรวจสอบความแตกต่าง (ประมาณ Power = 0.85 ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และ Effect Size = 0.50)

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทัญญาโดย ใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อธิบาย หลักการ วัตถุประสงค์ บทบาทครู/นักเรียน และขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ชั้น

2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ชั่วโมง (รูปแบบค่ายกิจกรรม) ออกแบบกิจกรรม Onsite และ Online ที่สอดคล้องกับพุทัญญา 3 กลุ่ม แบ่งเป็น กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณาและกลุ่มปฏิสัมพันธ์

3) สื่อบทเรียนออนไลน์ คลิปวิดีโอ, E-Book, และกิจกรรมบน Google Classroom/Padlet

2.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) แบบวัดแนวความถนัดทางพหุปัญญา ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แบบวัดของ McKenzie (1999) ซึ่งเป็นแบบสำรวจรายการ จำนวน 90 ข้อคำถาม ครอบคลุมปัญญา 9 ด้าน เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และจำแนกกลุ่มผู้เรียนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

2) แบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ แบบทดสอบวัดสถานการณ์หรือมาตราส่วนประมาณค่า ครอบคลุม 3 ด้าน คือ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ

2.4 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน

ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และกระบวนการจัดกิจกรรม เพื่อกำหนดกรอบโครงสร้างของคู่มือ ยกร่างคู่มือการใช้รูปแบบ โดยระบุรายละเอียดสำคัญ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ บทบาทครู บทบาทนักเรียน และรายละเอียดขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ ขั้นที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ นำร่างคู่มือเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา และความชัดเจนในการสื่อสารตรวจสอบความเหมาะสม โดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและการนำไปใช้จริง ทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำรูปแบบฉบับสมบูรณ์

2) แผนการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ที่ประกาศใช้จริงในปี 2552) สารการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนว และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน ประกอบด้วย ความสนใจ ความถนัด และการวางแผน ดำเนินเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ชั่วโมง รูปแบบค่ายกิจกรรมโดยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพหุปัญญา 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา กลุ่มปฏิสัมพันธ์ และผสมผสานกิจกรรมแบบ Onsite และ Online ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกแผนที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ดำเนิน

ปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเวลาและวัยของผู้เรียน

3) สื่อบทเรียนออนไลน์และแหล่งเรียนรู้

วิเคราะห์เนื้อหา จากแผนการจัดการเรียนรู้ในส่วนที่เป็น Online (Pre-class / Self-study) เพื่อกำหนดประเภทสื่อที่เหมาะสม ดำเนินการผลิตและจัดหาสื่อโดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี เช่น Canva, CapCut และรวบรวมคลิปวิดีโอจาก YouTube ที่ผ่านการคัดกรองเนื้อหาแล้ว นำไปแขวนบนระบบ Google Classroom และ Padlet ตรวจสอบคุณภาพสื่อโดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความถูกต้องของเนื้อหาและคุณภาพของสื่อเทคโนโลยี นำไปทดลองใช้งาน (Try-out) เพื่อตรวจสอบการเข้าถึงลิงก์ และความคมชัดของสื่อ ก่อนนำไปใช้จริง

2.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) แบบวัดแนวความถนัดทางพุทธิปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดและแบบวัดพุทธิปัญญาของ Walter McKenzie (1999) ซึ่งจำแนกปัญญาออกเป็น 9 ด้าน ดำเนินการแปลแบบวัดจากต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยปรับสำนวนภาษาให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการและบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นำแบบวัดที่แปลแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ปรับปรุงแบบวัดตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่มหลักตามกรอบแนวคิดของ McKenzie (2005)

2) แบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ผู้วิจัยศึกษานิยามศัพท์และองค์ประกอบ ของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน คือ 1) ความสนใจในอาชีพ 2) ความถนัดในอาชีพ 3) การวางแผนสู่อาชีพ ดำเนินการสร้างข้อสอบ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) หรือแบบทดสอบวัดสถานการณ์ ให้ครอบคลุมนิยามศัพท์ที่กำหนด ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เลือกข้อที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป นำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน วิเคราะห์คุณภาพรายข้อ โดยหาค่าอำนาจจำแนก ด้วยวิธี t-test วิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยเกณฑ์ที่ยอมรับได้ควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ดำเนินการจัดทำแบบสมบูรณ์ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือวัดก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest)

2.5 การดำเนินการทดลอง

2.5.1 ขั้นเตรียม ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขอความร่วมมือ และให้นักเรียนทำ แบบวัดพุทธิปัญญา เพื่อแบ่งกลุ่ม และทำแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Pretest) (T_1)

2.5.2 ขั้นสอน ดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เป็นเวลา 12 ชั่วโมง ครอบคลุม 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) สร้างความสนใจ (Online/Onsite) 2) ให้ความรู้ใหม่ (Pre-class Learning / Flipped Content) 3) กิจกรรม (Onsite กลุ่มตามพหุปัญญา 3 ฐาน) 4) แลกเปลี่ยน (Share ผ่าน Padlet / นำเสนอ) 5) ปรับปรุงและนำไปใช้ (สร้าง Portfolio Online)

2.5.3 ขั้นสรุป ให้นักเรียนทำ แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Posttest) (T_2) ฉบับเดิมหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม

2.6 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 (H_1) คะแนนการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 2 (H_2) คะแนนการตระหนักรู้ด้านอาชีพในแต่ละมิติ ประกอบด้วย ความสนใจ ความถนัด และการวางแผน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.7.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E_1/E_2) ของรูปแบบกิจกรรมโดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่ 80/80 ตามแนวคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) โดยใช้สูตร (E_1/E_2) ดังนี้

E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่นักเรียนทำได้จากกิจกรรมระหว่างเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนออนไลน์ โดยกำหนดเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังเรียน (Post-test) โดยกำหนดเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

2.7.2 เปรียบเทียบคะแนนการตระหนักรู้ด้านอาชีพก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test for Dependent Samples

2.7.3 วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จำแนกตามองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ความสนใจ ความถนัด และการวางแผน

ระยะที่ 3 การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

1. ผู้ให้ข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบกิจกรรมผสมผสาน ทฤษฎีพหุปัญญา และการวัดผลประเมินผล จำนวน 5 ท่าน เลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้

แบบประเมินรับรองรูปแบบ ประเมินใน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเป็นไปได้ 2) ความเหมาะสม 3) ความถูกต้อง 4) ความครอบคลุม 5) ความเป็นประโยชน์

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

3.1 ศึกษาแนวคิดและเกณฑ์มาตรฐาน

3.1.1 ศึกษาหลักการประเมินรูปแบบ ศึกษาแนวคิดการประเมินรูปแบบการเรียนการสอน และมาตรฐานการประเมินทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา

3.1.2 กำหนดกรอบการประเมินให้ครอบคลุม 5 ด้านมาตรฐาน ตามที่ระบุไว้ในเอกสารโครงการวิจัย ได้แก่ 1) ความเป็นไปได้ 2) ความเหมาะสม 3) ความถูกต้อง 4) ความครอบคลุม และ 5) ความเป็นประโยชน์ ดำเนินการร่างแบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการร่างแบบประเมิน โดยกำหนดโครงสร้างดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ สำหรับกรอกชื่อและตำแหน่ง

ส่วนที่ 2 รายการประเมิน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยแตกย่อยใน 5 ด้านหลัก ดังนี้ 1) ด้านความเป็นไปได้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในบริบทโรงเรียนมัธยมศึกษา 2) ด้านความเหมาะสมขององค์ประกอบด้วย หลักการ กระบวนการ และสื่อ มีความสอดคล้องกันและเหมาะสมกับผู้เรียน 3) ด้านความถูกต้อง ตามหลักทฤษฎีพหุปัญญาและการเรียนรู้แบบผสมผสาน 4) ด้านความครอบคลุม ทั้งรูปแบบครอบคลุมวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่กำหนด และ 5) ด้านความเป็นประโยชน์ ต่อการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพและนำไปขยายผลได้

4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

นำร่างแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของภาษา ความชัดเจนของข้อความถาม และความครอบคลุมของนิยามศัพท์ในแต่ละด้าน ดำเนินการปรับแก้ถ้อยคำให้กระชับและสื่อความหมายที่ตรงประเด็นตามคำแนะนำ

5. จัดทำแบบสมบรูณ์

5.1 จัดทำแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ เพื่อเตรียมนำไปใช้กับผู้เชี่ยวชาญในระยะที่ 3

5.2 จัดทำเล่มรายงานสรุปผลการทดลองใช้รูปแบบ และ คู่มือการใช้รูปแบบฉบับสมบูรณ์ เพื่อส่งให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาประกอบการประเมิน

6. การนำไปใช้และการแปลผล

6.1 กลุ่มเป้าหมาย นำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านหลักสูตร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดผล ทำการประเมินรับรอง

6.2 การแปลผล วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

6.3 เกณฑ์การยอมรับ รูปแบบต้องมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} > 3.51$) ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการรับรองคุณภาพและสมบูรณ์พร้อมเผยแพร่

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้เกณฑ์การแปลผลของข้อมูลจากแบบประเมินวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง โดยการแปลผลจากค่าเฉลี่ยประยุกต์ใช้เกณฑ์การพิจารณาของเบสท์ (Best. 1977, น.14) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีคุณภาพตามรายการประเมินในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีคุณภาพตามรายการประเมินในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีคุณภาพตามรายการประเมินในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีคุณภาพตามรายการประเมินในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานมีคุณภาพตามรายการประเมินในระดับน้อยที่สุด

(รูปแบบต้องได้ผลการประเมินในระดับมาก ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านการรับรอง)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามทฤษฎีปัญหา เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพให้กับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 122)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. ร้อยละ (Percentage) คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 122)

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

เมื่อ P แทน ร้อยละ

F แทน ความถี่หรือคะแนนที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมดหรือคะแนนเต็ม

3. ค่าเฉลี่ย (Mean) เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ $\bar{X}$ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 105)

สูตรการคำนวณ $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ S.D. (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 48)

สูตรการคำนวณ $S.D. = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}}$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนน

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

N แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

ค่าสถิติที (t - test)

5. ใช้คำนวณความแตกต่างของคะแนนแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t - test แบบ Dependent Samples ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 107)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2}{N-1}}}$$

เมื่อ t แทน $t - \text{test}$

D แทน ความแตกต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนคู่

6. การหาค่าความเชื่อมั่นของ (Reliability) แบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้สูตร ของ ครอนบาค (Cronbach) โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) คำนวณจากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด , 2560, น. 116 -117)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

k แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

$\sum S_i^2$ แทน ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ

S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีรายละเอียดในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความต้องการจำเป็น และการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความต้องการจำเป็น และการประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพและการศึกษา ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัญหาและความต้องการ ครูแนะแนว ระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้ 1) ปฏิบัติหน้าที่ครูแนะแนวหรือครูที่ปรึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมแนะแนวไม่น้อยกว่า 3 ปี 3) สังกัด โรงเรียนขยายโอกาสหรือโรงเรียนมัธยมขนาดกลาง หรือโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ จำนวน 100 คน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมของรูปแบบการจัดกิจกรรม ผลการศึกษา เอกสาร การศึกษาความต้องการรูปแบบ ฯ ของครู และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบ

ผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ทฤษฎี และแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบ

ในการพัฒนารูปแบบครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นฐานในการออกแบบ ดังแสดงในตารางสังเคราะห์ต่อไปนี้

ตาราง 12 แสดงการสังเคราะห์แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ

แนวคิด/ทฤษฎี	สาระสำคัญที่นำมาใช้	แหล่งอ้างอิงหลัก (สังเคราะห์)
1.1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)	การเรียนรู้แบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ (Online) นอกเวลาเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียน (Onsite)	Graham (2006), Horn & Staker (2011), ธนัชพันธ์ สุขประเสริฐ (2566)
1.2 ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)	การจัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) เพื่อจัดกิจกรรมที่เหมาะสม	Gardner (1983), McKenzie (2005), เยาวพา เดชะคุปต์ (2551)
1.3 การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness)	การพัฒนาผู้เรียนใน 3 องค์ประกอบ: ความสนใจ ความถนัด และการวางแผนสู่อาชีพ	Parsons (1909), Super (1957), นิรนาท แสนสา (2557)
1.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based)	กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ที่เน้นการลงมือปฏิบัติ	ภัทรสร นรเหรียญ (2562), ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน และคณะ (2565)

ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานสำคัญ 4 ประการ ดังแสดงในตารางสังเคราะห์ต่อไปนี้

1.1 การสังเคราะห์ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

ตาราง 13 แสดงการสังเคราะห์ความหมายของการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

นักวิชาการ/ปี	การเรียนรู้ในชั้นเรียน (Face-to-Face)	การเรียนรู้ออนไลน์ (Online/Technology)	จุดเน้น/เป้าหมายสำคัญ
แฝงกมล เพชร เกลี้ยง (2565)	✓	✓	เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ทางการเรียนให้สูงขึ้น
ภัทรกร หลั่ง ประยูร (2565)	✓	✓	เพื่อตอบสนองความต้องการ และพัฒนาความสามารถใน การเรียนรู้ของผู้เรียน
นักวิชาการ/ปี	การเรียนรู้ในชั้นเรียน (Face-to-Face)	การเรียนรู้ออนไลน์ (Online/Technology)	จุดเน้น/เป้าหมายสำคัญ
อรนุช แก้ว มาตย์ (2565)	✓	✓	เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน ชั้นเรียน และการประยุกต์ใช้ ความรู้จากบทเรียนออนไลน์
กัญจน์ณิชา ชาวเรือ (2563)	✓	✓	เพื่อลดช่องว่างของการ จัดการเรียนรู้ และให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุด
ธนัชพันธ์ สุข ประเสริฐ (2566)	✓	✓	เพื่อความยืดหยุ่นในการ เรียนรู้ และอำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนได้ทุกที่ทุก เวลา
สรุป (ผู้วิจัย)	✓	✓	การผสมผสานสื่อ วิธีการ สอน และสภาพแวดล้อมทั้ง ออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อ ประสิทธิภาพสูงสุด

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ (Online) นอกเวลาเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียน (Onsite) โดยบูรณาการแนวคิด การเรียนรู้แบบผสมผสานในลักษณะห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom Model) สำหรับการลงมือปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึก เข้ากับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

1.2. การสังเคราะห์การจัดกลุ่มพหุปัญญา (Multiple Intelligences Grouping) อ้างอิงแนวคิดของ Gardner (1983) และการจัดกลุ่มของ McKenzie (2005)

ตาราง 14 แสดงการสังเคราะห์การจัดกลุ่มพหุปัญญา (Multiple Intelligences Grouping)

กลุ่มพหุปัญญา (McKenzie)	ลักษณะเด่น	องค์ประกอบปัญญา 8 ด้าน
1. กลุ่มการวิเคราะห์ (Analytic)	เน้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตรรกะ	1. ด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ 2. ด้านดนตรีและจังหวะ 3. ด้านธรรมชาติวิทยา
2. กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective)	เน้นจินตนาการ การตระหนักรู้ ภายใน และมิติภาพ	4. ด้านความเข้าใจตนเอง 5. ด้านมิติสัมพันธ์
3. กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive)	เน้นการสื่อสาร การถ่ายทอด และการทำงานร่วมกับผู้อื่น	6. ด้านภาษา 7. ด้านมนุษยสัมพันธ์ 8. ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว

แม้ว่าทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (1983) จะจำแนกความสามารถของมนุษย์ออกเป็นทั้งหมด 8 ด้าน ซึ่งมีความละเอียดอ่อนและครอบคลุมศักยภาพที่หลากหลาย แต่ในบริบทของการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยเฉพาะในรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การจัดกิจกรรมแยกย่อยถึง 8 ฐานกิจกรรมอาจสร้างความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียนและเวลาที่จำกัด

เพื่อให้การออกแบบกิจกรรมมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด การจัดกลุ่มพหุปัญญาของ Walter McKenzie (2005) มาประยุกต์ใช้ ซึ่งได้สังเคราะห์และจัดหมวดหมู่ปัญญาทั้ง 8 ด้าน ออกเป็น 3 ตามลักษณะกระบวนการเรียนรู้และความถนัดที่สอดคล้องกัน ดังนี้

1. กลุ่มการวิเคราะห์

ลักษณะเด่น เน้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ การใช้เหตุผล ตรรกะ และการเชื่อมโยงข้อมูล

ประกอบด้วย ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์, ปัญญาด้านดนตรีและจังหวะ, และปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมที่ต้องใช้การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์ แนวโน้มอาชีพ หรือการเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย

2. กลุ่มพินิจพิจารณา

ลักษณะเด่น เน้นจินตนาการ การตระหนักรู้ภายในจิตใจ ความเข้าใจตนเอง และการมองเห็นภาพรวม (Visualizing)

ประกอบด้วย ปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง และปัญญาด้านมิติสัมพันธ์

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมการออกแบบแผนที่ชีวิต (Life Roadmap), การทำ Vision Board หรือการสะท้อนคิดเกี่ยวกับเป้าหมายในอนาคต

3. กลุ่มปฏิสัมพันธ์

ลักษณะเด่น เน้นการสื่อสาร การถ่ายทอด การแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่นทางสังคม

ประกอบด้วย ปัญญาด้านภาษา, ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์, และปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play), การสัมภาษณ์, การนำเสนอ หรือการสร้าง Content สื่อสารอาชีพ

การจัดกลุ่มตามแนวคิดของ McKenzie ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถออกแบบฐานการเรียนรู้ (Learning Stations) ในกิจกรรม Onsite ได้อย่างกระชับและครอบคลุม คือ 3 ฐานกิจกรรม แทนที่จะเป็น 8 ฐาน ซึ่งสอดคล้องกับโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่ต้องบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนที่อาจมีความถนัดที่คาบเกี่ยวกัน (เช่น ถนัดทั้งภาษาและมนุษยสัมพันธ์) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มเดียวกันได้อย่างสิ้นไหวและพัฒนาทักษะได้ตรงจุดประสงค์มากยิ่งขึ้น

1.3 การสังเคราะห์องค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

จากการศึกษาแนวคิดของ Parsons, Holland, Super และนักวิชาการไทย
สังเคราะห์องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ตาราง 15 แสดงการสังเคราะห์องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

นักวิชาการ / ทฤษฎี	ความสนใจในอาชีพ (Interest)	ความถนัดในอาชีพ (Aptitude)	การวางแผนสู่อาชีพ (Planning)
Saensa (2014, 2015)	✓		✓
Parsons (1909)	✓		✓
Holland (1997)	✓		✓
Ginzberg et al. (1951)	✓		✓
Super (1957)	✓		✓
Korlertworapong (2014)		✓	
Ministry of Education (2014)		✓	
Thongdee (1991)			✓
ผู้วิจัย (สังเคราะห์)	✓	✓	✓

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ของนักวิชาการข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพไว้ 3 ด้านหลัก เพื่อนำไปสร้างเป็นแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ดังนี้

1. ความสนใจในอาชีพ (Career Interest)

นิยาม การที่นักเรียนรับรู้ความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาชีพ และมีความสนใจที่จะสำรวจโลกของอาชีพที่หลากหลาย

คีย์เวิร์ดสำคัญ ความชอบ (Preference), การสำรวจ (Exploration), ความกระตือรือร้น (Enthusiasm)

2. ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude)

นิยาม การที่นักเรียนรู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถพิเศษหรือทักษะที่ตนเองมี ให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอาชีพต่างๆ ได้

คีย์เวิร์ดสำคัญ จุดแข็ง (Strengths), ความสามารถพิเศษ (Talent), ความสอดคล้อง (Fit)

3. การวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning)

นิยาม การที่นักเรียนมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาต่อ หรือวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคต

คีย์เวิร์ดสำคัญ เป้าหมาย (Goal Setting), การเตรียมตัว (Preparation), การศึกษาต่อ (Further Education)

1.4 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) จากการศึกษาแนวคิดของ ภัทรสร นรเหรียญ (2562), ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563), และ ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และคณะ (2565) เพื่อกิจกรรมเกิดการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการพัฒนาได้อย่างตรงเป้าหมาย สรุปขั้นตอนที่เหมาะสมได้ดังนี้

ตาราง 16 แสดงการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	ภัทรสร นรเหรียญ (2562)	ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และคณะ (2565)	สรุปขั้นตอนสำหรับรูปแบบวิจัยนี้
1. ชี้นำ/กระตุ้นความสนใจ	✓	✓	ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์
2. ชี้นำให้ความรู้/ ประสบการณ์	-	✓	ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่
3. ชี้นำปฏิบัติกิจกรรม	✓	✓	ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (บูรณาการ ACACA)
4. ชี้นำสะท้อนคิด/แลกเปลี่ยน	✓	✓	ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้
5. ชี้นำสรุป/ประเมิน/ ประยุกต์ใช้	✓	✓	ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้

สรุปได้ว่า รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการระหว่าง การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่มีสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์

และการเรียนรู้แบบบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนเข้ากับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยมีกระบวนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์
2. ขั้นให้ความรู้ใหม่
3. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้
4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้
5. ขั้นปรับปรุงและนำไปใช้

เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความถนัดของตนเองผ่านทฤษฎีพุทัญญา และนำไปสู่การตระหนักรู้ด้านอาชีพ

2. ผู้วิจัยสำรวจความคิดเห็นของครูแนะแนว ระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria) ดังนี้

- 2.1 ปฏิบัติหน้าที่ครูแนะแนวหรือครูที่ปรึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
- 2.2 มีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมแนะแนวไม่น้อยกว่า 3 ปี 3) สังกัด โรงเรียนขยายโอกาสหรือโรงเรียนมัธยมขนาดกลาง หรือโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ จำนวน 100 คน

ตาราง 17 แสดงผลการจัดสภาพการจัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบันนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

รายการประเมิน (สภาพปัจจุบัน)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการปฏิบัติ
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)	4.07	0.45	มาก
2. มีการใช้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ประกอบการสอนแนะแนวอาชีพ	4.00	0.53	มาก
3. มีการจัดกิจกรรมที่คำนึงถึงความถนัดที่แตกต่างกันของผู้เรียน (พุทัญญา)	3.91	0.56	มาก
4. มีการบูรณาการเรียนรู้อในห้องเรียนกับการค้นคว้านอกห้องเรียน	4.05	0.30	มาก
รวม	4.01	0.46	มาก

ตาราง 6 (ต่อ)

รายการประเมิน (สภาพปัจจุบัน)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการปฏิบัติ
ด้านการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพ			
5. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้สำรวจ ความสนใจ (Interest) ของตนเอง	4.20	0.55	มาก
6. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้ค้นหา ความถนัด (Aptitude) ของตนเอง	4.18	0.66	มาก
7. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้ วางแผนการศึกษาต่อและอาชีพ (Planning)	3.93	0.59	มาก
รวม	4.10	0.60	มาก
ด้านปัญหาและอุปสรรค			
8. เวลาในคาบเรียนไม่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมเชิงลึก	4.11	0.49	มาก
9. ขาดแคลนสื่อหรือเครื่องมือที่ทันสมัยในการแนะแนวอาชีพ	4.07	0.62	มาก
10. นักเรียนขาดแรงจูงใจในการค้นหาตนเองและวางแผนอนาคต	3.89	0.58	มาก
รวม	4.02	0.56	มาก
ภาพรวม	4.04	0.53	มาก

จากตารางพบว่า ภาพรวมการปฏิบัติอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 4.04$, S.D. = 0.53) โดยพิจารณาเป็นรายด้านดังนี้ ด้านการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.10$, S.D. = 0.60) โดยนักเรียนได้รับการส่งเสริมให้สำรวจความสนใจของตนเองมากที่สุด ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือการส่งเสริมให้ค้นหาความถนัด ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.66) ขณะที่การส่งเสริมให้วางแผนการศึกษาต่อและอาชีพมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในด้านนี้ ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.59) ด้านปัญหาและอุปสรรค มีค่าเฉลี่ย 4.02 (S.D. = 0.56) โดยปัญหาที่พบมากที่สุดคือเวลาในคาบเรียนไม่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมเชิงลึก ($\bar{x} = 4.11$, S.D. = 0.49) ตามด้วยการขาดแคลนสื่อหรือเครื่องมือที่ทันสมัย ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.62) และนักเรียนขาดแรงจูงใจในการค้นหาตนเองและวางแผนอนาคต ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.58) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.01 (S.D. = 0.46) โดยมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติสูงสุด ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.45)

ขณะที่การจัดกิจกรรมที่คำนึงถึงพหุปัญญามีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 3.91$, S.D. = 0.56) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการปฏิบัติอยู่ในระดับสูงทุกด้าน โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การบูรณาการการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการค้นคว้านอกห้องเรียน ($\bar{x} = 4.05$, S.D. = 0.30) รองลงมาคือ การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.45) และ การใช้สื่อเทคโนโลยีออนไลน์ ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.53) ส่วนการจัดกิจกรรมตามทฤษฎีพหุปัญญา มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในกลุ่มนี้ ($\bar{x} = 3.91$, S.D. = 0.56) ด้านการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพการส่งเสริม ด้านนี้มีระดับการปฏิบัติสูงทุกข้อ โดยการส่งเสริมให้นักเรียนสำรวจความสนใจมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.55) ตามด้วยการส่งเสริมให้ค้นหาความถนัด ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.66) แต่การส่งเสริมให้วางแผนการศึกษาต่อและอาชีพมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่า ($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.59) ด้านปัญหาและอุปสรรคปัญหาหลักที่พบคือ เวลาในคาบเรียนไม่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมเชิงลึก ($\bar{x} = 4.11$, S.D. = 0.49) รองลงมาคือการขาดแคลนสื่อหรือเครื่องมือที่ทันสมัย ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.62) และนักเรียนขาดแรงจูงใจในการค้นหาตนเองและวางแผนอนาคต ($\bar{x} = 3.89$, S.D. = 0.58)

ตาราง 18 แสดงผลความต้องการให้มีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแนวด้านอาชีพในปัจจุบันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

รายการประเมิน (ความต้องการ)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความต้องการ
ด้านรูปแบบการเรียนรู้			
1. ต้องการรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online) กับการเรียนในชั้นเรียน (Onsite)	4.05	0.43	มาก
2. ต้องการให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเบื้องต้นด้วยตนเองผ่านออนไลน์ ก่อนมาทำกิจกรรมในห้องเรียน (Flipped Classroom)	4.00	0.53	มาก
3. ต้องการกิจกรรมที่จัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด (เช่น กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มศิลปะ/มิติสัมพันธ์, กลุ่มสื่อสาร)	3.95	0.61	มาก
รวม	4.00	0.52	มาก

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการประเมิน (ความต้องการ)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ ต้องการ
ด้านสื่อและเทคโนโลยี			
4. ต้องการสื่อวิดีโอสั้น (เช่น TikTok, Shorts) เพื่อกระตุ้นความสนใจในอาชีพ	4.02	0.46	มาก
5. ต้องการแบบทดสอบออนไลน์ที่วิเคราะห์ปัญหาและความถนัดอาชีพได้ทันที	4.2	0.55	มาก
6. ต้องการพื้นที่ออนไลน์ (เช่น Padlet, Web Portfolio) ให้นักเรียนแสดงผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.18	0.66	มาก
รวม	4.13	0.56	มาก
ด้านผลลัพธ์ที่คาดหวัง			
7. ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนระบุเป้าหมายอาชีพของตนเองได้ชัดเจนขึ้น	3.98	0.63	มาก
8. ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อได้ด้วยตนเอง	4.07	0.59	มาก
รวม	4.03	0.61	มาก
ภาพรวม	4.06	0.56	มาก

จากตารางพบว่า ภาพรวมความต้องการอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 4.06$, S.D. = 0.56) โดยพิจารณาเป็น รายด้านดังนี้ ด้านสื่อและเทคโนโลยี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.56) โดยต้องการแบบทดสอบออนไลน์ที่วิเคราะห์ปัญหาและความถนัดอาชีพได้ทันทีมากที่สุด ($\bar{x} = 4.20$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือพื้นที่ออนไลน์ให้นักเรียนแสดงผลงาน ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.66) และสื่อวิดีโอสั้นเพื่อกระตุ้นความสนใจ ($\bar{x} = 4.02$, S.D. = 0.46) ด้านผลลัพธ์ที่คาดหวัง มีค่าเฉลี่ย 4.03 (S.D. = 0.61) โดยต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้วางแผนเส้นทางการศึกษาต่อได้ด้วยตนเอง ($\bar{x} = 4.07$, S.D. = 0.59) และกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนระบุเป้าหมายอาชีพได้ชัดเจน ($\bar{x} = 3.98$, S.D. = 0.63) ด้านรูปแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.00 (S.D. = 0.52) โดยต้องการรูปแบบผสมผสานระหว่างออนไลน์และในชั้นเรียน

($\bar{x}$ = 4.05, S.D. = 0.43) รองลงมาคือรูปแบบ Flipped Classroom ($\bar{x}$ = 4.00, S.D. = 0.53) และการจัดกลุ่มตามความถนัด ($\bar{x}$ = 3.95, S.D. = 0.61)

3. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 ท่าน เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมของรูปแบบการ จัดการเรียนการสอน ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีรายละเอียดดังนี้

ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมถึงองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 9 ท่าน สามารถ สรุปประเด็นได้ดังนี้

ตาราง 19 แสดงผลการสรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นคำถาม	สรุปการสัมภาษณ์
1. ด้านหลักการและแนวคิดพื้นฐาน	
1.1 การบูรณาการแนวคิด ท่านคิดว่าการนำหลักการ 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 2) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และ 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มาบูรณาการร่วมกันเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือไม่ อย่างไร	ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความสอดคล้องและเหมาะสมอย่างยิ่ง กับบริบทปัจจุบัน เนื่องจาก การเรียนรู้แบบผสมผสานช่วยแก้ปัญหาเรื่องเวลาเรียนที่จำกัด ในขณะที่ทฤษฎีพหุปัญญาช่วยตอบโจทย์ความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการแนะแนว การนำ Activity-Based Learning มาใช้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงมากกว่าการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว
1.2 การจัดกลุ่มพหุปัญญา การนำแนวคิดของ McKenzie (2005) มาจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) เพื่อลดความซับซ้อนในการจัดฐานกิจกรรม ท่านคิดว่าจะมีความเหมาะสมและครอบคลุมธรรมชาติของผู้เรียนหรือไม่	ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องว่า มีความเหมาะสมและเป็นจุดเด่นของรูปแบบนี้ เพราะการจัดฐานกิจกรรม 8 ฐานตามทฤษฎีดั้งเดิมของ Gardner นั้นยากต่อการบริหารจัดการในคาบเรียนปกติ การยุบรวมเหลือ 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) ช่วยให้ครูบริหารจัดการชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น แต่ยังคงครอบคลุมความถนัดของผู้เรียนครบถ้วน

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	สรุปการสัมภาษณ์
2. ด้านวัตถุประสงค์	
2.1 ความครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 3 ด้าน คือ 1) ความสนใจในอาชีพ 2) ความถนัดในอาชีพ และ 3) การวางแผนสู่อาชีพ ครอบคลุมนิยามของ "การตระหนักรู้ด้านอาชีพ" (Career Awareness)	ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า ครอบคลุมและถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว สอดคล้องกับทฤษฎีของ Parsons และ Super โดยครบทั้งกระบวนการตั้งแต่การค้นหาความชอบ การวิเคราะห์จุดแข็ง ไปจนถึงการกำหนดเป้าหมาย
3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Process 5 Steps)	
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ ประเด็นพิจารณา การใช้สื่อวิดีโอสั้น (TikTok/Shorts) และ AI (Gemini/ChatGPT) เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าเรียน	มีความเหมาะสมกับวัยรุ่น (Gen Z/Alpha) การใช้สื่อวิดีโอสั้น (Shorts) และ AI ช่วยดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสื่อดั้งเดิม ข้อเสนอแนะ ครูควรคัดกรองเนื้อหาจาก TikTok ให้มั่นใจว่าสร้างสรรค์และปลอดภัยก่อนนำมาใช้
ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ ประเด็นพิจารณา การเรียนรู้แบบออนไลน์ 100% (Flipped Classroom) เพื่อให้ผู้เรียนค้นหา ปัญหาของตนเองผ่าน Google Forms และเรียนรู้ทฤษฎีด้วยตนเอง	เหมาะสมและช่วยประหยัดเวลาในคาบเรียน การให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาผ่าน Google Forms ล่วงหน้า ทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเองก่อนเข้าสู่กิจกรรมกลุ่ม ข้อเสนอแนะ ควรมีมาตรการติดตามผู้เรียนที่ไม่ได้เข้าเรียนออนไลน์เพื่อให้ตามเพื่อนทัน
ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ประเด็นพิจารณา การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 ฐานตามความถนัด (กลุ่มวิเคราะห์ กิจกรรมวิเคราะห์เทรนด์อาชีพในปัจจุบัน , กิจกรรมวิเคราะห์ , กิจกรรมออกแบบเส้นทางชีวิต (Life Roadmap), กลุ่มพินิจพิจารณา กิจกรรมรวิว อาชีพที่สนใจ (Interactive Role Play)	กิจกรรมมีความท้าทายและสอดคล้องกับกลุ่มความถนัด 1. กลุ่มวิเคราะห์ กิจกรรม "ยอดนักสืบ" เหมาะสมกับผู้ชอบตรรกะข้อมูล 2. กลุ่มพินิจพิจารณา กิจกรรม "สถาปนิกชีวิต" (Life Roadmap) ช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และการมองเห็นภาพอนาคต 3. กลุ่มปฏิสัมพันธ์ กิจกรรม "อินฟลูเอนเซอร์" (Role Play) ตอบโจทย์ผู้ชอบการสื่อสารและการแสดงออก

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	สรุปการสัมภาษณ์
ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประเด็นพิจารณา การใช้ Padlet หรือ Flip ในการสะท้อนคิด (Reflection) และแลกเปลี่ยนผลงาน	ส่งเสริมทักษะการสะท้อนคิด (Reflection) การใช้ Padlet เปรียบเสมือน Digital Gallery Walk ที่ช่วยให้นักเรียนเห็นมุมมองของเพื่อนต่างกลุ่ม และ Flip ช่วยให้เด็กที่อาจไม่กล้าพูดหน้าชั้นเรียนได้แสดงออกผ่านวิดีโอ
ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ ประเด็นพิจารณา การสร้าง Portfolio ออนไลน์ผ่าน Google Sites/Canva เพื่อวางแผนศึกษาต่อ	เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่ออย่างเป็นรูปธรรม การทำ Portfolio ออนไลน์ผ่าน Google Sites เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ยื่นเข้าศึกษาต่อได้จริง
4. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	
การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี (เช่น Canva, Kahoot!, Google Classroom, AI Tools) มีความเหมาะสมกับความสามารถทางเทคโนโลยี (Digital Literacy) ของนักเรียนมัธยมต้นในบริบทโรงเรียนขยายโอกาส/ขนาดกลาง-ใหญ่ หรือไม่	เหมาะสมกับยุคสมัยและระดับชั้นมัธยมต้น เครื่องมือเหล่านี้ ช่วยกระตุ้น Active Learning ได้จริง แต่ มีข้อควรระวัง เรื่องความพร้อมของอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนขยายโอกาสบางแห่ง ซึ่งต้องมีการเตรียมแผนสำรอง
ประเด็นคำถาม	สรุปการสัมภาษณ์
5. ด้านการวัดและประเมินผล	
เครื่องมือและวิธีการวัดผล (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน, การประเมินชิ้นงาน Portfolio) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเพียงพอที่จะสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนหรือไม่	สอดคล้องกับสภาพจริง การประเมินจากชิ้นงาน (Portfolio/Clip) ร่วมกับแบบวัดความตระหนักรู้ 3 ด้าน ถือว่าเพียงพอและสะท้อนพัฒนาการได้ดีกว่าการใช้แบบทดสอบเพียงอย่างเดียว

ตาราง 8 (ต่อ)

ประเด็นคำถาม	สรุปการสัมภาษณ์
6. ด้านปัจจัยสนับสนุน	
บทบาทของครูในฐานะ "Coach" และ "Content Curator" แทนการเป็นผู้สอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติหรือไม่ และควรมีปัจจัยสนับสนุนใดเพิ่มเติม	เป็นสิ่งจำเป็นแต่ต้องมีการพัฒนาครู การเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นโค้ชมีความเป็นไปได้ แต่ครูต้องมีทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ในการใช้เครื่องมือต่างๆ ก่อน และควรมีทีม ICT สนับสนุนหากเกิดปัญหาทางเทคนิค
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	1. ควรเตรียมแผนสำรอง (Plan B) กรณีระบบอินเทอร์เน็ตล่ม เช่น มีใบความรู้แบบออฟไลน์ 2. การจัดกลุ่มตามพหุปัญญาควรยืดหยุ่น หากนักเรียนมีความถนัดกำลังควรให้สิทธิ์นักเรียนเลือกฐานที่สนใจที่สุด

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง โดยจุดแข็งสำคัญคือ การจัดกลุ่มพหุปัญญาแบบ 3 กลุ่มความถนัด ของ McKenzie ที่ช่วยลดความซับซ้อนในการจัดการเรียนการสอนและการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ Blended Learning ที่ผสมผสานเทคโนโลยี (TikTok, AI, Canva) เข้ากับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งตอบโจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในเรื่องความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีและการเตรียมความพร้อมด้านทักษะดิจิทัลของครูผู้สอนเพื่อให้การจัดกิจกรรมเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากการศึกษาผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด และมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งสามารถอภิปรายผลจำแนกตามองค์ประกอบสำคัญได้ดังนี้ 1) ด้านหลักการและแนวคิดพื้นฐานของการพัฒนารูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องต้องกันว่าการบูรณาการหลักการเรียนรู้แบบ

ผสมผสาน (Blended Learning) ทฤษฎีพหุปัญญา และการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เข้าด้วยกัน มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Graham (2006) และ Horn & Staker (2011) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้และตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ดี โดยเฉพาะการนำรูปแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) มาใช้ตามที่ ธนัชพันธ์ สุขประเสริฐ (2566) ได้เสนอไว้ว่า ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ภัทรสร นรเหรียญ (2562) ที่ระบุว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติช่วยพัฒนาผู้เรียนได้อย่างตรงเป้าหมาย 2) ด้านการจัดกลุ่มผู้เรียนตามทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Grouping) จุดเด่นสำคัญที่ผู้เชี่ยวชาญให้การยอมรับคือ การลดความซับซ้อนของการจัดฐานกิจกรรมจาก 8 ด้าน เหลือเพียง 3 กลุ่มหลัก (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) ซึ่งผลการวิจัยนี้เป็นไปตามแนวคิดการจัดกลุ่มพหุปัญญาของ McKenzie (2005) ที่ได้สังเคราะห์และจัดหมวดหมู่ปัญญา 8 ด้านของ Gardner (1983) ออกเป็น 3 Domains เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริง การจัดกลุ่มเช่นนี้ช่วยแก้ปัญหาเรื่องข้อจำกัดของเวลาและการบริหารจัดการชั้นเรียน ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญของการนำทฤษฎีพหุปัญญามาใช้ในโรงเรียนทั่วไป ทำให้ครูสามารถจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความถนัดของผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น 3) ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วย 1) สร้างความสนใจ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้) ได้รับการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีความเป็นระบบและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับการสังเคราะห์แนวคิดของ ภัทรสร นรเหรียญ (2562) ปิยะนุช แจ่มหม้อ (2563) และ ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน และคณะ (2565) ที่เสนอว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเริ่มจากการกระตุ้นความสนใจ นำไปสู่การปฏิบัติ และจบลงด้วยการสะท้อนคิดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะในขั้นตอนที่ 1 และ 2 ที่มีการนำเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ (TikTok/Shorts) และ AI มาใช้กระตุ้นความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่ต้องการความตื่นเต้นและแปลกใหม่ในการเรียนรู้ 4) ด้านการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าองค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพทั้ง 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน) มีความครอบคลุมและถูกต้องตามหลักวิชาการ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเลือกอาชีพของ Parsons (1909) และ Super (1957) ที่เน้นย้ำว่ากระบวนการเลือกอาชีพต้องเริ่มจากการรู้จักตนเอง (Self-Analysis) ทั้งในด้านความสนใจและความถนัด ก่อนจะนำไปสู่การวางแผน นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิรนาท แสนสา (2557) ที่ระบุว่าองค์ประกอบ

สำคัญของการตระหนักรู้ด้านอาชีพประกอบด้วยความสนใจ ความถนัด และการวางแผนสู่อาชีพ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการตัดสินใจศึกษาต่อของนักเรียน

การสร้างและตรวจสอบรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ ข้อมูล จากขั้นตอนที่ 1 สู่การสร้างรูปแบบและหาคุณภาพรูปแบบโดยนำเสนอเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 2 ผลการหาคุณภาพการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบฯ ตามความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 1 ผลการสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1. ความเป็นมาและความสำคัญของ

ในยุคศตวรรษที่ 21 โลกของการศึกษาและการทำงานได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในปัจจุบันไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี และที่สำคัญที่สุดคือ ความสามารถในการรู้จักตนเอง เข้าใจศักยภาพของตนเอง และวางแผนอนาคตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญของการพัฒนาด้านตนเองและการสำรวจอัตลักษณ์ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12-15 ปี) กำลังอยู่ในช่วงพัฒนาการที่สำคัญของชีวิต ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Erik Erikson นักเรียนในช่วงวัยนี้อยู่ในระยะที่พยายามค้นหาว่าตนเองเป็นใคร มีความสนใจอะไร และต้องการเป็นอย่างไรในอนาคต การส่งเสริมให้นักเรียนในวัยนี้ได้รู้จักตนเอง ค้นพบความถนัด และเริ่มวางแผนเส้นทางอาชีพของตนเอง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้พวกเขาสามารถตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อและอาชีพได้อย่างเหมาะสมในอนาคต จากสภาพปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่มองขาดความชัดเจนเกี่ยวกับความสนใจ ความถนัด และเป้าหมายด้านอาชีพของตนเอง หลายคนยังไม่เคยได้รับโอกาสใน

