

บทความวิจัย (Research Article)

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้กับการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ สำหรับผู้เรียนกลุ่มเจนเอเรชัน Z

LEARNING MANAGEMENT WITH ACTIVE LEARNING IN THE COURSE OF ENGLISH FOR STUDY SKILLS FOR GENERATION Z STUDENTS

Received: April 10, 2018

Revised: July 30, 2018

Accepted: August 14, 2018

รัตนา กลิ่นจ้อย^{1*} และวาสนา จักรแก้ว²

Rattana Klinjuy^{1*} and Wassana Chakkaew²

^{1,2}มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง

^{1,2}Suan Dusit University, Lamphang Center, Lamphang 52100, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: rattana_kli@outlook.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนและหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษา ปฐมวัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง จำนวน 31 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสำรวจความต้องการของผู้เรียนด้านกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน 2) แบบประเมินพฤติกรรมตนเองของผู้เรียนตามแนวคิดเจเนอเรชัน (Check-list) 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อก่อน-หลัง การจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติบรรยายด้วยค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96, SD = 0.50$) และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ มากที่สุดสามอันดับแรก คือ การระดมพลังสมอง (Brainstorming) เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิดอภิปรายและนำเสนองานร่วมกัน ($\bar{X} = 4.26, SD = 0.68$) รองลงมา คือ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.23, SD = 0.56$) ตามมาด้วย การใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media)

เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.10, SD = 0.79$) จากการศึกษาการประเมินพฤติกรรมตนเองของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z พบว่า ผู้เรียนทุกคนค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการทราบจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 100 รองลงมา คือ ผู้เรียนใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆ ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ ร้อยละ 96.77 ตามมาด้วย ผู้เรียนต้องการให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมเพื่อทบทวนเนื้อหาในบทเรียน เช่น การทำกิจกรรมหรือการเล่นเกมต่างๆ ร้อยละ 93.55 และผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วมในท้องในการออกความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนเรื่องราวต่างๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอน ร้อยละ 93.55 อีกทั้งผู้เรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถในการเรียนรู้ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง ร้อยละ 93.55 จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนภาพรวมอยู่ในค่าระดับคะแนนตก และมีผลสัมฤทธิ์ภาพรวมหลังเรียนอยู่ในค่าระดับคะแนนดีพอใช้ ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 40.03 และคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนมีค่าเท่ากับ 72.19 มีผลสัมฤทธิ์ของค่าคะแนนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 32.16 ในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ตามแนวคิดเจเนอเรชันในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.02, SD = 0.51$)

คำสำคัญ: แนวคิดเจเนอเรชัน เจเนอเรชัน Z การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

Abstract

This research aimed 1) to develop the teaching management process with active learning based on generational concept in the course of English for study skills, 2) to study the comparison of students' achievement between pretest and posttest with active learning based on generational concept in the course of English for study skills, and 3) to evaluate the students' satisfaction on the use of active learning based on generational concept in the course of English for study skills. The samples were 31 first-year students, majoring in Early Childhood Education, Suan Dusit University, Lampang Center. The research instruments used for gathering data consisted of 1) a questionnaire of students' requirement for English learning activities, 2) a self-assessment check-list of students' behaviors, 3) pre-posttest for achievement assessment of students with active learning based on generational concept, and 4) a satisfactory assessment of students with active learning based on generational concept. The research data were analyzed using descriptive statistics with Mean and Percentage. The results of the study were found that the students' requirement for learning activities with active learning were at the high level ($\bar{X} = 3.96, SD = 0.50$). The three most student' requirements for active learning activities are: Brainstorming that encouraged the students to think together ($\bar{X} = 4.26, SD = 0.68$). Next, the exchange of opinions between the teachers and the students, focusing on the participation of the students ($\bar{X} = 4.23,$

SD = 0.56) followed by the use of social media as a teaching instructional media for development (\bar{X} = 4.10, SD = 0.79). In aspect of the self-assessment of students' behaviors, it was found that 100 percent of students searched the information they wanted from Internet sources. Secondly, 96.77 percent of students used various applications on Smartphones. Next, 93.55% of students wanted the teachers to design the activities for their reviewing the lessons, namely activities or games. Likewise, 93.55 of students wanted to participate in the room for sharing their opinions or exchanging the information among classmates and teachers. Also, 93.55 percent of students thought that they had the ability to learn more on their own. From the study of students' learning achievement before and after using active learning based on generational concept in the course of English for Study Skills, the overall learning achievement before using active learning showed that 40.03 percent of students failed. However, after using active learning based on generational concept, 72.19 percent of students reached the fairly good level. This indicates that the students have a higher average score after using active learning. Therewith, the score of achievement was increased by 32.16%. In terms of students' satisfaction towards English teaching management process with active learning based on generational concept, the results showed that the students were satisfied with the learning management process. The overall score was at a high level (\bar{X} = 4.02, SD = 0.51).

Keywords: Generational Concept, Generation Z Students, Active Learning

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษยังคงเป็นเรื่องที่ทำนายของครูผู้สอน ในการหาแนวทางและวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพและเกิดผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียนให้มากที่สุด ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นวิธีการส่งสารข้อมูลความรู้จากผู้สอนถึงผู้เรียน กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ แรงจูงใจเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนภาษาอังกฤษ จนถึงขั้นนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนภาษาอังกฤษจึงจำเป็นต้องพัฒนาตนเองตลอดเวลาเพื่อให้มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเท่าทันกับยุคสมัยที่การเรียนการสอนภาษาได้เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต ผู้สอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากเดิมที่เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้เนื้อหาเป็นผู้อัจฉกร โดยช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนจากการเน้นที่ผู้สอนมาเน้นที่ผู้เรียนว่าจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ทางภาษาอังกฤษ และมีการฝึกฝนการใช้ภาษาด้วยตนเองได้อย่างไร ศาสตร์ของการสอนภาษาอังกฤษมีการพัฒนาตลอดเวลาตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้น ครูสอนภาษาอังกฤษจึงจำเป็นต้องใฝ่รู้ ติดตามความรู้ ข่าวสารต่างๆ รวมถึงวิถีและแนวทางในการสอนที่อยู่ในศาสตร์ที่เป็นปัจจุบัน และสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน และในขณะเดียวกันต้องติดตามความก้าวหน้าของโลกและพัฒนาแนวทางการสอนอย่างเป็นพลวัต

จากความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่เกิดขึ้น คณะวิจัยจึงได้มีความสนใจในประเด็นเรื่องแนวคิดเจเนอเรชัน ซึ่งเน้นการศึกษาทั้งในด้านพฤติกรรม สังคม การใช้ชีวิต ความคิดต่างๆ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการใช้ชีวิตในทุกๆ ด้านของมนุษย์ หรือแม้แต่กระทั่งในเรื่องของการศึกษาในปัจจุบันนี้ก็ตาม กลุ่มเด็กวัยรุ่น วัยเรียนในปัจจุบันนี้ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในช่วงยุคเจเนอเรชัน Z โดยเป็นกลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 2000) เป็นต้นไป (Barcelon, 2010) ซึ่งเป็นกลุ่มเด็กที่เติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีต่างๆ และเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เน้นการสื่อสารผ่านข้อความบนหน้าจอโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือคอมพิวเตอร์ แทนการพูด รวมไปถึงในด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และช่องทางที่ทันสมัยมากขึ้น ทำให้มิใช่เป็นเรื่องยากสำหรับเด็กในยุคปัจจุบันในการเสริมสร้างทักษะ ความรู้ความเข้าใจในด้านการเรียนรู้ และการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ เพราะฉะนั้นการเรียนรู้ของเด็กยุคใหม่นี้จึงจำเป็นที่จะต้องมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้นกว่าแต่ก่อนอย่างมาก หากพิจารณาถึงการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียนรุ่นใหม่ในยุคของกลุ่มคนเจเนอเรชัน Z นี้ จำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้เข้ากับลักษณะความคิดและพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งแน่นอนว่าหากเรายังคงใช้วิธีการแบบเดิมที่สอนกันมามากกว่า 20 - 30 ปี โดยไม่สนใจความก้าวหน้าของวิทยาการสมัยใหม่ ย่อมไม่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อผู้เรียน ในการที่สร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเจเนอเรชัน Z อันเนื่องมาจากความแตกต่างกันของช่วงวัยและยุคสมัยดังที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ในสิ่งที่ควรจะมี เพื่อนำไปใช้ในอนาคตโดยเฉพาะในชีวิตการทำงานหลังจากจบการศึกษาและเข้าสู่ตลาดแรงงาน