การสำรวจตนเองอย่างจริงจัง หรือได้รับข้อมูลที่เพียงพอเกี่ยวกับโลกของอาชีพที่หลากหลาย การจัดกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียนส่วนใหญ่มักเป็นไปในลักษณะบรรยายเชิงเดียว ไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือสำรวจตนเองอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ยังไม่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้กิจกรรมแนะแนวไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนทุกคนได้อย่างทั่วถึง เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญ 4 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ 1) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Howard Gardner ทฤษฎีพหุปัญญา เป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ ดร.โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1983 โดยเสนอว่า มนุษย์มีความสามารถหรือความฉลาดที่หลากหลายถึง 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และด้านธรรมชาติวิทยา ซึ่งแต่ละคนจะมีความโดดเด่นในแต่ละด้านไม่เท่ากัน การนำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ ที่แท้จริงของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความถนัดของตนเองไปสู่การเลือกอาชีพที่เหมาะสมได้ ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดกลุ่มพหุปัญญาของ Walter McKenzie มาประยุกต์ใช้ โดยจัดหมวดหมู่ปัญญาทั้ง 8 ด้านออกเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะกระบวนการเรียนรู้และความถนัดที่สอดคล้องกัน ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรี และด้านธรรมชาติวิทยา กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง และด้านมิติสัมพันธ์ และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านภาษา ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว การจัดกลุ่มเช่นนี้ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทชั้นเรียน ลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการ แต่ยังคงรักษาหลักการของทฤษฎีพหุปัญญาที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

2) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) กับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียน (Face-to-Face Learning) โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของทั้งสองรูปแบบ การเรียนรู้ออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามจังหวะของตน มีความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหา และสามารถทบทวนได้ซ้ำ ในขณะที่การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าช่วยส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การทำงานร่วมกัน และการได้รับ Feedback แบบทันทีทันใดในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) มาประยุกต์ใช้ โดยกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์นอกเวลาเรียน เช่น ดูวิดีโอ บทเรียน ทำแบบประเมินพหุปัญญา และค้นคว้าข้อมูลอาชีพเบื้องต้น จากนั้นจึงใช้เวลาในชั้นเรียน

สำหรับการลงมือปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึก การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการได้รับคำแนะนำจากครูอย่างใกล้ชิด วิธีการนี้ช่วยให้เวลาในชั้นเรียนถูกใช้อย่างคุ้มค่า และผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสร้างความรู้ด้วยตนเอง แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับความรู้แบบเดิม วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทนยาวนาน เนื่องจากได้ประสบการณ์ตรง และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้ ในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาระบบการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน โดยสังเคราะห์จากแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้ ซึ่งแต่ละขั้นตอนได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง สำรวจ สร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ 4) การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ ความสนใจในอาชีพ (Career Interest) ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude) และการวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning) การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพในวัยเริ่มต้นเป็นรากฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อและเส้นทางอาชีพในอนาคตอย่างเหมาะสม องค์ประกอบทั้ง 3 ด้านของการตระหนักรู้ด้านอาชีพมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน โดยเริ่มจาก ความสนใจในอาชีพ ซึ่งเป็นการรับรู้ถึงความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาชีพ และมีความสนใจที่จะสำรวจโลกของอาชีพที่หลากหลาย จากนั้น ความถนัดในอาชีพ ซึ่งเป็นการรู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถพิเศษหรือทักษะที่ตนเองมีให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอาชีพต่างๆ ได้ และสุดท้าย การวางแผนสู่อาชีพ ซึ่งเป็นการมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาต่อหรือวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคต รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จึงถูกพัฒนาขึ้นโดยการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทั้ง 4 ด้านที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และนำไปสู่การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ คู่มือเล่มนี้จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ครูแนะแนว ครูที่ปรึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยภายในคู่มือจะประกอบด้วยหลักการและแนวคิดพื้นฐาน

รายละเอียดขององค์ประกอบและโครงสร้างของรูปแบบ บทบาทหน้าที่ของครูและนักเรียนที่ชัดเจน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอนอย่างละเอียดพร้อมตัวอย่างกิจกรรม แนวทางการวัดและประเมินผล และข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา

2. วัตถุประสงค์ของ

การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

2.1 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานตามทฤษฎีพหุปัญญา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างเป็นระบบ

2.2 เพื่ออธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เป็นรากฐานของรูปแบบกิจกรรม ประกอบด้วย ทฤษฎีพหุปัญญา การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และแนวคิดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ให้ผู้ใช้คู่มือเข้าใจพื้นฐานทางทฤษฎีอย่างถ่องแท้ และเห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง

2.3 เพื่อระบุบทบาทหน้าที่ของครูและนักเรียนในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนในการดำเนินกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถปรับบทบาทให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนรู้และลักษณะของผู้เรียน

2.4 เพื่อนำเสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอนอย่างละเอียดและเป็นระบบ พร้อมตัวอย่างกิจกรรม เครื่องมือ เทคนิค และสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้และความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนไทย

2.5 เพื่อให้แนวทางในการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม ทั้งในด้านการกระบวนการและผลลัพธ์ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และเพื่อให้ผู้ใช้คู่มือสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.6 เพื่อเป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษา ที่สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อการมีงานทำ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และมาตรฐานการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

3. เนื้อหา เนื้อหาสาระที่ใช้ในกิจกรรมประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก

3.1 ศาสตร์แห่งพหุปัญญา การสำรวจความฉลาด 8 ด้าน และกลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง

3.2 ศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ ข้อมูลโลกของอาชีพ, การวิเคราะห์ตนเอง, และกระบวนการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ

4. กระบวนการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (5 Steps) ที่บูรณาการเทคโนโลยีและกิจกรรมกลุ่ม ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์

1. วัตถุประสงค์ กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับ "ตนเอง" และ "โลกอาชีพ" และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม

2. รูปแบบ ผสมผสาน (เน้น Online เพื่อกระตุ้นก่อนเข้าชั้นเรียน)

3. ระบบ/โปรแกรมที่ใช้

3.1 TikTok / YouTube Shorts สื่อวิดีโอสั้นแนะนำอาชีพที่ทันสมัย

3.2 AI Gemini, Chat GPT สอบถามโต้ตอบในอาชีพที่ตนเองสนใจ

3.3 Mentimeter / Kahoot! เกมถาม-ตอบ เพื่อสำรวจความสนใจเบื้องต้นแบบ

Real-time

4. กิจกรรมและบทบาท

4.1 ครู เป็นผู้ดูแลเนื้อหาทำหน้าที่ค้นหา รวบรวม กรอง จัดระเบียบ และนำเสนอเนื้อหาที่มีคุณภาพจากแหล่งต่างๆ เพื่อแบ่งปันให้กลุ่มเป้าหมายในรูปแบบที่มีคุณค่าและบริบทที่ชัดเจน คัดเลือกคลิปวิดีโออาชีพที่น่าสนใจโพสต์ลง Google Classroom และตั้งคำถามกระตุ้นคิดผ่าน Mentimeter (เช่น "อีก 10 ปีข้างหน้า อาชีพอะไรจะหายไป?")

4.2 นักเรียน เป็นผู้เรียนที่ "เรียนรู้ผ่านการค้นพบ" ดูสื่อที่ครูเตรียมให้ และร่วมแสดงความคิดเห็นผ่านระบบออนไลน์

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่

1. วัตถุประสงค์ เพื่อให้ความรู้เรื่องทฤษฎีปัญหา 8 ด้าน และการจัดกลุ่มอาชีพ รวมถึงหลักการวางแผนอาชีพ

2. รูปแบบ Online 100% (Pre-class Learning / Flipped Content) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนประสบผลสำเร็จด้วยตนเองเป็นรายบุคคล หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถกำหนด "อัตราความเร็ว" (Pace) และ "ระยะเวลา" ในการเรียนได้ด้วยตนเอง ตามความสามารถและความพึงพอใจของแต่ละบุคคล โดยไม่ต้องรอไปพร้อมกับเพื่อนร่วมชั้นหรือถูกบังคับด้วยตารางเวลาที่ตายตัว

3. ระบบ/โปรแกรมที่ใช้

3.1 Google Classroom เพื่อใช้เป็นที่รวบรวมสื่อและตรวจสอบการเข้าถึงสื่อของผู้เรียน

3.2 YouTube / EdPuzzle บทเรียนวิดีโอ Interactive เรื่องทฤษฎีปัญหา (นักเรียนดูแล้วต้องตอบคำถามแทรกในคลิปเป็นการติดตามการดูจบของนักเรียน)

3.3 AI Gemini, Chat GPT สอบถามเพิ่มเติมในข้อสงสัยเพื่อเรียนรู้ข้อผิดพลาดมากขึ้น

3.4 Google Forms แบบวัดพหุปัญญา (ฉบับ Online) ที่ประมวลผลคะแนนอัตโนมัติ

3.5 Canva (Presentation) สื่อ Infographic สรุปกลุ่มอาชีพตามพหุปัญญา

4. กิจกรรมและบทบาท

4.1 ครู ผู้วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลผ่าน สร้าง/จัดหาบทเรียนออนไลน์ และแบบทดสอบ Google Forms เพื่อจำแนกกลุ่มผู้เรียน กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มวินิจฉัยพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ ก่อนเข้าสู่กิจกรรมกลุ่ม

4.2 นักเรียน ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง ทำแบบทดสอบพหุปัญญา และรู้ผลทันทีว่าตนเองถนัดด้านไหน

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้

รูปแบบ Onsite (In-class Activity / Hands-on Practice) เปลี่ยนชั้นเรียนให้เป็นพื้นที่ทดลองอาชีพตามความถนัดโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.1 วัตถุประสงค์ เพื่อเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนออนไลน์ (ขั้นที่ 2) เข้าสู่การปฏิบัติจริง และเตรียมความพร้อมก่อนแยกกลุ่ม

1.2 บทบาทครู

1.2.1 ทบทวน สรุปประเด็นสำคัญจากบทเรียนออนไลน์ (ที่นักเรียนเรียนมาแล้วในขั้นที่ 2) ผ่านเกมส์ผ่าน Kahoot เพื่อเช็คความเข้าใจเรื่องประเภทของพหุปัญญา

1.2.2 ชี้แจงภารกิจ อธิบายโจทย์ของ "ภารกิจพิชิตอาชีพ" ในวันนี้ ว่าแต่ละฐานจะต้องทำอะไร และเกณฑ์ความสำเร็จคืออะไร

1.2.3 แบ่งกลุ่ม ให้นักเรียนแยกเข้าฐานตามผลการทดสอบพหุปัญญา (จากขั้นที่ 2) แบ่งเป็น 3 โซน 1) โซนนักวิเคราะห์ 2) โซนนักคิด/นักออกแบบ 3) โซนนักสื่อสาร

1.3 บทบาทนักเรียน

1.3.1 ร่วมกิจกรรมทบทวนความรู้

1.3.2 เข้าประจำกลุ่ม/ฐานตามความถนัดของตนเอง

2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

2.1 วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือทำภารกิจจำลองอาชีพที่สอดคล้องกับจุดแข็งของตนเอง

2.2 บทบาทครู

2.2.1 เดินดูตามฐานต่างๆ คอยให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนติดขัด (Coaching)

2.2.2 สังเกตพฤติกรรมการทำงาน ความมุ่งมั่น และทักษะที่นักเรียน แสดงออก (Observation)

3. บทบาทนักเรียน: ลงมือปฏิบัติภารกิจใน "ฐานการเรียนรู้" ของตนเอง ดังนี้

ฐานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ สำหรับผู้ถนัดตรรกะ, คณิตศาสตร์, ธรรมชาติวิทยา

1. ภารกิจ "ยอดนักสืบ เจาะลึกเทรนด์อาชีพ" ให้ชุดข้อมูล (Data Set) เกี่ยวกับเทรนด์อาชีพในอนาคต เงินเดือน และทักษะที่ต้องการ ให้นักเรียนวิเคราะห์และสรุปออกมาเป็นกราฟ หรือตารางเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสียของอาชีพที่น่าสนใจ

2. เครื่องมือ Google Sheets, กระดาษกราฟ, ข้อมูลสถิติแรงงาน

ฐานที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา สำหรับผู้ถนัดมิติสัมพันธ์, เข้าใจตนเอง, ศิลปะ

1. ภารกิจ "สถาปนิกชีวิต ลิขิตเส้นทางฝัน" ให้นักเรียนออกแบบ "แผนที่ชีวิต (Life Roadmap)" หรือ "Vision Board" ที่แสดงภาพตนเองในอีก 10 ปีข้างหน้า (ประกอบอาชีพอะไร อยู่ที่ไหน มีไลฟ์สไตล์อย่างไร) โดยเน้นการใช้จินตนาการและการตกแต่ง

2. เครื่องมือ Canva, กระดาษร้อยปอนด์, สี, นิตยสารสำหรับตัดปะ

ฐานที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Zone) สำหรับผู้ถนัดภาษา, มนุษยสัมพันธ์, เคลื่อนไหว

1. ภารกิจ "อินฟลูเอนเซอร์ รีวิวอาชีพ" ให้นักเรียนจับคู่หรือกลุ่มย่อย เพื่อสวมบทบาทสมมติ (Role Play) เช่น การสัมภาษณ์งาน, การเป็น YouTuber รีวิวอาชีพ, หรือการเป็นพิธีกร แนะนำอาชีพ แล้วอัดคลิปวิดีโอสั้นๆ

2. เครื่องมือ CAPCUT, AI Gemini, ChatGPT กล้องมือถือ, ไมโครโฟน, สคริปต์สัมภาษณ์

3. ขั้นสรุปและประเมินผล

3.1 วัตถุประสงค์ เพื่อถอดบทเรียนและเตรียมผลงานเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชั้นต่อไป

3.2 บทบาทครู

ชวนคิด ตั้งคำถามให้นักเรียนสะท้อนคิดท้ายคาบ เช่น "วันนี้ค้นพบจุดแข็งอะไรในตัวเอง?", "งานที่ทำในฐานนี้ ตรงกับที่จินตนาการไว้ไหม?", "ถ้าต้องประกอบอาชีพแนวนี้จริง ๆ คิดว่าทำได้ไหม?"

มอบหมายงาน ให้นักเรียนตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงาน (กราฟ, แผนที่ชีวิต, คลิปวิดีโอ) และแนะนำวิธีการนำไปโพสต์ลงในพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน Padlet เพื่อใช้ต่อไป

ขั้นที่ 4 (แลกเปลี่ยนเรียนรู้)

3.3 บทบาทนักเรียน

3.3.1 ตอบคำถามสะท้อนคิดผ่าน Mentimeter

3.3.2 เก็บรวบรวม/บันทึกไฟล์ผลงานของตนเองให้พร้อม

4. ขั้นตอนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

4.1 วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนต่างกลุ่ม

4.2 รูปแบบ ผสมผสาน (นำเสนอในห้อง ร่วมกับแชร์ไฟล์ออนไลน์)

4.3 ระบบ/โปรแกรมที่ใช้

4.3.1 Padlet คือ กระดานบอร์ดออนไลน์สำหรับแปะผลงาน/ข้อคิดเห็น (Digital Gallery Walk)

4.3.2 Flip (Flipgrid) อัปเดตวิดีโอสั้นสะท้อนความรู้สึก (Vlog) ว่า "ฉันค้นพบอะไรในตัวเองวันนี้"

4.4 กิจกรรมและบทบาท

4.4.1 ครู เข้าไปคอมเมนต์ใน Padlet และสรุปประเด็นการเรียนรู้ เชื่อมโยงสู่เป้าหมายการตระหนักรู้

4.4.2 นักเรียน โพสต์ผลงานลง Padlet, ดูงานของเพื่อน, และเขียน/อัปเดตศิลปะสะท้อนคิด

4.4.3 เพื่อนร่วมชั้น ให้ Feedback เชิงบวกต่อผลงานเพื่อน (กดหัวใจ/คอมเมนต์)

5. ขั้นตอนการปรับปรุงและนำไปใช้

5.1 วัตถุประสงค์ วางแผนอนาคตและสร้าง Portfolio

5.2 รูปแบบ: Online การสร้างชิ้นงานและเผยแพร่

5.3 ระบบ/โปรแกรมที่ใช้

5.3.1 Google Sites สร้าง Web Portfolio รวบรวมผลงานและแผนการศึกษาต่อ

5.3.2 Canva ออกแบบ "Resume ฉบับแรกของฉัน" หรือ "Career Roadmap Timeline"

5.4 กิจกรรมและบทบาท

5.4.1 ครู ให้คำปรึกษารายบุคคล (Coaching) ตรวจสอบความสมจริงของแผนอาชีพ

5.4.2 นักเรียน ปรับปรุงแผนอาชีพจาก Feedback ที่ได้รับ และสร้าง Portfolio ออนไลน์เพื่อเก็บสะสมผลงานจริง

5. การประเมินพัฒนาการของผู้เรียน

5.1 การตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)

5.2 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยี และบทบาทครู

6. ปัจจัยสนับสนุน

เพื่อให้รูปแบบ รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ความสำเร็จจำเป็นต้องระบุปัจจัยนำเข้าหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยโดยอ้างอิงจากบริบทของ Blended Learning และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยี

เนื่องจากเป็น Blended Learning ปัจจัยนี้คือหัวใจสำคัญ

6.1.1 เสถียรภาพของอินเทอร์เน็ต ทั้งโรงเรียนและที่บ้านต้องเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ในระดับที่สามารถดูวิดีโอและใช้งาน Canva ได้ราบรื่น

6.1.2 อุปกรณ์ นักเรียนควรมีอุปกรณ์ (Smart Phone, Tablet หรือ PC) แบบ 1:1 หรืออย่างน้อยกลุ่มละ 1 เครื่องในกิจกรรม Onsite

6.1.3 ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS) ต้องมี Platform กลาง เช่น Google Classroom เพื่อเป็นศูนย์รวมใบความรู้ ลิงก์ส่งงาน และประกาศข่าวสาร เพื่อเชื่อมต่อโลก Online และ Onsite เข้าด้วยกัน

6.2 ปัจจัยด้านทรัพยากรบุคคล

6.2.1 บทบาทของครูต้องเปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช"

6.2.2 สมรรถนะครูผู้สอน ครูต้องมีความรู้เรื่องทฤษฎีพหุปัญญาเพื่อวินิจฉัยเด็กได้ถูกต้อง และต้องมีทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) ในการใช้เครื่องมือต่างๆ (EdPuzzle, Padlet, Google Sites)

6.2.3 ทีมสนับสนุน ควรมีบุคลากร ICT คอยช่วยเหลือหากระบบล่มหรือนักเรียนเข้าใช้งานไม่ได้

6.3 ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

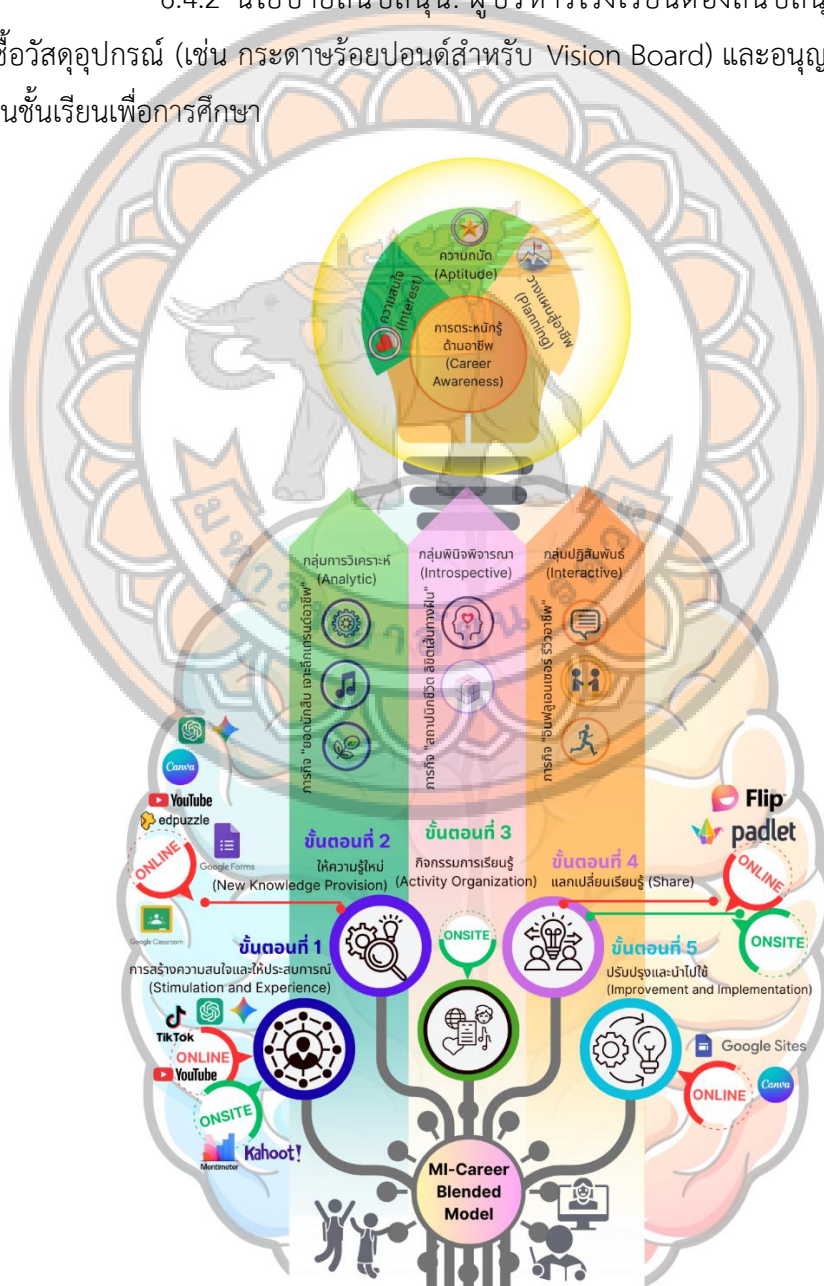
6.3.1 พื้นที่เรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ห้องเรียน Onsite ต้องสามารถจัดโต๊ะเก้าอี้เป็นกลุ่มได้ง่าย เพื่อรองรับกิจกรรมฐาน 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์)

6.3.2 บรรยากาศเชิงบวก ต้องสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยทางจิตใจให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกตามความถนัดของตนเองโดยไม่ถูกเปรียบเทียบ

6.4 ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ

6.4.1 การจัดสรรเวลา ตารางเรียนต้องยืดหยุ่นพอที่จะให้ผู้เรียนศึกษา Online (Self-paced) นอกเวลา และทำกิจกรรม Onsite ได้ต่อเนื่อง

6.4.2 นโยบายสนับสนุน: ผู้บริหารโรงเรียนต้องสนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ (เช่น กระดาษร้อยปอนด์สำหรับ Vision Board) และอนุญาตให้ใช้เครื่องมือสื่อสารในชั้นเรียนเพื่อการศึกษา



ภาพ 5 แสดงรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



ส่วนที่ 2 ผลการหาคุณภาพการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการโดยนำรูปแบบการจัดการเรียนสอนและคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน พร้อมกับแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบ ฯ และคู่มือการใช้รูปแบบและหาประสิทธิภาพโดยนำรูปแบบการจัดกิจกรรมไปใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบฯ ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 20 แสดงผลประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านหลักการและวัตถุประสงค์			
1.1 หลักการของรูปแบบมีความเหมาะสมกับการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น	4.00	0.71	มาก
1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบมีความสอดคล้องกับการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพทั้ง 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)	3.80	0.45	มาก
1.3 หลักการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น	3.80	0.45	มาก
1.4 วัตถุประสงค์ระบุพฤติกรรมบ่งชี้ที่สามารถวัดและประเมินผลได้ชัดเจน	4.20	0.45	มาก
1.5 การนำทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานช่วยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง	4.20	0.45	มาก
รวม	4.00	0.50	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
2. ด้านเนื้อหาสาระและสื่อเทคโนโลยี			
2.1 เนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ (Online Content) มีความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (เช่น คลิปสั้น, Infographic)	4.60	0.40	มากที่สุด
2.2 ปริมาณเนื้อหาและเวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.20	0.45	มาก
2.3 สื่อเทคโนโลยีที่เลือกใช้ (เช่น Google Classroom, Padlet, Canva) ใช้งานง่ายและเข้าถึงสะดวก	4.20	0.45	มาก
2.4 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากมีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน	3.60	0.55	มาก
2.5 แพลตฟอร์มการเรียนรู้มีระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ผู้เรียนติดตามความก้าวหน้าของตนเองได้	4.20	0.45	มาก
รวม	4.16	0.46	มาก
3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม			
3.1 ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Stimulation) กิจกรรมกระตุ้นความสนใจผ่านสื่อ Social Media (TikTok/Shorts) มีความเหมาะสมในการดึงดูดผู้เรียน	4.60	0.71	
3.2 ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge) การเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอและทำแบบทดสอบออนไลน์ (Pre-class) ช่วยเตรียมความพร้อมผู้เรียนได้ดี	4.60	0.71	มากที่สุด
3.3 ขั้นที่ 3 กิจกรรม (Activity) การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมในการปฏิบัติจริง	4.00	0.71	มาก
3.4 ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน (Share) การสะท้อนคิดและแชร์ผลงานผ่านพื้นที่ออนไลน์ (Padlet/Flip) ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.00	0.71	มาก
3.5 ขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement) การสร้าง Portfolio ออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนวางแผนอาชีพได้อย่างเป็นรูปธรรม	4.60	0.71	มากที่สุด
รวม	4.36	0.71	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 วิธีการวัดผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้	4.00	0.71	มาก
4.2 เครื่องมือวัด (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้) มีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูล	4.20	0.45	มาก
4.3 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน (Rubrics) มีความชัดเจนและยุติธรรม	4.20	0.45	มาก
รวม	4.13	0.54	มาก
ภาพรวม	4.17	0.55	มาก

จากตารางพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.17$, S.D. = 0.55) โดยหากพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้ ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.71) โดยเฉพาะในขั้นตอนที่ 1 (การสร้างความสนใจ), ขั้นตอนที่ 2 (การให้ความรู้ใหม่) และขั้นตอนที่ 5 (การปรับปรุงและนำไปใช้) ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$) สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อ Social Media และการสร้าง Portfolio ออนไลน์ ตอบโจทย์พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดีเยี่ยม ด้านเนื้อหาสาระและสื่อเทคโนโลยี อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.46) โดยจุดเด่นอยู่ที่เนื้อหาบทเรียนออนไลน์ที่มีความทันสมัยและดึงดูดใจ ซึ่งได้รับผลประเมินในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.40) ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.13$, S.D. = 0.54) โดยเครื่องมือวัดพหุปัญญาและการตระหนักรู้มีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูลเชิงประจักษ์ ด้านหลักการและวัตถุประสงค์ อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.50) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบนี้สอดคล้องกับการทักษะในศตวรรษที่ 21 และตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้จริง

ตาราง 21 แสดงผลประเมินความถูกต้องของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญา
เป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

รายการประเมินความถูกต้อง	ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	ความเหมาะสม
1. ความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน			
1.1 รูปแบบมีการจัดสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online) และการเรียนในชั้นเรียน (Onsite) ได้อย่างลงตัวและถูกต้องตามหลัก Flipped Classroom	4.20	0.45	มาก
1.2 การออกแบบกิจกรรม Online เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced) ตามหลักการเรียนรู้แบบนำตนเอง	4.60	0.45	มากที่สุด
1.3 การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนได้จริง	4.80	0.45	มากที่สุด
1.4 รูปแบบสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexibility) ตามนิยามของการเรียนรู้แบบผสมผสาน	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม 4.6 0.45 มากที่สุด			
2. ความถูกต้องตามทฤษฎีพหุปัญญา			
2.1 การจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) สอดคล้องกับแนวคิดการจัดกลุ่มของ Walter McKenzie	4.60	0.71	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติความถนัดของปัญญาแต่ละด้านอย่างถูกต้อง	4.20	0.45	มาก
2.3 เครื่องมือคัดกรอง (แบบวัดพหุปัญญา) สามารถจำแนกความถนัดของผู้เรียนได้ตรงตามทฤษฎี	4.00	0.45	มาก
2.4 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความแตกต่างระหว่างบุคคลตามหลัก พหุปัญญา	4.80	0.71	มากที่สุด
รวม 4.40 0.58 มาก			

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมินความถูกต้อง	ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	ความเหมาะสม
3. ความถูกต้องตามหลักการตระหนักรู้ด้านอาชีพ			
3.1 รูปแบบครอบคลุมนิยามของการตระหนักรู้ด้านอาชีพครบทั้ง 3 องค์ประกอบ (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)	4.60	0.45	มากที่สุด
3.2 กระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสำรวจตนเอง (Self-Exploration) และเข้าใจโลกของอาชีพได้ถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว	4.80	0.71	มากที่สุด
3.3 กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความถนัดของตนเอง (Aptitude) ไปสู่การวางแผนอาชีพ (Planning) ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล	4.20	0.45	มาก
3.4 ข้อมูลสารสนเทศด้านอาชีพที่น่าเสนอมีความถูกต้องและทันสมัยต่อโลกอาชีพในปัจจุบัน	4.80	0.71	มากที่สุด
รวม	4.60	0.58	มากที่สุด
ภาพรวม	4.53	0.53	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผู้เชี่ยวชาญประเมินความถูกต้องของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทธิปัญญาเป็นฐานฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.53) ซึ่งยืนยันถึงความสมบูรณ์เชิงทฤษฎีและการนำไปปฏิบัติได้จริง ดังนี้ ความถูกต้องตามหลักการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.58) โดยเฉพาะประเด็นการสำรวจตนเองตามหลักจิตวิทยาแนะแนว และความทันสมัยของข้อมูลอาชีพที่ได้รับผลประโยชน์สูงถึง $\bar{x} = 4.80$ ความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.45) โดยเด่นชัดในเรื่องการใช้เทคโนโลยีส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ และความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ (Flexibility) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ $\bar{x} = 4.80$ ความถูกต้องตามทฤษฎีพุทธิปัญญา อยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.58) โดยผู้เชี่ยวชาญให้การยอมรับอย่างมากในการจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น 3 กลุ่มตามแนวคิดของ Walter McKenzie และการส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในความแตกต่างของบุคคล ($\bar{x} = 4.80$)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยทำ การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้แบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพโดยมีรายละเอียดของผลการทดลองดังนี้

1. ผลการทดสอบแบบวัดแนวความถนัดทางพุทปัญญาเพื่อจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) สำหรับใช้ในการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม

ตาราง 22 แสดงจำนวนนักเรียนในการจำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) สำหรับใช้ในการแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม

กลุ่มกิจกรรม	จำนวนนักเรียน	ร้อยละ
กลุ่มวิเคราะห์	18	40.91
กลุ่มพินิจพิจารณา	16	36.36
กลุ่มปฏิสัมพันธ์	10	22.73
รวม	44	100

จากตาราง แสดงให้เห็นว่า แสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 44 คน สามารถจำแนกตามความถนัดพุทปัญญาเพื่อใช้ในการจัดกลุ่มกิจกรรมได้ครบทั้ง 3 กลุ่มหลัก โดยกลุ่มที่มีจำนวนนักเรียนมากที่สุดคือ กลุ่มวิเคราะห์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 40.91 รองลงมาคือ กลุ่มพินิจพิจารณา จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 และ กลุ่มปฏิสัมพันธ์ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 22.73 ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ (E_1/E_2) ของรูปแบบกิจกรรม ซึ่งได้มาจาก คะแนนเก็บระหว่างเรียน (E_1) มาจากกิจกรรม 1) คะแนนจากการทำแบบฝึกหัด 2) คะแนนจากผลงานกลุ่มในฐานะกิจกรรม 3) คะแนนชิ้นงานและคะแนนสอบหลังเรียน (E_2) มาจากแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ตาราง 23 แสดงค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่าง ค่าเฉลี่ยร้อยละของของรูปแบบกิจกรรมซึ่งได้มาจากคะแนนเก็บระหว่างเรียน

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนรวมของ กลุ่มตัวอย่าง	$\bar{x}$	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	36	1272	28.91	80.30
คะแนนสอบหลังเรียน (E_2)	36	1498	34.05	94.57

จากตาราง 12 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 28.91 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.30 (E_1) และคะแนนเฉลี่ยจากการวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังเรียน (Product) เท่ากับ 34.05 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 94.57 (E_2) แสดงว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษามีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.57/80.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

3. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและหลังการทดลองใช้รูปแบบ

ตาราง 24 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	$\bar{x}$	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	44	28.91	4.13	7.286*
หลังเรียน	44	34.05	2.20	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางแสดงให้เห็นว่า คะแนนความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 28.91 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.13 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 34.05 คะแนน ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.20 และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหา ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีผลความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการจัดการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนการจัดการ เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎี
พหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรม
เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเป็นการประเมิน
คุณภาพเพื่อรับรอง รูปแบบกิจกรรมผสมผสาน ฯ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนการ
สอน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณ ค่า 5 ระดับ (Rating Scales) แสดงได้ดังนี้

**ตาราง 25 แสดงผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญา
โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษา**

รายการประเมิน	N=5		ระดับ คุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
ด้านความเป็นไปได้ (Possibility)			
1. กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (MI-Career Blended Process) สามารถนำไปจัดกิจกรรมได้จริงตามตารางเวลาเรียนปกติหรือรูปแบบค่าย	4.44	0.53	มาก
2. การบริหารจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Online & Onsite) มีความสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของโรงเรียนในปัจจุบัน	4.33	0.71	มาก
3. บทบาทของครูในการเปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" (Coach) สามารถปฏิบัติได้จริงภายใต้การสนับสนุนของทีม ICT	4.78	0.44	มากที่สุด
รวม	4.52	0.56	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสม (Suitability)			
4. การใช้สื่อ เทคโนโลยี (TikTok, YouTube Shorts, AI Gemini) มีความเหมาะสมกับความสนใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	4.22	0.44	มาก
5. การจัดกลุ่มพหุปัญญาเป็น 3 กลุ่มหลัก (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมและลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียน	4.67	0.5	มากที่สุด

ตาราง 27 (ต่อ)

รายการประเมิน	N=5		ระดับ คุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
6. การกิจจำลองอาชีพในแต่ละฐาน (ยอดนักสืบ, สถาปนิกชีวิต, อินฟลูเอนเซอร์) มีความท้าทายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.11	0.6	มาก
รวม	4.33	0.51	มาก
ด้านความถูกต้อง (Validity)			
7. การบูรณาการทฤษฎีพุทปัญญา (MI) ร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีความถูกต้องตามหลักการออกแบบการเรียนรู้	4.33	0.5	มาก
8. การนิยามองค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน) มีความถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว	4.22	0.44	มาก
9. ขั้นตอนกิจกรรม ABL (Activity-Based Learning) ทั้ง 5 ขั้นตอนมีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกันตามลำดับขั้นการเรียนรู้	4.22	0.67	มาก
รวม	4.26	0.54	มาก
ด้านความครอบคลุม (Coverage)			
10. รูปแบบครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ (หลักการ, วัตถุประสงค์, เนื้อหา, กระบวนการ, การวัดผล และปัจจัยสนับสนุน)	4.33	0.5	มาก
11. กิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย (ความรู้), ทักษะพิสัย (การปฏิบัติ) และจิตพิสัย (การตระหนักรู้)	4.11	0.6	มาก
12. เนื้อหาสาระครอบคลุมทั้ง "ศาสตร์แห่งพุทปัญญา" และ "ศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ"	4.44	0.53	มาก
รวม	4.29	0.54	มาก

ตาราง 27 (ต่อ)

รายการประเมิน	N=5		ระดับ คุณภาพ
	$\bar{x}$	S.D.	
ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility)			
13. รูปแบบนี้มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพและความถนัดที่แท้จริงของตนเอง	4.33	0.5	มาก
14. ผลผลิตจากการเรียนรู้ (Web Portfolio, Resume, Career Roadmap) สามารถนำไปใช้งานจริงในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ	4.22	0.67	มาก
15. รูปแบบสามารถนำไปปรับใช้หรือขยายผลในกิจกรรมแนะแนวของโรงเรียนอื่นๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้	4.33	0.5	มาก
รวม	4.29	0.56	มาก
ภาพรวม	4.34	0.54	มาก

จากตารางพบว่า ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.34$, S.D. = 0.54) ผลการพิจารณารับรองรูปแบบ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านรับรองรูปแบบ ที่พัฒนาขึ้นสามารถ นำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง โดยสามารถจำแนกผลการประเมินตามองค์ประกอบได้ดังนี้ ด้านความเป็นไปได้ (Possibility) ได้รับการประเมินในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.56) โดยบทบาทของครูในการเปลี่ยนจากผู้สอนเป็นโค้ชสามารถปฏิบัติได้จริงภายใต้การสนับสนุนของทีม ICT อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.78$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนสามารถนำไปจัดกิจกรรมได้จริงตามตารางเวลาเรียนปกติหรือรูปแบบค่ายในระดับมาก ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.53) และการบริหารจัดการการเรียนรู้แบบผสมผสานมีความสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของโรงเรียนในปัจจุบันในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.71) ด้านความเหมาะสม (Suitability) ได้รับการประเมินในระดับมาก ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.51) โดยการจัดกลุ่มหุปัญญาเป็น 3 กลุ่มหลัก ประกอบด้วย กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ มีความเหมาะสมและลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียนในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.50) ขณะที่การใช้สื่อ เทคโนโลยี เช่น TikTok, YouTube Shorts และ AI Gemini มีความเหมาะสมกับความสนใจและพฤติกรรมการณ์

เรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในระดับมาก ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.44) และภารกิจจำลองอาชีพในแต่ละฐาน ได้แก่ ยอดนักสืบ สถาปนิกชีวิตและอินฟลูเอนเซอร์ มีความท้าทายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนในระดับมาก ($\bar{x} = 4.11$, S.D. = 0.60) ด้านความถูกต้อง (Validity) ได้รับการประเมินในระดับมาก ($\bar{x} = 4.26$, S.D. = 0.54) โดยการบูรณาการทฤษฎีพหุปัญญาร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสานมีความถูกต้องตามหลักการออกแบบการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.50) การนิยามองค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน ประกอบด้วย ความสนใจ ความถนัด และการวางแผน มีความถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.44) และขั้นตอนกิจกรรม Activity-Based Learning ทั้ง 5 ขั้นตอน มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกันตามลำดับขั้นการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67) ทุกรายการอยู่ในระดับมาก ด้านความครอบคลุม (Coverage) ได้รับการประเมินในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.54) โดยเนื้อหาสาระครอบคลุมทั้งศาสตร์แห่งพหุปัญญา และศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ ($\bar{x} = 4.44$, S.D. = 0.53) รูปแบบครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ การวัดผล และปัจจัยสนับสนุน ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.50) และกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย (ความรู้) ทักษะพิสัย (การปฏิบัติ) และจิตพิสัย (การตระหนักรู้) ($\bar{x} = 4.11$, S.D. = 0.60) ทุกรายการอยู่ในระดับมาก ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility) ได้รับการประเมินในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.56) โดยรูปแบบนี้มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพและความถนัดที่แท้จริงของตนเอง ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.50) รูปแบบสามารถนำไปปรับใช้หรือขยายผลในกิจกรรมแนะแนวของโรงเรียนอื่นที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้ ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.50) และผลผลิตจากการเรียนรู้ ประกอบด้วย Web Portfolio, Resume และ Career Roadmap สามารถนำไปใช้งานจริงในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.67) ทุกรายการอยู่ในระดับมาก

ตาราง 26 แสดงข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ	การปรับปรุง
การแบ่งกลุ่มผู้เรียนเข้าฐานกิจกรรมตามความถนัด 3 กลุ่ม เป็นแนวคิดที่ดี แต่ในทางปฏิบัติ นักเรียนบางคนอาจมีความถนัดก้ำกึ่งหรือสนใจอยากทดลองทำกิจกรรมในกลุ่มอื่นด้วย ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เลือกหรือเวียนฐานได้หากเวลาเพียงพอ	ผู้วิจัยได้ปรับปรุงขั้นตอนที่ 3 (กิจกรรมการเรียนรู้) โดยเพิ่มเงื่อนไข ท้ายกิจกรรม ประมาณ 10-15 นาที เพื่อให้ นักเรียนสามารถเดินไปดูผลงานหรือทดลองกิจกรรมของฐานอื่นที่ตนเองไม่ได้สังกัดได้ เพื่อเปิดโลกทัศน์ทางอาชีพให้กว้างขึ้น
เนื่องจากรูปแบบเน้นการใช้สื่อออนไลน์และ AI (Gemini/ChatGPT) ค่อนข้างมาก หากโรงเรียนที่มีบริบทความพร้อมด้านอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรืออุปกรณ์ไม่เพียงพอ อาจทำให้กระบวนการสะดุดได้ ควรมีแผนสำรองรองรับ	ผู้วิจัยได้เพิ่มเติมในส่วนสื่อการเรียนรู้ โดยจัดทำ "ชุดกิจกรรมแบบออฟไลน์" สำรองไว้ในคู่มือครู ใบงานกระดาษสำหรับออกแบบเส้นทางชีวิต แทนการใช้ Canva ในกรณีที่ระบบขัดข้อง

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 3) เพื่อรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนป่าแลวหลวงวิทยา จังหวัดน่าน ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 44 คน แม้จะเป็นการเลือกแบบเจาะจง แต่เพื่อลดอคติและเพิ่มความน่าเชื่อถือของงานวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้ 1) ความคละก้นของผลสัมฤทธิ์ เลือกห้องเรียนที่มีนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละก้นตามธรรมชาติ (Mixed Ability) เพื่อเป็นตัวแทนที่ดีของประชากร 2) พื้นฐานความรู้เดิม เป็นนักเรียนที่ไม่เคยเข้าร่วมกิจกรรมค่ายแนะแนวอาชีพในลักษณะเดียวกันมาก่อน เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนด้านประสบการณ์เดิม 3) ความสมัครใจ นักเรียนและผู้ปกครองยินดีเข้าร่วมกิจกรรมค่ายและเก็บข้อมูลตลอดระยะเวลาการวิจัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา และระยะที่ 3 การประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยอภิปรายผล และเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระยะหลัก ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการดำเนินงานในแต่ละระยะได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาารูปแบบจากการสังเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น ร่วมกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสานและทฤษฎีพหุปัญญา ผู้วิจัยได้พัฒนา รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาซึ่งมีจุดเด่น คือการจัดกลุ่มผู้เรียนตามแนวคิดของ Walter McKenzie เป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ เพื่อลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียน โดยมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ขั้นให้ความรู้ใหม่ 3) ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ขั้นปรับปรุงและนำไปใช้ ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า รูปแบบมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านกระบวนการเรียนรู้และการวัดประเมินผล

2. ผลการศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการนำรูปแบบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 44 คน พบผลเชิงประจักษ์ดังนี้

2.1 ประสิทธิภาพของรูปแบบ: มีค่าประสิทธิภาพกระบวนการและผลลัพธ์ (E1/E2) เท่ากับ 80.30/94.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

2.2 การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ: นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีการพัฒนาขึ้นทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ

2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียน: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมในระดับมากที่สุด โดยสะท้อนว่ากิจกรรมมีความสนุกสนาน ทำง่าย และช่วยให้ค้นพบตนเองได้จริง

3. ผลการประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิให้การรับรองรูปแบบกิจกรรม ที่พัฒนาขึ้น โดยประเมินว่ามีคุณภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านมาตรฐานความเป็นประโยชน์ ด้านมาตรฐานความเป็นไปได้ ด้านมาตรฐานความเหมาะสม และด้านมาตรฐานความถูกต้อง ซึ่งยืนยันได้ว่ารูปแบบนี้สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในบริบทสถานศึกษาและถูกต้องตามหลักวิชาการ

อภิปรายผล

ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ในการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพของผู้เรียนนั้น มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายขยายความ โดยเชื่อมโยงกับทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ 1) พลังของการบูรณาการพหุปัญญา สู่การปลดล็อกศักยภาพรายบุคคลผลการวิจัยชี้ชัดว่า การจัดกิจกรรมที่จำแนกผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่มตามแนวคิดของ McKenzie (2005) ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณาและกลุ่มปฏิสัมพันธ์เป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญที่สุด การแบ่งกลุ่มเช่นนี้ไม่ได้เป็นการ ตีตรา ผู้เรียน แต่เป็นการ จัดพื้นที่ทางปัญญาที่เหมาะสมให้แก่พวกเขาตามทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (1983) มนุษย์ทุกคนมีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เมื่อรูปแบบกิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนกลุ่ม วิเคราะห์ได้ใช้ทักษะตรรกะในการวิเคราะห์ข้อมูลตลาดแรงงาน หรือให้นักเรียนกลุ่มพินิจพิจารณาได้ใช้ทักษะสังคมในการสัมภาษณ์บุคคลต้นแบบ ย่อมทำให้พวกเขารู้สึกว่าตนเอง มีความสามารถซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Self-Efficacy ของ Bandura (1977) ที่ว่าความเชื่อมั่นในศักยภาพตนเองเป็นรากฐานของการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จนอกจากนี้การที่กิจกรรมถูกออกแบบให้สอดคล้องกับจริตของผู้เรียนยังช่วยลดความวิตกกังวล ในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนกล้าที่จะเปิดเผยตัวตนและสำรวจความสนใจในอาชีพที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ต่างจากการแนะแนวแบบดั้งเดิมที่มักใช้กิจกรรมเดียวกันกับเด็กทุกคน ซึ่งอาจทำให้เด็กบางกลุ่มรู้สึกเบื่อหน่ายหรือล้าเหลว งานวิจัยนี้จึงยืนยันได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่ เคารพในความแตกต่าง คือกุญแจสำคัญสู่การค้นพบอาชีพที่ใช่ 2) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ในฐานะตัวเร่งกระบวนการรู้คิด การนำรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยเฉพาะโมเดล Flipped Classroom มาใช้ เป็นกลยุทธ์ที่ช่วยแก้ปัญหาเรื่อง เวลา ในการจัดกิจกรรมแนะแนวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบริบทโรงเรียนมัธยมศึกษา เวลาในคาบเรียนมักมีจำกัด หากใช้เวลาไปกับการบรรยายเนื้อหาทฤษฎีอาชีพ จะเหลือเวลาให้เด็กทำกิจกรรมน้อยมากรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ได้ย้ายเนื้อหาความรู้ไปไว้บนระบบออนไลน์ (Google Classroom/YouTube) ให้นักเรียนศึกษาล่วงหน้า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Horn & Staker (2011) ที่ว่าเทคโนโลยีช่วยสร้างความยืดหยุ่นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเอง เมื่อนักเรียนมีความรู้พื้นฐานมาจากบ้าน คาบเรียน Onsite จึงกลายเป็นพื้นที่ของการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) อย่างเต็มที่การเปลี่ยนแปลงนี้ส่งผลโดยตรงต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพ เพราะกระบวนการตระหนักรู้ (Awareness) ไม่ได้เกิดจากการ ฟัง แต่เกิดจากการ ไตร่ตรอง ผ่านประสบการณ์ เมื่อครุมีเวลาในห้องเรียนมากขึ้น จึงสามารถทำหน้าที่เป็น Coach คอยตั้งคำถาม กระตุ้นคิด ชวนให้นักเรียนวิเคราะห์จุดแข็งจุดอ่อนของตนเองได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย

ของ Graham (2006) ที่พบว่า Blended Learning ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมากกว่าการเรียนแบบเดิม 3) กระบวนการ 5 ขั้นตอนกับการพัฒนาภาวะทางอาชีพ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น มีความสอดคล้องกับลำดับขั้นการพัฒนาทางปัญญาและจิตวิทยาการแนะแนวอย่างเป็นระบบ 4) การเตรียมคนสู่โลกยุค AI และ Thailand 4.0 ผลการวิจัยที่พบว่านักเรียนมีความสนใจในกลุ่มอาชีพใหม่ๆ และมีทักษะการวางแผนที่ยืดหยุ่นขึ้น สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบนี้ตอบโจทย์การศึกษายุคใหม่ การบูรณาการเครื่องมือดิจิทัล เช่น AI Chatbot (Gemini/ChatGPT) หรือการสืบค้นข้อมูล Big Data เกี่ยวกับเทรนด์อาชีพ เข้าไปในกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนมี Digital Literacy และมีทักษะการปรับตัว (Adaptability) ซึ่งเป็น 21st Century Skills ที่สำคัญที่สุดในขณะที่โลกอาชีพกำลังถูก Disrupt ด้วยเทคโนโลยี การแนะแนวที่สอนให้เด็ก รู้จักอาชีพเดิม ๆ อาจไม่เพียงพอ แต่รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา สอนให้เด็ก รู้จักซึ่งเป็นทักษะที่ AI แย่งงานไม่ได้ เมื่อเด็กเข้าใจแก่นแท้ของความถนัดตนเอง ไม่ว่าโลกอาชีพจะเปลี่ยนไปอย่างไร พวกเขาก็จะสามารถนำจุดแข็งนั้นไปปรับใช้ (Reskill/Upskill) และอยู่รอดได้ สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของนโยบาย Thailand 4.0 ที่ต้องการสร้างคนไทยที่มีสมรรถนะสูง และรู้เท่าทันโลก

ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผลการทดลองสามารถสรุปได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 80.30/94.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการตระหนักรู้ด้านอาชีพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่า การนำแนวคิด การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มาใช้เป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนกิจกรรม สามารถตอบโจทย์ข้อจำกัดด้านเวลาและส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้จริงความสำเร็จนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Graham (2006) และ Horn & Staker (2011) ที่ได้ทบทวนไว้ในบทที่ 2 ซึ่งระบุว่า การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์และการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าช่วยสร้างความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะการใช้โมเดลห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ในขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาทฤษฎีและทำแบบวัดพหุปัญญาผ่านระบบออนไลน์มาก่อนล่วงหน้า ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของตนเองและเมื่อเข้าสู่ชั้นเรียน (Onsite) ในขั้นตอนที่ 3 จึงมีเวลาเหลือเพียงพอสำหรับการลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (Active Learning) อย่างเข้มข้น ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้เกิดความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสูงสุดตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญรับรอง รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดทั้งในด้านความเป็นไปได้ ความเหมาะสม ความถูกต้อง ความครอบคลุม และความเป็นประโยชน์ โดยเฉพาะบทบาทของครูที่เปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" ที่ได้รับคะแนนประเมินสูงที่สุด สิ่งยืนยันแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ที่สังเคราะห์จากงานของ ภัทรสร นรเหรียญ (2562) และ ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน และคณะ (2565) ว่าขั้นตอนการเรียนรู้ที่ดีต้องไม่ยึดเยื้อดเนื้อหา แต่ต้องออกแบบกระบวนการ ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ การที่ผู้เชี่ยวชาญรับรองด้าน ความเป็นไปได้และยังแสดงให้เห็นว่าการบูรณาการเครื่องมือดิจิทัลที่เลือกใช้ เช่น Google Classroom, Canva หรือ Padlet นั้น มีความเหมาะสมกับบริบทโรงเรียนและทักษะดิจิทัลของผู้เรียนในปัจจุบันที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

สรุปภาพรวม การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ครบถ้วน โดยได้ผลผลิตคือนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนอย่างเป็นระบบรวม 3 ศาสตร์สำคัญเข้าด้วยกัน ได้แก่ 1) จิตวิทยาการเรียนรู้ (ทฤษฎีพหุปัญญา) ที่ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างของผู้เรียน 2) เทคโนโลยีการศึกษา ที่ช่วยทลายข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และ 3) กระบวนการแนะแนวสมัยใหม่ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง ผลลัพธ์ที่ได้จึงไม่ได้หยุดอยู่แค่คะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น แต่คือการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เรียน ที่มีความมั่นใจในตนเอง รู้จักจุดแข็งของตนเอง และมองเห็นเส้นทางอนาคตที่ชัดเจนขึ้น ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเตรียมความพร้อมเยาวชนสู่โลกอาชีพในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 สำหรับครูผู้สอน บทบาทต้องเปลี่ยน ครูต้องลดการสั่งการแต่เพิ่มการสังเกตและการสะท้อนคิด ร่วมกับนักเรียน ครูต้อง ฟัง ให้มากกว่า พูด เพื่อจับสัญญาณความถนัดที่ซ่อนอยู่ในตัวเด็ก

1.2 ความยืดหยุ่นคือหัวใจ แม้จะมีการแบ่งกลุ่มพหุปัญญา แต่ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองเวียนฐาน ไปทำกิจกรรมในกลุ่มอื่นๆ บ้าง หากนักเรียนต้องการ เพื่อเป็นการเปิดโลกทัศน์และค้นพบศักยภาพแฝงที่อาจไม่เคยรู้มาก่อน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 มีการติดตามผลนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อเนื่องไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หรือระดับอุดมศึกษา เพื่อดูว่าการตัดสินใจเลือกแผนการเรียนและอาชีพของพวกเขามีความมั่นคง และประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด อันจะเป็นเครื่องยืนยันความยั่งยืนของรูปแบบ

2.2 ควรศึกษาผลของรูปแบบที่มีต่อตัวแปรทางจิตวิทยาอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ), ความยืดหยุ่นทางจิตใจ, หรือ ทักษะความเป็นผู้ประกอบการซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของความสำเร็จในอาชีพยุคใหม่

2.3 การพัฒนาแพลตฟอร์ม AI Career Coach ควรต่อยอดงานวิจัยด้วยการพัฒนาระบบฐานข้อมูลและ AI ที่สามารถประมวลผลพหุปัญญาของผู้เรียนร่วมกับ Big Data ของตลาดแรงงาน เพื่อให้คำแนะนำอาชีพตามความแตกต่างระหว่างบุคคลได้แบบเรียลไทม์ ซึ่งจะช่วยแบ่งเบาภาระครูและทำให้นักเรียนเข้าถึงการแนะแนวได้ทุกที่ทุกเวลา



บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ ทองรุ่ง, พรภิรมย์ หลงทรัพย์, รสริน เจริญไธสง, และประนอม พันธุ์ไธสง. (2565). *การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กลุ่มพัฒนาระบบการแนะแนว สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *แนวทางการเสริมสร้างทักษะและการสร้างเสริมประสบการณ์ อาชีพ*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัญจน์นิชา ชาวเรือ. (2563). *การพัฒนาโมเดลการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้การเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กัญจน์ภัส เกตุโรจน์. (2558). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในวุฒิภาวะด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนภูเก็ตรวิทยาลัย จังหวัดภูเก็ต*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน. (ม.ป.ป.). *Thai MOOC Course Support*
<http://www.thaicyberu.go.th>
- กิตติกา จันทะคุณ. (2566). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความตระหนักต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กฤษณ์ คำชาย. (2544). *จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้*. สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- กฤษณ์ จริยาปยุตต์เลิศ, วิชชุดา ฐิติโชติรัตน, สายใจ พัวพันธ์, อุบล สาธิตะกร, และอติยา พรชัย เกตุ. (2540). *การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนามโนภาพแห่งตนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จิระพร จงศิริ. (2545). *การจัดการเรียนการสอนแนะแนว*. ทวีวัฒนาพานิช.

- จุฑามณี อินทร์อุทิศ. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจียรนัย ทรงชัยกุล. (2557). การจัดงานแนะแนวของสถานศึกษาเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านอาชีพของผู้รับบริการ ใน เอกสารการสอนชุดวิชาหลักและระบบงานแนะแนวในสถานศึกษา หน่วยที่ 3 (น. 1-32). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ฉลอง บุญญานันท์. (2533). การแนะแนวอาชีพ. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน, สุวิมล สพฤกษ์ศรี, สราญจิต อ้นพา, บุญรอด ชาดิยานนท์, เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, เอกชัย ภูมิระรื่น, และเสกสรร สุขเสนา. (2565). การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความเป็นนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน. วารสารมนุษยสังคมสาร (มสส.), 20(2), 89-110.
- ชนะ กสิการ. (2533). การจัดกิจกรรมอาชีพ. ชมรมเด็ก.
- ชัยยง พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). Active Learning. คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ญาณิศา ไสสระน้อย. (2553). การพัฒนาแบบทดสอบพหุปัญญาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- ณัชชา หลาแสงกุล. (2547). ผลการให้คำปรึกษาทางอาชีพแบบกลุ่มต่อการตระหนักรู้ ในอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ณัฐริรา นันสะอาง. (2547). การเปรียบเทียบความสามารถทางพหุปัญญาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีการอบรมเลี้ยงดูแตกต่างกัน [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ดรุณนภา นาชัยฤทธิ์. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้กรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดแก้ปัญหาและการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีครุศาสตร์ [วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ทิตยาภา บานเย็น, ฌัฏสวรรณ ธนาพงษ์อนันท์, และอนวัต ชัยเกียรติธรรม. (2558). การเปรียบเทียบ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและเจตคติต่อ
การเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎีพุทัญญาและการจัดการเรียนรู้ตาม
แนวคิดสมองเป็นฐานนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3, 27(2), 103-111.
- ทิตนา แคมมณี. (2536). หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2). คณะ
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แคมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด. เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย (พิมพ์ครั้งที่ 8)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2556). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่16). โรงพิมพ์ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ธัญพันธ์ สุขประเสริฐ. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการฟังพูด
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษา, 18(24), 81-98.
- ธนู วงษ์จินดา. (2566). นโยบายการศึกษาเพื่อการมืงานทำ. [เอกสารการบรรยาย]. สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ธิตีรัตน์ รุ่งเจริญเกียรติ. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยกระบวนการ
เรียนรู้แบบ 4 MAT เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์และผลการเรียนรู้ของ
นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีความสามารถทางปัญญาต่างกัน [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎี
บัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นริศรา ศิริวงศ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง English for Daily Life
ตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2528). การพัฒนาการทางอาชีพ. แสงจันทร์.
- นาเดีย กาพา. (2562). การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-based learning: ABL).
<https://anyflip.com/jxpjh/gxlt/basic>.
- นิรนาท แสนสา. (2557). แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสำรวจความสนใจในอาชีพ. ใน เอกสาร การ
สอนคุตวิชากิจกรรมและเครื่องมือแนะแนว หน่วยที่ 7 (น. 1-62)
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.

- นิรนาท แสนสา. (2558). การวางแผนอาชีพกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ในเอกสารการสอนชุด
วิชาการแนะแนวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต หน่วยที่ 3 (น. 1-71).
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์.
- นิรันดร์ จุลทรัพย์. (2551). การแนะแนวเบื้องต้น. นาคิลป์ โฆษณา.
- นุชวรา เหลืองอังกูร, และบุษบา จริงบำรุง. (2547). การพัฒนาพหุปัญญาในชั้นเรียน. คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปัสดา ดาวเรือง. (2564). ผลของการเรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบปรับเหมาะตามรูปแบบการเรียนรู้
VARK เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขา
เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขต
ปราชญ์บุรี. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 27(2), 178-191.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาความคิด. 9119 เทคนิค พรินต์.
- ประภาพร พรหมสารา. (2547). การพัฒนาพหุปัญญาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน
บ้านวังทอง อำเภอบ้านดุง จังหวัดอุดรธานีโดยบูรณาการ [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประเวศ วะสี. (2535). การพัฒนาพลังสร้างสรรค์ระดับองค์กร. สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน.
- ปิติ วิทยาการ. (2537). ผลของการปรึกษาเชิงจิตวิทยาทางอาชีพแบบกลุ่มต่อการตระหนักรู้ในอาชีพ
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโพธิ์ไทรงามวิทยาคม [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต], จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิ่น นิลสุข. (2556). เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา. ศูนย์ผลิตตำราเรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ปิยะนุช แจ่มหม้อ. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเสริมทักษะภาษา
อังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต].
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- เป็นไท เทวินทร์. (2556). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจเลือกแนวทาง
การศึกษาต่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านป่าสัก จังหวัดเชียงใหม่
[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2529). การแนะแนวและการให้การศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา. บัณฑิต
การพิมพ์
- ไพฑูริ ลิทธิสุนทร. (2543). พหุปัญญาทฤษฎีสู่การปฏิบัติ พหุปัญญาในโรงเรียนไทย. สานปฏิรูป.

- แฝงมกล เพชรเกลี้ยง. (2563). การเรียนรู้แบบผสมผสาน *Blended Learning*. วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย, 2(2), 67-79.
- พรรณพิไล ชันขาริ. (2554). ความสามารถตามทฤษฎีพุทธิปัญญาของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม].
- พลกฤษณ์ รินทริก. (2562). การพัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบปรับเหมาะร่วมกับการเสริมศักยภาพทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงประจักษ์ผล รายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาซี ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พัชรา วงศ์ตาผา. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการคิดเชิงออกแบบร่วมกับหลักการสอนแบบทริช เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาทางวิศวกรรมของนิสิตนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรินทร์ ก่อเลิศวรพงศ์ (2557). แนวคิดเกี่ยวกับความถนัดในอาชีพ. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา กิจกรรมและเครื่องมือแนะแนว หน่วยที่ 8 (น. 1-61). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พิเชษฐ วังเทพนิวัติ. (2538). การตระหนักรู้ในอาชีพของนักเรียนชั้นตอนปลาย สังกัดกรมสามัญศึกษาเขตการศึกษา 7 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พิมพ์ชนก สุวรรณธาดา. (2550). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิษณานันท์ นิลสุข. (2556). บทเรียนออนไลน์แบบผสมผสาน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ไพรัตน์ จันทร์ประพัทธ์. (2557). การจัดการเรียนรู้โดยผสมผสานแนวคิดทฤษฎีพุทธิปัญญากับการใช้ปัญหาเป็นฐาน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ไพลิน บรรพโต. (2561). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความต้องการเลือกประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมบริการของนักศึกษา สาขาการจัดการการโรงแรม ระดับชั้นปริญญาตรีในเขตกรุงเทพและปริมณฑล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ภัทรสร นรเหรียญ, และชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.), 22(2), 46-61.
- ภัทรสร นรเหรียญ. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสม เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ภัทรกร หลั่งประยูร. (2565). ผลของการจัดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดทฤษฎีพุทฺธิปัญญาเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มนชัย เทียนทอง. (2549). การออกแบบและพัฒนาคอร์สแวร์สำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- มนรัตน์ สุจิรกุลไกร (2562). ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดเชิงบริหารของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มยุรี วิสุทราศัย. (2547). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อการตระหนักรู้ ในตนเองของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดซากหมาก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2544). พหุปัญญาและการประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนอนุบาล. แม่ค.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2551). พหุปัญญาและการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน. แม่ค.
- วรรณภา พรหมบุรมย์. (2526). ยุทธศาสตร์ในการจัดกิจกรรมแนะแนวอาชีพ. อักษรไทย.
- วรรณศา ปลอดโปร่ง. (2555). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒปทุมวัน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วลินดา พงศ์ธราธิก. (2547). ความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไทยกลางแจ้ง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วลีกาล ญาณสาร. (2550). ผลของการปรึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่ม ตามแนวของ Trotzer ที่มีต่อการตระหนักรู้ ในตนเอง และความหวังของเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 7 จังหวัดเชียงใหม่ [การค้นคว้าอิสระปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วัชร ช่างบุญเรือง. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วาสนา บุญชิต. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน. วารสารการศึกษาและการพัฒนา, 39(2), 25-34.
- เศรษฐาพันธ์ สุกใส. (2556). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้บนเว็บ ตามหลักทฤษฎีพุทฺธิปัญญา เพื่อส่งเสริมทักษะปฏิบัติสำหรับนักเรียนอาชีวศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

- สมชาย ทองหมู่. (2541). การศึกษาการรับรู้ ด้านอาชีพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานครนครสวรรค์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สมร ทองดี. (2534). การแนะแนวอาชีพ. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาพื้นฐานการแนะแนว หน่วยที่ 8-15. (น. 640-695). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้. หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- สามารถ สินทร. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐานตามทฤษฎีพหุปัญญา เพื่อสนับสนุนการคิด อย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- สายชล จินโจ. (2550). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชาการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ 1 สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนวระดับมัธยมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). แนวทางการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา: เพื่อพร้อมรับการประเมินภายนอก. พิมพ์ดี.
- สำเนา ขจรศิลป์. (2532). หลักการแนะแนว. ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2558). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสนชัย โพธิ์สินธุ์. (2545). ผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวของโรเจอร์ กับ การให้ข้อเสนอแนะที่มีต่อการตระหนักรู้ ค่าในอาชีพ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อมราภรณ์ เพ็ชรสุ่ม. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวตามแนวคิดพหุปัญญาเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีระนอง จังหวัดระนอง [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

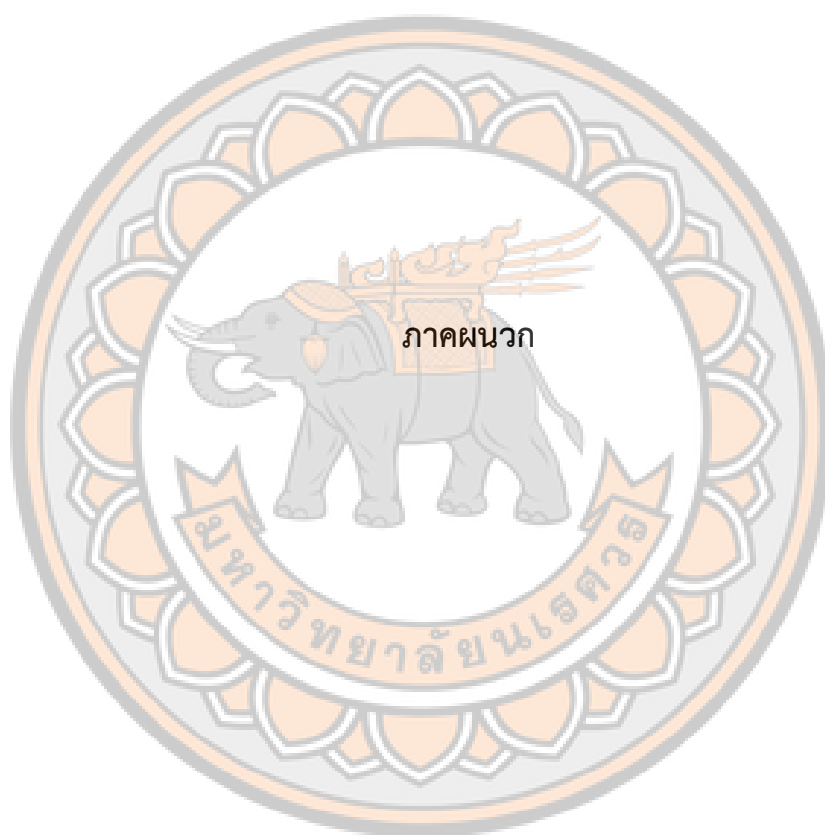
- อรณิชา พานทอง. (2567). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับเทคนิค Math Talk Moves ที่มีต่อทักษะการสื่อสารทางคณิตศาสตร์เรื่องความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรนุช แก้วมาตย์. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อารี ตัณฑ์เจริญรัตน์. (2537). *การแนะแนวอาชีพ*. ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อารี สันทนต์, และอุษณีย์ โพธิ์สุข. (2542). *เด็กที่มีความสามารถพิเศษ – พหุปัญญา*. สานปฎิรูป.
- อารี สันทนต์. (2543). *พหุปัญญาในห้องเรียนวิธีการสอนเพื่อพัฒนาปัญญาหลายด้าน*. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- อินทิรา รอดรู้. (2553). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อุทัย ปานกรด. (2537). *การวิเคราะห์ตัวประกอบการตระหนักรู้ ในอาชีพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครสวรรค์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Berkemeier, A. (2002). Blended learning: Review of the literature. *Journal of Educational Technology Systems*, 31(3), 23-45.
- Brolin, D. E., & Gysbers, N. C. (1979). *Career education: A model for implementation*. Charles E. Merrill.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Carman, J. M. (2002). *Blended learning design: Five key ingredients*.
<http://www.agilix.com/whitepapers/BlendedLearningDesign.pdf>
- Cassidy, T. J. (1989). *Career development and occupational awareness in secondary schools*. Routledge.
- Clark, D. N. (2007). *Strategic management: An emerging field of study*. London: Sage.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Currie, L. (1975). *The Role of the Teacher in Career Guidance*. McGraw-Hill.

- Dillihunt, M. L. (2004). *The effects of multiple intelligences and direct instruction on third and fifth grade students' attitudes toward science* (Doctoral dissertation). ProQuest Dissertations and Theses database. (UMI No. 3110411)
- Edwin, L. H., & Stanley, H. C. (1979). *Career guidance and counseling through the life span*. Little Brown.
- Errol, S., Randy, G., & Robert, S. (2007). *Blended Learning: Research Perspectives*. Sloan-C.
- Ford, G. A. (1989). *Career awareness and exploration*. Delmar.
- Gardner, H (1993). *Multiple intelligences: the theory in practice*. Basic Book.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Ginzberg, E., Ginsburg, S. W., Axelrad, S., & Herma, J. L. (1951). *Occupational Choice: An Approach to a General Theory*. Columbia University Press.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. McGraw-Hill Book.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.
- Graham, C. R., & Thorne, K. (2005). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. Kogan Page.
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Psychological Assessment Resources.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2011). *The rise of K-12 blended learning*. Innosight Institute.
- Hosseini, S. M. H. (2009). *The effect of cooperative learning on critical thinking*. [Unpublished master's thesis]. University of Isfahan.
- Isaacson, L. E. (1986). *Career information in counseling and career development*. Allyn and Bacon.
- Joe, S. T. (2006). *Blended learning: A research study on integrated instruction*. McGraw-Hill.
- Joyce, B., & Weil, M. (1992). *Model of teaching* (4th ed.). Allyn and Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M. (1992). *Models of teaching* (4th ed.). Allyn & Bacon.
- Karen, L., & Thorne, K. (2009). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. Kogan Page.

- Lazear, D. (1999). *Eight ways of teaching: The artistry of teaching with multiple intelligences* (3rd ed.). Skylight.
- Luft, J., & Ingham, H. (1970). *The Johari Window: A Graphic Model of Awareness in Interpersonal Relations*. University of California.
- McKenzie, W. (1999). *Multiple intelligences inventory*. Retrieved from <http://surfaquarium.com/MI/inventory.htm>
- McKenzie, W. (2005). *Multiple Intelligences and Instructional Technology*. (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- McKenzie, W. (2005). *Multiple Intelligences and Instructional Technology* (2nd ed.). International Society for Technology in Education.
- Ministry of Education. (2014). *Syllabus for Career Guidance and Counseling in Secondary Schools*. Agricultural Co-operative Federation of Thailand.
- Parsons, F. (1909). *Choosing a vocation*. Houghton Mifflin.
- Parsons, F. (1909). *Choosing a vocation*. Houghton Mifflin.
- Rega, B. (1993). *Fostering Creativity in Advertising Students: Incorporating the Theories of Multiple Intelligences and Integrative Learning*. Institute of Education Sciences.
- Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Saensa, N. (2015). Career interest and exploration. In *Guidance Instruments and Activities*. (pp. 50-112). Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University.
- Sharf, R. S. (2013). *Applying career development theory to counseling* (6th ed.). Brooks/Cole.
- Shen-Miller, D. S., McWhirter, E. H., & Bartone, A. S. (2012). Historical influences on the evolution of vocational counseling. In D. Capuzzi & M. D. Stauffer (Eds.), *Career counseling: Foundations, perspectives, and applications* (2nd ed., pp. 3–35). Routledge.
- Shoffner Creager, M. F., & Deacon, M. M. (2012). Trait and factor, developmental, learning, and cognitive theories. In D. Capuzzi & M. D. Stauffer (Eds.), *Career counseling: Foundations, perspectives, and applications* (2nd ed., pp. 43–79). Routledge/Taylor & Francis Group.

- Silver, H. F. (1995). *So each may learn: Integrating learning styles and multiple intelligences*. ASCD.
- Sohn, B. K. (2004). *Multiple intelligences in the classroom*. Education Books.
- Super, D. E. (1957). *The psychology of careers*. Harper & Row.
- Thongdee, S. (1991). Career guidance. In *Fundamentals of Guidance*. NSukhothai Thammathirat Open University.





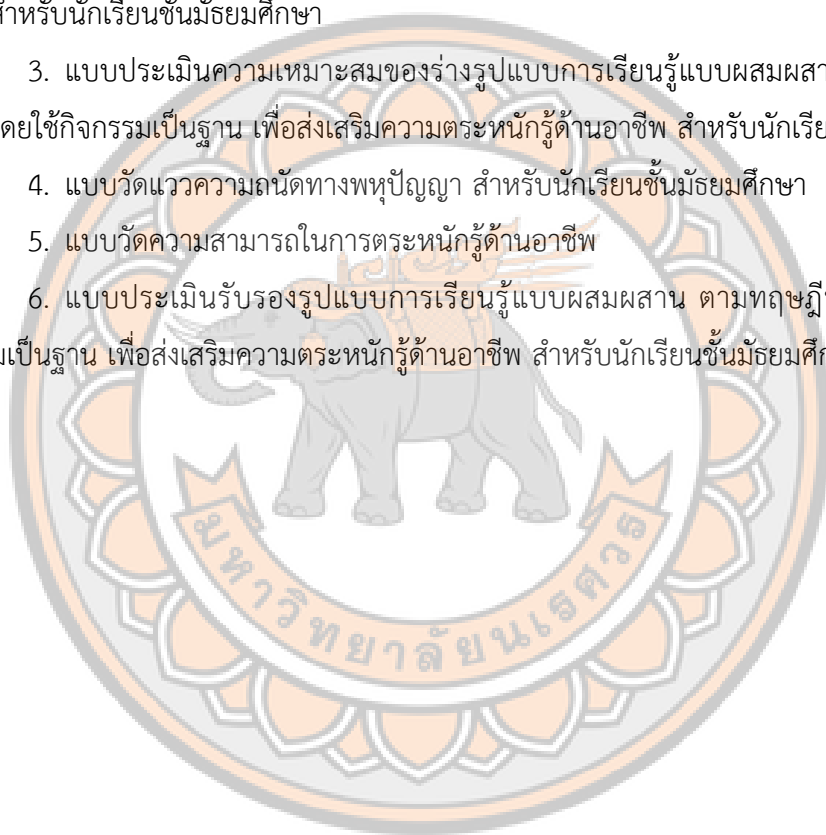
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลิสรา จิตรขณาวณิช	อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสันต์ ศรีหิรัญ	อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ นาดัน	อาจารย์ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
ดร.ปฐมพงศ์ อยู่จำนงค์	อาจารย์ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ดร.วิชาญ เกษเพชร	ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา วิทยฐานะเชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 3
ดร.จำลอง ไชยยา	ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล การจัดการศึกษา วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองหาน เขต 2
ดร.กฤติยา ขัติยะ	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองหาน เขต 1
ดร.วัชรพงศ์ โนนะนะ	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองหาน เขต 1
ดร.วิเรชา ปัญจมานนท์	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองหาน เขต 1
ดร.อดิสร ก้อนคำ	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3
ดร.รักษ์ศิริ จิตอารี	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองหาน เขต 2
ดร.เจษฎาภรณ์ สอนทะ	ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านด้าม
ดร.สามารถ ดีพรมกุล	ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านน้ำแก่นเหนือ
นางนิตากร อินผ่อง	ครู วิทยฐานะเชี่ยวชาญ โรงเรียนบ้านแม่ชะนิง

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนและความต้องการรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างเกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
3. แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
4. แบบวัดแนวความถนัดทางพหุปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
5. แบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
6. แบบประเมินรับรองรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา





**แบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่อง สภาพการจัดการเรียนการสอนและความต้องการรูปแบบกิจกรรม
ผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา**

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งในการทำวิจัย นักศึกษาปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการจัดการเรียนรู้แนะแนวอาชีพ ข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อการวิจัยและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนเท่านั้น ขอความกรุณาท่านตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพการจัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบัน

ตอนที่ 3 ความต้องการรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ระดับความคิดเห็น เกณฑ์ และความหมาย เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ มาก

3 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ น้อย

1 หมายถึง มีความต้องการ/ปฏิบัติ น้อยที่สุด

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะไว้ดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการระหว่าง การเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่มีสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ และการเรียนรู้แบบบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน เข้ากับ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยมีกระบวนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 ขั้นสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience)

1.2 ขั้นให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision)

1.3 ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization)

1.4 ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)

1.5 ขั้นปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation)

เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความถนัดของตนเองผ่านทฤษฎีหุปัญญาและนำไปสู่การตระหนักรู้ด้านอาชีพ

2. พหุปัญญา (Multiple Intelligences) หมายถึง ความสามารถที่หลากหลายของผู้เรียน แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ตามแนวคิดของ Howard Gardner ได้แก่ ด้านภาษา ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการเข้าใจตนเอง และด้านธรรมชาติวิทยา โดยในการวิจัยนี้ได้จัดกลุ่มพหุปัญญาเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Walter McKenzie ออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic) ประกอบด้วย ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรี และด้านธรรมชาติวิทยา เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์

2.2 กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective) ประกอบด้วย ด้านการเข้าใจตนเอง ด้านมิติสัมพันธ์ และด้านธรรมชาติวิทยา (เชิงการดำรงอยู่) เน้นจินตนาการและการตระหนักรู้ภายใน

2.3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ประกอบด้วย ด้านภาษา ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว เน้นการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

3.1 ความสนใจในอาชีพ การรับรู้ถึงความชอบ ความสนใจในการสำรวจข้อมูลอาชีพ และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย

3.2 ความถนัดในอาชีพ การรู้จุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และความสามารถในการเชื่อมโยงความถนัดของตนเองให้สอดคล้องกับลักษณะของอาชีพ

3.3 การวางแผนสู่อาชีพ การมีความชัดเจนในเป้าหมายอาชีพ และสามารถวางแผนการศึกษาต่อหรือพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพในอนาคต

4. ระดับสภาพปัจจุบัน หมายถึง ระดับความจริงของสภาพปัจจุบันท่านเป็นหรือพบ ในปัจจุบัน

5. ระดับความต้องการ หมายถึง ท่านมีระดับความต้องการในการจัดการเรียนการสอนของท่านอย่างไร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง □ หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง
ประสบการณ์การสอนแนะแนว

☐ น้อยกว่า 5 ปี

☐ 5-10 ปี

☐ มากกว่า 10 ปี

สังกัดโรงเรียน ☐ โรงเรียนขยายโอกาส

☐ โรงเรียนมัธยมศึกษากลาง

☐ โรงเรียนมัธยมศึกษาใหญ่

☐ โรงเรียนมัธยมศึกษาใหญ่พิเศษ

ตอนที่ 2 สภาพการจัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบัน

คำชี้แจง: โปรดกรอรายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย (✓) ระบุระดับการปฏิบัติหรือสภาพ
ที่เป็นจริงในโรงเรียนของท่าน (5=มากที่สุด, 4=มาก, 3=ปานกลาง, 2=น้อย, 1=น้อยที่สุด)

รายการประเมิน (สภาพปัจจุบัน)	5	4	3	2	1
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
1. มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)					
2. มีการใช้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ประกอบการสอนแนะแนวอาชีพ					
3. มีการจัดกิจกรรมที่คำนึงถึงความถนัดที่แตกต่างกันของผู้เรียน (พหุปัญญา)					
4. มีการบูรณาการการเรียนรู้ในห้องเรียนกับการค้นคว้านอกห้องเรียน					
ด้านการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพ					
5. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้สำรวจ ความสนใจ (Interest) ของตนเอง					
6. นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้ค้นหา ความถนัด (Aptitude) ของตนเอง					

ตอนที่ 3 ความต้องการรูปแบบกิจกรรมผสมผสานฯ

คำชี้แจง โปรดกรอรายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย (✓) ท่านมีความต้องการให้มีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่มีลักษณะดังต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด (5=มากที่สุด, 4=มาก, 3=ปานกลาง, 2=น้อย, 1=น้อยที่สุด)

รายการประเมิน (ความต้องการ)	5	4	3	2	1
ด้านรูปแบบการเรียนรู้					
1. ต้องการรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างการเรียนออนไลน์ (Online) กับการเรียนในชั้นเรียน (Onsite)					
2. ต้องการให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเบื้องต้นด้วยตนเองผ่านออนไลน์ ก่อนมาทำกิจกรรมในห้องเรียน (Flipped Classroom)					
3. ต้องการกิจกรรมที่จัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด (เช่น กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มศิลปะ/มิติสัมพันธ์, กลุ่มสื่อสาร)					
ด้านสื่อและเทคโนโลยี					
4. ต้องการสื่อวิดีโอสั้น (เช่น TikTok, Shorts) เพื่อกระตุ้นความสนใจในอาชีพ					
5. ต้องการแบบทดสอบออนไลน์ที่วิเคราะห์ปัญหาและความถนัดอาชีพได้ทันที					
6. ต้องการพื้นที่ออนไลน์ (เช่น Padlet, Web Portfolio) ให้นักเรียนแสดงผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
ด้านผลลัพธ์ที่คาดหวัง					
7. ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนระบุเป้าหมายอาชีพของตนเองได้ชัดเจนขึ้น					
8. ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อได้ด้วยตนเอง					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัย นายวุฒิชัย โลนันท์ สาขาวิชาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้าง

เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อ พัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้ เป็นส่วนประกอบในการทำวิจัย นักศึกษาปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้จริง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุล ผู้ถูกสัมภาษณ์

.....

ตำแหน่ง/วิทยฐานะ

.....

หน่วยงาน

.....

ความเชี่ยวชาญ

[] ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา / นวัตกรรมการศึกษา

[] ด้านจิตวิทยาแนะแนว / การพัฒนาผู้เรียน

[] ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา

เวลา..... สถานที่ในการสัมภาษณ์.....

วัน/เดือน/ปีในการสัมภาษณ์.....

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบ (MI-Career Blended Model)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาเอกสารประกอบ (ภาพร่างโมเดลและคู่มือฉบับย่อ) และให้ความเห็นในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านหลักการและแนวคิดพื้นฐาน (Basic Concepts & Principles)

1.1 การบูรณาการแนวคิด ท่านคิดว่าการนำหลักการ 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 2) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และ 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มาบูรณาการร่วมกันเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหรือไม่ อย่างไร

ความเห็น

1.2 การจัดกลุ่มพหุปัญญา การนำแนวคิดของ Walter McKenzie (2005) มาจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, กลุ่มปฏิสัมพันธ์) เพื่อลดความซับซ้อนในการจัดฐานกิจกรรม ท่านคิดว่าเป็นความเหมาะสมและครอบคลุมธรรมชาติของผู้เรียนหรือไม่

ความเห็น

2. ด้านวัตถุประสงค์ (Objectives)

2.1 ความครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 3 ด้าน คือ 1) ความสนใจในอาชีพ 2) ความถนัดในอาชีพ และ 3) การวางแผนสู่อาชีพ ครอบคลุมนิยามของ "การตระหนักรู้ด้านอาชีพ" (Career Awareness)

ความเห็น

3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Process 5 Steps)

ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อความเหมาะสมของขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอน
ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience)

ประเด็นพิจารณา การใช้สื่อวิดีโอสั้น (TikTok/Shorts) และ AI (Gemini/ChatGPT) เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าเรียน

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision)

ประเด็นพิจารณา การเรียนรู้แบบออนไลน์ 100% (Flipped Classroom) เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาของตนเองผ่าน Google Forms และเรียนรู้ทฤษฎีด้วยตนเอง

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization)

ประเด็นพิจารณา การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 ฐานตามความถนัด (กลุ่มวิเคราะห์กิจกรรมวิเคราะห์ เทรนด์อาชีพในปัจจุบัน , กิจกรรมวิเคราะห์ กิจกรรมออกแบบเส้นทางชีวิต (Life Roadmap), กลุ่มพินิจพิจารณา กิจกรรมรื้อวาทะที่สนใจ (Interactive Role Play)

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)

ประเด็นพิจารณา การใช้ Padlet หรือ Flip ในการสะท้อนคิด (Reflection) และแลกเปลี่ยนผลงาน

ความเห็น

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation)

ประเด็นพิจารณา การสร้าง Portfolio ออนไลน์ผ่าน Google Sites/Canva เพื่อวางแผนศึกษาต่อ

ความเห็น

4. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ (Digital Content & Tools)

การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี (เช่น Canva, Kahoot!, Google Classroom, AI Tools) มีความเหมาะสมกับความสามารถทางเทคโนโลยี (Digital Literacy) ของนักเรียนมัธยมต้นในบริบทโรงเรียนขยายโอกาส/ขนาดกลาง-ใหญ่ หรือไม่

ความเห็น

5. ด้านการวัดและประเมินผล (Measurement & Evaluation)

เครื่องมือและวิธีการวัดผล (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน, การประเมินชิ้นงาน Portfolio) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเพียงพอที่จะสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนหรือไม่

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

6. ด้านปัจจัยสนับสนุน (Supporting Factors)

บทบาทของครูในฐานะ "Coach" และ "Content Curator" แทนการเป็นผู้สอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติหรือไม่ และควรมีปัจจัยสนับสนุนใดเพิ่มเติม

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Suggestions)

ท่านมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนี้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นหรือไม่

ความเห็น

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

ผู้ให้สัมภาษณ์ (.....)

ตำแหน่ง.....

วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.....

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้ความอนุเคราะห์เสียสละเวลา ในการแสดงความคิดเห็น และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ตามรายละเอียดของแบบสัมภาษณ์



แบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทัญญาเป็นฐาน
เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งประกอบด้วยการประเมินคุณภาพ 3 ด้าน ตามมาตรฐานการประเมิน ได้แก่ ความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์

ตอนที่ 2 แบบประเมินความถูกต้องของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับ รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ขอความอนุเคราะห์ท่านพิจารณาประเด็นการประเมินคุณภาพของรูปแบบในแต่ละด้านโดยทำ

เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนคุณภาพ ซึ่งมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

5 หมายถึง รูปแบบามีคุณภาพในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง รูปแบบามีคุณภาพในระดับมาก

3 หมายถึง รูปแบบามีคุณภาพในระดับปานกลาง

2 หมายถึง รูปแบบามีคุณภาพในระดับน้อย

1 หมายถึง รูปแบบามีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

หากท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ขอความกรุณابันทึกเพิ่มเติมในตอนท้าย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ และเสียสละเวลาอันมีค่าของท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบ ฯ ในครั้งนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่ได้รับจากท่านจะเป็นประโยชน์ และนำไปสู่กระบวนการที่เหมาะสมในการพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อันจะส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้มีคุณภาพต่อไป

นายวุฒิชัย โฉนนท์ ผู้วิจัย



ตอนที่ 1 แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำชี้แจง โปรดกรอกรายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย (✓) ระบุระดับคะแนนคุณภาพ (5=มากที่สุด, 4=มาก, 3=ปานกลาง, 2=น้อย, 1=น้อยที่สุด)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านหลักการและวัตถุประสงค์					
1.1 หลักการของรูปแบบมีความเหมาะสมกับการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษา					
1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบมีความสอดคล้องกับการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพทั้ง 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)					
1.3 หลักการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น					
1.4 วัตถุประสงค์ระบุพฤติกรรมบ่งชี้ที่สามารถวัดและประเมินผลได้ชัดเจน					
1.5 การนำทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานช่วยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง					
2. ด้านเนื้อหาสาระและสื่อเทคโนโลยี					
2.1 เนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ (Online Content) มีความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (เช่น คลิปสั้น, Infographic)					
2.2 ปริมาณเนื้อหาและเวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
2.3 สื่อเทคโนโลยีที่เลือกใช้ (เช่น Google Classroom, Padlet, Canva) ใช้งานง่ายและเข้าถึงสะดวก					
2.4 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากมีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน					
2.5 แพลตฟอร์มการเรียนรู้มีระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ผู้เรียนติดตามความก้าวหน้าของตนเองได้					
3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม (Process 5 Steps)					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3.1 ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Stimulation) กิจกรรมกระตุ้นความสนใจผ่านสื่อ Social Media (TikTok/Shorts) มีความเหมาะสมในการดึงดูดผู้เรียน					
3.2 ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge) การเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอและทำแบบทดสอบออนไลน์ (Pre-class) ช่วยเตรียมความพร้อมผู้เรียนได้ดี					
3.3 ขั้นที่ 3 กิจกรรม (Activity) การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมในการปฏิบัติจริง					
3.4 ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน (Share) การสะท้อนคิดและแชร์ผลงานผ่านพื้นที่ออนไลน์ (Padlet/Flip) ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน					
3.5 ขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement) การสร้าง Portfolio ออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนวางแผนอาชีพได้อย่างเป็นรูปธรรม					
3.6 (ข้อสำรอง) บทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวก (Coach/Facilitator) มีความชัดเจนในทุกขั้นตอน					
3.7 การเชื่อมต่อระหว่างกิจกรรมออนไลน์และในชั้นเรียนมีความลื่นไหล ไม่ติดขัด (Seamless Learning)					
4. ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1 วิธีการวัดผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้					
4.2 เครื่องมือวัด (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้) มีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูล					
4.3 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน (Rubrics) มีความชัดเจนและยุติธรรม					
4.4 (ข้อสำรอง) มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง (Self-assessment) เพื่อสะท้อนการเรียนรู้					
4.5 (ข้อสำรอง) วิธีการประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากการปฏิบัติ					

ตอนที่ 2 แบบประเมินความถูกต้องของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำชี้แจง โปรดกรอกรายละเอียดหรือทำเครื่องหมาย (✓) ระบุระดับคะแนนคุณภาพ (5=มากที่สุด, 4=มาก, 3=ปานกลาง, 2=น้อย, 1=น้อยที่สุด)

รายการประเมินความถูกต้อง	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)					
1.1 รูปแบบมีการจัดสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online) และการเรียนในชั้นเรียน (Onsite) ได้อย่างลงตัวและถูกต้องตามหลัก Flipped Classroom					
1.2 การออกแบบกิจกรรม Online เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced) ตามหลักการเรียนรู้แบบนำตนเอง					
1.3 การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับครูสอนได้จริง					
1.4 รูปแบบสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexibility) ตามนิยามของการเรียนรู้แบบผสมผสาน					
2. ความถูกต้องตามทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)					
2.1 การจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) สอดคล้องกับแนวคิดการจัดกลุ่มของ Walter McKenzie					
2.2 กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติความถนัดของปัญญาแต่ละด้านอย่างถูกต้อง					
2.3 เครื่องมือคัดกรอง (แบบวัดพหุปัญญา) สามารถจำแนกความถนัดของผู้เรียนได้ตรงตามทฤษฎี					
2.4 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความแตกต่างระหว่างบุคคลตามหลัก พหุปัญญา					
3. ความถูกต้องตามหลักการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness)					

รายการประเมินความถูกต้อง	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3.1 รูปแบบครอบคลุมนิยามของการตระหนักรู้ด้านอาชีพครบทั้ง 3 องค์ประกอบ (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)					
3.2 กระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสำรวจตนเอง (Self-Exploration) และเข้าใจโลกของอาชีพได้ถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว					
3.3 กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความถนัดของตนเอง (Aptitude) ไปสู่การวางแผนอาชีพ (Planning) ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล					
3.4 ข้อมูลสารสนเทศด้านอาชีพที่น่าสนใจมีความถูกต้องและทันสมัยต่อโลกอาชีพ ในปัจจุบัน					



ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับ รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานเพื่อ
พัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

(โปรดระบุข้อคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงแก้ไข)

จุดแข็งของรูปแบบ (Strengths)

.....

.....

สิ่งที่ควรปรับปรุง/แก้ไข (Areas for Improvement)

ด้านเนื้อหา/ทฤษฎี

.....

.....

ด้านกระบวนการ/กิจกรรม

.....

.....

ด้านสื่อ/เทคโนโลยี

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อนำไปใช้

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัย นายวุฒิชัย โจนันท์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

แบบวัดแวວความถนัดทางพหุปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

คำชี้แจง

1. ให้เติมเลข "1" หน้าข้อความที่น้อง ๆ รู้สึกว่าตรงกับความเป็นตัวเองมากที่สุด แต่ถ้าข้อความไหนรู้สึกว่าจะไม่ตรงกับตัวเองเลย ให้เว้นว่างเอาไว้ แล้วรวมคะแนนในบรรทัดสุดท้ายของแต่ละส่วน
2. แบบวัดนี้ไม่ใช้การสอบเก็บคะแนน ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด เป็นเพียงการสำรวจความถนัดของตนเอง

ส่วนที่ 1 แบบวัดแวວความถนัดทางพหุปัญญาแยกด้าน

ด้านที่ 1 ด้านธรรมชาติวิทยา

- ___ ฉันชอบจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยดูจากลักษณะที่เหมือนกัน
- ___ เรื่องสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องสำคัญสำหรับฉัน
- ___ ฉันสนุกกับการเดินป่าและตั้งค่ายพักแรม
- ___ ฉันชอบทำงานในสวนหรือปลูกต้นไม้
- ___ ฉันเชื่อว่าการอนุรักษ์พื้นที่อุทยานแห่งชาติเป็นเรื่องสำคัญ
- ___ การจัดลำดับสิ่งต่างๆ เป็นขั้นเป็นตอนเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผลสำหรับฉัน
- ___ สัตว์ต่างๆ มีความสำคัญในชีวิตของฉัน
- ___ ที่บ้านของฉันมีระบบการคัดแยกขยะเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่
- ___ ฉันชอบเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องเกี่ยวกับพืช และ/หรือเรื่องเกี่ยวกับสัตว์
- ___ ฉันมักใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่นอกบ้านหรือพื้นที่กลางแจ้ง

ด้านที่ 1 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 2 ด้านดนตรีและจังหวะ

- ___ ฉันสามารถจับจังหวะหรือรูปแบบของเสียงต่างๆ
- ___ ได้อย่างง่ายดาย
- ___ ฉันมักจะสนใจฟังเสียงรบกวนและเสียงรอบตัว
- ___ การขยับตัวตามจังหวะเป็นเรื่องง่ายสำหรับฉัน
- ___ ฉันมีความสนใจอยากเล่นเครื่องดนตรีมาโดยตลอด
- ___ ฉันหลงใหลในจังหวะและความเร็วของการอ่านบทกลอน
- ___ ฉันจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นเมื่อนำมาผูกเป็นคำคล้องจอง
- ___ ฉันตั้งสมาธิได้ยากเวลาที่ได้ยินเสียงวิทยุหรือโทรทัศน์เปิดอยู่
- ___ ฉันชอบฟังเพลงหลากหลายรูปแบบ
- ___ ละครเวทีที่มีการร้องเพลงน่าสนใจกว่าละครที่เน้นแต่การแสดงอารมณ์ความรู้สึก
- ___ การจดจำเนื้อเพลงเป็นเรื่องง่ายมากสำหรับฉัน

ด้านที่ 2 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 3 ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

- _____ ฉันเก็บข้าวของเครื่องใช้ส่วนตัวอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย
- _____ คำแนะนำที่เป็นขั้นเป็นตอนช่วยให้ฉันทำงานได้ง่ายขึ้นมาก
- _____ การแก้ปัญหาเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายสำหรับฉัน
- _____ ฉันมักจะหงุดหงิดง่ายเมื่อต้องเจอคนที่ไม่เป็นระเบียบ
- _____ ฉันสามารถคิดเลขในใจได้อย่างรวดเร็ว
- _____ ปริศนาที่ต้องใช้เหตุผลในการแก้เป็นเรื่องสนุก
- _____ ฉันไม่สามารถเริ่มทำงานได้เลย ถ้าหากข้อสงสัยของฉันยังไม่ได้รับคำตอบ
- _____ การมีโครงสร้างและระบบที่ชัดเจนช่วยให้ฉันทำงานสำเร็จ
- _____ ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อได้ทำงานเกี่ยวกับระบบจัดการตารางข้อมูลหรือฐานข้อมูลใน

ด้านที่ 3 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

คอมพิวเตอร์

- _____ ทุกเรื่องจะต้องมีเหตุผลมารองรับ ไม่อย่างนั้นฉันจะไม่พอใจ

ด้านที่ 4 ด้านการเข้าใจความหมายของชีวิต

- _____ การเข้าใจว่าตนเองมีบทบาทอย่างไรในภาพรวมของสิ่งต่างๆ
- _____ ถือเป็นเรื่องสำคัญ
- _____ ฉันชอบพูดคุยถกเถียงเกี่ยวกับคำถามต่างๆ ในชีวิต
- _____ ศาสนาเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับฉัน
- _____ ฉันชื่นชอบการชื่นชมผลงานศิลปะชิ้นเอก
- _____ การผ่อนคลายและการฝึกสมาธิทำให้ฉันรู้สึกดี
- _____ ฉันชอบเดินทางไปเยือนสถานที่ทางธรรมชาติที่สวยงามตระการตา
- _____ ฉันชอบอ่านแนวคิดของนักปราชญ์ทั้งในยุคโบราณและยุคปัจจุบัน
- _____ ฉันจะเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ง่ายขึ้น เมื่อฉันเข้าใจว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าอย่างไร
- _____ ฉันมักสงสัยว่ามีสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญาอื่นๆ ในจักรวาลนี้หรือไม่
- _____ การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมโบราณช่วยให้ฉันมีมุมมองที่กว้างขึ้น

ด้านที่ 4 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

ด้านที่ 5 ด้านมนุษยสัมพันธ์ (การเข้าใจผู้อื่น)

- _____ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น
- _____ ฉันเชื่อในคำว่า "คนยิ่งเยอะยิ่งสนุก"
- _____ การจับกลุ่มติวหนังสือช่วยให้ฉันเรียนได้ผลดีมาก
- _____ ฉันสนุกกับการคุยในห้องสนทนาออนไลน์
- _____ การมีส่วนร่วมในเรื่องการเมืองหรือกิจกรรมส่วนรวมเป็นเรื่องสำคัญ
- _____ รายการพูดคุยสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์และวิทยุเป็นรายการที่สนุก

ด้านที่ 5 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

- ___ ฉันเป็นคนที่ทำงานร่วมเป็นทีมกับคนอื่นได้ดี
- ___ ฉันไม่ชอบทำงานคนเดียว
- ___ การเข้าชมรมและทำกิจกรรมนอกห้องเรียนเป็นเรื่องสนุกสำหรับฉัน
- ___ ฉันให้ความสนใจกับปัญหาสังคมและสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหานั้น

ด้านที่ 6 ด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย

- ___ ฉันชอบใช้มือประดิษฐ์และสร้างสิ่งต่างๆ
- ___ การต่อนั่งนิ่งๆ เป็นเวลานานเป็นเรื่องยากสำหรับฉัน
- ___ ฉันชอบเล่นเกมและกีฬาที่อยู่กลางแจ้ง
- ___ ฉันให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่ไม่ใช้คำพูด เช่น การใช้ภาษามือหรือท่าทาง
- ___ ร่างกายที่แข็งแรงย่อมส่งผลให้จิตใจแจ่มใส
- ___ งานศิลปะและงานฝีมือเป็นกิจกรรมยามว่างที่สนุกสนาน
- ___ การแสดงออกผ่านการเต้นรำเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ
- ___ ฉันชอบใช้งานเครื่องมือหรืออุปกรณ์ช่างต่างๆ
- ___ ฉันใช้ชีวิตแบบกระฉับกระเฉงและชอบทำกิจกรรม
- ___ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการลงมือทำ

ด้านที่ 6 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

ด้านที่ 7 ด้านภาษา

- ___ ฉันชอบอ่านหนังสือและเอกสารทุกประเภท
- ___ การจดบันทึกช่วยให้ฉันจดจำและเข้าใจได้ดีขึ้น
- ___ ฉันมักจะติดต่อกับเพื่อนผ่านการเขียนจดหมายหรือส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์อย่างสม่ำเสมอ
- ___ เป็นเรื่องง่ายสำหรับฉันที่จะอธิบายความคิดของตัวเองให้คนอื่นฟัง
- ___ ฉันชอบเขียนบันทึกประจำวัน
- ___ ปริศนาคำทายหรือเกมต่อคำศัพท์เป็นเรื่องสนุก
- ___ ฉันเขียนเรื่องราวต่างๆ เพื่อความเพลิดเพลิน
- ___ ฉันสนุกกับการเล่นคำ เช่น คำพ้องเสียง คำผวน หรือการสลับตัวอักษร
- ___ ฉันมีความสนใจในภาษาต่างประเทศ
- ___ การได้วาทีและการพูดต่อหน้าชุมชนเป็นกิจกรรมที่ฉันชอบเข้าร่วม

ด้านที่ 7 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

ด้านที่ 8 ด้านการเข้าใจตนเอง

- _____ ฉันรับรู้ถึงความเชื่อและจุดยืนทางความดีงามของตัวเอง
อย่างชัดเจน
- _____ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีความรู้สึกผูกพันทางใจกับเนื้อหา
- _____ ความยุติธรรมเป็นเรื่องสำคัญสำหรับฉัน
- _____ ทักษะที่ฉันมีส่งผลต่อวิธีที่ฉันเรียนรู้
- _____ ฉันมีความกังวลและใส่ใจเรื่องความยุติธรรมในสังคม
- _____ การทำงานคนเดียวก็สามารถได้ผลงานที่ดีพอๆ กับการทำงานกลุ่ม
- _____ ฉันจำเป็นต้องรู้เหตุผลก่อนว่าทำไมจึงต้องทำสิ่งนั้น ก่อนที่ฉันจะตกลงทำ
- _____ เมื่อฉันเชื่อมั่นในสิ่งใด ฉันจะทุ่มเททำสิ่งนั้นอย่างเต็มร้อย
- _____ ฉันชอบมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นไปเพื่อการช่วยเหลือผู้อื่น
- _____ ฉันพร้อมที่จะแสดงจุดยืนหรือลงชื่อเรียกร้องเพื่อแก้ไขสิ่งที่ไม่ถูกต้องให้ถูกต้อง

ด้านที่ 8 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

ด้านที่ 9 ด้านมิติสัมพันธ์และสายตา

- _____ ฉันสามารถจินตนาการภาพความคิดต่างๆ ขึ้นมาในหัวได้
- _____ การจัดสิ่งของหรือตกแต่งห้องใหม่เป็นเรื่องสนุกสำหรับฉัน
- _____ ฉันสนุกกับการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยวัสดุและวิธีการ
ที่หลากหลาย
- _____ ฉันจดจำเนื้อหาได้ดีเมื่อใช้แผนผังความคิดหรือภาพสรุปเนื้อหา
- _____ การแสดงศิลปะแขนงต่างๆ ทำให้ฉันรู้สึกอึดอัดใจเป็นอย่างมาก
- _____ โปรแกรมจัดการตารางข้อมูลเหมาะมากสำหรับการสร้างแผนภูมิ กราฟ และตาราง
- _____ ปริศนาที่เป็นรูปแบบสามมิติทำให้ฉันรู้สึกสนุกมาก
- _____ วิธีที่ฉันประกอบเพลงช่วยกระตุ้นความสนใจของฉันได้มาก
- _____ ฉันสามารถนึกย้อนถึงสิ่งต่างๆ ให้ออกมาเป็นภาพในหัวได้
- _____ ฉันถนัดเรื่องการอ่านแผนที่ แผนที่โลก และแบบแปลนอาคาร

ด้านที่ 9 จำนวน

เลข “1” เท่ากับ

.....

ส่วนที่ 2 คำอธิบายการใช้งานและการแปลผล

การนำแบบวัดนี้ไปใช้ในงานวิจัย มีขั้นตอนดังนี้ครับ

1. การรวมคะแนน ให้นักเรียนรวมจำนวนเลข "1" ในแต่ละส่วน (ส่วนละ 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10)

2. การแปลงคะแนน นำคะแนนดิบที่ได้ในแต่ละส่วนมาคูณด้วย 10 เพื่อให้ได้คะแนนเต็ม 100

ด้านที่	จำนวนเลข "1"	คูณด้วย X10	คะแนนที่ได้
1		X10	
2		X10	
3		X10	
4		X10	
5		X10	
6		X10	
7		X10	
8		X10	
9		X10	

3. การจัดกลุ่ม เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรมดังนี้

กลุ่มวิเคราะห์ รวมคะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 1 (ธรรมชาติวิทยา) คะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 2 (ดนตรี) คะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 3 (ตรรกะ) คะแนน เท่ากับ

กลุ่มพินิจพิจารณา รวมคะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 4 (เข้าใจความหมายของชีวิต) คะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 8 (เข้าใจตนเอง) คะแนน เท่ากับ

ด้านส่วนที่ 9 (มิติสัมพันธ์) คะแนน เท่ากับ

กลุ่มปฏิสัมพันธ์ รวมคะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 5 (มนุษย์สัมพันธ์) คะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 6 (ร่างกายและการเคลื่อนไหว) คะแนน เท่ากับ

ด้านที่ 7 (ภาษา) คะแนน เท่ากับ

4. การสรุปผลและแบ่งกลุ่ม

คะแนนกลุ่ม A (นักวิเคราะห์) คะแนน

คะแนนกลุ่ม B (นักจินตนาการ) คะแนน

คะแนนกลุ่ม C (นักสื่อสาร/ปฏิบัติ) คะแนน

ผลสรุป กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุด คือ กลุ่ม

ส่วนที่ 3 คำถามตัดสินใจ (กรณีคะแนนเท่ากัน)

(ทำเฉพาะกรณีที่คะแนนสูงสุดเท่ากัน 2 กลุ่ม)

หากนักเรียนมีคะแนนสูงสุดเท่ากัน ให้เลือกตอบคำถามต่อไปนี้เพียง 1 ข้อ เพื่อเลือกกลุ่มที่ชอบที่สุด

กรณีที่ 1 คะแนน A เท่ากับ B

- ☐ ฉันชอบวิเคราะห์ข้อมูล ค้นหาความจริง (ไปกลุ่ม A)
- ☐ ฉันชอบจินตนาการ ออกแบบ และทบทวนตัวเอง (ไปกลุ่ม B)

กรณีที่ 2 คะแนน B เท่ากับ C

- ☐ ฉันชอบทำงานเงียบๆ ใช้ความคิดสร้างสรรค์คนเดียว (ไปกลุ่ม B)
- ☐ ฉันชอบพูดคุย ทำงานกับเพื่อน และลงมือทำ (ไปกลุ่ม C)

กรณีที่ 3 คะแนน A เท่ากับ C

- ☐ ฉันชอบวางแผน คิดคำนวณ หาเหตุผล (ไปกลุ่ม A)
- ☐ ฉันชอบนำเสนอ แสดงออก และพบปะผู้คน (ไปกลุ่ม C)

ชื่อ - นามสกุลนักเรียนผู้วัดแวว

ชั้น.....โรงเรียน.....

แบบทดสอบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีจำนวน 30 ข้อ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงข้อเดียว
3. เนื้อหาครอบคลุม 3 องค์ประกอบ ความสนใจ, ความถนัด, และการวางแผน
4. ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด 30 นาที

ด้านที่ 1 ความรู้และความสนใจในอาชีพ

12 ข้อ เน้นความรู้เรื่องโลกอาชีพ เทรนด์งานใหม่ๆ และแหล่งข้อมูลอาชีพ

1. ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องที่สุดของคำว่า "อาชีพ"
 - ก. งานที่ทำแล้วสนุกสนาน
 - ข. งานที่ทำแล้วได้รับผลตอบแทนและสุจริต
 - ค. งานที่ทำในเวลาว่างเพื่อผ่อนคลาย
 - ง. งานที่พ่อแม่บังคับให้ทำ
2. หากนักเรียนต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับ "อาชีพมาแรงในปี 2025" แหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือและทันสมัยที่สุด
 - ก. นิตยสารแฟชั่นเล่มเก่าในห้องสมุด
 - ข. เว็บไซต์หางาน
 - ค. ป้ายโฆษณาข้างทาง
 - ง. ละครโทรทัศน์หลังข่าว
3. "Gig Economy" เป็นคำศัพท์ใหม่ในวงการงาน หมายถึงลักษณะการทำงานแบบใด
 - ก. การทำงานประจำที่มีเวลาเข้า-ออกแน่นอน
 - ข. การทำงานรับจ้างอิสระ เป็นชิ้นๆ หรือระยะสั้น
 - ค. การทำงานในระบบราชการ
 - ง. การทำงานจิตอาสาที่ไม่รับค่าตอบแทน
4. อาชีพใดต่อไปนี้จะจัดอยู่ในกลุ่ม "อาชีพด้านดิจิทัล" (Digital Careers) ทั้งหมด
 - ก. ชาวนา, โปรแกรมเมอร์, หมอ
 - ข. ยูทูบเบอร์ (YouTuber), นักพัฒนาแอปพลิเคชัน, นักการตลาดออนไลน์
 - ค. ครู, ทหาร, นักบินโดรน
 - ง. พ่อครัว, ช่างตัดผม, นักแคสเกม
5. ข้อใด ไม่ใช่ ทักษะจำเป็นสำหรับคนทำงานในศตวรรษที่ 21
 - ก. ทักษะการใช้เทคโนโลยี
 - ข. ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ค. ทักษะการทำงานแบบเดิมซ้ำๆ โดยไม่เปลี่ยนแปลง

- ง. ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. "Start-up" (สตาร์ทอัพ) มีลักษณะเด่นอย่างไรที่ต่างจากธุรกิจทั่วไป
- ก. เป็นธุรกิจที่เน้นการเติบโตแบบก้าวกระโดดด้วยนวัตกรรม
- ข. เป็นธุรกิจครอบครัวที่สืบทอดกันมา
- ค. เป็นธุรกิจที่ขายของชำในชุมชน
- ง. เป็นธุรกิจที่ไม่มีความเสี่ยงเลย
7. ถ้านักเรียนสนใจอาชีพ "แอร์โฮสเตส" (พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน) ควรเตรียมความพร้อมด้านใดเป็นพิเศษ
- ก. ทักษะการเขียนโปรแกรม
- ข. ทักษะภาษาต่างประเทศและบุคลิกภาพ
- ค. ทักษะการคำนวณขั้นสูง
- ง. ทักษะการวาดภาพพระบายสี
8. อาชีพในข้อใดถือเป็น "อาชีพอิสระ"
- ก. ข้าราชการครู
- ข. พยาบาลในโรงพยาบาลรัฐ
- ค. เจ้าของร้านเบเกอรี่ออนไลน์
- ง. พนักงานธนาคาร
9. ข้อใดคือประโยชน์ของการทำ "งานพาร์ทไทม์" (Part-time) ในช่วงวัยเรียน
- ก. เพื่อให้มีเงินไปซื้อของเล่นแพง ๆ อวดเพื่อน
- ข. เพื่อค้นหาความถนัดและเรียนรู้โลกของการทำงานจริง
- ค. เพื่อหลีกเลี่ยงการทำการบ้าน
- ง. เพื่อให้ได้สิทธิ์ลาหยุดเรียน
10. คำว่า "Soft Skills" ที่นายจ้างต้องการ หมายถึงอะไร
- ก. ทักษะทางเทคนิคเฉพาะทาง เช่น การผ่าตัด
- ข. ทักษะทางสังคมและอารมณ์ เช่น การทำงานเป็นทีม ความอดทน
- ค. ทักษะการต่อสู้ป้องกันตัว
- ง. ทักษะการพิมพ์ดีดเร็ว
11. หากนักเรียนชอบ "ช่วยเหลือผู้อื่นและงานบริการ" อาชีพใด ไม่เข้าพวก
- ก. นักสังคมสงเคราะห์
- ข. พนักงานต้อนรับ
- ค. วิศวกรควบคุมเครื่องจักร
- ง. มัคคุเทศก์ (ไกด์)
12. เหตุผลสำคัญที่สุดที่คนเราควรประกอบอาชีพที่ "สุจริต" คืออะไร
- ก. เพื่อให้ร่ำรวยเร็วกว่าคนอื่น
- ข. เพื่อความภาคภูมิใจและไม่สร้างความเดือดร้อนให้สังคม
- ค. เพื่อให้มีอำนาจเหนือผู้อื่น
- ง. เพื่อให้ได้ออกทีวีบ่อยๆ

ด้านที่ 2 ความเข้าใจในความถนัดของตนเอง

12 ข้อ เน้นการเชื่อมโยงพหุปัญญา/จุดแข็ง เข้ากับอาชีพ

13. ถ้านักเรียนมีทักษะเด่นด้าน "ตรรกะและตัวเลข" อาชีพใดเหมาะสมที่สุด

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| ก. นักออกแบบแฟชั่น | ข. นักบัญชี หรือ นักวิเคราะห์ข้อมูล |
| ค. นักแสดง | ง. นักกีฬา |

14. คนที่มีความถนัดด้าน "ภาษาและการสื่อสาร" ควรเลือกเรียนต่อหรือประกอบอาชีพใด

- | | |
|-------------|--------------------------|
| ก. สถาปนิก | ข. หน่วยงาน หรือ นักข่าว |
| ค. ช่างยนต์ | ง. นักพฤกษศาสตร์ |

15. เพื่อนคนหนึ่งชอบ "วาดรูป ออกแบบ และมีจินตนาการสูง" ควรแนะนำอาชีพใด

- | | |
|---|--------------|
| ก. กราฟิกดีไซน์เนอร์ (Graphic Designer) | ข. นักการทูต |
| ค. เกสซ์กร | ง. นักกฎหมาย |

16. หากนักเรียนเป็นคน "เข้ากับคนง่าย ชอบพบปะผู้คน" อาชีพใดที่ ไม่เหมาะสม กับบุคลิกนี้

- | | |
|---|------------------------|
| ก. นักประชาสัมพันธ์ (PR) | ข. เซลล์ขายของ (Sales) |
| ค. นักวิจัยที่ต้องขลุกตัวอยู่ในห้องแล็บคนเดียวทั้งวัน | ง. พิธีกร |

17. การรู้ "จุดอ่อน" ของตนเอง มีประโยชน์อย่างไรในการเลือกอาชีพ

- | |
|--|
| ก. ทำให้เรารู้สึกแย่กับตัวเอง |
| ข. ทำให้เราหลีกเลี่ยงงานที่ไม่ถนัด หรือหาทางพัฒนาตนเอง |
| ค. ทำให้เราเลิกฝันที่จะทำงาน |
| ง. ทำให้เราโทษคนอื่นได้ง่ายขึ้น |

18. ใครคือผู้ที่มีความถนัดด้าน "ร่างกายและการเคลื่อนไหว"

- | |
|---------------------------------------|
| ก. เอ: ชอบนั่งอ่านหนังสือเงียบๆ |
| ข. บี: ชอบเต้น เล่นกีฬา และทำงานฝีมือ |
| ค. ซี: ชอบคิดเลขในใจ |
| ง. ดี: ชอบส่องกล้องดูดาว |

19. ทักษะ "ความเป็นผู้นำ" จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับอาชีพใด

- | | |
|---------------------|----------------------|
| ก. ผู้จัดการโครงการ | ข. พนักงานคีย์ข้อมูล |
| ค. ช่างซ่อมนาฬิกา | ง. นักเขียนนิยายรัก |

20. หากนักเรียนชอบ "ธรรมชาติ ต้นไม้ และสัตว์เลี้ยง" อาชีพใดคือทางเลือกที่ดี

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| ก. สัตวแพทย์ หรือ นักภูมิสถาปัตย์ | ข. โปรแกรมเมอร์ |
| ค. ดีเจจัดรายการวิทยุ | ง. พนักงานบัญชี |

27. ถ้านักเรียนชอบ "ลงมือปฏิบัติจริง" และอยากมีอาชีพเป็น "เชฟ" (Chef) เส้นทางใดเหมาะสมที่สุด

- ก. เรียนต่อสายสามัญ แผนวิทย์-คณิต
- ข. เรียนต่อสายอาชีวศึกษา (ปวช.) สาขาคหกรรม/อาหารและโภชนาการ
- ค. เรียนต่อโรงเรียนเตรียมทหาร
- ง. เรียน กศน.

28. "Plan B" หรือแผนสำรอง มีความสำคัญอย่างไรในการวางแผนอาชีพ

- ก. มีไว้เพื่อแสดงความไม่มั่นใจ
- ข. มีไว้รองรับความเสี่ยง หากไม่ได้ตามแผนแรกจะได้มีทางไปต่อ
- ค. มีไว้หลอกพ่อแม่
- ง. ไม่จำเป็นต้องมี เพราะเราต้องทำได้แน่นอน

29. ข้อมูลใน Portfolio ส่วนใดที่กรรมการให้ความสำคัญมากที่สุด

- ก. รูปถ่ายเซลฟี่ที่สวยงาม
- ข. หน้าปกที่มีลวดลายอลังการ
- ค. ผลงานและกิจกรรมที่สะท้อนตัวตนและความสามารถที่ตรงกับสาขาที่สมัคร
- ง. คำนำที่เขียนยาวๆ

30. หากฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี แต่อยากเรียนต่อมหาวิทยาลัย นักเรียนควรวางแผนอย่างไร

- ก. ล้มเลิกความตั้งใจและไปหางานทำเลย
- ข. ศึกษาข้อมูล "กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.)" และทุนการศึกษาต่างๆ
- ค. ไปกู้เงินนอกระบบดอกเบี้ยโหดมาเรียน
- ง. รอให้ถูกหวยรางวัลที่ 1

31. การตั้งเป้าหมายแบบ SMART Goal ข้อใด ขาดหายไป ในประโยคนี้ "ฉันอยากรวย"

- ก. ขาดความชัดเจนและกรอบเวลา
- ข. ขาดความทะเยอทะยาน
- ค. ขาดความฝัน
- ง. ไม่ขาดอะไรเลย เป็นเป้าหมายที่ดีแล้ว

32. นักเรียนชั้น ม.3 ควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรกเพื่อเตรียมตัวศึกษาต่อ

- ก. ซื้อชุดนักเรียนใหม่รอไว้เลย
- ข. ค้นหาความสนใจและความถนัดของตนเอง
- ค. จ้างคนทำ Portfolio ราคาแพง
- ง. เทียวให้สนุกที่สุดก่อนเปิดเทอม

33. ระบบ TCAS คืออะไร

- ก. ระบบการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย
- ข. ระบบการเกณฑ์ทหาร
- ค. ระบบการเลือกตั้งประธานนักเรียน
- ง. ซ้อย่อห่อรถยนต์รุ่นใหม่

34. อาชีพ "สถาปนิก" ต้องใช้ใบประกอบวิชาชีพหรือไม่

- ก. ไม่ต้องใช้ ใครก็ทำได้
- ข. ต้องใช้ และต้องสอบใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ
- ค. ใช้เฉพาะตอนสมัครงานครั้งแรก
- ง. ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของเจ้าของบริษัท

35. การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำคัญอย่างไรต่อการทำงานในอนาคต

- ก. ไม่สำคัญ เพราะเรียนจบแล้วก็จบกัน
- ข. สำคัญ เพราะโลกเปลี่ยนแปลงเร็ว เราต้องเติมความรู้ใหม่ๆ เสมอ
- ค. สำคัญเฉพาะอาชีพครูเท่านั้น
- ง. เป็นเรื่องของคนแก่ เด็กไม่ต้องสนใจ

36. หากนักเรียนเลือกเรียนต่อสาย "อาชีวศึกษา" (ปวช.) จะได้วุฒิการศึกษาระดับใดเมื่อเรียนจบ 3 ปี ก. ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

- ข. มัธยมศึกษาปีที่ 6
- ค. ปริญญาตรี
- ง. ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

**แบบประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน
เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา**

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา” เพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรม โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 15 ข้อ

ระดับความเหมาะสม

- 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสม ในระดับมากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสม ในระดับมาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสม ในระดับปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสม ในระดับน้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสม ในระดับน้อยที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ-นามสกุล ผู้ถูกสัมภาษณ์.....

ตำแหน่ง/วิทยฐานะ.....

หน่วยงาน.....

ส่วนที่ 2 รายการประเมิน

เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยแตกย่อยใน 5 ด้านหลัก ดังนี้

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
ด้านความเป็นไปได้ (Possibility)					
1. กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (MI-Career Blended Process) สามารถนำไปจัดกิจกรรมได้จริงตามตารางเวลาเรียนปกติหรือรูปแบบค่าย					
2. การบริหารจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Online & Onsite) มีความสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของโรงเรียนในปัจจุบัน					
3. บทบาทของครูในการเปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" (Coach) สามารถปฏิบัติได้จริงภายใต้การสนับสนุนของทีม ICT					
ด้านความเหมาะสม (Suitability)					
4. การใช้สื่อ EdTech (TikTok, YouTube Shorts, AI Gemini) มีความเหมาะสมกับความสนใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา					
รายการประเมิน	5	4	3	2	1
5. การจัดกลุ่มพหุปัญญาเป็น 3 กลุ่มหลัก (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมและลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียน					
6. ภารกิจจำลองอาชีพในแต่ละฐาน (ยอดนักสืบ, สถาปนิกชีวิต, อินฟลูเอนเซอร์) มีความท้าทายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
ด้านความถูกต้อง (Validity)					
7. การบูรณาการทฤษฎีพหุปัญญา (MI) ร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีความถูกต้องตามหลักการออกแบบการเรียนรู้					

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
8. การนิยามองค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน) มีความถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว					
9. ขั้นตอนกิจกรรม ABL (Activity-Based Learning) ทั้ง 5 ขั้นตอน มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกันตามลำดับขั้นการเรียนรู้					
ด้านความครอบคลุม (Coverage)					
10. รูปแบบครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ (หลักการ, วัตถุประสงค์, เนื้อหา, กระบวนการ, การวัดผล และปัจจัยสนับสนุน)					
11. กิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย (ความรู้), ทักษะพิสัย (การปฏิบัติ) และจิตพิสัย (การตระหนักรู้)					
12. เนื้อหาสาระครอบคลุมทั้ง "ศาสตร์แห่งพหุปัญญา" และ "ศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ"					
ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility)					
13. รูปแบบนี้มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพและความถนัดที่แท้จริงของตนเอง					
14. ผลผลิตจากการเรียนรู้ (Web Portfolio, Resume, Career Roadmap) สามารถนำไปใช้งานจริงในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ					
15. รูปแบบสามารถนำไปปรับใช้หรือขยายผลในกิจกรรมแนะแนวของโรงเรียนอื่นๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนและความต้องการรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทฺธิปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
2. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างเกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทฺธิปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
3. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทฺธิปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
4. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบวัดแววความถนัดทางพุทฺธิปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
5. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
6. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทฺธิปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



1. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนการสอนและความต้องการรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
1.1 มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ (Active Learning)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2 มีการใช้สื่อเทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์ประกอบการสอนแนะแนวอาชีพ	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
1.3 มีการจัดกิจกรรมที่คำนึงถึงความถนัดที่แตกต่างกันของผู้เรียน (พหุปัญญา)	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
1.4 มีการบูรณาการเรียนรู้อะไรในห้องเรียนกับการค้นคว้านอกห้องเรียน	0	0	0	1	1	0.4	ไม่ใช่
2. ด้านการส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพ							
2.1 นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้สำรวจ ความสนใจ (Interest) ของตนเอง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2 นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้ค้นหา ความถนัด (Aptitude) ของตนเอง	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
2.3 นักเรียนได้รับการส่งเสริมให้ วางแผน การศึกษาต่อและอาชีพ (Planning)	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
3. ด้านปัญหาและอุปสรรค							
3.1 เวลาในคาบเรียนไม่เพียงพอต่อการทำกิจกรรม เชิงลึก	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.2 ขาดแคลนสื่อหรือเครื่องมือที่ทันสมัยในการแนะแนวอาชีพ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
3.3 นักเรียนขาดแรงจูงใจในการค้นหาตนเองและวางแผนอนาคต	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1. ด้านรูปแบบการเรียนรู้							
1.1 ต้องการรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online) กับการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Onsite)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2 ต้องการให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาเบื้องต้นด้วยตนเองผ่านออนไลน์ก่อนมาทำกิจกรรมในห้องเรียน (Flipped Classroom)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.3 ต้องการกิจกรรมที่จัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด (เช่น กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มศิลปะ/มิติสัมพันธ์, กลุ่มสื่อสาร)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ด้านสื่อและเทคโนโลยี							
2.1 ต้องการสื่อวิดีโอสั้น (เช่น TikTok, Shorts) เพื่อกระตุ้นความสนใจในอาชีพ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2 ต้องการแบบทดสอบออนไลน์ที่วิเคราะห์ปัญหาและความถนัดอาชีพได้ทันที	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3 ต้องการพื้นที่ออนไลน์ (เช่น Padlet, Web Portfolio) ให้นักเรียนแสดงผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ด้านผลลัพธ์ที่คาดหวัง							
3.1 ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนระบุเป้าหมายอาชีพของตนเองได้ชัดเจนขึ้น	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
3.2 ต้องการกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อได้ด้วยตนเอง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3 ต้องการวัสดุ อุปกรณ์ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

2. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างเกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ประเด็นของแบบสอบถาม	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
1. ด้านหลักการและแนวคิดพื้นฐาน							
1.1 การบูรณาการแนวคิด ท่านคิดว่าการนำหลักการ 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 2) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และ 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มาบูรณาการร่วมกันเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหรือไม่ อย่างไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2 การจัดกลุ่มพหุปัญญา การนำแนวคิดของ Walter McKenzie (2005) มาจัดกลุ่มผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม(กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่ม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ประเด็นของแบบสอบถาม	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
พินิจพิจารณา,กลุ่มปฏิสัมพันธ์)เพื่อลดความซับซ้อนในการจัดฐานกิจกรรม ท่านคิดว่าจะมีความเหมาะสมและครอบคลุมธรรมชาติของผู้เรียนหรือไม่							
2. ด้านวัตถุประสงค์							
2.1 ความครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 3 ด้าน คือ 1) ความสนใจในอาชีพ 2) ความถนัดในอาชีพและ 3) การวางแผนสู่อาชีพ ครอบคลุมนิยามของ "การตระหนักรู้ด้านอาชีพ" (Career Awareness)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ ประเด็นพิจารณา การใช้สื่อวีดิโอสั้น (TikTok/Shorts) และ AI (Gemini/ChatGPT) เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าเรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ ประเด็นพิจารณา การเรียนรู้แบบออนไลน์ (Flipped Classroom) เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบปัญหาของตนเองผ่าน Google Forms และเรียนรู้ทฤษฎีด้วยตนเอง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ประเด็นพิจารณา การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 ฐานกิจกรรมตามความถนัด ประกอบด้วย 1. กลุ่มวิเคราะห์ กิจกรรมวิเคราะห์เทรนด์อาชีพในปัจจุบัน 2. กิจกรรมวิเคราะห์ กิจกรรมออกแบบเส้นทางชีวิต	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ประเด็นของแบบสอบถาม	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
3. กลุ่มพินิจพิจารณา กิจกรรมรีวิวอาชีพที่สนใจ							
ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประเด็นพิจารณา การใช้ Padlet หรือ Flip ในการสะท้อนคิด (Reflection) และแลกเปลี่ยนผลงาน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ ประเด็นพิจารณา การสร้าง Portfolio ออนไลน์ผ่าน Google Sites/Canva เพื่อวางแผนศึกษาต่อ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ การเลือกใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี (เช่น Canva, Kahoot!, Google Classroom, AI Tools) มีความเหมาะสมกับความสามารถทางเทคโนโลยี (Digital Literacy) ของนักเรียนมัธยมต้นในบริบทโรงเรียนขยายโอกาส/ขนาดกลาง-ใหญ่ หรือไม่	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5. ด้านการวัดและประเมินผล เครื่องมือและวิธีการวัดผล (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน, การประเมินชิ้นงาน Portfolio) มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเพียงพอที่จะสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนหรือไม่	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6. ด้านปัจจัยสนับสนุน บทบาทของครูในฐานะ "Coach" และ "Content Curator" แทนการเป็นผู้สอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว ความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติหรือไม่ และควรมีปัจจัยสนับสนุนใดเพิ่มเติม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

3. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินความเหมาะสมของร่างรูปแบบกิจกรรม
ผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษา

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
1. ด้านหลักการและวัตถุประสงค์							
1.1 หลักการของรูปแบบมีความเหมาะสมกับการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษา	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.2 วัตถุประสงค์ของรูปแบบมีความสอดคล้องกับการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพทั้ง 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.3 หลักการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.4 วัตถุประสงค์ระบุพฤติกรรมบ่งชี้ที่สามารถวัดและประเมินผลได้ชัดเจน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.5 การนำทฤษฎีพุทปัญญามาเป็นฐานช่วยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ด้านเนื้อหาสาระและสื่อเทคโนโลยี							
2.1 เนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ (Online Content) มีความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (เช่น คลิปสั้น, Infographic)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2 ปริมาณเนื้อหาและเวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
2.3 สื่อเทคโนโลยีที่เลือกใช้ (เช่น Google Classroom, Padlet, Canva) ใช้งานง่ายและเข้าถึงสะดวก	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.4 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากมีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.5 แพลตฟอร์มการเรียนรู้มีระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ผู้เรียนติดตามความก้าวหน้าของตนเองได้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ด้านกระบวนการจัดกิจกรรม (Process 5 Steps)							
3.1 ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจ (Stimulation) กิจกรรมกระตุ้นความสนใจผ่านสื่อ Social Media (TikTok/Shorts) มีความเหมาะสมในการดึงดูดผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.2 ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge) การเรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอและทำแบบทดสอบออนไลน์ (Pre-class) ช่วยเตรียมความพร้อมผู้เรียนได้ดี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3 ขั้นที่ 3 กิจกรรม (Activity) การจัดฐานกิจกรรม Onsite 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมในการปฏิบัติจริง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.4 ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยน (Share) การสะท้อนคิดและแชร์ผลงานผ่านพื้นที่ออนไลน์ (Padlet/Flip) ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.5 ขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement) การสร้าง Portfolio ออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนวางแผนอาชีพได้อย่างเป็นรูปธรรม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
3.6 บทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวก (Coach/Facilitator) มีความชัดเจนในทุกขั้นตอน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.7 การเชื่อมต่อระหว่างกิจกรรมออนไลน์และในชั้นเรียนมีความสื่อนไหว ไม่ติดขัด (Seamless Learning)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. ด้านการวัดและประเมินผล							
4.1 วิธีการวัดผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 เครื่องมือวัด (แบบวัดพหุปัญญา, แบบวัดการตระหนักรู้) มีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน (Rubrics) มีความชัดเจนและยุติธรรม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 (ข้อสำรวจ) มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง (Self-assessment) เพื่อสะท้อนการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 (ข้อสำรวจ) วิธีการประเมินผลเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากการปฏิบัติ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1. ความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)							
1.1 รูปแบบมีการจัดสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ (Online) และการเรียนในชั้นเรียน (Onsite) ได้อย่างลงตัวและถูกต้องตามหลัก Flipped Classroom	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
1.2 การออกแบบกิจกรรม Online เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Paced) ตามหลักการเรียนรู้แบบนำตนเอง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.3 การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนได้จริง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
1.4 รูปแบบสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexibility) ตามนิยามของการเรียนรู้แบบผสมผสาน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ความถูกต้องตามทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)							
2.1 การจัดกลุ่มผู้เรียนออกเป็น 3 กลุ่ม (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) สอดคล้องกับแนวคิดการจัดกลุ่มของ Walter McKenzie	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.2 กิจกรรมในแต่ละฐานการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับธรรมชาติความถนัดของปัญญาแต่ละด้านอย่างถูกต้อง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.3 เครื่องมือคัดกรอง (แบบวัดพหุปัญญา) สามารถจำแนกความถนัดของผู้เรียนได้ตรงตามทฤษฎี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2.4 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความแตกต่างระหว่างบุคคลตามหลักพหุปัญญา	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ความถูกต้องตามหลักการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness)							
3.1 รูปแบบครอบคลุมนิยามของการตระหนักรู้ด้านอาชีพครบทั้ง 3 องค์ประกอบ (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
	1	2	3	4	5		
3.2 กระบวนการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการสำรวจตนเอง (Self-Exploration) และเข้าใจโลกของอาชีพได้ถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.3 กิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความถนัดของตนเอง (Aptitude) ไปสู่การวางแผนอาชีพ (Planning) ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3.4 ข้อมูลสารสนเทศด้านอาชีพที่นำเสนอมีความถูกต้องและทันสมัยต่อโลกอาชีพ ในปัจจุบัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

4. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบวัดแววความถนัดทางพหุปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
กลุ่มที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์								
1	ฉันชอบคิดแก้ปัญหาโจทย์เลข หรือเกมฝึกสมองที่ต้องใช้การคำนวณ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	ฉันชอบตั้งคำถามว่าสิ่งของต่างๆ ทำงานอย่างไร หรือมีกลไกอะไรอยู่ข้างใน	0	0	0	0	0	0	ไม่ใช่
3	ฉันชอบทดลองวิทยาศาสตร์ หรือค้นหาสาเหตุของปรากฏการณ์ต่างๆ รอบตัว	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4	ฉันชอบวางแผนการทำงานเป็นขั้นตอนอย่างมีระบบระเบียบ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
5	ฉันชอบฟังเพลง และสามารถจดจำทำนองหรือจังหวะดนตรีได้ง่าย	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	ฉันมักจะได้ยินเสียงดนตรีดังอยู่ในหัวหรือชอบเคาะจังหวะเวลาทำกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
7	ฉันสามารถแยกแยะความแตกต่างของเสียงดนตรี หรือเสียงเครื่องดนตรีได้ดี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
8	ฉันชอบสังเกตสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ ต้นไม้ หรือสัตว์เลี้ยง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	ฉันชอบจัดหมวดหมู่สิ่งของ สะสมของหรือแยกประเภทข้อมูลต่างๆ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	ฉันสนใจเรื่องภาวะโลกร้อน สิ่งแวดล้อมหรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	ฉันชอบเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย ก่อนตัดสินใจเลือกซื้อของ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
12	ฉันเรียนรู้ได้ดีเมื่อข้อมูลถูกนำเสนอเป็นกราฟ ตาราง หรือสถิติ	0	1	0	0	1	0.4	ไม่ใช่
13	ฉันชอบแต่งเพลง หรือแปลงเนื้อหาบทเรียนให้เป็นเพลงเพื่อช่วยจำ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
14	ฉันชอบดูกิจกรรมสารคดีเกี่ยวกับชีวิตสัตว์หรือการท่องเที่ยว	0	0	0	1	1	0.4	ไม่ใช่
กลุ่มที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา								
1	ฉันรู้ว่าตนเองมีจุดแข็งและจุดอ่อนเรื่องอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	ฉันชอบใช้เวลาเงียบๆ คนเดียว เพื่อคิดทบทวนเรื่องราวต่างๆ หรือวางแผนชีวิต	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
3	ฉันมีเป้าหมายในอนาคตที่ชัดเจน และรู้ว่าตนเองต้องการเป็นอะไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4	ฉันชอบทำงานตามลำพังมากกว่าทำงานกลุ่ม เพราะมีสมาธิดีกว่า	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
5	ฉันมักจะเรียนรู้จากการทำผิดพลาด และนำมาปรับปรุงตนเองเสมอ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	ฉันชอบวาดภาพ ออกแบบกราฟิก หรือตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
7	ฉันสามารถจินตนาการภาพในหัวได้ชัดเจนเมื่ออ่านหนังสือหรือฟังเรื่องเล่า	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
8	ฉันชอบอ่านแผนที่ แผนที่ และไม่ค่อยหลงทางเมื่อไปสถานที่ใหม่ๆ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	ฉันชอบเล่นเกมต่อภาพ เลโก้ หรือเกมสร้างเมือง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	ฉันชอบเรียนรู้ผ่านการดูรูปภาพ แผนภาพ หรือวิดีโอมากกว่าการอ่านข้อความยาวๆ	0	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	ฉันมักจะบันทึกความรู้สึก หรือเขียนไดอารี่เกี่ยวกับสิ่งที่เจอในแต่ละวัน	1	0	1	-1	0	0.2	ไม่ใช่
12	ฉันมีความมั่นใจในตนเอง และกล้าตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวกับอนาคตของฉัน	1	0	1	1	-1	0.2	ไม่ใช่
13	ฉันชอบฝันกลางวัน หรือจินตนาการถึงเรื่องราวใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนใคร	1	0	-1	1	0	0.2	ไม่ใช่
14	ฉันชอบจัดวางสิ่งของในห้อง หรือจัดหน้ากระดาษรายงานให้ดูดีมีสไตล์	1	0	0	1	0	0.4	ไม่ใช่

กลุ่มที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
1	ฉันชอบเล่าเรื่อง พูดคุย หรืออธิบายสิ่งต่างๆ ให้เพื่อนฟัง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	ฉันชอบอ่านหนังสือ นิยาย หรือบทความที่น่าสนใจ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	ฉันสนุกกับการเล่นคำทาย ปริศนาอักษรไขว้ หรือเกมต่อศัพท์	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4	ฉันชอบทำงานเป็นกลุ่ม และชอบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5	เพื่อนๆ มักจะมาปรึกษาปัญหา หรือให้ฉันช่วยไกล่เกลี่ยเวลาทะเลาะกัน	-1	1	-1	1	1	0.2	ไม่ใช่
6	ฉันชอบเป็นผู้นำในการทำกิจกรรม หรืออาสาสมัครช่วยงานโรงเรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
7	ฉันชอบการเรียนรู้ที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกาย หรือได้ลงมือทำจริงๆ (Hands-on)	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ใช่
8	ฉันชอบเล่นกีฬา เดินรำ หรือทำกิจกรรมที่ต้องใช้ความคล่องแคล่ว	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	ฉันมักจะอยู่ไม่นิ่ง ชอบขยับร่างกาย หรือใช้ภาษามือประกอบเวลาพูด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	ฉันเรียนรู้ได้ดีผ่านการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) หรือการสาธิต	-1	0	0	1	1	0.2	ใช้ได้
11	ฉันชอบเขียนเรียงความ แต่งกลอน หรือเขียนแคปชั่นในโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
12	ฉันรู้สึกมีความสุขเมื่อได้อยู่ท่ามกลางผู้คน หรือได้ร่วมงานสร้างสรรค์	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
13	ฉันชอบเรียนวิชาพละ งานฝีมือ หรือวิชา ปฏิบัติการมากกว่าวิชาทฤษฎี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

5. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบวัดความสามารถในการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
ด้านที่ 1 ความรู้และความสนใจในอาชีพ								
1	ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องที่สุดของคำว่า "อาชีพ"	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	หากนักเรียนต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับ "อาชีพมาแรงในปี 2025" แหล่งข้อมูลใดน่าเชื่อถือและทันสมัยที่สุด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	"Gig Economy" เป็นคำศัพท์ใหม่ในวงการงาน หมายถึงลักษณะการทำงานแบบใด	0	0	0	0	1	0.2	ไม่ใช่
4	อาชีพใดต่อไปนี้จะจัดอยู่ในกลุ่ม "อาชีพด้านดิจิทัล" (Digital Careers) ทั้งหมด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5	ข้อใด ไม่ใช่ ทักษะจำเป็นสำหรับคนทำงานในศตวรรษที่ 21	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	"Start-up" (สตาร์ทอัพ) มีลักษณะเด่นอย่างไรที่ต่างจากธุรกิจทั่วไป	-1	-1	0	1	0	-0.2	ไม่ใช่
7	ถ้านักเรียนสนใจอาชีพ "แอร์โฮสเตส" (พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน) ควรเตรียมความพร้อมด้านใดเป็นพิเศษ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
8	อาชีพในข้อใดถือเป็น "อาชีพอิสระ"	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	ข้อใดคือประโยชน์ของการทำ "งานพาร์ทไทม์" (Part-time) ในช่วงวัยเรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	คำว่า "Soft Skills" ที่นายจ้างต้องการ หมายถึงอะไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	หากนักเรียนชอบ "ช่วยเหลือผู้อื่นและงานบริการ" อาชีพใด ไม่เข้าพวก	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
12	เหตุผลสำคัญที่สุดที่คนเราควรประกอบอาชีพที่ "สุจริต" คืออะไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านที่ 2 ความเข้าใจในความถนัดของตนเอง								
1	ถ้านักเรียนมีทักษะเด่นด้าน "ตรรกะและตัวเลข" อาชีพใดเหมาะสมที่สุด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	คนที่มีความถนัดด้าน "ภาษาและการสื่อสาร" ควรเลือกเรียนต่อหรือประกอบอาชีพใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	เพื่อนคนหนึ่งชอบ "วาดรูป ออกแบบ และมีจินตนาการสูง" ควรแนะนำอาชีพใด	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4	หากนักเรียนเป็นคน "เข้ากับคนง่าย ชอบพบปะผู้คน" อาชีพใดที่ไม่เหมาะ กับบุคลิกลนี้	1	1	1	0	1	0.8	ใช้ได้
5	การรู้ "จุดอ่อน" ของตนเอง มีประโยชน์อย่างไรในการเลือกอาชีพ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	ใครคือผู้ที่มีความถนัดด้าน "ร่างกายและการเคลื่อนไหว"	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
7	ทักษะ "ความเป็นผู้นำ" จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับอาชีพใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
8	หากนักเรียนชอบ "ธรรมชาติ ต้นไม้ และสัตว์ เลี้ยง" อาชีพใดคือทางเลือกที่ดี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	วิธีใดที่ดีที่สุดในการ "พิสูจน์" ว่าเรานัดสิ่งนั้น จริงๆ หรือไม่	0	0	1	1	0	0.4	ไม่ใช่
10	คนที่มีความฉลาดด้าน "การเข้าใจตนเอง" มักจะมี ลักษณะเด่นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	"ความถนัด" ต่างจาก "ความชอบ" อย่างไร	0	0	0	0	0	0	ไม่ใช่
12	ถ้านักเรียนเก่งทั้ง "ศิลปะ" และ "คอมพิวเตอร์" อาชีพใดเป็นการนำจุดแข็งทั้งสองมาผสมกัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านที่ 3 การวางแผนการศึกษาและอาชีพ								
1	หากใฝ่ฝันอยากเป็น "แพทย์" นักเรียนควรเลือก เรียนต่อ ม.ปลาย แผนการเรียนใด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	ข้อใดคือความหมายของ "Portfolio" (แฟ้มสะสม ผลงาน)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	ถ้านักเรียนชอบ "ลงมือปฏิบัติจริง" และอยากมี อาชีพเป็น "เชฟ" (Chef) เส้นทางใดเหมาะสมที่สุด	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4	"Plan B" หรือแผนสำรอง มีความสำคัญอย่างไรใน การวางแผนอาชีพ	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
5	เพื่อนๆ มักจะมาปรึกษาปัญหา หรือให้ฉันช่วยไกล่ เกลี่ยเวลาทะเลาะกัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
6	ข้อมูลใน Portfolio ส่วนใดที่กรรมการให้ ความสำคัญมากที่สุด	1	0	0	0	1	0.4	ไม่ใช่
7	หากฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี แต่อยากเรียนต่อ มหาวิทยาลัย นักเรียนควรวางแผนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
8	การตั้งเป้าหมายแบบ SMART Goal ข้อใด ขาดหายไป ในประโยคนี้ "ฉันอยากรวย"	0	0	0	0	0	0	ไม่ใช่
9	นักเรียนชั้น ม.3 ควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรกเพื่อเตรียมตัวศึกษาต่อ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
10	ระบบ TCAS คืออะไร	-1	-1	0	0	1	0.2	ไม่ใช่
11	อาชีพ "สถาปนิก" ต้องใช้ใบประกอบวิชาชีพหรือไม่	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
12	การเรียนรู้ตลอดชีวิตสำคัญอย่างไรต่อการทำงานในอนาคต	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
13	หากนักเรียนเลือกเรียนต่อสาย "อาชีวศึกษา" (ปวช.) จะได้วุฒิการศึกษาระดับใดเมื่อเรียนจบ 3 ปี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

6. ผลการประเมินความสอดคล้องแบบประเมินรับรองรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้
ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
ด้านความเป็นไปได้ (Possibility)								
1	กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (MI-Career Blended Process) สามารถนำไปจัดกิจกรรมได้จริงตามตารางเวลาเรียนปกติหรือรูปแบบค่าย	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2	การบริหารจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Online & Onsite) มีความสอดคล้องกับโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีของโรงเรียนในปัจจุบัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3	บทบาทของครูในการเปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" (Coach) สามารถปฏิบัติได้จริงภายใต้การสนับสนุนของทีม ICT	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านความเหมาะสม (Suitability)								
4	การใช้สื่อ EdTech (TikTok, YouTube Shorts, AI Gemini) มีความเหมาะสมกับความสนใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
5	การจัดกลุ่มพหุปัญญาเป็น 3 กลุ่มหลัก (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์) มีความเหมาะสมและลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
6	ภารกิจจำลองอาชีพในแต่ละฐาน (ยอดนักสืบ, สถานีนักชีวิต, อินฟลูเอนเซอร์) มีความท้าทายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านความถูกต้อง (Validity)								
7	การบูรณาการทฤษฎีปัญหา (MI) ร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) มีความถูกต้องตามหลักการออกแบบการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
8	การนิยามองค์ประกอบการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน (ความสนใจ, ความถนัด, การวางแผน) มีความถูกต้องตามหลักจิตวิทยาแนะแนว	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
9	ขั้นตอนกิจกรรม ABL (Activity-Based Learning) ทั้ง 5 ขั้นตอน มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกันตามลำดับขั้นการเรียนรู้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านความครอบคลุม (Coverage)								
10	รูปแบบครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ (หลักการ, วัตถุประสงค์, เนื้อหา, กระบวนการ, การวัดผล และปัจจัยสนับสนุน)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
11	กิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย (ความรู้), ทักษะพิสัย (การปฏิบัติ) และจิตพิสัย (การตระหนักรู้)	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
12	เนื้อหาสาระครอบคลุมทั้ง "ศาสตร์แห่งพหุปัญญา" และ "ศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ"	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านความเป็นประโยชน์ (Utility)								

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนระดับของ ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					IOC	ผล
		1	2	3	4	5		
13	รูปแบบนี้มีประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียน ค้นพบศักยภาพและความถนัดที่แท้จริงของ ตนเอง	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
14	ผลผลิตจากการเรียนรู้ (Web Portfolio, Resume, Career Roadmap) สามารถ นำไปใช้งานจริงในการศึกษาต่อหรือประกอบ อาชีพ	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
15	รูปแบบสามารถนำไปปรับใช้หรือขยายผลใน กิจกรรมแนะแนวของโรงเรียนอื่นๆ ที่มีบริบท ใกล้เคียงกันได้	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ง คู่มือการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพหุปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



คำนำ

เอกสารฉบับนี้เป็นคู่มือการใช้ "รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตามทฤษฎีพุทปัญญาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา" จัดทำขึ้นเพื่อให้แนวทางแก่ครูผู้สอนที่จะนำรูปแบบจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้ศึกษา และทำความเข้าใจก่อนที่จะนำรูปแบบจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพภายในเอกสารจะกล่าวถึงสิ่งที่ครูผู้สอนต้องศึกษาวิธีการปฏิบัติและการจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจในรายละเอียดต่าง ๆ และช่วยอำนวยความสะดวกแก่ครูผู้ที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ และเพื่อให้งานกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นี้ ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจในรายละเอียดต่าง ๆ ของแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน และปฏิบัติตามคำแนะนำที่ได้เสนอไว้ในคู่มือ ในทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยคู่มือนี้มีเนื้อหาประกอบด้วยคำแนะนำในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แนวทางในการดำเนินการจัดการเรียนรู้และแผนจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนได้ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์เกิดประสิทธิภาพสูงสุดผู้วิจัยยินดี รับข้อเสนอแนะและปรับปรุงต่อไป

วุฒิชัย โฉนนท์
ผู้วิจัย

สารบัญ

คำนำ.....	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทนำ 1	
ความเป็นมาและความสำคัญของคู่มือ.....	1
วัตถุประสงค์ของคู่มือ.....	3
ขอบเขตของคู่มือ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
คำจำกัดความ.....	7
บทที่ 2 หลักการและแนวคิดพื้นฐาน.....	12
ทฤษฎีพหุปัญญา (MULTIPLE INTELLIGENCES THEORY).....	12
1. ความหมายและความสำคัญของทฤษฎีพหุปัญญา	12
2. องค์ประกอบของพหุปัญญา 8 ด้าน.....	13
3. การจัดกลุ่มพหุปัญญาเพื่อการจัดการเรียนรู้.....	16
การเรียนรู้แบบผสมผสาน (BLENDED LEARNING).....	18
1. ความหมายและความสำคัญ.....	18
2. รูปแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom).....	18
3. การผสมผสานระหว่าง Online และ Onsite	19
4. การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness).....	22
บทที่ 3 รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.....	27
ปรัชญาของรูปแบบ (PHILOSOPHY).....	27
วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (OBJECTIVES).....	29
1. ด้านความสนใจในอาชีพ (Career Interest Development).....	29
2. ด้านความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude Recognition).....	29
3. ด้านการวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning Skills)	30
องค์ประกอบของรูปแบบ (COMPONENTS).....	31
โครงสร้างของรูปแบบ (STRUCTURE).....	35
เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้.....	38
1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน	38

ค

2. ความพร้อมด้านครูผู้สอน	39
3. ความพร้อมด้านนักเรียน	40
4. เงื่อนไขด้านเวลา	41
5. เงื่อนไขด้านจำนวนนักเรียน	42
6. การสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร (Administrative Support).....	42
7. การสนับสนุนจากผู้ปกครอง.....	43



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของคู่มือ

ในยุคศตวรรษที่ 21 โลกของการศึกษาและการทำงานได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในปัจจุบันไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความรู้ทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังรวมถึง ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการใช้เทคโนโลยี และที่สำคัญที่สุดคือ ความสามารถในการรู้จักตนเอง เข้าใจศักยภาพของตนเอง และวางแผนอนาคตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สำคัญของการ พัฒนาตนเองและการสำรวจอัตลักษณ์ นักเรียนระดับมัธยมศึกษา หรือวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12-15 ปี) กำลังอยู่ในช่วงพัฒนาการที่สำคัญของชีวิต ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Erik Erikson นักเรียนในช่วงวัย นี้อยู่ในระยะ "Identity vs. Role Confusion" ซึ่งเป็นระยะที่พยายามค้นหาตัวเองเป็นใคร มีความ สนใจอะไร และต้องการเป็นอย่างไรในอนาคต การส่งเสริมให้นักเรียนในวัยนี้รู้จักตนเอง ค้นพบ ความถนัด และเริ่มวางแผนเส้นทางอาชีพของตนเอง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้พวกเขาสามารถ ตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อและอาชีพได้อย่างเหมาะสมในอนาคต จากสภาพปัญหาที่พบในการ จัดการเรียนการสอนแนะแนวด้านอาชีพในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่มองขาด ความชัดเจนเกี่ยวกับความสนใจ ความถนัด และเป้าหมายด้านอาชีพของตนเอง หลายคนยังไม่เคย ได้รับโอกาสในการสำรวจตนเองอย่างจริงจัง หรือได้รับข้อมูลที่เพียงพอเกี่ยวกับโลกของอาชีพที่ หลากหลาย การจัดกิจกรรมแนะแนวในโรงเรียนส่วนใหญ่มักเป็นไปในลักษณะบรรยายเชิงเดียว ไม่ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติหรือสำรวจตนเองอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ยังไม่มีการนำเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารมาใช้อย่างเต็มศักยภาพ และไม่ได้นำถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของ ผู้เรียน ทำให้กิจกรรมแนะแนวไม่สามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนทุกคนได้อย่างทั่วถึง เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดและทฤษฎีที่ สำคัญ 4 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ 1) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Howard Gardner ทฤษฎีพหุปัญญา เป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ ดร.โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1983 โดยเสนอว่า มนุษย์มี ความสามารถหรือความฉลาดที่หลากหลายถึง 8 ด้าน ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา ด้านตรรกะและ คณิตศาสตร์ ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว ด้านดนตรี ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการ เข้าใจตนเอง และด้านธรรมชาติวิทยา ซึ่งแต่ละคนจะมีความโดดเด่นในแต่ละด้านไม่เท่ากัน การนำ ทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาตามศักยภาพที่ แท้จริงของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความถนัดของตนเองไปสู่การเลือกอาชีพที่เหมาะสมได้ ใน

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดกลุ่มหุปัญญาของ Walter McKenzie มาประยุกต์ใช้ โดยจัดหมวดหมู่ปัญญาทั้ง 8 ด้านออกเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะกระบวนการเรียนรู้และความถนัดที่สอดคล้องกัน ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรี และด้านธรรมชาติวิทยา กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง และด้านมิติสัมพันธ์ และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) ที่ประกอบด้วยปัญญาด้านภาษา ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว การจัดกลุ่มเช่นนี้ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทชั้นเรียน ลดความซับซ้อนในการบริหารจัดการ แต่ยังคงรักษาหลักการของทฤษฎีหุปัญญาที่ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล 2) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) กับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียน (Face-to-Face Learning) โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของทั้งสองรูปแบบ การเรียนรู้ออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามจังหวะของตน มีความยืดหยุ่นในการเข้าถึงเนื้อหา และสามารถทบทวนได้ซ้ำ ในขณะที่การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าช่วยส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การทำงานร่วมกัน และการได้รับ Feedback แบบทันทีทันใด ในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) มาประยุกต์ใช้ โดยกำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์นอกเวลาเรียน เช่น ดูวิดีโอบทเรียน ทำแบบประเมินหุปัญญา และค้นคว้าข้อมูลอาชีพเบื้องต้น จากนั้นจึงใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการลงมือปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึก การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการได้รับคำแนะนำจากครูอย่างใกล้ชิด วิธีการนี้ช่วยให้เวลาในชั้นเรียนถูกใช้อย่างคุ้มค่า และผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น 3) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นแนวทางที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสร้างความรู้ด้วยตนเอง แทนที่จะเป็นเพียงผู้รับความรู้แบบเดิม วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทนยาวนาน เนื่องจากได้ประสบการณ์ตรง และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้ ในรูปแบบนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนากระบวนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน โดยสังเคราะห์จากแนวคิดของนักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้ ซึ่งแต่ละขั้นตอนได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทดลอง สำรวจ สร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ 4) การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) การตระหนักรู้ด้านอาชีพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ ความสนใจในอาชีพ (Career

Interest) ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude) และการวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning) การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพในวัยรุ่นตอนต้นเป็นรากฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อและเส้นทางอาชีพในอนาคตอย่างเหมาะสม องค์ประกอบทั้ง 3 ด้านของการตระหนักรู้ด้านอาชีพมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน โดยเริ่มจาก ความสนใจในอาชีพ ซึ่งเป็นการรับรู้ถึงความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาชีพ และมีความสนใจที่จะสำรวจโลกของอาชีพที่หลากหลาย จากนั้น ความถนัดในอาชีพ ซึ่งเป็นการรู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถพิเศษหรือทักษะที่ตนเองมีให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอาชีพต่างๆ ได้ และสุดท้าย การวางแผนสู่อาชีพ ซึ่งเป็นการมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาต่อหรือวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคต รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา หรือ MI-Career Blended Model จึงถูกพัฒนาขึ้นโดยการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทั้ง 4 ด้านที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย และนำไปสู่การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ คู่มือเล่มนี้จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน ครูแนะแนว ครูที่ปรึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพให้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยภายในคู่มือจะประกอบด้วยหลักการ และแนวคิดพื้นฐาน รายละเอียดขององค์ประกอบและโครงสร้างของรูปแบบ บทบาทหน้าที่ของครู และนักเรียนที่ชัดเจน ขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอนอย่างละเอียดพร้อมตัวอย่างกิจกรรม แนวทางการวัดและประเมินผล และข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือสามารถนำไปปรับใช้ได้ อย่างเหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถานศึกษา

วัตถุประสงค์ของคู่มือ

คู่มือการใช้รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีหุปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีทฤษฎีหุปัญญาเป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอย่างเป็นระบบ
2. เพื่ออธิบายหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เป็นรากฐานของรูปแบบกิจกรรม ประกอบด้วย ทฤษฎีหุปัญญา การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และแนวคิดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ให้ผู้ใช้คู่มือเข้าใจพื้นฐานทางทฤษฎีอย่างถ่องแท้ และเห็นความเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง

3. เพื่อระบุบทบาทหน้าที่ของครูและนักเรียนในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนในการดำเนินกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถปรับบทบาทให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนรู้และลักษณะของผู้เรียน

4. เพื่อนำเสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอนอย่างละเอียดและเป็นระบบ พร้อมตัวอย่างกิจกรรม เครื่องมือ เทคนิค และสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในห้องเรียน โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้และความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนไทย

5. เพื่อให้แนวทางในการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรม ทั้งในด้านการกระบวนการและผลลัพธ์ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และเพื่อให้ผู้ใช้คู่มือสามารถติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

6. เพื่อเป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษา ที่สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อการมีงานทำ ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และมาตรฐานการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ

ขอบเขตของคู่มือ

คู่มือเล่มนี้มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโดยมีขอบเขตดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา คู่มือเล่มนี้ครอบคลุมเนื้อหาหลัก ดังนี้

1.1 หลักการและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบกิจกรรม ได้แก่ ทฤษฎีหุปัญญา การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการตระหนักรู้ด้านอาชีพ โดยอธิบายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ และการนำไปประยุกต์ใช้

1.2 รายละเอียดของรูปแบบกิจกรรม MI-Career Blended Model ทั้งในด้านปรัชญา หลักการ วัตถุประสงค์ องค์ประกอบ โครงสร้าง และเงื่อนไขการนำไปใช้

1.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้ โดยอธิบายวัตถุประสงค์ กิจกรรม บทบาทของครูและนักเรียน สื่อและเครื่องมือที่ใช้ และการวัดประเมินผลในแต่ละขั้นตอน

1.4 บทบาทของครูและนักเรียนในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรม รวมถึงการเตรียมความพร้อมที่จำเป็น

1.5 ตัวอย่างกิจกรรมสำหรับหุปัญญาแต่ละกลุ่ม (กลุ่มวิเคราะห์ กลุ่มพินิจพิจารณา และกลุ่มปฏิสัมพันธ์) พร้อมรายละเอียดการดำเนินกิจกรรม

1.6 แนวทางการวัดและประเมินผล ทั้งเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินที่สามารถนำไปใช้ได้จริง - ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบไปใช้ รวมถึงข้อควรระวัง ข้อจำกัด แนวทางแก้ไข ปัญหา และการปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกัน

2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย คู่มือเล่มนี้มีกลุ่มเป้าหมายหลัก ดังนี้

2.1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของรูปแบบกิจกรรม โดยเฉพาะนักเรียนที่กำลังอยู่ในช่วงการค้นหาค้นหาตนเองและการวางแผนเส้นทางการศึกษาต่อ

2.2 ครูผู้สอน ครูแนะแนว และครูที่ปรึกษา ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมแนะแนวหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา

2.3 ผู้บริหารสถานศึกษา ที่สนใจพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษา หรือผู้ที่กำกับดูแลการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน - บุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เช่น ศึกษานิเทศก์ นักวิชาการศึกษา ที่มีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมแนะแนวในสถานศึกษา

3. ขอบเขตด้านพื้นที่และบริบท คู่มือเล่มนี้เหมาะสำหรับการนำไปใช้ในบริบทต่างๆ ดังนี้

3.1 สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในสถานศึกษาที่มีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารขั้นพื้นฐาน เช่น มีอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตที่นักเรียนสามารถใช้งานได้ (อาจเป็นของโรงเรียนหรือของนักเรียนเอง)

3.2 เหมาะกับโรงเรียนขยายโอกาส โรงเรียนมัธยมขนาดกลาง และโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ ทั้งในเขตเมืองและชนบท โดยสามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับขนาดและทรัพยากรของแต่ละโรงเรียน

3.3 สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในรูปแบบกิจกรรมชุมนุม กิจกรรมแนะแนว หรือบูรณาการในรายวิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น รายวิชางานอาชีพและเทคโนโลยี หรือรายวิชาการงานอาชีพ

3.4 สามารถปรับใช้ได้ทั้งในรูปแบบการจัดกิจกรรมแบบเข้มข้น (เช่น ค่ายอาชีพ 1-2 วัน) หรือแบบกระจาย (เช่น จัดเป็นชั่วโมงกิจกรรมสัปดาห์ละ 1-2 ชั่วโมง เป็นเวลา 4-8 สัปดาห์)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การใช้คู่มือเล่มนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ MI-Career Blended Model คาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อนักเรียน

1.1 ได้รับการพัฒนาตามศักยภาพและความถนัดของตนเอง โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งออกแบบมาให้สอดคล้องกับปัญหาแต่ละด้าน ทำให้ทุกคนได้แสดงความสามารถและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

1.2 เกิดความตระหนักรู้ในความสนใจ ความถนัด และเป้าหมายด้านอาชีพของตนเอง ผ่านกระบวนการสำรวจตนเอง การทำแบบประเมินพหุปัญญา การลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ และการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง

1.3 พัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.4 สามารถวางแผนการศึกษาต่อและเส้นทางอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับตนเอง โดยมีข้อมูลและความเข้าใจที่เพียงพอในการตัดสินใจเลือกสายการเรียนในระดับมัธยมศึกษา และการวางแผนเส้นทางสู่อาชีพในอนาคต

1.5 มีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เนื่องจากเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนกับชีวิตจริงและอาชีพในอนาคต ทำให้เกิดความมุ่งมั่นในการพัฒนานตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.6 พัฒนาความมั่นใจในตนเอง โดยการได้รับโอกาสแสดงความสามารถผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครู และได้รู้จักจุดแข็งของตนเองอย่างแท้จริง

2. ประโยชน์ต่อครู

2.1 มีแนวทางที่ชัดเจนและเป็นระบบในการจัดกิจกรรมแนะแนวด้านอาชีพ ไม่ต้องลองผิดลองถูกหรือใช้วิธีการแบบดั้งเดิมที่อาจไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน

2.2 สามารถจัดกิจกรรมที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้หลักการของทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย

2.3 พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน โดยการนำแพลตฟอร์มออนไลน์และเครื่องมือดิจิทัลต่างๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรม ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนยุคดิจิทัล

2.4 มีเครื่องมือและตัวอย่างกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง โดยไม่ต้องเริ่มต้นจากศูนย์ สามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้ทันที

2.5 เข้าใจบทบาทของตนเองในฐานะผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ให้คำปรึกษา (Coach) มากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว ซึ่งจะช่วยให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.6 สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยมีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ทำให้สามารถติดตามความก้าวหน้าและปรับปรุงการจัดกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง

3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษา - มีรูปแบบการจัดกิจกรรมแนวนอนที่เป็นระบบและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางมาตรฐานในการจัดกิจกรรมแนวนอนของโรงเรียน

3.1 สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อการมีงานทำและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของกระทรวงศึกษาธิการ ช่วยให้โรงเรียนสามารถดำเนินการตามนโยบายได้อย่างเป็นรูปธรรม

3.2 เป็นต้นแบบในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมแนวนอน สามารถนำไปขยายผลหรือปรับใช้กับระดับชั้นอื่นๆ หรือกิจกรรมอื่นๆ ในโรงเรียน

3.3 ส่งเสริมภาพลักษณ์ของสถานศึกษาในด้านนวัตกรรมการศึกษาและการใช้เทคโนโลยี แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเตรียมความพร้อมนักเรียนสู่อนาคต

3.4 เพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรของโรงเรียน โดยการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีและกิจกรรมต่างๆ อย่างเป็นระบบ

3.5 สร้างความพึงพอใจให้กับผู้ปกครองและชุมชน โดยการจัดกิจกรรมที่มีคุณภาพและช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเลือกเส้นทางอาชีพในอนาคต

คำจำกัดความ

คำจำกัดความ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการใช้คู่มือเล่มนี้ จึงได้กำหนดคำจำกัดความของศัพท์และแนวคิดสำคัญไว้ ดังนี้

1. รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน (MI-Career Blended Model) หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการระหว่างการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่มีสัดส่วนระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) และการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (Face-to-Face Learning) เข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) โดยมีกระบวนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ 2) ให้ความรู้ใหม่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) ปรับปรุงและนำไปใช้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความถนัดของตนเองผ่านทฤษฎีพหุปัญญาและนำไปสู่การตระหนักรู้ด้านอาชีพ

2. พหุปัญญา (Multiple Intelligences) หมายถึง ความสามารถที่หลากหลายของผู้เรียน แบ่งออกเป็น 8 ด้าน ตามแนวคิดของ Howard Gardner ได้แก่ ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence) ด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ด้านดนตรี (Musical Intelligence) ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) และด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) โดยในการวิจัยนี้ได้จัดกลุ่มพหุปัญญาเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Walter McKenzie ออกเป็น 3 กลุ่ม

3. กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) หมายถึง กลุ่มพหุปัญญาที่เน้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ การใช้เหตุผลตรรกะ การหารูปแบบและความสัมพันธ์ ประกอบด้วย ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ด้านดนตรีและจังหวะ และด้านธรรมชาติวิทยา เหมาะสำหรับกิจกรรมที่ต้องใช้การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์แนวโน้มอาชีพ การเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย การจัดหมวดหมู่อาชีพ และการหาความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดกับอาชีพ

4. กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) หมายถึง กลุ่มพหุปัญญาที่เน้น จินตนาการ การตระหนักรู้ภายในจิตใจ ความเข้าใจตนเอง และการมองเห็นภาพรวม ประกอบด้วย ปัญญาด้านความเข้าใจตนเอง และด้านมิติสัมพันธ์ เหมาะสำหรับกิจกรรมการออกแบบแผนที่ชีวิต (Life Roadmap หรือ Life Map) การทำ Vision Board การสะท้อนคิดเกี่ยวกับเป้าหมายในอนาคต การประเมินตนเอง และการทำ Portfolio แสดงผลงานและความสามารถ

5. กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) หมายถึง กลุ่มพหุปัญญาที่เน้นการสื่อสาร การถ่ายทอด การแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ประกอบด้วย ปัญญาด้านภาษา ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว เหมาะสำหรับกิจกรรมการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ การนำเสนอผลงาน การแสดงบทบาทสมมติ การจัดนิทรรศการ และการทำงานกลุ่ม

6. การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ ซึ่งวัดได้จากแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ และการวางแผนสู่อาชีพ

7. ความสนใจในอาชีพ (Career Interest) หมายถึง การที่นักเรียนรับรู้ความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาชีพ และมีความสนใจที่จะสำรวจโลกของอาชีพที่หลากหลาย สามารถระบุอาชีพที่ตนเองสนใจและให้เหตุผลประกอบได้ มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับลักษณะงาน หน้าที่ และคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพต่างๆ

8. ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude) หมายถึง การที่นักเรียนรู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถพิเศษหรือทักษะที่ตนเองมีให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอาชีพต่างๆ ได้ รวมถึงสามารถประเมินความเหมาะสมระหว่างตนเองกับอาชีพได้อย่างมีเหตุผล เชื่อใจว่าความถนัดของตนเองสามารถพัฒนาต่อไปสู่อาชีพได้บ้าง

9. การวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning) หมายถึง การที่นักเรียนมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาต่อหรือวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคต สามารถสร้างแผนที่ชีวิต (Life Map) หรือ Career Portfolio แสดงเป้าหมายและแผนการพัฒนาตนเองได้ มีความมุ่งมั่นและความรับผิดชอบต่อการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

10. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) กับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียน (Face-to-Face Learning) อย่างมีสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของทั้งสองรูปแบบ การเรียนรู้ออนไลน์ช่วยในเรื่องความยืดหยุ่น การเข้าถึง และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในขณะที่การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าช่วยส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์การทำงานร่วมกัน และการได้รับคำแนะนำโดยตรงจากครู

11. ห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานที่กำหนดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์นอกเวลาเรียน (เช่น ดูวิดีโอบทเรียน อ่าน E-Book ทำแบบทดสอบออนไลน์) และใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมเชิงลึก การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการได้รับคำแนะนำจากครูอย่างใกล้ชิด เป็นการ "กลับด้าน" บทบาทของการเรียนที่บ้านกับการเรียนในห้องเรียนจากแบบดั้งเดิม

12. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีเป้าหมายคือการเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) ผู้เรียนไม่ใช่ผู้รับความรู้แบบเดิมอีกต่อไป แต่เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริง การทดลอง การสำรวจ และการสร้างสรรค์ผลงาน

13. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของรูปแบบกิจกรรมนี้ โดยเฉพาะนักเรียนที่กำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 12-15 ปี) ซึ่งเป็นช่วงสำคัญของการพัฒนาอัตลักษณ์และการวางแผนอนาคต

14. ครู หมายถึง ครูผู้สอน ครูแนะแนว หรือครูที่ปรึกษา ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมแนะแนวหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก

สะดวก (Facilitator) ผู้ให้คำปรึกษา (Coach) และผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Designer)

15. กระบวนการ 5 ขั้นตอน หมายถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ MI-Career Blended Model ที่ประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience) เป็นขั้นตอนกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision) เป็นขั้นตอนให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎีปัญหาและการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ขั้นที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization) เป็นขั้นตอนจัดกิจกรรมตามฐานปัญหา 3 กลุ่ม

ขั้นที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share) เป็นขั้นตอนนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation) เป็นขั้นตอนปรับปรุงผลงานและวางแผนพัฒนาตนเอง



รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีหุ้ปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้
ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา



บทที่ 2

หลักการและแนวคิดพื้นฐาน

บทนี้จะนำเสนอทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานที่เป็นรากฐานของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาเป็นฐาน (MI-Career Blended Model) ประกอบด้วย 4 ส่วนหลัก ได้แก่ ทฤษฎีพหุปัญญา การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการตระหนักรู้ด้านอาชีพ โดยจะอธิบายความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ และการนำไปประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือเข้าใจพื้นฐานทางทฤษฎีอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรม

ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

1. ความหมายและความสำคัญของทฤษฎีพหุปัญญา

ทฤษฎีพหุปัญญา เป็นทฤษฎีที่พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ ดร.โฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1983 โดยเขียนไว้ในหนังสือ "Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences" ซึ่งได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางและกลายเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อการจัดการศึกษาและการเรียนการสอนในปัจจุบัน

การ์ดเนอร์ ให้นิยามคำว่า "เชาวน์ปัญญา" (Intelligence) ว่า หมายถึง ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่างๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง รวมทั้งความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้ แนวคิดของการ์ดเนอร์ท้าทายความเชื่อดั้งเดิมที่จำกัดความฉลาดของมนุษย์ไว้เพียงด้านภาษาและคณิตศาสตร์เท่านั้น โดยเขาเสนอว่า มนุษย์มีความสามารถหรือความฉลาดที่หลากหลายถึง 8 ด้าน ซึ่งแต่ละด้านมีลักษณะเฉพาะของตนเอง และทุกคนมีพหุปัญญาครบทั้ง 8 ด้าน แต่มีระดับที่แตกต่างกันไป

นักการศึกษาไทยหลายท่านได้ให้ความหมายของพหุปัญญาเพิ่มเติม ดังนี้

ประเวศ วะสี กล่าวว่า พหุปัญญา หมายถึง ความฉลาดของมนุษย์ที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนเซลล์ในสมอง แต่ขึ้นอยู่กับการเชื่อมโยงเซลล์ประสาทที่จะออกเยื่อออกมาเป็นวงจรสมอง ถ้าสมองได้รับการกระตุ้นมาก วงจรสมองก็ยิ่งมากขึ้นทำให้ฉลาด ดังนั้นสิ่งแวดล้อมและการเลี้ยงดูจึงมีความสำคัญต่อการกำหนดโครงสร้างและโปรแกรมในสมอง

นุชวรา เหลืองอังกูและบุษบา จริ่งบำรุง กล่าวว่า พหุปัญญา หมายถึง ศักยภาพความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหา หรือออกแบบงานและผลงานชนิดต่างๆ ในสถานการณ์ธรรมชาติ

เยาวยา เดเซคูปต์ ให้ความหมายว่า พหุปัญญาของการ์ดเนอร์เป็นความสามารถเชิงชีวิตจิต (Biopsychology Potential) คือ ทุกคนสามารถแสดงออกซึ่งองค์แห่งปัญญาที่เขามีและพัฒนาความสามารถนั้นได้ตามบริบทและสภาพแวดล้อมของตน

ความสำคัญของทฤษฎีพหุปัญญา

1. เปิดมุมมองใหม่ในการมองความสามารถของมนุษย์ทำให้เห็นว่าความฉลาดมีหลายมิติ ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงด้านภาษาและคณิตศาสตร์เท่านั้น การวัดความฉลาดด้วยแบบทดสอบไอคิวเพียงอย่างเดียวไม่สามารถสะท้อนศักยภาพที่แท้จริงของมนุษย์ได้ทั้งหมด
2. ช่วยให้ครูและผู้ปกครองเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กแต่ละคนสามารถส่งเสริมและพัฒนาตามจุดแข็งของแต่ละคนได้ แทนที่จะมองว่าเด็กบางคนฉลาดหรือไม่ฉลาด เราควรมองว่าเด็กแต่ละคนฉลาดในด้านที่ต่างกัน
3. ส่งเสริมให้การจัดการศึกษามีความหลากหลายไม่เน้นเพียงการท่องจำหรือการทดสอบที่วัดเพียงปัญญาบางด้าน แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความสามารถผ่านวิธีการที่หลากหลาย
4. ช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความถนัดและความสนใจของตนเองสามารถเลือกเส้นทางการศึกษาและอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง เมื่อผู้เรียนได้รู้จักตนเองและความสามารถพิเศษของตน จะสามารถพัฒนาศักยภาพนั้นได้อย่างเต็มที่
5. สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูต้องปรับวิธีการสอนให้หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนที่มีพหุปัญญาต่างกันได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน

2. องค์ประกอบของพหุปัญญา 8 ด้าน

การ์ดเนอร์ได้จำแนกองค์ประกอบของความสามารถทางปัญญาไว้ 8 ประเภท ซึ่งแต่ละด้านมีลักษณะเฉพาะและเกี่ยวข้องกับอาชีพที่แตกต่างกัน ดังนี้

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูดและการเขียน รวมถึงความสามารถในการเข้าใจโครงสร้างของภาษา เสียง ความหมาย และการใช้ภาษาในการสื่อสาร การโน้มน้าว การอธิบาย และการจำลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง
 - 1.1 ชอบอ่าน เขียน เล่าเรื่อง และท่องจำ
 - 1.2 มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 1.3 สามารถแสดงความคิดเห็นและอธิบายได้ชัดเจน
 - 1.4 มีทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระดับสูง
 - 1.5 เรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้ดี
 - 1.6 มักจะคิดเป็นคำพูดหรือข้อความในใจ

อาชีพที่เหมาะสม นักเขียน กวี นักพูด นักการเมือง นักหนังสือพิมพ์ บรรณาธิการ
ครู อาจารย์ นักแปล ล่าม พิธีกร

2. ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence)
หมายถึง ความสามารถในการคิดแบบมีเหตุและผล คิดเป็นระบบ และการคิดคำนวณทางคณิตศาสตร์
เก่งในการเชื่อมโยงข้อมูล สามารถแก้ปัญหา จัดลำดับ หรือจัดกลุ่มข้อมูลได้ดี ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

- 2.1 ชอบตั้งคำถามและทดลองเพื่อหาคำตอบ
- 2.2 มีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- 2.3 สามารถคิดวิเคราะห์และใช้เหตุผลได้ดี
- 2.4 เข้าใจแนวคิดทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
- 2.5 ชอบจัดหมวดหมู่และหาความสัมพันธ์
- 2.6 คิดเป็นตัวเลขหรือสูตรในใจได้

อาชีพที่เหมาะสม นักคณิตศาสตร์ นักวิทยาศาสตร์ นักวิจัย นักบัญชี นักสถิติ วิศวกร
นักเขียนโปรแกรม

3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ทางสายตาได้ดี สามารถมองเห็นพื้นที่ รูปทรง ระยะทาง และตำแหน่งอย่างสัมพันธ์กัน คิดในเชิงมิติและถ่ายทอดแสดงออกได้ ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

- 3.1 มีความไวต่อการรับรู้ในเรื่องทิศทาง ไม่หลงทาง
- 3.2 สามารถจินตนาการและมองเห็นภาพในใจได้ชัดเจน
- 3.3 ชอบวาดรูป ระบายสี ออกแบบ
- 3.4 เข้าใจแผนที่ แผนที่ และกราฟได้ดี
- 3.5 มีรสนิยมทางศิลปะและความงาม
- 3.6 คิดเป็นภาพในใจ สามารถหมุนภาพ 3 มิติได้

อาชีพที่เหมาะสม จิตรกร นักออกแบบ สถาปนิก ช่างภาพ นักปั้น นักเขียนการ์ตูน
นักออกแบบตกแต่งภายใน

4. ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)
หมายถึง ความสามารถในการควบคุมและแสดงออกทางร่างกาย มีทักษะในการใช้สายตาร่วมกับการใช้มือ ความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว และความยืดหยุ่น ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

- 4.1 เรียนรู้ได้ดีโดยการลงมือทำ
- 4.2 มีการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตาดี

4.3 ชอบเคลื่อนไหวร่างกาย เล่นกีฬา เดินรำ

4.4 มีทักษะในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์

4.5 สามารถจดจำผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย

4.6 ไม่ชอบนั่งนิ่งนาน

อาชีพที่เหมาะสม นักกีฬา นักบิลเลียด นักแสดง ครูพละ นักนันทนาการ ช่างฝีมือ
ศัลยแพทย์

5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการซึมซับและ
เข้าถึงสุนทรียะทางดนตรี ทั้งการได้ยิน การรับรู้ การจดจำ และการแต่งเพลง สามารถจดจำจังหวะ
ทำนอง และโครงสร้างทางดนตรีได้ดี ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

5.1 มีความไวต่อเสียง จังหวะ และทำนอง

5.2 สามารถจดจำและร้องเพลงได้ง่าย

5.3 ชอบฟังเพลง เคาะจังหวะ เล่นดนตรี

5.4 เรียนรู้ได้ดีเมื่อมีเพลงประกอบ

5.5 สามารถแยกแยะเสียงต่างๆ ได้ดี

5.6 คิดเป็นทำนองหรือจังหวะในใจ

อาชีพที่เหมาะสม นักดนตรี นักร้อง นักประพันธ์เพลง วิศวกรเสียง ผู้กำกับดนตรี ครู
ดนตรี

6. ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถ
ในการเข้าใจผู้อื่น ทั้งด้านความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และเจตนา มีความไวในการสังเกตสีหน้า ท่าทาง
น้ำเสียง และสามารถตอบสนองได้อย่างเหมาะสม ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

6.1 ชอบทำงานเป็นกลุ่ม ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

6.2 เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี

6.3 สามารถประสานและแก้ไขความขัดแย้ง

6.4 มีความเป็นผู้นำและมีอิทธิพลต่อผู้อื่น

6.5 ชอบช่วยเหลือและให้คำปรึกษาผู้อื่น

6.6 มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

อาชีพที่เหมาะสม ครู นักการเมือง นักการทูต พนักงานต้อนรับ ประชาสัมพันธ์ นัก
สังคมสงเคราะห์ ผู้ให้การปรึกษา

7. ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) หมายถึง ความสามารถ
ในการรู้จักและตระหนักรู้ในตนเอง สามารถเท่าทันตนเอง ควบคุมการแสดงออกอย่างเหมาะสม มอง
ภาพตนเองตามความเป็นจริง รู้ถึงจุดอ่อนและจุดแข็ง ลักษณะของผู้ที่มีปัญญาด้านนี้สูง

7.1 เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ดี

7.2 ชอบทำงานคนเดียว มีสมาธิในการทำงาน

7.3 สามารถวางแผนเป้าหมายและวางแผนชีวิตได้

7.4 รู้จักจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง

7.5 มีความมั่นใจและมีระเบียบวินัยในตนเอง

7.6 ชอบสะท้อนคิดและทบทวนประสบการณ์

อาชีพที่เหมาะสม นักคิด นักปรัชญา นักจิตวิทยา นักบำบัด นักเขียน นักวิจัย

ผู้ประกอบการ

8. ปัญหาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence) หมายถึง ความสามารถในการรู้จักและเข้าใจธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง มีความไวในการสังเกตเพื่อคาดการณ์ความเป็นไปของธรรมชาติ มีความสามารถในการจำแนกแยกแยะประเภทของสิ่งมีชีวิต ลักษณะของผู้ที่มีปัญหาด้านนี้สูง

8.1 ชอบธรรมชาติ สนใจสิ่งแวดล้อม

8.2 สามารถจำแนกพืชและสัตว์ได้ดี

8.3 ชอบเลี้ยงสัตว์ ปลูกต้นไม้

8.4 สังเกตการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติได้ดี

8.5 ใส่ใจและรักษาสัตว์เลี้ยง

8.6 สนใจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

อาชีพที่เหมาะสม นักธรรมชาติวิทยา นักวิทยาศาสตร์ นักสำรวจธรรมชาติ นักอนุรักษ์

สัตวแพทย์ เกษตรกร นักชีววิทยา

3. การจัดกลุ่มพหุปัญญาเพื่อการจัดการเรียนรู้

แม้ว่าทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner จะจำแนกความสามารถออกเป็น 8 ด้าน แต่ในบริบทของการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยเฉพาะในรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน การจัดกิจกรรมแยกย่อยถึง 8 ด้านอาจสร้างความซับซ้อนในการบริหารจัดการชั้นเรียนและเวลาที่จำกัด

เพื่อให้การออกแบบกิจกรรมมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดกลุ่มพหุปัญญาของ Walter McKenzie (2008) มาประยุกต์ใช้ โดยจัดหมวดหมู่ปัญญาทั้ง 8 ด้าน ออกเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) ลักษณะเด่น เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ แยกแยะ การใช้เหตุผล ตรรกะ และการเชื่อมโยงข้อมูล ประกอบด้วยปัญญา

1. ปัญหาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

2. ปัญหาด้านดนตรีและจังหวะ

3. ปัญหาด้านธรรมชาติวิทยา

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมที่ต้องใช้การสืบค้นข้อมูล การวิเคราะห์แนวโน้ม อาชีพ การเปรียบเทียบข้อดี-ข้อเสีย การจัดหมวดหมู่อาชีพ การหาความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดกับ อาชีพ

ตัวอย่างกิจกรรม

1. วิเคราะห์ข้อมูลสถิติอาชีพและรายได้
2. เปรียบเทียบคุณสมบัติของอาชีพต่างๆ
3. จัดหมวดหมู่อาชีพตามลักษณะงาน
4. สร้าง Infographic แสดงข้อมูลอาชีพ

กลุ่มที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) ลักษณะเด่น เน้นจินตนาการ การตระหนักรู้ภายในจิตใจ ความเข้าใจตนเอง และการมองเห็นภาพรวม ประกอบด้วยปัญหา

1. ปัญหาด้านความเข้าใจตนเอง
2. ปัญหาด้านมิติสัมพันธ์

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมการออกแบบแผนที่ชีวิต การทำ Vision Board การสะท้อนคิดเกี่ยวกับเป้าหมายในอนาคต การประเมินตนเอง การทำ Portfolio

ตัวอย่างกิจกรรม

1. สร้างแผนที่ชีวิต (Life Map)
2. ออกแบบ Vision Board อาชีพในฝัน
3. เขียนจดหมายถึงตัวเองในอนาคต
4. ทำ Portfolio แสดงผลงาน

กลุ่มที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) ลักษณะเด่น เน้นการสื่อสาร การถ่ายทอด การแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ประกอบด้วยปัญหา

1. ปัญหาด้านภาษา
2. ปัญหาด้านมนุษยสัมพันธ์
3. ปัญหาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว

การประยุกต์ใช้ เหมาะสำหรับกิจกรรมการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพ การนำเสนอ ผลงาน การแสดงบทบาทสมมติ การจัดนิทรรศการ การทำงานกลุ่ม

ตัวอย่างกิจกรรม

1. สัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพจริง
2. นำเสนอข้อมูลอาชีพหน้าชั้น

3. แสดงบทบาทสมมติ
4. สร้าง Podcast หรือ Vlog

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

1. ความหมายและความสำคัญ

การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) กับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในห้องเรียน (Face-to-Face Learning) อย่างมีสัดส่วนที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานสื่อวิธีการสอน และสภาพแวดล้อมทั้งออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของทั้งสองรูปแบบ

ความสำคัญของการเรียนรู้แบบผสมผสาน

1. เพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านระบบออนไลน์ และสามารถเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง
2. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกเวลาในชั้นเรียนถูกใช้สำหรับกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด การปฏิบัติ และการแก้ปัญหา
3. ใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของทั้งสองรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ช่วยในเรื่องความยืดหยุ่น ในขณะที่การเรียนรู้แบบเผชิญหน้าช่วยส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์
4. ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลสามารถจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการและรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน
5. เตรียมผู้เรียนสำหรับศตวรรษที่ 21 การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัล
6. เพิ่มประสิทธิภาพการใช้เวลาในชั้นเรียนครูสามารถใช้เวลาในชั้นเรียนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2. รูปแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom)

ห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยมีแนวคิดหลักคือ "กลับด้าน" กิจกรรมที่เคยทำในห้องเรียนกับที่บ้าน

ในห้องเรียนแบบดั้งเดิม ครูจะสอนเนื้อหาในห้องเรียน แล้วให้นักเรียนทำการบ้านที่บ้าน แต่ในห้องเรียนกลับทาง นักเรียนจะศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองที่บ้านผ่านสื่อออนไลน์ก่อนมาเรียน และใช้เวลาในห้องเรียนสำหรับการทำกิจกรรมเชิงลึก

หลักการของห้องเรียนกลับทาง

1. ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาพื้นฐานด้วยตนเองก่อนมาเรียนผ่านวิดีโอบทเรียน E-Book บทความ หรือสื่อออนไลน์อื่นๆ

2. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามจังหวะของตนเองสามารถหยุด ย้อนกลับ หรือดูซ้ำได้ตามต้องการ

3. เวลาในชั้นเรียนถูกใช้สำหรับกิจกรรมเชิงลึก เช่น การอภิปราย การทำโครงงาน การแก้ปัญหา การทำงานกลุ่ม

4. ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ให้คำปรึกษา (Coach) มากกว่าผู้บรรยาย

5. นักเรียนได้รับความช่วยเหลือเฉพาะบุคคลจากครูมากขึ้น

3. การผสมผสานระหว่าง Online และ Onsite

ในรูปแบบ MI-Career Blended Model ได้บูรณาการแนวคิดห้องเรียนกลับทางเข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยกำหนดบทบาทและสัดส่วน ดังนี้

การเรียนรู้แบบ Online

วัตถุประสงค์

1. เตรียมความพร้อมด้านความรู้พื้นฐาน
2. ประเมินพหุปัญญาของตนเอง
3. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอาชีพ
4. สะท้อนคิดและแบ่งปันผลงาน

กิจกรรม Online

1. ดูคลิปวิดีโอสั้นกระตุ้นความสนใจ
2. ทำแบบประเมินพหุปัญญาผ่าน Google Forms
3. ดูวิดีโอบทเรียนเรื่องพหุปัญญา 8 ด้าน
4. อ่าน E-Book หรือบทความเกี่ยวกับอาชีพ
5. ค้นคว้าข้อมูลอาชีพที่สนใจ
6. โพสต์ผลงานและสะท้อนคิด

เครื่องมือ/แพลตฟอร์ม

1. Google Classroom
2. Google Forms
3. YouTube, TikTok
4. Canva
5. Padlet

6. AI Tools (ChatGPT, Gemini)

การเรียนรู้แบบ Onsite

วัตถุประสงค์

1. ปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึกตามพหุปัญญา
2. ทำงานร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
3. ได้รับคำแนะนำจากครู
4. สร้างผลงานและนำเสนอ

กิจกรรม Onsite

1. กิจกรรมกระตุ้นความสนใจ
2. อภิปรายเนื้อหาที่เรียนรู้จาก Online
3. กิจกรรมกลุ่มตามฐานพหุปัญญา 3 กลุ่ม
4. การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพ
5. การนำเสนอผลงานและรับ Feedback
6. การสะท้อนคิดและวางแผนพัฒนาตนเอง

3. การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

3.1 ความหมายและหลักการ

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ "การเรียนรู้เชิงรุก" (Active Learning) ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ

หลักการสำคัญ

1. การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจริง
2. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ของตนเอง
3. การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริง
4. การสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการค้นพบและการทดลอง
5. การทำงานร่วมกัน (Collaboration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3.2 ประเภทของกิจกรรม

3.2.1 กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory Activities) เน้นให้ผู้เรียน
ค้นหาข้อมูล สำรวจ สืบสวน และค้นคว้า

ตัวอย่าง

- 1) การค้นคว้าข้อมูลอาชีพจากอินเทอร์เน็ต
- 2) การสำรวจความต้องการของตลาดแรงงาน
- 3) การศึกษาดูงานสถานประกอบการ
- 4) การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพ

3.2.2 กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Constructive Activities) เน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์
ผลงาน ออกแบบ หรือประดิษฐ์

ตัวอย่าง

- 1) การออกแบบแผนที่ชีวิต (Life Map)
- 2) การสร้าง Vision Board
- 3) การทำ Portfolio
- 4) การสร้าง Infographic

3.2.3 กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional Activities) เน้นให้ผู้เรียน
แสดงออก สื่อสาร และถ่ายทอดความรู้

ตัวอย่าง

- 1) การนำเสนอข้อมูลอาชีพ
- 2) การแสดงบทบาทสมมติ
- 3) การจัดนิทรรศการอาชีพ
- 4) การสร้าง Podcast หรือ Vlog

3.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3.3.1 ด้านการเรียนรู้

- 1) เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและคงทน
- 2) สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริง
- 3) พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
- 4) ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3.3.2 ด้านทักษะทางสังคม

- 1) พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 2) เรียนรู้การรับฟังความคิดเห็น

3) พัฒนาทักษะการสื่อสาร

4) สร้างความสัมพันธ์ที่ดี

3.3.3 ด้านอารมณ์และจิตใจ

1) เพิ่มความมั่นใจในการแสดงออก

2) สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

3) พัฒนาความรับผิดชอบ

4) สร้างความภาคภูมิใจในผลงาน

3.3.4 ด้านการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

1) ได้สำรวจและค้นพบความสนใจ

2) เข้าใจความถนัดของตนเอง

3) สำรวจโลกของอาชีพ

4) วางแผนและตัดสินใจได้ดีขึ้น

4. การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness)

4.1 ความหมายและความสำคัญ

การตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการรับรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับโลกของอาชีพ เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อและเส้นทางอาชีพในอนาคต

ความสำคัญของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

1. ช่วยให้ผู้เรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจนเมื่อนักเรียนรู้ว่าตนเองสนใจอาชีพใด มีความถนัดด้านไหน จะช่วยให้มีทิศทางในการเรียนที่ชัดเจน
2. เป็นรากฐานสำคัญในการตัดสินใจเลือกสายการเรียนต่อการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเลือกสายการเรียนได้อย่างเหมาะสม
3. ลดความผิดพลาดในการเลือกอาชีพการมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ช่วยลดโอกาสการเลือกผิด
4. เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนเมื่อนักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับอาชีพในอนาคต จะมีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
5. เตรียมความพร้อมสู่โลกการทำงานการตระหนักรู้ด้านอาชีพช่วยให้นักเรียนเตรียมตัวและพัฒนาทักษะที่จำเป็น

4.2 องค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

การตระหนักรู้ด้านอาชีพประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

4.2.1 ความสนใจในอาชีพ (Career Interest) หมายถึง การที่นักเรียนรับรู้ความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาชีพ และมีความสนใจที่จะสำรวจโลกของอาชีพที่หลากหลาย

ลักษณะของนักเรียนที่มีความสนใจในอาชีพ

1. สนใจค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ด้วยตนเอง
2. รู้จักอาชีพที่หลากหลาย มากกว่า 10 อาชีพ
3. กระตือรือร้นในการถามคำถามเกี่ยวกับอาชีพ
4. สามารถระบุอาชีพที่ตนเองสนใจและให้เหตุผลได้
5. มีความอยากรู้เกี่ยวกับลักษณะงาน หน้าที่ และคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพ

อาชีพ

6. ติดตามข่าวสารและแนวโน้มของอาชีพต่างๆ

การส่งเสริมความสนใจในอาชีพ

1. จัดกิจกรรม Career Day หรือ Career Fair
2. เชิญผู้ประกอบอาชีพมาแชร์ประสบการณ์
3. จัดทัศนศึกษาสถานประกอบการ
4. ให้ดูสื่อที่นำเสนอเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ
5. ส่งเสริมการค้นคว้าและสำรวจอาชีพที่หลากหลาย

4.2.2 ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude) หมายถึง การที่นักเรียนรู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความสามารถพิเศษหรือทักษะที่ตนเองมีให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของอาชีพต่างๆ ได้

ลักษณะของนักเรียนที่มีความถนัดในอาชีพ

1. รู้จักและเข้าใจจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง
2. สามารถเชื่อมโยงความสามารถของตนเองกับอาชีพได้
3. เข้าใจว่าความถนัดของตนเองเหมาะกับอาชีพใด
4. สามารถประเมินความเหมาะสมระหว่างตนเองกับอาชีพได้
5. รู้ว่าต้องพัฒนาทักษะใดเพื่อเข้าสู่อาชีพที่สนใจ
6. มีความมั่นใจในความสามารถของตนเอง

การส่งเสริมความถนัดในอาชีพ

1. ให้นักเรียนทำแบบประเมินบุคลิกภาพ
2. จัดกิจกรรมที่หลากหลายให้นักเรียนได้ลองทำ
3. ให้ Feedback เกี่ยวกับจุดแข็งของนักเรียน

4. ส่งเสริมให้นักเรียนสะท้อนคิดและประเมินตนเอง

5. เชื่อมโยงความถนัดกับอาชีพที่เหมาะสม

4.2.3 การวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning) หมายถึง การที่นักเรียนมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถกำหนดแนวทางในการศึกษาต่อหรือวางแผนพัฒนาตนเองเพื่อเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคต

ลักษณะของนักเรียนที่มีการวางแผนสู่อาชีพ

- 1) มีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน
- 2) รู้ว่าต้องเรียนต่อในสายใด เพื่อเข้าสู่อาชีพที่ต้องการ
- 3) มีแผนการพัฒนาดตนเองที่เป็นรูปธรรม
- 4) สามารถสร้างแผนที่ชีวิต (Life Map) แสดงเส้นทางสู่อาชีพได้
- 5) มีความมุ่งมั่นและรับผิดชอบต่อแผนที่วางไว้
- 6) สามารถปรับแผนตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง

การส่งเสริมการวางแผนสู่อาชีพ

- 1) สอนวิธีการวางแผนและตั้งเป้าหมาย
- 2) ให้นักเรียนสร้างแผนที่ชีวิต (Life Map)
- 3) ทำ Career Portfolio แสดงเป้าหมายและแผน
- 4) ติดตามและให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแผนอย่างสม่ำเสมอ
- 5) ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อแผนของตนเอง

4.3 พัฒนาการของวัยรุ่นกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษา (อายุ 12-15 ปี) กำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงพัฒนาการที่สำคัญหลายด้าน ได้แก่

4.3.1 พัฒนาการด้านร่างกาย

- 1) ร่างกายเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- 2) เริ่มให้ความสนใจในรูปลักษณ์ภายนอก
- 3) มีพลังงานและความกระฉับกระเฉง

ความเชื่อมโยงกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทำให้วัยรุ่นเริ่มสนใจอาชีพที่เกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ ความแข็งแรง หรือทักษะทางกาย

4.3.2 พัฒนาการด้านสติปัญญา

- 1) สามารถคิดเชิงนามธรรมได้มากขึ้น
- 2) เริ่มคิดวิเคราะห์และใช้เหตุผล
- 3) มีความสามารถในการวางแผนและคาดการณ์อนาคต

ความเชื่อมโยงกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ ความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมช่วยให้วัยรุ่นสามารถจินตนาการถึงอนาคตและวางแผนเส้นทางอาชีพได้

4.3.3 พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

- 1) เริ่มค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง
- 2) ต้องการความเป็นอิสระและการยอมรับจากเพื่อน
- 3) อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย

ความเชื่อมโยงกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ การค้นหาอัตลักษณ์ของตนเองเป็นพื้นฐานสำคัญของการค้นหาความสนใจและความถนัดด้านอาชีพ

4.3.4 พัฒนาการด้านสังคม

- 1) ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น
- 2) เริ่มมีความคิดเป็นของตนเองมากขึ้น
- 3) สนใจในบทบาทและสถานะทางสังคม

ความเชื่อมโยงกับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ อิทธิพลของเพื่อนและการยอมรับทางสังคมส่งผลต่อการเลือกและการมองอาชีพ

ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพสำหรับวัยรุ่น ตามทฤษฎีของ Donald Super นักเรียนวัยนี้อยู่ในระยะ "การสำรวจ" (Exploration Stage) ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- 1) เริ่มสำรวจและทดลองบทบาทต่างๆ
- 2) มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับอาชีพ
- 3) เริ่มเชื่อมโยงความสนใจกับอาชีพ
- 4) ทดลองและประเมินความสามารถของตนเอง
- 5) วางแผนเบื้องต้นเกี่ยวกับอนาคต

ความเหมาะสมของการพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพในระดับ

มัธยมศึกษา

1. เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมในการสำรวจวัยรุ่นตอนต้นมีความอยากรู้อยากเห็นสูง เหมาะกับการสำรวจอาชีพที่หลากหลาย
2. ช่วยในการตัดสินใจเลือกสายการเรียน การมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพช่วยให้ให้นักเรียนเลือกสายการเรียนในมัธยมปลายได้อย่างเหมาะสม

3) เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน เมื่อเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับอาชีพ นักเรียนจะมีแรงจูงใจมากขึ้น

4) พัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 กิจกรรมที่ส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านอาชีพช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็น

4.4 บทสรุป

การบูรณาการทฤษฎีทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทฤษฎีพุทธิปัญญา การเรียนรู้แบบผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน และการตระหนักรู้ด้านอาชีพ เข้าด้วยกันในรูปแบบ MI-Career Blended Model จะช่วยให้นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน ได้แก่

1. การรู้จักตนเอง ผ่านการประเมินพุทธิปัญญาและการสะท้อนคิด
2. การสำรวจโลกของอาชีพ ผ่านการค้นคว้าและกิจกรรมต่างๆ
3. การพัฒนาทักษะ ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน
4. การวางแผนอนาคต ผ่านการสร้าง Life Map และ Career Portfolio
5. การเตรียมความพร้อม ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

ทั้งหมดนี้จะนำไปสู่การพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพที่ดี และเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการตัดสินใจเลือกสายการเรียนและเส้นทางอาชีพในอนาคตอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ



บทที่ 3

รูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ ด้านอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

บทนี้จะนำเสนอรายละเอียดของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา (MI-Career Blended Model) ประกอบด้วย ปรัชญา วัตถุประสงค์ องค์ประกอบ โครงสร้าง และเงื่อนไขการนำไปใช้ เพื่อให้ผู้ใช้คู่มือเข้าใจรูปแบบอย่างถ่องแท้ก่อนนำไปปฏิบัติจริง

ปรัชญาของรูปแบบ (Philosophy)

ปรัชญาหลักของรูปแบบกิจกรรมผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีพุทปัญญาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา คือ

"ผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพที่ต่างกัน การจัดการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามความถนัดของตนเองผ่านเทคโนโลยีและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อนำไปสู่การรู้จักตนเองและการวางแผนอนาคตอย่างมีความหมาย"

"Every learner has different potentials. Learning should provide opportunities for learners to develop according to their aptitudes through technology and diverse activities, leading to self-awareness and meaningful future planning."

ปรัชญานี้สะท้อนความเชื่อมั่นพื้นฐาน 4 ประการ ดังนี้

1. เชื่อในความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences)

เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่หลากหลายตามทฤษฎีพุทปัญญา ไม่มีใครฉลาดหรือโง่ แต่แต่ละคนฉลาดในด้านที่ต่างกัน การจัดการศึกษาจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้แสดงความสามารถตามจุดแข็งของตนเอง ไม่ใช่บังคับให้ทุกคนเรียนรู้ในรูปแบบเดียวกัน

2. เชื่อในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Experiential Learning)

เชื่อว่าผู้เรียนจะเข้าใจและจดจำได้ดีที่สุดเมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้สัมผัส ได้ทดลอง ได้สร้างสรรค์ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงฟังบรรยายหรือท่องจำ การจัดการกิจกรรมที่หลากหลายจึงเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้

3. เชื่อในพลังของเทคโนโลยี (Technology Empowerment)

เชื่อว่าเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเปิดโลกทัศน์ เพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ และเชื่อมโยงผู้เรียนกับแหล่งความรู้ที่หลากหลาย แต่เทคโนโลยีต้องถูกใช้อย่างสมดุลกับการโต้ตอบระหว่างบุคคลจริง

4. เชื่อในความสำคัญของการรู้จักตนเอง (Self-Awareness)

เชื่อว่าการรู้จักตนเองคือรากฐานสำคัญของความสำเร็จในชีวิต โดยเฉพาะในวัยรุ่นที่กำลังค้นหาอัตลักษณ์ การช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความสนใจ ความถนัด และเป้าหมายของตนเอง จะนำไปสู่การตัดสินใจที่ดีขึ้นในอนาคต

หลักการสำคัญที่สนับสนุนปรัชญา

รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานของหลักการ 3 ประการ ซึ่งบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน

หลักการที่ 1 การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning Principle)

เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น โดยผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา และการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าในชั้นเรียน (Face-to-Face Learning) ในรูปแบบการบรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Lecture) และการทำกิจกรรมร่วมกัน

โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) คือ ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาความรู้พื้นฐานด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์นอกเวลาเรียน และใช้เวลาในชั้นเรียนสำหรับการลงมือปฏิบัติ กิจกรรมเชิงลึก ซึ่งจะช่วยให้เวลาในชั้นเรียนมีคุณค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด

หลักการที่ 2 การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning Principle)

เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on) เพื่อสร้างประสบการณ์ตรง ซึ่งจะช่วยให้เกิดการจดจำและเข้าใจตนเองได้ดียิ่งขึ้น

ผู้เรียนไม่ใช่ผู้รับความรู้แบบเดิม แต่เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการค้นพบ การทดลอง การสำรวจ การสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิด ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ให้คำปรึกษา (Coach) มากกว่าผู้บรรยายความรู้

หลักการที่ 3 ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Principle)

เชื่อมั่นในความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความถนัดของผู้เรียน 3 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain) กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain) และกลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain) เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง

การจัดกิจกรรมตามความถนัดจะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจ มีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถแสดงความสามารถได้เต็มที่ ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับโอกาสในการพัฒนาด้านอื่นๆ ผ่านการหมุนเวียนกิจกรรม

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (Objectives)

รูปแบบ MI-Career Blended Model มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ใน 3 ด้านสำคัญ ดังนี้

1. ด้านความสนใจในอาชีพ (Career Interest Development)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักความชอบของตนเอง มีความกระตือรือร้น และสนใจที่จะสำรวจข้อมูลอาชีพที่หลากหลาย

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. นักเรียนสามารถระบุอาชีพที่ตนเองสนใจอย่างน้อย 5-10 อาชีพ
2. นักเรียนแสดงความกระตือรือร้นในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพด้วยตนเอง
3. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลว่าทำไมถึงสนใจอาชีพนั้นๆ ได้
4. นักเรียนรู้จักอาชีพที่หลากหลาย ทั้งอาชีพดั้งเดิมและอาชีพใหม่
5. นักเรียนติดตามข่าวสารและแนวโน้มของอาชีพต่างๆ

กิจกรรมสนับสนุน

1. ดูสื่อวิดีโอเกี่ยวกับอาชีพที่หลากหลาย
2. ค้นคว้าข้อมูลอาชีพจากแหล่งต่างๆ ทั้งออนไลน์และออฟไลน์
3. เข้าร่วมกิจกรรมพูดคุยกับผู้ประกอบอาชีพ
4. สัมภาษณ์ผู้ประกอบอาชีพในชุมชน
5. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอาชีพกับเพื่อนๆ

2. ด้านความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude Recognition)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักแข็ง-จุดอ่อนของตนเอง และเชื่อมโยงความสามารถของตนเองกับลักษณะของอาชีพต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. นักเรียนสามารถระบุจุดแข็ง-จุดอ่อนของตนเองได้อย่างตรงตามความเป็นจริง
2. นักเรียนเข้าใจปัญหาของตนเอง และสามารถอธิบายได้
3. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความถนัดของตนเองกับอาชีพที่เหมาะสมได้
4. นักเรียนประเมินความเหมาะสมระหว่างตนเองกับอาชีพได้อย่างมีเหตุผล
5. นักเรียนรู้ว่าต้องพัฒนาทักษะใดบ้างเพื่อเข้าสู่อาชีพที่สนใจ

กิจกรรมสนับสนุน

1. ทำแบบประเมินปัญหา 8 ด้าน
2. ทำกิจกรรมตามกลุ่มปัญหา 3 กลุ่ม
3. สะท้อนคิดเกี่ยวกับความสามารถและจุดแข็งของตนเอง
4. รับ Feedback จากครูและเพื่อนเกี่ยวกับจุดแข็ง
5. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความถนัดกับอาชีพ

3. ด้านการวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning Skills)

วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจน และสามารถวางแผนการศึกษาต่อหรือพัฒนาตนเองเพื่อเข้าสู่อาชีพนั้นๆ ในอนาคตได้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ

1. นักเรียนมีเป้าหมายอาชีพที่ชัดเจนอย่างน้อย 1-3 อาชีพ
2. นักเรียนรู้ว่าต้องเรียนต่อในสายใด เพื่อเข้าสู่อาชีพที่ต้องการ
3. นักเรียนสามารถสร้างแผนการพัฒนาดตนเองที่เป็นรูปธรรมได้
4. นักเรียนสามารถสร้างแผนที่ชีวิต (Life Map) แสดงเส้นทางสู่อาชีพได้
5. นักเรียนสร้าง Career Portfolio แสดงเป้าหมายและแผนการพัฒนาดตนเอง
6. นักเรียนแสดงความมุ่งมั่นและรับผิดชอบต่อแผนที่วางไว้

กิจกรรมสนับสนุน

1. สร้างแผนที่ชีวิต (Life Map) แสดงเส้นทางอดีต-ปัจจุบัน-อนาคต
2. ออกแบบ Vision Board อาชีพในฝัน
3. เขียนจดหมายถึงตัวเองในอนาคต 5-10 ปี
4. สร้าง Career Portfolio ออนไลน์
5. วางแผนการพัฒนาทักษะเพื่อเข้าสู่อาชีพที่ต้องการ

วัตถุประสงค์รอง (Secondary Objectives)

นอกจากวัตถุประสงค์หลัก 3 ด้านแล้ว รูปแบบนี้ยังมีวัตถุประสงค์รอง ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning Skills)
 - 1.1 นักเรียนสามารถค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแหล่งเรียนรู้ต่างๆ
 - 1.2 นักเรียนบริหารจัดการเวลาและการเรียนรู้ของตนเองได้
2. พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Collaboration Skills)
 - 2.1 นักเรียนสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - 2.2 นักเรียนรับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

3. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี (Digital Literacy)
 - 3.1 นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเรียนรู้และสร้างผลงาน
 - 3.2 นักเรียนค้นหาและประเมินข้อมูลออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ
 4. พัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ (Communication & Presentation Skills)
 - 4.1 นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดและนำเสนอผลงานได้อย่างชัดเจน
 - 4.2 นักเรียนมั่นใจในการแสดงออกหน้าชั้นเรียน
 5. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving)
 - 5.1 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ
 - 5.2 นักเรียนคิดอย่างมีเหตุผลและตัดสินใจโดยพิจารณาข้อมูลหลายด้าน
- องค์ประกอบของรูปแบบ (Components)**
- รูปแบบ MI-Career Blended Model ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ซึ่งเชื่อมโยงและสนับสนุนกันเป็นระบบ ดังนี้
- องค์ประกอบที่ 1 ทฤษฎีและหลักการพื้นฐาน (Theoretical Foundation)
เป็นรากฐานทางทฤษฎีที่รองรับรูปแบบ ประกอบด้วย
1. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Howard Gardner
 - 1.1 ปัญญา 8 ด้าน ภาษา, ตรรกะ-คณิตศาสตร์, มิติสัมพันธ์, ร่างกาย-การเคลื่อนไหว, ดนตรี, มนุษย์สัมพันธ์, เข้าใจตนเอง, ธรรมชาติวิทยา
 - 1.2 การจัดกลุ่ม 3 กลุ่มตาม Walter McKenzie วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์
 2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning Theory)
 - 2.1 การผสมผสาน Online และ Onsite อย่างสมดุล
 - 2.2 แนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom)
 3. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning Theory)
 - 3.1 การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing)
 - 3.2 ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered)
 4. ทฤษฎีการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Career Awareness Theory)
 - 4.1 ความสนใจในอาชีพ (Career Interest)
 - 4.2 ความถนัดในอาชีพ (Career Aptitude)
 - 4.3 การวางแผนสู่อาชีพ (Career Planning)
- องค์ประกอบที่ 2 กระบวนการ 5 ขั้นตอน (5-Step Process)

เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เป็นหัวใจของรูปแบบ ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์ (Stimulation and Experience)

1. วัตถุประสงค์ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
2. รูปแบบ ผสมผสาน (Online + Onsite)
3. ระยะเวลา 30-45 นาที

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่ (New Knowledge Provision)

1. วัตถุประสงค์ ให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
2. รูปแบบ Online 100% (Pre-class Learning)
3. ระยะเวลา 60-90 นาที

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ (Activity Organization)

1. วัตถุประสงค์ ปฏิบัติกิจกรรมตามกลุ่มทฤษฎี
2. รูปแบบ Onsite (Station Rotation)
3. ระยะเวลา 180-240 นาที