แนวคิด “การเรียนรู้โดยการกระทำ” หรือ “Learning by Doing” (Dewey, 1963) อันเป็นแนวคิดที่แพร่หลายและได้รับการยอมรับทั่วโลกมานานแล้ว ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ และเป็น การเปลี่ยนบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการเป็นผู้รับ มาเป็นผู้เรียน และเปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอดข้อมูลความรู้ให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว มาเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน จากแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ไปพร้อมกับการปฏิบัติจริง นอกจากนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความรู้แล้ว ยังสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้ในเวลาเดียวกัน โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริงนี้ ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ร่วมกัน และนำความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้ ก่อให้เกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่พร้อมสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ในยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ภายใต้โมเดล Thailand 4.0 ซึ่งการเปลี่ยนแปลงบทบาทนี้ เท่ากับเป็นการปฏิวัติการเรียนรู้ว่าความสำคัญในการเรียนรู้ คือ อยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าอยู่ที่ผู้สอน ดังนั้น ผู้เรียนจึงกลายเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน เพราะ บทบาทในการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ (Ministry of Education, 2010) ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพและได้ประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น เพื่อช่วยส่งเสริมและผลักดันการพัฒนาและผลิตแรงงานให้เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในการที่จะขับเคลื่อนให้ประเทศได้พัฒนาได้ตามเป้าหมาย ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัตินี้ค่อนข้างมีเทคนิค วิธีการที่หลากหลาย โดยมีสถาบันการศึกษาหลายแห่งได้นำคุณลักษณะหรือจุดเด่นของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติไปปรับใช้ในการสอนอย่างมากมาย เช่น ในสาขาวิชาภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้นำวิธีการสอนแบบลงมือ

ปฏิบัติ (Active Learning) โดยใช้ Project-based Learning (PBL) แบบ TLC² (Teaching Communication Skills, Language Use and Collaboration) ซึ่งถือว่าเป็นวิธีการสอนที่จัดว่าเป็นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติรูปแบบหนึ่งไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนได้กล่าวว่า การสอนแบบ PBL นี้ ทำให้การเรียนการสอนมีบรรยากาศ การเรียนมีสีสัน และมีความหลากหลาย ทั้งผู้เรียนและผู้สอนก็มีความสุขมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย ที่เน้นในเรื่องของทฤษฎีแต่ไม่ได้มีการปฏิบัติจริงได้มากเท่าที่ควร ทำให้ขาดทักษะจากการนำความรู้ที่ได้มาฝึกปฏิบัติจริง (Sukvijit, 2017)

ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนจึงได้มีความสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น นั่นคือ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้มากกว่าที่ผู้สอนถ่ายทอดให้ และสามารถลงมือปฏิบัติมากกว่าแค่การจดบันทึกในชั้นเรียน หรือเรียนในรูปแบบของการเรียนแบบบรรยายเหมือนในอดีตที่ผ่านมา ที่ผู้สอนส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการสอนบรรยายในห้องเรียน แต่การสอนที่ดัดนั้นไม่ใช่แค่การบรรยายความรู้ข้อมูลต่างๆ ให้กับนักศึกษาแต่เพียงอย่างเดียว ควรมีการสอดแทรกกิจกรรม หรือนำสื่อการสอนอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ เพลง หรือสื่อออนไลน์ต่างๆ มาใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือแม้กระทั่งเป็นสื่อหลักในการสอนก็สามารถทำได้ในยุคปัจจุบันนี้ ผู้สอนควรนำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสอดแทรกให้มีความหลากหลาย เพื่อนำความสนใจของผู้เรียนกลับมาอีกครั้ง ซึ่งจะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นการลงมือปฏิบัติ หรือที่เรียกว่า Active Learning นั่นเอง โดยการเรียนการสอนรูปแบบนี้จะเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป (Borwell & Eison, 1991) โดยจะเน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนกลุ่มเจนเอเรชั่น Z นี้ครูผู้สอนก็สามารถจัดห้องเรียน จัดสภาพแวดล้อมต่างๆ ในห้องเรียนโดยการนำเอาเทคโนโลยีมาเสริมกับกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติลงมือทำ มีแรงจูงใจ มีการแข่งขัน มีรางวัล ภายในห้องเรียน มีการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยนำเสนอข้อมูล ความรู้ต่างๆ โดยเฉพาะข้อมูลที่นำเสนอเป็นกราฟ รูปภาพ หรือข้อมูลสั้นๆ ตามแบบฉบับโลกออนไลน์ ซึ่งก็สามารถนำมาปรับใช้กับผู้เรียนกลุ่มเจนเอเรชั่น Z ได้ไม่ยาก เนื่องจากคนกลุ่มนี้มีความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งหากพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เรียนในกลุ่มเจนเอเรชั่น Z และลักษณะของรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) นี้แล้วนั้น ก็จะพบว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียนในกลุ่มเจนเอเรชั่น Z นี้เป็นอย่างมาก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจนเอเรชั่น ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อทักษะการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจนเอเรชั่น ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจนเอเรชั่น ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้เรียนในชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ ของภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 31 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ศึกษา คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียน ในกลุ่มเจเนอเรชัน Z ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้

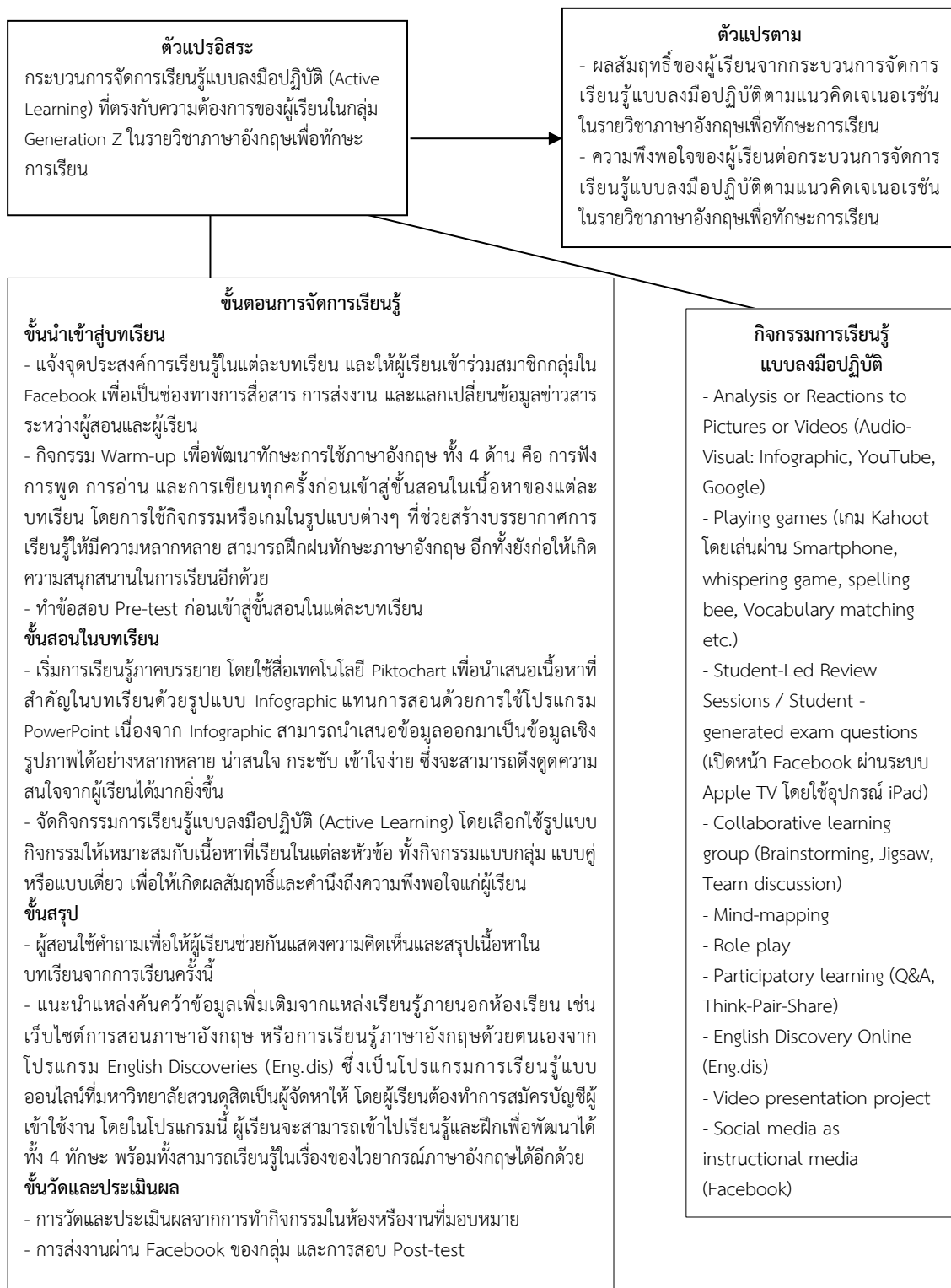
กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้มีการเรียนรู้ไปพร้อมกับการปฏิบัติจริง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยจะใช้รูปแบบกิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติที่หลากหลาย และให้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละบทของรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ เช่น กิจกรรม Collaborative Learning Group: Brainstorming, Jigsaw, Team discussion เป็นต้น