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Share)

1. วัตถุประสงค์ นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. รูปแบบ ผสมผสาน (Onsite + Online)
3. ระยะเวลา 90-120 นาที

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้ (Improvement and Implementation)

1. วัตถุประสงค์ ปรับปรุงผลงานและวางแผนพัฒนาตนเอง
2. รูปแบบ ผสมผสาน (Onsite + Online)
3. ระยะเวลา 60-90 นาที

องค์ประกอบที่ 3 การผสมผสานระหว่าง Online และ Onsite (Blended Approach)

กำหนดสัดส่วนและบทบาทของการเรียนรู้แต่ละรูปแบบอย่างชัดเจน

การเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning) - 40%

บทบาท

1. เตรียมความพร้อมด้านความรู้พื้นฐาน
2. ประเมินทฤษฎี
3. ค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้น
4. แบ่งปันผลงานและสะท้อนคิด

เครื่องมือ

1. Google Classroom (LMS หลัก)
2. Google Forms (แบบประเมิน, แบบทดสอบ)
3. YouTube, TikTok (วิดีโอสั้น)
4. Canva (สร้างผลงาน)
5. Padlet (แบ่งปันความคิดเห็น)
6. AI Tools (ChatGPT, Gemini)

การเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Onsite Learning) - 60%

บทบาท

1. ปฏิบัติกิจกรรมเชิงลึก
2. ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม
3. รับคำแนะนำจากครู
4. นำเสนอผลงาน

กิจกรรม

1. กิจกรรมกลุ่มตามฐานพหุปัญญา 3 กลุ่ม
2. การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพ
3. การนำเสนอและอภิปราย
4. การสะท้อนคิดร่วมกัน

องค์ประกอบที่ 4 พหุปัญญาเป็นฐานในการจัดกิจกรรม (MI-Based Activities)

การจัดกิจกรรม 3 ฐานตามกลุ่มพหุปัญญา

ฐานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Station)

1. ปัญหาที่เกี่ยวข้อง ตรรกะ-คณิตศาสตร์, ดนตรี, ธรรมชาติวิทยา
2. ลักษณะกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูล, เปรียบเทียบ, จัดหมวดหมู่
3. ตัวอย่าง วิเคราะห์สถิติอาชีพ, สร้าง Infographic, จัดหมวดหมู่อาชีพ

ฐานที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Station)

1. ปัญหาที่เกี่ยวข้อง เข้าใจตนเอง, มิตรสัมพันธ์
2. ลักษณะกิจกรรม สะท้อนคิด, ออกแบบ, จินตนาการ
3. ตัวอย่าง สร้าง Life Map, ออกแบบ Vision Board, เขียนจดหมายถึงตัวเอง

ฐานที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Station)

1. ปัญหาที่เกี่ยวข้อง ภาษา, มนุษย์สัมพันธ์, ร่างกาย-การเคลื่อนไหว
2. ลักษณะกิจกรรม สื่อสาร, สัมภาษณ์, แสดงบทบาทสมมติ

3. ตัวอย่าง สัมภาษณ์ผู้ประกอบการอาชีพ, Role Play, สร้าง Podcast
องค์ประกอบที่ 5 เนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ (Content and Media)

เนื้อหาหลัก 2 ส่วน

1. ศาสตร์แห่งพหุปัญญา (MI Content)
 - 1.1 ความรู้เกี่ยวกับพหุปัญญา 8 ด้าน
 - 1.2 การจัดกลุ่มพหุปัญญา 3 กลุ่ม
 - 1.3 การค้นพบความถนัดของตนเอง
 - 1.4 การเชื่อมโยงพหุปัญญากับอาชีพ
2. ศาสตร์แห่งการแนะแนวอาชีพ (Career Guidance Content)
 - 2.1 ข้อมูลโลกของอาชีพที่หลากหลาย
 - 2.2 อาชีพในศตวรรษที่ 21
 - 2.3 แนวโน้มอาชีพในอนาคต
 - 2.4 การวิเคราะห์ตนเอง (Self-Analysis)
 - 2.5 กระบวนการวางแผนอาชีพ

สื่อการเรียนรู้

1. วิดีโอบทเรียน (Video Lessons)
2. E-Book และบทความ
3. Infographic และ Presentation
4. แบบประเมินและแบบทดสอบออนไลน์
5. เว็บไซต์และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

องค์ประกอบที่ 6 การวัดและประเมินผล (Measurement and Evaluation)

การวัดและประเมินผลแบบหลากหลาย

1. การประเมินก่อนเรียน (Pre-assessment)
 - 1.1 แบบประเมินพหุปัญญา (MI Assessment)
 - 1.2 แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Pre-test)
2. การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment)
 - 2.1 การสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรม
 - 2.2 การตรวจผลงานและให้ Feedback
 - 2.3 การสะท้อนคิดหลังแต่ละกิจกรรม
3. การประเมินหลังเรียน (Summative Assessment)
 - 3.1 แบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Post-test)

- 3.2 การประเมินผลงาน (Portfolio Assessment)
- 3.3 การนำเสนอผลงานสุดท้าย
- 4. การประเมินตนเอง (Self-Assessment)
 - 4.1 การสะท้อนคิดของผู้เรียน
 - 4.2 การประเมินตนเองด้านความสนใจ ความถนัด และการวางแผน
- 5. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment)
 - 5.1 การให้ Feedback ผลงานของเพื่อน
 - 5.2 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม

โครงสร้างของรูปแบบ (Structure)

รูปแบบ MI-Career Blended Model มีโครงสร้างการจัดกิจกรรมที่เป็นระบบ แบ่งออกเป็น 3 ระยะหลัก ดังนี้

ระยะที่ 1 การเตรียมความพร้อม (Preparation Phase)

ระยะเวลา 1-2 สัปดาห์ก่อนเริ่มกิจกรรม

กิจกรรมสำคัญ

1. การเตรียมความพร้อมด้านครู
 - 1.1 ครูศึกษาคู่มือและทำความเข้าใจรูปแบบ
 - 1.2 ครูเตรียมสื่อและเครื่องมือที่จำเป็น
 - 1.3 ครูทดสอบระบบและแพลตฟอร์มออนไลน์
 - 1.4 ครูเตรียมแบบประเมินและแบบทดสอบ
2. การเตรียมความพร้อมด้านนักเรียน
 - 2.1 แจ้งวัตถุประสงค์และตารางกิจกรรมให้นักเรียนทราบล่วงหน้า
 - 2.2 ทดสอบการเข้าถึงแพลตฟอร์มออนไลน์
 - 2.3 ให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็น (เช่น สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ต)
 - 2.4 สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน
3. การเตรียมความพร้อมด้านสถานที่และอุปกรณ์
 - 3.1 จัดเตรียมห้องเรียนและพื้นที่สำหรับกิจกรรมกลุ่ม
 - 3.3 เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับแต่ละฐานกิจกรรม
 - 3.4 จัดเตรียมป้ายและสื่อประกอบ

ระยะที่ 2 การดำเนินกิจกรรม (Implementation Phase)

ระยะเวลา 8-12 ชั่วโมง (สามารถจัดแบบเข้มข้น 1-2 วัน หรือกระจาย 4-8 สัปดาห์)

โครงสร้างการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์

Online (ก่อนเข้าชั้น)

1. ดูวิดีโอสั้นเกี่ยวกับอาชีพ (15-20 นาที)
2. เล่นเกมตอบคำถาม Quizizz/Kahoot (10-15 นาที)

Onsite (ในชั้นเรียน)

1. เกม "ทายสิ...อาชีพอะไร" (15-20 นาที)
2. แลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น (10-15 นาที)

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่

Online (การบ้าน)

1. ดูวิดีโอบทเรียนเรื่องพหุปัญญา (15-20 นาที)
2. ทำแบบประเมินพหุปัญญา (20-30 นาที)
3. อ่าน E-Book เรื่องอาชีพในศตวรรษที่ 21 (20-30 นาที)

Onsite (ในชั้นเรียน)

1. แบ่งปันผลการประเมินพหุปัญญา (20 นาที)
2. ครูเชื่อมโยงพหุปัญญากับอาชีพ (10 นาที)
3. จัดกลุ่มตามผลประเมิน (10 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้

Onsite (ในชั้นเรียน)

1. แนะนำฐานกิจกรรมทั้ง 3 ฐาน (10 นาที)
2. กิจกรรมฐานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ (60-80 นาที)
3. กิจกรรมฐานที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา (60-80 นาที)
4. กิจกรรมฐานที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (60-80 นาที)
5. รวมเวลาประมาณ 180-240 นาที (3-4 ชั่วโมง)

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้

Onsite (ในชั้นเรียน)

1. นำเสนอผลงานแบบ Gallery Walk หรือ Presentation (60 นาที)
2. อภิปรายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (30 นาที)

Online (การบ้าน)

1. โพสต์ผลงานบน Padlet (30 นาที)
2. เขียนสะท้อนคิดและ Comment ผลงานเพื่อน (30 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้

Onsite (ในชั้นเรียน)

1. ปรับปรุงผลงานตาม Feedback (30 นาที)
2. วางแผนพัฒนาตนเอง (30 นาที)

Online (ต่อเนื่อง)

1. สร้าง Career Portfolio บน Google Sites
2. อัปเดตและพัฒนา Portfolio อย่างต่อเนื่อง
3. ปรึกษาครูผ่านระบบออนไลน์

ระยะที่ 3 การติดตามและประเมินผล (Follow-up and Evaluation Phase)

ระยะเวลา ต่อเนื่องหลังจบกิจกรรม

กิจกรรมสำคัญ

1. การประเมินผลทันที (Immediate Evaluation)
 - ให้นักเรียนทำแบบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Post-test)
 - ให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม
 - ครูประเมินผลงานและพฤติกรรมของนักเรียน
2. การติดตามระยะสั้น (Short-term Follow-up) - 1 เดือนหลังกิจกรรม
 - 2.1 ตรวจสอบการอัปเดต Career Portfolio
 - 2.2 ปรึกษาและให้คำแนะนำแบบรายบุคคล
 - 2.3 สังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน
3. การติดตามระยะกลาง (Medium-term Follow-up) - 3-6 เดือน
 - 3.1 ประเมินความคงทนของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
 - 3.2 สอบถามการนำแผนไปปฏิบัติจริง
 - 3.3 ติดตามการตัดสินใจเลือกสายการเรียน (สำหรับ ม.3)
4. การสรุปและรายงานผล (Reporting)
 - 4.1 สรุปผลการจัดกิจกรรมและนำเสนอผู้บริหาร
 - 4.2 รายงานผลต่อผู้ปกครอง
 - 4.3 เก็บข้อมูลเพื่อการปรับปรุงในปีต่อไป

เงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้

เพื่อให้การนำรูปแบบไปใช้ประสบผลสำเร็จ จำเป็นต้องมีเงื่อนไขและความพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความพร้อมด้านโครงสร้างพื้นฐาน

1.1 โครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี

1.1.1 ความพร้อมขั้นพื้นฐาน

- 1) อินเทอร์เน็ตที่เสถียร ความเร็วอย่างน้อย 10 Mbps
- 2) คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตอย่างน้อย 10-15 เครื่อง (สำหรับงานกลุ่ม)
- 3) Smart TV หรือโปรเจกเตอร์สำหรับฉายสื่อการสอน
- 4) ลำโพงและไมโครโฟนสำหรับกิจกรรมออนไลน์

1.1.2 ความพร้อมที่แนะนำ

- 1) นักเรียนมีสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์ส่วนตัว
- 2) ห้องคอมพิวเตอร์หรือห้องเรียนที่มี Wi-Fi
- 3) Google Workspace for Education หรือ Microsoft 365 Education (ฟรี)
- 4) แพลตฟอร์ม LMS เช่น Google Classroom

1.1.3 การแก้ปัญหาเมื่อทรัพยากรจำกัด

- 1) ใช้ห้องสมุดหรือห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน
- 2) จัดกิจกรรมแบบกลุ่ม แบ่งปันอุปกรณ์
- 3) ลดสัดส่วน Online เหลือ 20-30% เพิ่ม Onsite เป็น 70-80%
- 4) ใช้กระดาษทดแทนสื่อดิจิทัล (แต่จะลดประสิทธิภาพ)

1.2 โครงสร้างพื้นฐานด้านสถานที่

1.2.1 ห้องเรียนหรือสถานที่จัดกิจกรรม

- 1) พื้นที่เพียงพอสำหรับจัดฐานกิจกรรม 3 ฐาน
- 2) โต๊ะและเก้าอี้ที่สามารถจัดเรียงได้ยืดหยุ่น
- 3) กระดานหรือผนังสำหรับติดผลงาน
- 4) พื้นที่สำหรับนำเสนอผลงาน

1.2.2 วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรม

- 1) กระดาษ A4, กระดาษฟลิปชาร์ต, กระดาษสี, ปากกาสี, สีสเมจิก, ดินสอสี, กรรไกร, กาว, เทปกาว, สติกเกอร์, โฟสต์อิท, แฟ้มหรือโฟลเดอร์สำหรับเก็บผลงาน

2. ความพร้อมด้านครูผู้สอน

2.1 ความรู้และความเข้าใจ

2.1.1 ครูต้องมีความรู้และความเข้าใจใน

- 1) ทฤษฎีทฤษฎีและการประยุกต์ใช้
- 2) หลักการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน
- 3) การจัดกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 4) แนวคิดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ
- 5) ข้อมูลอาชีพปัจจุบันและแนวโน้มอนาคต

2.1.2 การเตรียมความพร้อม

- 1) ศึกษาคู่มืออย่างละเอียดก่อนเริ่มสอน
- 2) เข้าร่วมอบรมหรือ Workshop เกี่ยวกับรูปแบบ (ถ้ามี)
- 3) ศึกษาเอกสารและวิดีโออธิบายเพิ่มเติม
- 4) ทดลองใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มต่างๆ

2.2 ทักษะด้านเทคโนโลยี (Digital Skills)

2.2.1 ครูต้องมีทักษะพื้นฐานใน

- 1) การใช้ Google Classroom หรือ LMS อื่นๆ
- 2) การสร้างและจัดการ Google Forms
- 3) การใช้ Canva, Padlet, และเครื่องมือดิจิทัลอื่นๆ
- 4) การค้นหาและประเมินข้อมูลออนไลน์
- 5) การแก้ปัญหาเบื้องต้นเกี่ยวกับอุปกรณ์และระบบ

2.2.2 การพัฒนาทักษะ

- 1) ฝึกใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือต่างๆ ก่อนสอนจริง
- 2) ดูวิดีโอสอนการใช้งานบน YouTube
- 3) ขอคำปรึกษาจากครูที่มีความชำนาญ
- 4) เข้าร่วมกลุ่มชุมชนออนไลน์ของครู (Facebook Group, Line)

2.3 ทักษะการอำนวยความสะดวก

2.3.1 ครูต้องสามารถ

- 1) จัดการชั้นเรียนแบบ Learner-Centered ได้
- 2) กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนคิดและทำด้วยตนเอง
- 3) ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิด
- 4) ให้ Feedback ที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

- 5) จัดการความขัดแย้งและปัญหาในกลุ่ม
- 6) สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและส่งเสริมการเรียนรู้

2.3.2 การพัฒนาทักษะ

- 1) ฝึกฝนบทบาทใหม่ของครู Facilitator, Coach, Mentor
- 2) เรียนรู้เทคนิคการตั้งคำถามและการให้ Feedback
- 3) สังเกตและเรียนรู้จากครูที่มีประสบการณ์
- 4) สะท้อนคิดและปรับปรุงหลังจบแต่ละกิจกรรม

2.4 ทักษะและความมุ่งมั่น

2.4.1 ครูต้องมี

- 1) ความเชื่อในศักยภาพของนักเรียนทุกคน
- 2) ความเต็มใจที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่
- 3) ความอดทนและความยืดหยุ่น
- 4) ความมุ่งมั่นในการพัฒนานักเรียน
- 5) ความเปิดกว้างต่อการเปลี่ยนแปลงวิธีการสอน

3. ความพร้อมด้านนักเรียน

3.1 ความพร้อมด้านทักษะพื้นฐาน

นักเรียนต้องมีทักษะพื้นฐาน

- การอ่านและเขียนภาษาไทยได้
- การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น
- การค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น

การเตรียมความพร้อม

- สอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นก่อนเริ่มกิจกรรม
- จัดคู่นักเรียนที่มีทักษะสูงกับทักษะต่ำเพื่อช่วยเหลือกัน
- ให้นักเรียนฝึกฝนการใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือ

3.2 ความพร้อมด้านอุปกรณ์

นักเรียนต้อง

- มีสมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์ที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ (สำหรับกิจกรรม Online)
- มีอีเมลสำหรับสมัคร Google Account (ถ้าใช้ Google Classroom)

ทางเลือกเมื่อนักเรียนไม่มีอุปกรณ์

- ใช้อุปกรณ์ของโรงเรียน

- ทำงานกลุ่ม แบ่งปันอุปกรณ์
- อนุญาตให้ทำงานที่โรงเรียนในช่วงพักหรือหลังเลิกเรียน
- ลดกิจกรรม Online หรือทำแบบออฟไลน์แทน

3.3 ทักษะและความพร้อมทางจิตใจ

3.3.1 นักเรียนต้องมี

- 1) ความเต็มใจที่จะเรียนรู้และมีส่วนร่วม
- 2) ความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง
- 3) ความเปิดกว้างต่อการลองสิ่งใหม่
- 4) ความกล้าแสดงออกและนำเสนอผลงาน

3.3.2 การสร้างแรงจูงใจ

- 1) อธิบายความสำคัญและประโยชน์ของกิจกรรม
- 2) ใช้สื่อที่น่าสนใจและทันสมัย
- 3) ให้รางวัลหรือคะแนนเพิ่มเติมสำหรับการมีส่วนร่วม
- 4) สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและสนับสนุน

4. เงื่อนไขด้านเวลา

4.1 ระยะเวลาที่แนะนำ

4.1.1 แบบเข้มข้น

- 1) จัดเป็นค่ายอาชีพ 1-2 วัน (เสาร์-อาทิตย์ หรือวันหยุดยาว)
- 2) เหมาะกับโรงเรียนที่มีเวลาจำกัดในตารางปกติ
- 3) นักเรียนได้รับประสบการณ์อย่างต่อเนื่องและเข้มข้น

4.1.2 แบบกระจาย

- 1) จัดเป็นชั่วโมงชุมนุมหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
- 2) สัปดาห์ละ 1-2 ชั่วโมง เป็นเวลา 4-8 สัปดาห์
- 3) เหมาะกับการบูรณาการในหลักสูตรปกติ
- 4) นักเรียนมีเวลาย่อยข้อมูลและพัฒนาผลงานค่อยเป็นค่อยไป

4.2 การปรับใช้ตามเวลาที่มี

- 4.2.1 เวลาร้อย (6-8 ชั่วโมง) ลดจำนวนฐานเป็น 2 ฐาน, ลดเวลาแต่ละกิจกรรม
- 4.2.2 เวลาปกติ (10-12 ชั่วโมง) ตามคู่มือฉบับนี้
- 4.2.3 เวลามาก (15+ ชั่วโมง) เพิ่มการทัศนศึกษา, เชิญวิทยากรภายนอก

5. เงื่อนไขด้านจำนวนนักเรียน

5.1 ขนาดชั้นเรียนที่เหมาะสม

5.1.1 จำนวนที่แนะนำ 20-40 คน

1) สามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่มพหุปัญญาได้อย่างสมดุล (ประมาณ 7-13 คน/กลุ่ม)

2) ครูสามารถดูแลและให้คำแนะนำได้ทั่วถึง

3) การจัดการชั้นเรียนไม่จับข้อเกินไป

5.2 การปรับใช้กับจำนวนนักเรียนที่แตกต่าง

5.2.1 นักเรียนน้อย (น้อยกว่า 20 คน)

1) ไม่แบ่งกลุ่มตามพหุปัญญาแบบเคร่งครัด

2) ให้ทุกคนทำทุกฐานกิจกรรม

3) เน้นการทำงานรายบุคคลมากขึ้น

4) ลดเวลากิจกรรมกลุ่มลง

5.2.2 นักเรียนมาก (มากกว่า 40 คน)

1) แบ่งนักเรียนเป็น 2 รอบ หรือใช้ 2 ครู

2) เพิ่มจำนวนฐานกิจกรรม (เช่น แต่ละกลุ่มพหุปัญญา มี 2 ฐาน)

3) ใช้ห้องเรียนหลายห้อง

4) อาจต้องใช้ผู้ช่วยครูหรือนักเรียนพี่เลี้ยง

6. การสนับสนุนจากฝ่ายบริหาร (Administrative Support)

6.1 การสนับสนุนที่จำเป็น

6.1.1 การอนุมัติและสนับสนุนนโยบาย

1) อนุมัติให้จัดกิจกรรมตามรูปแบบนี้

2) รับรองชั่วโมงกิจกรรมในตารางเรียน

3) สนับสนุนการพัฒนาครูและการจัดหาทรัพยากร

6.1.2 การสนับสนุนด้านงบประมาณ

1) จัดสรรงบประมาณสำหรับวัสดุอุปกรณ์

2) สนับสนุนการอบรมครู

3) จัดหาและบำรุงรักษาอุปกรณ์ ICT

6.1.3 การประสานงานและอำนวยความสะดวก

1) ประสานงานกับครูผู้สอนรายวิชาอื่น

2) จัดตารางเรียนให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรม

3) จัดหาวิทยากรภายนอกหรือผู้ประกอบอาชีพมาบรรยาย (ถ้าเป็นไปได้)

6.1.4 การสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน

- 1) ส่งเสริมวัฒนธรรมและการเรียนรู้แบบใหม่
- 2) ให้กำลังใจครูและนักเรียน
- 3) เผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผลงาน

7. การสนับสนุนจากผู้ปกครอง

7.1 บทบาทของผู้ปกครอง

7.1.1 การให้ความร่วมมือ

- 1) อนุญาตให้บุตรหลานเข้าร่วมกิจกรรม
- 2) สนับสนุนให้บุตรหลานทำงานที่ได้รับมอบหมาย
- 3) อำนวยความสะดวกด้านอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต

7.1.2 การให้กำลังใจ

- 1) สนใจและติดตามผลการเรียนรู้ของบุตรหลาน
- 2) ให้กำลังใจเมื่อบุตรหลานท้อแท้
- 3) ชมเชยและให้รางวัลเมื่อทำผลงานได้ดี

7.1.3 การเป็นแหล่งเรียนรู้

- 1) แบ่งปันประสบการณ์ทำงานและอาชีพของตนเอง
- 2) พาบุตรหลานไปเรียนรู้สถานที่จริง (ถ้าเป็นไปได้)
- 3) เชื่อมโยงบุตรหลานกับผู้ประกอบอาชีพที่รู้จัก

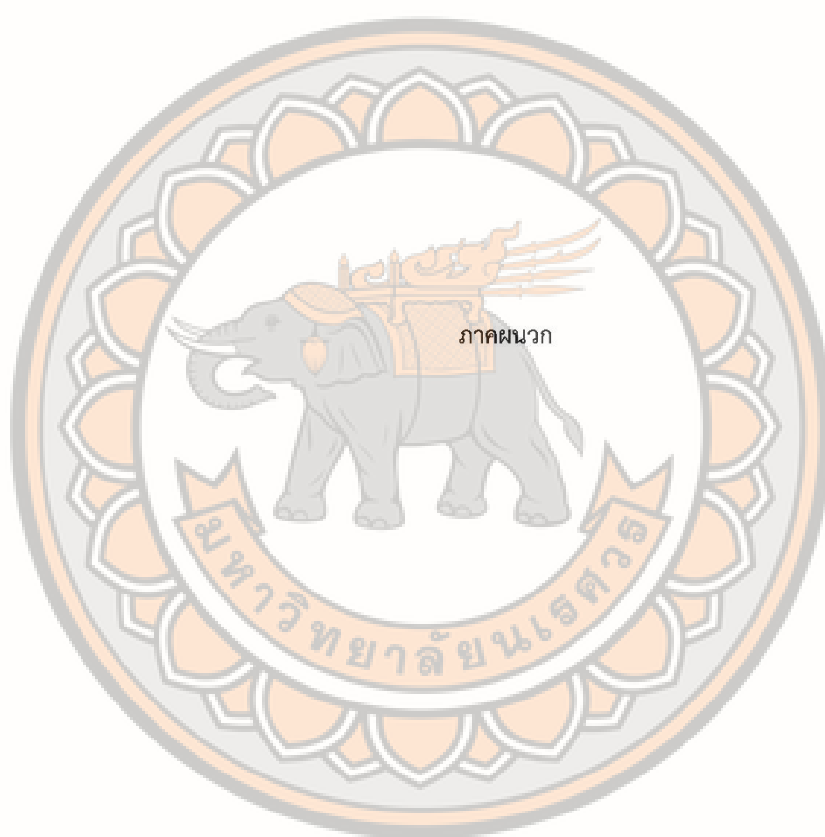
7.2 การสื่อสารกับผู้ปกครอง

7.2.1 แจ้งวัตถุประสงค์และรายละเอียดกิจกรรมให้ทราบล่วงหน้า

7.2.2 รายงานความก้าวหน้าเป็นระยะ

7.2.3 เชิญผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรม (เช่น วันนำเสนอผลงาน)

7.2.4 รับฟังข้อเสนอแนะและปรับปรุง



โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร
โครงการพัฒนาศักยภาพบุคลากร (แผนงานบูรณาการ) ชั้นมัธยมศึกษา

ชั่วโมงที่	กระบวนการ (5 Steps)	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมเรียนรู้ (แยกตามกลุ่มเป้าหมาย)	รูปแบบ	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
1	1. สร้างความสนใจและให้ประสบการณ์	เพื่อกระตุ้นความสนใจในโลกอาชีพ และเตรียมความพร้อม	"Future Career Quest" ไขว่คว้าหาความรู้ อาชีพปี 2025 และร่วมเล่นเกมตอบคำถามออนไลน์	Online (Self-paced)	Google Classroom, YouTube, Quizizz	การเข้าใช้งานระบบและคะแนนจากเกม
2-3	1. สร้างความสนใจ (ต่อ)	เพื่อสำรวจอาชีพและความถนัดของตนเอง	"MI Discovery" ทำแบบวัดบุคลิกภาพ 30 ข้อ และแบ่งกลุ่มตามความถนัด (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์)	Onsite (Face-to-Face)	แบบวัดบุคลิกภาพ (Paper/Digital), สไลด์บรรยาย	ผลการจำแนกกลุ่มอาชีพ
4	2. ให้ความรู้ใหม่	เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของการทำ Pre-test	"Career Insight" บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์เรื่องความสนใจ และความถนัด และการวางแผน พร้อมทำ Pre-test	Onsite (Interactive Lecture)	สื่อ Presentation, แบบทดสอบ Pre-test	คะแนน Pre-test การตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ชั่วโมงที่	กระบวนการ (5 Steps)	วัตถุประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมเรียนรู้ (แยกตามกลุ่มพบปัญหา)	รูปแบบ	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การประเมินผล
5-7	3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Stations)	เพื่อฝึกทักษะอาชีพ ตามความถนัดหมู่ ปัญหา 3 กลุ่ม	ฐานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ วิเคราะห์สื่ออาชีพ และเตรียมแรงงาน ฐานที่ 2 กลุ่มพิจารณา ออกแบบ Career Vision Board สะท้อนตัวตน ฐานที่ 3 กลุ่มสืบค้นข้อมูลฝึกสัมภาษณ์ และ Role Play อาชีพที่สนใจ	Onsite (Station Rotation)	ชุดกิจกรรมตามฐาน, Canva, อุปกรณ์ตัดต่อวิดีโอ	ชิ้นงานระหว่างกิจกรรม (Portfolio/Clip)
8-9	3. กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)	เพื่อสืบค้นข้อมูลเชิงลึกและทักษะที่จำเป็น (Hard/Soft Skills)	"Deep Dive Research" ใช้ AI และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สืบค้นเส้นทางการศึกษาต่อและคุณสมบัติอาชีพที่เลือก	Online (In-class Online)	Google Search, AI Gemini/ChatGPT, เว็บไซต์แนะแนว	ใบงานสรุปเส้นทางอาชีพ (Career Roadmap)
10-11	4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้	เพื่อนำเสนอผลงาน และรับฟังความคิดเห็นจากเพื่อนต่างกลุ่ม	"Digital Gallery Walk" นำผลงานขึ้น Padlet และนำเสนอแบบกลุ่ม เพื่อนำให้คะแนน และสะท้อนคิด (Reflection)	Blended (Onsite Presentation + Online Tool)	Padlet, Projector, QR Code ประเมินผล	แบบประเมินการนำเสนอและ Peer Feedback
12	5. ปรับปรุงและนำไปใช้	เพื่อสรุปแนวทางการวางแผนอาชีพและประเมินผลหลังเรียน	"My Future Plan" ปรับปรุงแผนอาชีพจากข้อเสนอแนะ สรุปบทเรียนร่วมกัน และทำ Post-test	Onsite (Wrap-up)	แบบทดสอบ Post-test, แบบประเมินความพึงพอใจ	คะแนน Post-test, ความสำเร็จของแผนอาชีพ

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา

เรื่อง เปิดโลกอาชีพอนาคต (Future Career Quest)

เวลา 1 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 1 (รูปแบบ Online / Self-paced)

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์

1. สำคัญ การกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนตระหนักถึงเปลี่ยนแปลงของโลกอาชีพในอนาคต (Trend 2025) ผ่านสื่อดิจิทัลและการเล่นเกม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลัก

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) บอกแนวโน้มอาชีพในอนาคตและอาชีพที่กำลังจะหายไปได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และสำรวจโลกอาชีพ
- เจตคติ (A) มีความกระตือรือร้นและสนใจใฝ่รู้ในการสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับโลกอาชีพและเทคโนโลยีสมัยใหม่
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ใฝ่เรียนรู้

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Online)

1. เข้าสู่ระบบ นักเรียนเข้า Google Classroom เพื่อรับภารกิจ
2. เรียนรู้ รับชมวิดีโอสั้น (TikTok/YouTube Shorts) เรื่อง "10 อาชีพมาแรงประจำปี" ที่ครูคัดสรรไว้
3. เล่นเกม ร่วมกิจกรรมตอบคำถามผ่าน Quizizz หรือ Mentimeter หัวข้อ "ทายสิ...อาชีพไหนจะรอด?" เพื่อทดสอบความเข้าใจเบื้องต้น

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- Google Classroom
- YouTube / TikTok Shorts
- Quizizz / Mentimeter

5. การวัดและประเมินผล

- การใช้งานระบบ (Log-in)
- คะแนนจากกิจกรรมเกมตอบคำถาม

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา
เรื่อง ค้นหาตัวตนคนพหุปัญญา (MI Discovery) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 2-3 (รูปแบบ Onsite / Face-to-Face)

ขั้นตอนที่ 1 (ต่อ) การสร้างความสนใจและให้ประสบการณ์

1. สำคัญ การสำรวจความถนัดของตนเองผ่านทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) เพื่อจัดกลุ่มผู้เรียนตามความถนัด 3 กลุ่มหลัก (วิเคราะห์, พินิจพิจารณา, ปฏิสัมพันธ์)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) อธิบายความหมายของพหุปัญญาและระบุความถนัดของตนเองได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) วิเคราะห์จุดแข็งของตนเองผ่านแบบวัดแววพหุปัญญา
- เจตคติ (A) ยอมรับและเห็นคุณค่าในความถนัดที่แตกต่างกันของตนเองและผู้อื่น
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มุ่งมั่นในการทำงาน

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Onsite)

1. นำเข้าสู่บทเรียน ครูชวนสนทนาเรื่องความแตกต่างของบุคคล "ทำไมปลาถึงปีนต้นไม้ไม่ได้" เชื่อมโยงสู่ทฤษฎีพหุปัญญา
2. ปฏิบัติกิจกรรม นักเรียนทำ "แบบวัดแววพหุปัญญา" (ผ่าน Google Forms หรือกระดาษ) จำนวน 30 ข้อ
3. จัดกลุ่ม ประมวลผลคะแนนและแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิเคราะห์, กลุ่มพินิจพิจารณา, และกลุ่มปฏิสัมพันธ์

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- แบบวัดแววพหุปัญญา (Paper/Digital)
- สไลด์บรรยายเรื่องพหุปัญญา

5. การวัดและประเมินผล

- ผลการวิเคราะห์และจำแนกกลุ่มพหุปัญญาของผู้เรียน

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา
เรื่อง เจาะลึกมิติอาชีพ (Career Insight) เวลา 1 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 4 (รูปแบบ Onsite)

ขั้นตอนที่ 2 ให้ความรู้ใหม่

1. สำคัญ การสร้างความเข้าใจในองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพ 3 ด้าน (ความสนใจในอาชีพ, ความถนัดในอาชีพ, การวางแผนสู่อาชีพ) และเชื่อมโยงสู่กลุ่มอาชีพตามพหุปัญญา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) อธิบายองค์ประกอบของการตระหนักรู้ด้านอาชีพได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) ทำแบบทดสอบวัดระดับการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Pre-test)
- เจตคติ (A) มีความกล้าแสดงออกทางสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานตามความถนัดของตนเอง
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มุ่งมั่นในการทำงานและ มีจิตสาธารณะในการช่วยเหลือเพื่อนภายในฐานกิจกรรม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Onsite)

1. บรรยายเชิงปฏิสัมพันธ์ ครูบรรยายเรื่อง "3 องค์ประกอบสู่ความสำเร็จ ได้ ความสนใจในอาชีพ ความถนัดในอาชีพ การวางแผนสู่อาชีพ" โดยใช้สื่อ Presentation ที่ทันสมัย
2. ถาม-ตอบ เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับความถนัดและอาชีพ
3. วัดผลก่อนเรียน นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ (Pre-test) เพื่อประเมินพื้นฐานเดิม

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- สื่อ Presentation (Canva)
- แบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test (Google Forms/Paper)

5. การวัดและประเมินผล

- คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน Pre-test

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา

เรื่อง การกิจพิชิตอาชีพ (Learning Stations)

เวลา 3 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 5-7 (รูปแบบ Onsite)

ขั้นตอนที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้

1. สำคัญ การฝึกทักษะอาชีพผ่านฐานการเรียนรู้ 3 ฐาน ที่ออกแบบเฉพาะสำหรับกลุ่มพหุปัญญา เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามความถนัด

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) ปฏิบัติภารกิจจำลองอาชีพที่สอดคล้องกับความถนัดพหุปัญญาของตนเองได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) เห็นคุณค่าในความถนัดของตนเองและผู้อื่น
- เจตคติ (A) มีความซื่อสัตย์ในการสืบค้นข้อมูลและมีวิจารณญาณในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารด้านอาชีพจากสื่อออนไลน์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริต และ ใฝ่เรียนรู้

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Onsite - แยกเข้าฐาน)

- ฐานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic) กิจกรรม "ยอดนักสืบ เจาะลึกเทรนด์อาชีพ" วิเคราะห์สถิติข้อมูลอาชีพด้วย Google Sheets

ชื่อกิจกรรม ยอดนักสืบ เจาะลึกเทรนด์อาชีพ

กลุ่มเป้าหมาย ผู้ถนัดด้านตรรกะคณิตศาสตร์, ธรรมชาติวิทยา, ดนตรี เครื่องมือ Google Sheets / Tablet หรือ PC

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. รับภารกิจ (5 นาที)

- ครู (Coach) ส่งลิงก์ไฟล์ Google Sheets ที่มี "Dataset ลับ" ให้ผู้เรียน (ข้อมูลสมมติ เงินเดือนเฉลี่ย, อัตราการเติบโต, ความเสี่ยงต่งาน ของ 10 อาชีพในปี 2025)
- โจทย์ "จงสืบหาว่า อาชีพใดคือ 'ดาวรุ่ง' ที่น่าสนใจที่สุด โดยใช้ข้อมูลสถิติยืนยัน"

2. วิเคราะห์ข้อมูล (15 นาที)

- นักเรียนใช้สูตรคำนวณพื้นฐาน (เช่น =AVERAGE, =MAX, เรียงลำดับ Sort) เพื่อจัดอันดับอาชีพ

- สร้างแผนภูมิ (Chart) เปรียบเทียบ 2 อาชีพที่สนใจ (เช่น กราฟแท่งเปรียบเทียบเงินเดือน)

3. สรุปผล (10 นาที)

- นักเรียนบันทึกผลการสืบค้นลงในใบงาน และ Save ไฟล์กราฟเพื่อเตรียมส่ง

- **ฐานที่ 2 กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective)** กิจกรรม "สถาปนิกชีวิต ลีขิตเส้นทางฝัน" ออกแบบ Career Vision Board สะท้อนตัวตน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. จินตนาการ (5 นาที)

- ครูให้นักเรียนหลับตา 1 นาที จินตนาการถึงตัวเองในอีก 10 ปีข้างหน้า (ต้นมาที่ไหน? ใส่ชุดอะไร? ทำงานอะไร?)

2. ออกแบบโครงร่าง (10 นาที)

- นักเรียนเขียน Keyword หรือ Sketch ภาพร่างลงในใบงาน เพื่อกำหนด Mood & Tone ของชีวิตที่ต้องการ

3. สร้างสรรค์ผลงาน (15 นาที)

- นักเรียนเข้า Canva (หรือตัดแปะกระดาษ) เลือกรูปภาพ ไอคอน และข้อความ มาจัดวางเป็น Vision Board (กระดานนิมิตศิลป์)
- องค์ประกอบต้องมี รูปอาชีพ, โลโก้สไตล์, และเป้าหมาย (Goal)

- **ฐานที่ 3 กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive)** กิจกรรม "อินฟลูเอนเซอร์ รีวิวอาชีพ" ฝึก Role Play สัมภาษณ์และรีวิวอาชีพ (ครูทำหน้าที่ Coach คอยแนะนำตามฐาน)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. เตรียมบท (10 นาที)

- จับคู่หรือกลุ่มย่อย เลือกรูปแบบรายการ (เช่น รายการสัมภาษณ์เจาะลึก หรือ Vlog พาไปดูที่ทำงาน)
- ใช้ AI (ChatGPT/Gemini) ช่วยคิดบทพูดได้ เช่น พิมพ์ Prompt "ขอสคริปต์ TikTok สั้นๆ รีวิวอาชีพ Data Scientist แบบตลกๆ"

2. ซ้อมและถ่ายทำ (15 นาที)

- แบ่งหน้าที่ (พิธีกร / แขกรับเชิญ / ตากล้อง)
- ถ่ายทำคลิปสั้น (Short Video) ความยาวไม่เกิน 1-2 นาที

3. ตรวจสอบ (5 นาที)

- ดูเทปที่ถ่ายร่วมกัน เช็คความชัดเจนของเสียงและท่าทาง (Body Language)

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ชุดใบงานประจำฐาน
- อุปกรณ์เทคโนโลยี Tablet/PC, แอปพลิเคชัน Canva, CapCut

5. การวัดและประเมินผล

- ชิ้นงานระหว่างกิจกรรม (กราฟวิเคราะห์ / Vision Board / คลิปวิดีโอ)
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม



ใบงานที่ 1 กลุ่มวิเคราะห์
แฟ้มคดีลับฉบับนักวิเคราะห์

โครงสร้างตาราง Google Sheets ภารกิจเจาะลึกเทรนด์อาชีพ 2025

ID	ชื่ออาชีพ	ประเภทงาน	รายได้เฉลี่ย/ เดือน (บาท)	อัตราเติบโต ใน 5 ปี (%)	ความเสี่ยงถูก AI แย่งงาน (%)	ทักษะที่จำเป็น
1	AI Engineer (วิศวกรปัญญาประดิษฐ์)	เทคโนโลยี	85,000	45%	5%	การเขียน โปรแกรม / ตรรกะ
2	Data Scientist (นักวิทยาศาสตร์ข้อมูล)	เทคโนโลยี	78,000	38%	8%	สถิติ / การ วิเคราะห์ข้อมูล
3	Cybersecurity Specialist (ผู้เชี่ยวชาญความปลอดภัย เบอร์)	เทคโนโลยี	75,000	35%	3%	การแก้ปัญหา ซับซ้อน
4	Elderly Care Specialist (ผู้เชี่ยวชาญดูแลผู้สูงอายุ)	สุขภาพ & บริการ	45,000	50%	1%	ความเห็น อกเห็นใจ
5	Digital Marketing Manager (ผู้จัดการ การตลาดดิจิทัล)	ธุรกิจ & การตลาด	60,000	25%	15%	การสื่อสาร / การใช้สื่อ
6	E-Sport Athlete (นักกีฬาอีสปอร์ต)	บันเทิง & กีฬา	55,000	30%	10%	ไหวพริบ / การ ทำงานเป็นทีม
7	Green Energy Technician (ช่างเทคนิคพลังงานสะอาด)	วิศวกรรม & สิ่งแวดล้อม	48,000	40%	20%	ความรู้เชิงช่าง / เทคนิค
8	Content Creator (นักสร้างสรรค์คอนเทนต์)	สื่อ & ศิลปะ	42,000	28%	12%	ความคิด สร้างสรรค์ / ติดต่อ
9	Financial Advisor (ที่ปรึกษาทางการเงิน)	การเงิน	58,000	20%	25%	การคำนวณ / การสื่อสาร
10	Drone Pilot (นักบินโดรนมืออาชีพ)	ขนส่ง & เกษตร	50,000	33%	18%	การบังคับ ควบคุม / เทคโนโลยี

ส่วนที่ 1 จงวิเคราะห์และถอดรหัสข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. จากตาราง Google Sheets อาชีพที่มีรายได้เฉลี่ยสูงสุด คือ

.....

2. อาชีพที่มีความมั่นคงสูง (ความเสี่ยงต่ำ) คือ

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างสองอาชีพที่นักเรียนสนใจ

1. เลือกเปรียบเทียบ อาชีพที่ 1 A VS อาชีพที่ 2 B

.....

2. ข้อดีของ A (ดูจากกราฟ) จงอธิบาย

3. ข้อใดของ B (ดูจากกราฟ) จงอธิบาย



ส่วนที่ 3 The Verdict (คำตัดสิน)

- ฉันเลือก "อาชีพ....." เป็น
ผู้ชนะ
- จงอธิบายเหตุที่เลือกอาชีพนี้

.....

.....

.....

.....

.....



ใบงานที่ 1 กลุ่มพินิจพิจารณา
พิมพ์เขียวชีวิต

ส่วนที่ 1 สำนวนภายใน

1. จงระบุสิ่งที่ฉันรัก/ทำแล้วมีความสุข มาอย่างน้อย 5 ข้อ

.....

.....

.....

.....

.....

2. จงบอกบุคลิกของฉัน (เช่น ชอบความสงบ/ชอบความท้าทาย)

.....

.....

ส่วนที่ 2 ความฝันของที่ฉันจินตนาการไว้ว่า “ในอนาคต ของฉันตัวฉันต้องเป็นอย่างไร”

1. วาด/เขียนบรรยายที่ทำงานในฝัน

.....

.....

.....

2. งานอดิเรก/การพักผ่อนในฝัน

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 ตั้งชื่อภาพอนาคตของฉัน

ลองจินตนาการว่าภาพอนาคตที่เธอออกแบบมาทั้งหมดนี้ คือ "ชื่อภาพยนตร์" หรือ "ชื่อหนังสือ" สักเรื่องหนึ่ง เธอจะตั้งชื่อเรื่องว่าอะไรให้ดูน่าสนใจที่สุด?

ชื่อเรื่อง / ฉายา

"....."

ใบงานที่ 1 กลุ่มปฏิสัมพันธ์

Storyboard ฉบับครีเอเตอร์

คำชี้แจง จงออกแบบรายการรายการสัมภาษณ์เจาะลึกที่น่าสนใจบนอาชีพที่คุณสนใจในลง TIKTOK ของตนเอง เป็นคลิปสั้นๆ ความยาวไม่เกิน 1 นาที โดยดำเนินตามโครงสร้างที่ได้วางแผนไว้ ดังนี้

ส่วนที่ 1 กำหนดบทบาท

- ชื่อรายการ:

.....

- ใครเป็น

พิธีกร.....

- ใครเป็นผู้ถูก

สัมภาษณ์.....

☐ ส่วนที่ 2 บทสนทนา

- เปิดรายการ

.....

.....

.....

.....

- เนื้อหาหลัก

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา
เรื่อง สืบค้นเจาะลึกสู่เป้าหมาย (Deep Dive Research) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 8-9 (รูปแบบ Online / In-class Online)

ขั้นตอนที่ 3 (ต่อ) กิจกรรมการเรียนรู้

1. สำคัญ การใช้เทคโนโลยี AI และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในการสืบค้นข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับเส้นทางการศึกษาต่อ (Education Path) และทักษะที่จำเป็น (Hard/Soft Skills)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) ระบุคุณสมบัติและทักษะที่จำเป็นสำหรับอาชีพเป้าหมายได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) ใช้ AI (Gemini/ChatGPT) ในการสืบค้นข้อมูลอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- เจตคติ (A) มีความซื่อสัตย์ในการสืบค้นข้อมูลและมีวิจารณญาณในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารด้านอาชีพจากสื่อออนไลน์
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซื่อสัตย์สุจริตและ ใฝ่เรียนรู้

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Online ในห้องเรียน)

1. สอนใช้เครื่องมือ ครูสาธิตการใช้ AI Gemini/ChatGPT ในการตั้งคำถามเกี่ยวกับอาชีพ (Prompt Engineering)
2. ปฏิบัติการสืบค้น นักเรียนสืบค้นข้อมูล "เส้นทางสู่อาชีพ" ของตนเอง (ต้องเรียนคณะอะไร / จบมาทำงานที่ไหน / เงินเดือนเท่าไร)
3. สรุปข้อมูล นักเรียนจัดทำ "ใบงานสรุปเส้นทางสู่อาชีพ" (Career Roadmap)

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- Google Search / เว็บไซต์แนะแนว
- AI Chatbot (Gemini / ChatGPT)

5. การวัดและประเมินผล

- ความสมบูรณ์ถูกต้องของใบงานสรุปเส้นทางสู่อาชีพ (Career Roadmap)

ใบงานที่ 2

สรุปเส้นทางสู่อาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 1 รู้จักตนเอง

กลุ่มปัญหาหลักของฉันคือ

[] กลุ่มวิเคราะห์ (Analytic Domain): ชอบสถิติ เหตุผล ตรรกะ

[] กลุ่มพินิจพิจารณา (Introspective Domain): ชอบจินตนาการ เข้าใจตนเอง มีเป้าหมายชัดเจน

[] กลุ่มปฏิสัมพันธ์ (Interactive Domain): ชอบพูดคุย ทำงานกับผู้อื่น แสดงออก

จุดแข็ง ที่ฉันค้นพบ

.....

อาชีพที่ฉันสนใจเป็นพิเศษ

.....

ส่วนที่ 2 เจาะลึกข้อมูลอาชีพ (ข้อมูลจากการสืบค้นด้วย AI และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ในช่วงเวลาที่ 8-9)

ลักษณะงานที่ต้องทำ

.....

.....

.....

ทักษะสำคัญ

.....

.....

แนวโน้มอาชีพในปี 2025 (เช่น อัตราการเติบโต, ความเสี่ยงจาก AI)

.....

.....

60

ส่วนที่ 3 วางแผนเส้นทางสู่ออนาคตกำหนดแนวทางศึกษาต่อให้นักเรียนระบุแผนการศึกษาตามลำดับ
ขั้นตอน

ม.ต้น (ปัจจุบัน) กิจกรรมหรือรายวิชาที่ต้องตั้งใจเรียนเพิ่ม คือ

.....

ม.ปลาย / ปวช. เลือกเรียนสาย (สามัญ/อาชีว)

สาขา

.....

อุดมศึกษา / ปวส. หรือ คณะ/วิทยาลัยที่เล็งไว้คือ

.....

ความสำเร็จสูงสุด อาชีพในฝันที่ฉันทองการเป็น คือ

.....

ส่วนที่ 4 การปรับปรุงและสะท้อนคิด

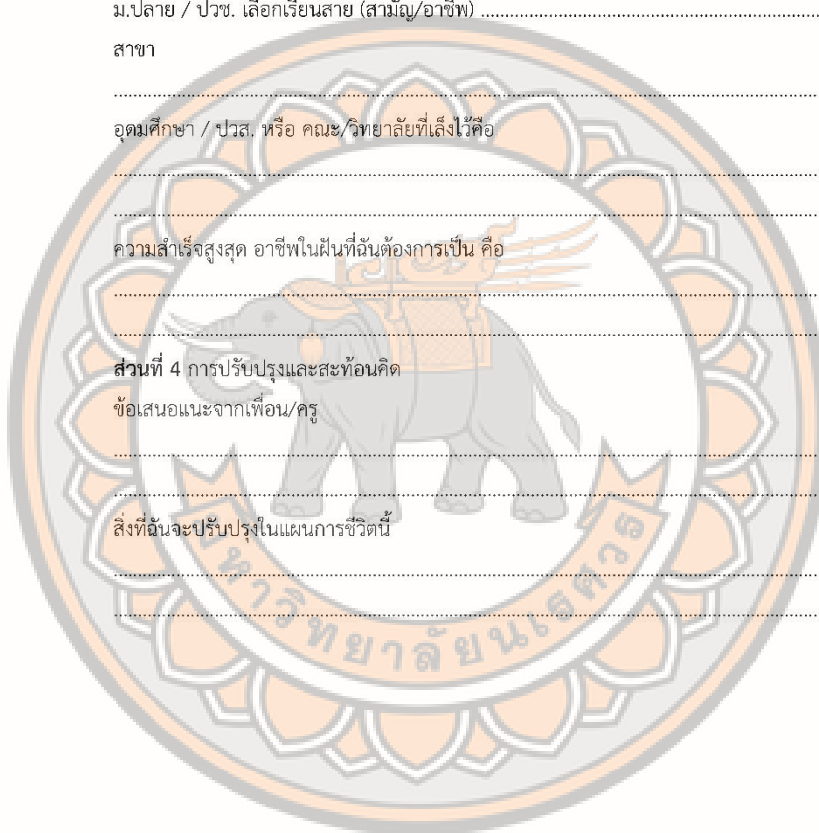
ข้อเสนอแนะจากเพื่อน/ครู

.....

สิ่งที่จะปรับปรุงในแผนการชีวิตนี้

.....

.....



แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา
เรื่อง นิทรรศการแบ่งปันฝัน (Digital Gallery Walk) เวลา 2 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 10-11 (รูปแบบ Blended / Onsite + Online Tool)

ขั้นตอนที่ 4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้

1. สำคัญ การนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนมุมมองกับเพื่อนต่างกลุ่มผ่านกระดานดิจิทัล เพื่อเปิดกว้างทางความคิดและรับฟังข้อเสนอแนะ (Feedback)

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ความรู้ (K) นำเสนอผลงานและสะท้อนคิดเกี่ยวกับอาชีพที่สนใจได้
- ทักษะ/กระบวนการ (P) ยอมรับฟังความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเชิงบวกแก่ผู้อื่น
- เจตคติ (A) ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและมีเจตคติที่ดีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสอดคล้องกับทักษะสังคมในศตวรรษที่ 21

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Blended)

1. Upload ผลงาน นักเรียนนำผลงาน (จากแผนที่ 4-5) ขึ้นแสดงบน Padlet
2. Gallery Walk นักเรียนเดินชมผลงานเพื่อนและกดหัวใจ/คอมเมนต์ให้กำลังใจผ่านมือถือ
3. นำเสนอ สุ่มตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอสิ่งที่ค้นพบหน้าชั้นเรียน (Onsite Presentation)

4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- Padlet
- Projector สำหรับนำเสนอ

5. การวัดและประเมินผล

- แบบประเมินการนำเสนอ
- การให้ Peer Feedback ใน Padlet

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

นิทรรศการแบ่งปันฝัน

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมิน ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับคุณภาพ (5 = มากที่สุด ถึง 1 = น้อยที่สุด)

ที่	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของข้อมูลอาชีพ: เนื้อหาครอบคลุมลักษณะงาน รายได้ และเทรนด์อาชีพในปี 2025					
2	ความสอดคล้องของทฤษฎีกับปฏิบัติ รูปแบบสื่อสะท้อนจุดแข็งตามกลุ่ม (วิเคราะห์/พินิจ พิจารณา/ปฏิบัติสัมพันธ์)					
3	ทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัล (Canva, Padlet, AI) อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์					
4	การวางแผนเส้นทางอาชีพ ระบุแผนการศึกษาต่อ (ม.ปลาย/มหาวิทยาลัย) ได้อย่างเป็นรูปธรรมและชัดเจน					
5	ความคิดสร้างสรรค์การนำเสนอมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ไม่ซ้ำใคร					
6	การสื่อสารและการถ่ายทอดเรื่องราวมีความต่อเนื่องและดึงดูดใจ					
7	การตระหนักรู้ในศักยภาพ แสดงให้เห็นถึงการรู้จักจุดแข็ง-จุดอ่อน และความถนัดที่สัมพันธ์กับอาชีพ					
8	คุณภาพของสื่อมีมิติเดียว การเลือกใช้ภาพ เสียง หรือองค์ประกอบศิลป์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้					
9	การปฏิสัมพันธ์ความสามารถในการตอบคำถามหรือกระตุ้นให้ผู้ชมร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
10	ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน ความละเอียดรอบคอบ ความถูกต้องของภาษา และความพร้อมในการนำเสนอ					
	รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 50 คะแนน)					

เกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย

- 4.51 - 5.00 ดีเยี่ยม
- 3.51 - 4.50 ดี
- 2.51 - 3.50 ปานกลาง
- 1.51 - 2.50 พอใช้
- 1.00 - 1.50 ควรปรับปรุง

แผนจัดการเรียนรู้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนวบูรณาการ)

การตระหนักรู้ด้านอาชีพผ่านพหุปัญญา (MI-Career Blended Camp) ระดับชั้น มัธยมศึกษา
เรื่อง วางแผนอนาคต (My Future Plan) เวลา 1 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 12 (รูปแบบ Onsite / Wrap-up)

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงและนำไปใช้

1. สำคัญ การสรุปทบทวนและปรับปรุงแผนอาชีพให้สมบูรณ์ พร้อมประเมินพัฒนาการหลังการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในชีวิตจริง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
 - ความรู้ (K) ปรับปรุงแผนอาชีพจากข้อเสนอแนะและทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
 - ทักษะ/กระบวนการ (P) มีความมั่นใจในการวางแผนอนาคตของตนเอง
 - เจตคติ (A) มีความเชื่อมั่นในตนเองและเห็นความสำคัญของการวางแผนชีวิตและการศึกษาต่อเพื่ออนาคต
 - คุณลักษณะอันพึงประสงค์ อยู่อย่างพอเพียง ในบริบทของการวางแผนชีวิตให้สอดคล้องกับศักยภาพและบริบทของตนเอง
3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Onsite)
 1. ปรับปรุงงาน นักเรียนนำ Feedback จากเพื่อนและครูมาปรับปรุงแผนอาชีพของตนเองให้ดียิ่งขึ้น
 2. สรุปทบทวน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ตลอดค่าย MI-Career Blended Camp
 3. วัดผลหลังเรียน ทำแบบทดสอบ Post-test และแบบประเมินความพึงพอใจ
4. สื่อ/แหล่งเรียนรู้
 - แบบทดสอบ Post-test
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
5. การวัดและประเมินผล
 - คะแนน Post-test (เปรียบเทียบกับ Pre-test)
 - ความสำเร็จและความสมจริงของแผนอาชีพฉบับสมบูรณ์

**แบบวัดแวວความถนัดทางพหุปัญญา
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา**

คำชี้แจง

1. ให้เติมเลข "1" หน้าข้อความที่น้อง ๆ รู้สึกว่าตรงกับความเป็นตัวเองมากที่สุด แต่ถ้าข้อความไหนรู้สึกว่าจะไม่ตรงกับตัวเองเลย ให้เว้นว่างเอาไว้ แล้วรวมคะแนนในบรรทัดสุดท้ายของแต่ละส่วน

2. แบบวัดนี้ไม่ใช่การสอบเก็บคะแนน ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด เป็นเพียงการสำรวจความถนัดของตนเอง

ส่วนที่ 1 แบบวัดแวວความถนัดทางพหุปัญญาแยกด้าน

ด้านที่ 1 ด้านธรรมชาติวิทยา

- ___ ฉันชอบจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยดูจากลักษณะที่เหมือนกัน
- ___ เรื่องสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องสำคัญสำหรับฉัน
- ___ ฉันสนุกกับการเดินป่าและตั้งค่ายพักแรม
- ___ ฉันชอบทำงานในสวนหรือปลูกต้นไม้
- ___ ฉันเชื่อว่าการอนุรักษ์พื้นที่อุทยานแห่งชาติเป็นเรื่องสำคัญ
- ___ การจัดลำดับสิ่งต่างๆ เป็นขั้นเป็นตอนเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผลสำหรับฉัน
- ___ สัตว์ต่างๆ มีความสำคัญในชีวิตของฉัน
- ___ ที่บ้านของฉันมีระบบการคัดแยกขยะเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่
- ___ ฉันชอบเรียนวิชาชีววิทยา เรื่องเกี่ยวกับพืช และ/หรือเรื่องเกี่ยวกับสัตว์
- ___ ฉันมักใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่นอกบ้านหรือพื้นที่กลางแจ้ง

ด้านที่ 1 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ
.....

ด้านที่ 2 ด้านดนตรีและจังหวะ

- ___ ฉันสามารถจับจังหวะหรือรูปแบบของเสียงต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย
- ___ ฉันมักจะสนใจฟังเสียงรบกวนและเสียงรอบตัว
- ___ การขับขั้วตามจังหวะเป็นเรื่องง่ายสำหรับฉัน
- ___ ฉันมีความสนใจอยากเล่นเครื่องดนตรีมาโดยตลอด
- ___ ฉันหลงใหลในจังหวะและความเร็วของการอ่านบทกลอน
- ___ ฉันจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นเมื่อนำมาผูกเป็นคำคล้องจอง
- ___ ฉันตั้งสมาธิได้ยากเวลาที่ได้ยินเสียงวิทยุหรือโทรทัศน์เปิดอยู่
- ___ ฉันชอบฟังเพลงหลากหลายรูปแบบ
- ___ ละครเวทีที่มีการร้องเพลงน่าสนใจกว่าละครที่เน้นแต่การแสดงอารมณ์ความรู้สึก
- ___ การจดจำเนื้อเพลงเป็นเรื่องง่ายมากสำหรับฉัน

ด้านที่ 2 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ
.....

ด้านที่ 3 ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์

- ☐ ฉันเก็บข้าวของเครื่องใช้ส่วนตัวอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย
- ☐ คำแนะนำที่เป็นขั้นตอนช่วยให้ฉันทำงานได้ง่ายขึ้นมาก
- ☐ การแก้ปัญหาเป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายสำหรับฉัน
- ☐ ฉันมักจะหงุดหงิดง่ายเมื่อต้องเจอคนที่ไม่เป็นระเบียบ
- ☐ ฉันสามารถคิดเลขในใจได้อย่างรวดเร็ว
- ☐ ปริศนาที่ต้องใช้เหตุผลในการแก้เป็นเรื่องสนุก
- ☐ ฉันไม่สามารถเริ่มทำงานได้เลย ถ้าหากข้อสงสัยของฉันยังไม่ได้รับคำตอบ
- ☐ การมีโครงสร้างและระบบที่ชัดเจนช่วยให้ฉันทำงานสำเร็จ
- ☐ ฉันรู้สึกภูมิใจเมื่อได้ทำงานเกี่ยวกับระบบจัดการตารางข้อมูลหรือฐานข้อมูลในคอมพิวเตอร์
- ☐ ทุกเรื่องจะต้องมีเหตุผลมารองรับ ไม่อย่างนั้นฉันจะไม่พอใจ

ด้านที่ 3 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 4 ด้านการเข้าใจความหมายของชีวิต

- ☐ การเข้าใจว่าตนเองมีบทบาทอย่างไรในภาพรวมของสิ่งต่างๆ ถือเป็นเรื่องสำคัญ
- ☐ ฉันชอบพูดคุยถกเถียงเกี่ยวกับคำถามต่างๆ ในชีวิต
- ☐ ศาสนาเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับฉัน
- ☐ ฉันชื่นชมชอบการชื่นชมผลงานศิลปะชิ้นเอก
- ☐ การผ่อนคลายและการฝึกสมาธิทำให้ฉันรู้สึกดี
- ☐ ฉันชอบเดินทางไปเยือนสถานที่ทางธรรมชาติที่สวยงามตระการตา
- ☐ ฉันชอบอ่านแนวคิดของนักปราชญ์ทั้งในยุคโบราณและยุคปัจจุบัน
- ☐ ฉันจะเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ง่ายขึ้น เมื่อฉันเข้าใจว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าอย่างไร
- ☐ ฉันมักสงสัยว่ามีสิ่งมีชีวิตทรงภูมิปัญญาอื่นๆ ในจักรวาลนี้อีกหรือไม่
- ☐ การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมโบราณช่วยให้ฉันมีมุมมองที่กว้างขึ้น

ด้านที่ 4 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 5 ด้านมนุษยสัมพันธ์ (การเข้าใจผู้อื่น)

- ☐ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น
- ☐ ฉันเชื่อในคำว่า "คนยิ่งเยอะยิ่งสนุก"
- ☐ การจับกลุ่มตัวหนังสือช่วยให้ฉันเรียนได้ผลดีมาก
- ☐ ฉันสนุกกับการคุยในห้องสนทนาออนไลน์
- ☐ การมีส่วนร่วมในเรื่องการเมืองหรือกิจกรรมส่วนรวมเป็นเรื่องสำคัญ
- ☐ รายการพูดคุยสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์และวิทยุเป็นรายการที่สนุก
- ☐ ฉันเป็นคนทำงานร่วมเป็นทีมกับคนอื่นได้ดี

ด้านที่ 5 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

- ☐ ฉันไม่ชอบทำงานคนเดียว
- ☐ การเข้าร่วมและทำกิจกรรมนอกห้องเรียนเป็นเรื่องสนุกสำหรับฉัน
- ☐ ฉันให้ความสนใจกับปัญหาสังคมและสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหานั้น

ด้านที่ 6 ด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย

- ☐ ฉันชอบใช้มือประดิษฐ์และสร้างสิ่งต่างๆ
- ☐ การต่อนั่งนิ่งๆ เป็นเวลานานเป็นเรื่องยากสำหรับฉัน
- ☐ ฉันชอบเล่นเกมและกีฬาที่อยู่กลางแจ้ง
- ☐ ฉันให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่ไม่ใช่คำพูด เช่น การใช้ภาษามือหรือท่าทาง
- ☐ ร่างกายที่แข็งแรงส่งผลให้จิตใจแจ่มใส
- ☐ งานศิลปะและงานฝีมือเป็นกิจกรรมยามว่างที่สนุกสนาน
- ☐ การแสดงออกผ่านการเต้นรำเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ
- ☐ ฉันชอบใช้งานเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ
- ☐ ฉันใช้ชีวิตแบบกระฉับกระเฉงและชอบทำกิจกรรม
- ☐ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการลงมือทำ

ด้านที่ 6 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 7 ด้านภาษา

- ☐ ฉันชอบอ่านหนังสือและเอกสารทุกประเภท
- ☐ การจดบันทึกช่วยให้ฉันจดจำและเข้าใจได้ดีขึ้น
- ☐ ฉันมักจะติดต่อกับเพื่อนผ่านการเขียนจดหมายหรือส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์อย่างสม่ำเสมอ
- ☐ เป็นเรื่องง่ายสำหรับฉันที่จะอธิบายความคิดของตัวเองให้คนอื่นฟัง
- ☐ ฉันชอบเขียนบันทึกประจำวัน
- ☐ ปริศนาคำทายหรือเกมต่อคำศัพท์เป็นเรื่องสนุก
- ☐ ฉันเขียนเรื่องราวต่างๆ เพื่อความเพลิดเพลิน
- ☐ ฉันสนุกกับการเล่นคำ เช่น คำพ้องเสียง คำผวน หรือการสลับตัวอักษร
- ☐ ฉันมีความสนใจในภาษาต่างประเทศ
- ☐ การได้วาดและการพูดต่อหน้าชุมชนเป็นกิจกรรมที่ฉันชอบเข้าร่วม

ด้านที่ 7 จำนวน
เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 8 ด้านการเข้าใจตนเอง

- ☐ ฉันรับรู้ถึงความเชื่อและจุดยืนทางความดีงามของตัวเองอย่างชัดเจน
- ☐ ฉันเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีความรู้สึกผูกพันทางใจกับเนื้อหา
- ☐ ความยุติธรรมเป็นเรื่องสำคัญสำหรับฉัน
- ☐ ทักษะที่ฉันมีส่งผลต่อวิธีที่ฉันเรียนรู้
- ☐ ฉันมีความกังวลและใส่ใจเรื่องความยุติธรรมในสังคม
- ☐ การทำงานคนเดียวก็สามารถได้ผลงานที่ดีพอๆ กับการทำงานกลุ่ม
- ☐ ฉันจำเป็นต้องรู้เหตุผลก่อนว่าทำไมจึงต้องทำสิ่งนั้น ก่อนที่ฉันจะตกลงทำ
- ☐ เมื่อฉันเชื่อมั่นในสิ่งใด ฉันจะทุ่มเททำสิ่งนั้นอย่างเต็มที่
- ☐ ฉันชอบมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นไปเพื่อการช่วยเหลือผู้อื่น
- ☐ ฉันพร้อมที่จะแสดงจุดยืนหรือลงชื่อเรียกร้องเพื่อแก้ไขสิ่งที่ไม่ถูกต้องให้ถูกต้อง

ด้านที่ 8 จำนวน

เลข "1" เท่ากับ

.....

ด้านที่ 9 ด้านมิติสัมพันธ์และสายตา

- ☐ ฉันสามารถจินตนาการภาพความคิดต่างๆ ขึ้นมาในหัวได้
- ☐ การจัดสิ่งของหรือตกแต่งห้องใหม่เป็นเรื่องสนุกสำหรับฉัน
- ☐ ฉันสนุกกับการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยวัสดุและวิธีการที่หลากหลาย
- ☐ ฉันจดจำเนื้อหาได้ดีเมื่อใช้แผนผังความคิดหรือภาพสรุปเนื้อหา
- ☐ การแสดงศิลปะแขนงต่างๆ ทำให้ฉันรู้สึกอิ่มเอมใจเป็นอย่างมาก
- ☐ โปรแกรมจัดการตารางข้อมูลเหมาะมากสำหรับการสร้างแผนภูมิ กราฟ และตาราง
- ☐ ปริศนาที่เป็นรูปแบบสามมิติทำให้ฉันรู้สึกสนุกมาก
- ☐ วิธีที่ฉันประกอบเพลงช่วยกระตุ้นความสนใจของฉันได้มาก
- ☐ ฉันสามารถนึกย้อนถึงสิ่งต่างๆ ให้ออกมาเป็นภาพในหัวได้
- ☐ ฉันถนัดเรื่องการอ่านแผนที่ แผนที่โลก และแบบแปลนอาคาร

ด้านที่ 9 จำนวน

เลข "1" เท่ากับ

.....

ส่วนที่ 2 คำอธิบายการใช้งานและการแปลผล

การนำแบบวัดนี้ไปใช้ในงานวิจัย มีขั้นตอนดังนี้ครับ

1. การรวมคะแนน ให้นักเรียนรวมจำนวนเลข "1" ในแต่ละส่วน (ส่วนละ 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10)
2. การแปลงคะแนน นำคะแนนดิบที่ได้ในแต่ละส่วนมาคูณด้วย 10 เพื่อให้ได้คะแนนเต็ม 100

ด้านที่	จำนวนเลข "1"	คูณด้วย X10	คะแนนที่ได้
1		X10	
2		X10	
3		X10	
4		X10	
5		X10	
6		X10	
7		X10	
8		X10	
9		X10	

3. การจัดกลุ่ม เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรมดังนี้

- กลุ่มวิเคราะห์ รวมคะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 1 (ธรรมชาติวิทยา) คะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 2 (ดนตรี) คะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 3 (ตรรกะ) คะแนน เท่ากับ
- กลุ่มพินิจพิจารณา รวมคะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 4 (เข้าใจความหมายของชีวิต) คะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 8 (เข้าใจตนเอง) คะแนน เท่ากับ
- ด้านส่วนที่ 9 (มิติสัมพันธ์) คะแนน เท่ากับ
- กลุ่มปฏิสัมพันธ์ รวมคะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 5 (มนุษยสัมพันธ์) คะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 6 (ร่างกายและการเคลื่อนไหว) คะแนน เท่ากับ
- ด้านที่ 7 (ภาษา) คะแนน เท่ากับ

4. การสรุปผลและแบ่งกลุ่ม

- คะแนนกลุ่ม A (นักวิเคราะห์) คะแนน
- คะแนนกลุ่ม B (นักจินตนาการ) คะแนน

- คะแนนกลุ่ม C (นักสื่อสาร/ปฏิบัติ) คะแนน

ผลสรุป กลุ่มที่มีคะแนนมากที่สุด คือ กลุ่ม

5. ส่วนที่ 3 คำถามตัดสินใจ (กรณีคะแนนเท่ากัน)

(ทำเฉพาะกรณีที่คะแนนสูงสุดเท่ากัน 2 กลุ่ม)

หากนักเรียนมีคะแนนสูงสุดเท่ากัน ให้เลือกตอบคำถามต่อไปนี้เพียง 1 ข้อ เพื่อเลือกกลุ่มที่ชอบที่สุด

กรณีที่ 1 คะแนน A เท่ากับ B

- ☐ ฉันชอบวิเคราะห์ข้อมูล ค้นหาความจริง (ไปกลุ่ม A)
- ☐ ฉันชอบจินตนาการ ออกแบบ และทบทวนตัวเอง (ไปกลุ่ม B)

กรณีที่ 2 คะแนน B เท่ากับ C

- ☐ ฉันชอบทำงานเงียบๆ ใช้ความคิดสร้างสรรค์คนเดียว (ไปกลุ่ม B)
- ☐ ฉันชอบพูดคุย ทำงานกับเพื่อน และลงมือทำ (ไปกลุ่ม C)

กรณีที่ 3 คะแนน A เท่ากับ C

- ☐ ฉันชอบวางแผน คิดคำนวณ หาเหตุผล (ไปกลุ่ม A)
- ☐ ฉันชอบนำเสนอ แสดงออก และพบปะผู้คน (ไปกลุ่ม C)

ชื่อ - นามสกุลนักเรียนผู้วัดแวว

ชั้น.....โรงเรียน.....

แบบทดสอบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีจำนวน 30 ข้อ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน)
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด เพียงข้อเดียว
3. เนื้อหาครอบคลุม 3 องค์ประกอบ ความสนใจ, ความถนัด, และการวางแผน
4. ใช้เวลาในการทำข้อสอบทั้งหมด 30 นาที

ด้านที่ 1 ความรู้และความสนใจในอาชีพ

10 ข้อ เน้นความรู้เรื่องโลกอาชีพ เทรนด์งานใหม่ๆ และแหล่งข้อมูลอาชีพ

1. ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องที่สุดของคำว่า "อาชีพ"
 - ก. งานที่ทำแล้วสนุกสนาน
 - ข. งานที่ทำแล้วได้รับผลตอบแทนและ
สุขจิต
 - ค. งานที่ทำในเวลาว่างเพื่อผ่อนคลาย
 - ง. งานที่พ่อแม่บังคับให้ทำ
2. หากนักเรียนต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับ "อาชีพมาแรงในปี 2025" แหล่งข้อมูลใด
น่าเชื่อถือและทันสมัยที่สุด
 - ก. นิตยสารแฟชั่นเล่มเก่าในห้องสมุด
 - ข. เว็บไซต์หางาน
 - ค. ป้ายโฆษณาข้างทาง
 - ง. ละครโทรทัศน์หลังข่าว
3. "Gig Economy" เป็นคำศัพท์ใหม่ในวงการงาน หมายถึงลักษณะการทำงานแบบใด
 - ก. การทำงานประจำที่มีเวลาเข้า-ออกแน่นอน
 - ข. การทำงานรับจ้างอิสระ เป็นชิ้นๆ หรือระยะสั้น
 - ค. การทำงานในระบบราชการ
 - ง. การทำงานจิตอาสาที่ไม่รับค่าตอบแทน
4. อาชีพใดต่อไปนี้จัดอยู่ในกลุ่ม "อาชีพด้านดิจิทัล" (Digital Careers) ทั้งหมด
 - ก. ช่างนา, โปรแกรมเมอร์, หมอ
 - ข. ยูทูบเบอร์ (YouTuber), นักพัฒนาแอปพลิเคชัน, นักการตลาดออนไลน์
 - ค. ครู, ทหาร, นักบินโดรน
 - ง. พ่อครัว, ช่างตัดผม, นักแข่งเกม

5. ข้อใด ไม่ใช่ ทักษะจำเป็นสำหรับคนทำงานในศตวรรษที่ 21

- ก. ทักษะการใช้เทคโนโลยี
- ข. ทักษะการคิดวิเคราะห์
- ค. ทักษะการทำงานแบบเดิมซ้ำๆ โดยไม่เปลี่ยนแปลง
- ง. ทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. "Start-up" (สตาร์ทอัพ) มีลักษณะเด่นอย่างไรที่ต่างจากธุรกิจทั่วไป

- ก. เป็นธุรกิจที่เน้นการเติบโตแบบก้าวกระโดดด้วยนวัตกรรม
- ข. เป็นธุรกิจครอบครัวที่สืบทอดกันมา
- ค. เป็นธุรกิจที่ขายของชำในชุมชน
- ง. เป็นธุรกิจที่ไม่มีความเสี่ยงเลย

7. ถ้านักเรียนสนใจอาชีพ "แอร์โฮสเตส" (พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน) ควรเตรียมความพร้อมด้านใดเป็นพิเศษ

- ก. ทักษะการเขียนโปรแกรม
- ข. ทักษะภาษาต่างประเทศและบุคลิกภาพ
- ค. ทักษะการคำนวณขั้นสูง
- ง. ทักษะการวาดภาพระบายสี

8. อาชีพใดถือได้ว่าเป็น "อาชีพอิสระ"

- ก. ข้าราชการครู
- ข. พยาบาลในโรงพยาบาลรัฐ
- ค. เจ้าของร้านเบเกอรี่ออนไลน์
- ง. พนักงานธนาคาร

9. ข้อใดคือประโยชน์ของการทำ "งานพาร์ทไทม์" (Part-time) ในช่วงวัยเรียน

- ก. เพื่อให้มีเงินไปซื้อของเล่นแพง ๆ อวดเพื่อน
- ข. เพื่อค้นหาความถนัดและเรียนรู้โลกของการทำงานจริง
- ค. เพื่อหลีกเลี่ยงการทำการบ้าน
- ง. เพื่อให้ได้สิทธิ์ลาหยุดเรียน

10. คำว่า "Soft Skills" ที่นายจ้างต้องการ หมายถึงอะไร

- ก. ทักษะทางเทคนิคเฉพาะทาง เช่น การผ่าตัด
- ข. ทักษะทางสังคมและอารมณ์ เช่น การทำงานเป็นทีม ความอดทน
- ค. ทักษะการต่อสู้ป้องกันตัว
- ง. ทักษะการพิมพ์ดีดเร็ว

ด้านที่ 2 ความเข้าใจในความถนัดของตนเอง

10 ข้อ เน้นการเชื่อมโยงพหุปัญญา/จุดแข็ง เข้ากับอาชีพ

13. ถ้านักเรียนมีทักษะเด่นด้าน "ตรรกะและตัวเลข" อาชีพใดเหมาะสมที่สุด

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| ก. นักออกแบบแฟชั่น | ข. นักบัญชี หรือ นักวิเคราะห์ข้อมูล |
| ค. นักแสดง | ง. นักกีฬา |

14. คนที่มีความถนัดด้าน "ภาษาและการสื่อสาร" ควรเลือกเรียนต่อหรือประกอบอาชีพใด

- | | |
|-------------|--------------------------|
| ก. สถาปนิก | ข. หน่วยงาน หรือ นักข่าว |
| ค. ช่างยนต์ | ง. นักพฤกษศาสตร์ |

15. เพื่อนคนหนึ่งชอบ "วาดรูป ออกแบบ และมีจินตนาการสูง" ควรแนะนำอาชีพใด

- | | |
|---|---------------|
| ก. กราฟิกดีไซน์เนอร์ (Graphic Designer) | ข. นักการตลาด |
| ค. เกษีกร | ง. นักกฎหมาย |

16. หากนักเรียนเป็นคน "เข้ากับคนง่าย ชอบพบปะผู้คน" อาชีพใดที่ไม่เหมาะสม กับบุคลิกนี้

- | | |
|---|------------------------|
| ก. นักประชาสัมพันธ์ (PR) | ข. เซลล์ขายของ (Sales) |
| ค. นักวิจัยที่ต้องขลุกตัวอยู่ในห้องแล็บคนเดียวทั้งวัน | ง. พิธีกร |

17. การรู้ "จุดอ่อน" ของตนเอง มีประโยชน์อย่างไรในการเลือกอาชีพ

- | |
|--|
| ก. ทำให้เรารู้สึกแย่กับตัวเอง |
| ข. ทำให้เราหลีกเลี่ยงงานที่ไม่ถนัด หรือหาทางพัฒนาตนเอง |
| ค. ทำให้เราเลิกฝันที่จะทำงาน |
| ง. ทำให้เราโทษคนอื่นได้ง่ายขึ้น |

18. ใครคือผู้ที่มีความถนัดด้าน "ร่างกายและการเคลื่อนไหว"

- | |
|---|
| ก. เอ: ชอบนั่งอ่านหนังสือเงียบๆ |
| ข. บี: ชอบเดิน เล่นกีฬา และทำงานฝีมือ |
| ค. ซี: ชอบคิดเลขในใจ ง. ดี: ชอบส่องกล้องดูดาว |

19. ทักษะ "ความเป็นผู้นำ" จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับอาชีพใด

- | | |
|---------------------|---------------------|
| ก. ผู้จัดการโครงการ | ข. พนักงานขายข้อมูล |
| ค. ช่างซ่อมนาฬิกา | ง. นักเขียนนิยายรัก |

20. หากนักเรียนชอบ "ธรรมชาติ ต้นไม้ และสัตว์เลี้ยง" อาชีพใดคือทางเลือกที่ดี

- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| ก. สัตวแพทย์ หรือ นักภูมิสถาปัตย์ | ข. โปรแกรมเมอร์ |
| ค. ดีเจจัดรายการวิทยุ | ง. พนักงานบัญชี |

21. วิธีใดที่ดีที่สุดในการ "พิสูจน์" ว่าเรานัดสิ่งนั้นจริงๆ หรือไม่

- ก. ให้หมอดูทำนายให้
- ข. ลองลงมือทำกิจกรรมนั้นจริงๆ
- ค. ถามเพื่อนว่าเราเก่งไหม
- ง. เดาเอาเอง

22. คนที่มีความฉลาดด้าน "การเข้าใจตนเอง" มักจะมีลักษณะเด่นอย่างไร

- ก. ชอบปาร์ตี้สังสรรค์ตลอดเวลา
- ข. รู้เป้าหมายชีวิตตนเองและชอบทบทวนความคิดเรื่อยๆ
- ค. ชอบเล่นกีฬาผาดโผน
- ง. ชอบพูดจาโน้มน้าวใจคนอื่น

ด้านที่ 3 การวางแผนการศึกษาและอาชีพ

10 ข้อ: เน้นเส้นทางการเรียนต่อ การทำ Portfolio และการเตรียมตัว

25. หากไม่ฝันอยากเป็น "แพทย์" นักเรียนควรเลือกเรียนต่อ ม.ปลาย แผนการเรียนใด

- ก. แผนการเรียน ศิลป์-ภาษา
- ข. แผนการเรียน วิทยาศาสตร์
- ค. แผนการเรียน ไทย-สังคม
- ง. แผนการเรียน ศิลป์-คำนวณ

26. ข้อใดคือความหมายของ "Portfolio" (แฟ้มสะสมผลงาน)

- ก. แฟ้มเก็บการบ้านที่ครูสั่งทั้งหมด
- ข. แฟ้มรวบรวมผลงาน กิจกรรม และเกียรติบัตรที่แสดงความสามารถของนักเรียน
- ค. แฟ้มเก็บรูปดาราคีชอบ
- ง. แฟ้มเอกสารลับห้ามให้ใครดู

27. ถ้านักเรียนชอบ "ลงมือปฏิบัติจริง" และอยากมีอาชีพเป็น "เชฟ" (Chef) เส้นทางใดเหมาะสมที่สุด

- ก. เรียนต่อสายสามัญ แผนวิทยาศาสตร์
- ข. เรียนต่อสายอาชีพศึกษา (ปวช.) สาขาคหกรรม/อาหารและโภชนาการ
- ค. เรียนต่อโรงเรียนเตรียมทหาร
- ง. เรียน กศน.

28. "Plan B" หรือแผนสำรอง มีความสำคัญอย่างไรในการวางแผนอาชีพ

- ก. มีไว้เพื่อแสดงความมั่นใจ
- ข. มีไว้รองรับความเสี่ยง หากไม่ได้ตามแผนแรกจะได้มีทางไปต่อ
- ค. มีไว้หลอกพ่อแม่
- ง. ไม่จำเป็นต้องมี เพราะเราต้องทำได้แน่นอน

29. ข้อมูลใน Portfolio ส่วนใดที่กรรมการให้ความสำคัญมากที่สุด

- ก. รูปถ่ายเซลฟี่ที่สวยงาม
- ข. หน้าปกที่มีลวดลายอลังการ
- ค. ผลงานและกิจกรรมที่สะท้อนตัวตนและความสามารถที่ตรงกับสาขาที่สมัคร
- ง. คำนำที่เขียนยาวๆ

30. หากฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี แต่อยากเรียนต่อมหาวิทยาลัย นักเรียนควรวางแผนอย่างไร

- ก. ล้มเลิกความตั้งใจและไปหางานทำเลย
- ข. ศึกษาข้อมูล "กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.)" และทุนการศึกษาต่างๆ
- ค. ไปกู้เงินนอกระบบดอกเบี้ยโหดมาเรียน
- ง. รอให้ถูกหวยรางวัลที่ 1

31. การตั้งเป้าหมายแบบ SMART Goal ข้อใด ขาดหายไป ในประโยคนี้ "ฉันอยากรวย"

- ก. ขาดความชัดเจนและกรอบเวลา
- ข. ขาดความทะเยอทะยาน
- ค. ขาดความฝัน
- ง. ไม่ขาดอะไรเลย เป็นเป้าหมายที่ดีแล้ว

32. นักเรียนชั้น ม.3 ควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรกเพื่อเตรียมตัวศึกษาต่อ

- ก. ซื้อชุดนักเรียนใหม่รอไว้เลย
- ข. ค้นหาความสนใจและความถนัดของตนเอง
- ค. จ้างคนทำ Portfolio ราคาแพง
- ง. เที่ยวให้สนุกที่สุดก่อนเปิดเทอม

33. ระบบ TCAS คืออะไร

- ก. ระบบการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย
- ข. ระบบการเกณฑ์ทหาร
- ค. ระบบการเลือกตั้งประธานนักเรียน
- ง. ชื่ออี้อร่อยดนตรีรุ่นใหม่

34. อาชีพ "สถาปนิก" ต้องใช้ใบประกอบวิชาชีพหรือไม่

- ก. ไม่ต้องใช้ ใครก็ทำได้
- ข. ต้องใช้ และต้องสอบใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ
- ค. ใช้เฉพาะตอนสมัครงานครั้งแรก
- ง. ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของเจ้าของบริษัท

เฉลยคำตอบ แบบทดสอบวัดการตระหนักรู้ด้านอาชีพ

ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย	ข้อที่	เฉลย
1	ข	13	ข	25	ข
2	ข	14	ข	26	ข
3	ข	15	ก	27	ข
4	ข	16	ค	28	ข
5	ค	17	ข	29	ค
6	ก	18	ข	30	ข
7	ข	19	ก	31	ก
8	ค	20	ก	32	ข
9	ข	21	ข	33	ก
10	ข	22	ข	34	ข
11	ค	23	ข	35	ข
12	ข	24	ค	36	ก