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

รายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ มีหัวข้อเนื้อหาในบทเรียน ดังนี้ 1) Using EFL Dictionary 2) Identifying Elements of Sentence 3) Topic, Main idea and Subject, Key Skills for Academic Success 4) Patterns of Text Organization

กรอบแนวคิดในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องเจเนอเรชัน ซึ่งเป็นแนวคิดที่อธิบายถึงลักษณะพฤติกรรมของคนในแต่ละเจเนอเรชันในด้านต่างๆ โดยทำการสังเคราะห์ คำจำกัดความ องค์ประกอบ และลักษณะของการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังทำการศึกษาแนวคิดเจเนอเรชัน โดยมุ่งเน้นลักษณะและธรรมชาติของการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z จากนั้น คณะผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อทำการสำรวจความต้องการของผู้เรียนในด้านการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน เพื่อใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวิชาที่มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการฟังในบริบททางวิชาการ เน้นการเรียนรู้คำศัพท์ทางวิชาการ กลวิธีการอ่าน การจดบันทึก โดยใช้กิจกรรมบูรณาการภาษาอังกฤษในการฝึกฝนทักษะ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้เขียนกรอบแนวคิดการวิจัยออกมาได้ดังต่อไปนี้



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัย คณะผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัย ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ระบุหัวข้อการวิจัย รวบรวมผลงานวรรณกรรม เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา รายละเอียดที่สำคัญในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและแนวคิดเจเนอเรชัน โดยเฉพาะลักษณะนิสัย ความคิด ทักษะคิด และพฤติกรรมของผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z เพื่อสร้างเครื่องมือ คือ 1) แบบสำรวจความต้องการด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติ (Active learning) ของผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z และ 2) แบบประเมินพฤติกรรมตนเอง (Check-list) ของผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z

ขั้นตอนที่ 3 พัฒนาแบบสำรวจความต้องการด้านกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ของผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z และแบบประเมินพฤติกรรมตนเอง (Check-list) ของผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z

ขั้นตอนที่ 4 หาประสิทธิภาพของคำถามในแบบสำรวจความต้องการและแบบประเมินพฤติกรรมดังกล่าว โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ โดยการสอบถามผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน และนำผลการประเมินมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) และคัดเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 – 1.00

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสำรวจความต้องการและแบบประเมินพฤติกรรม มาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 6 นำแบบสำรวจความต้องการและแบบประเมินพฤติกรรมไปเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 7 นำผลสำรวจความต้องการและแบบประเมินพฤติกรรมมาทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล และทำการสรุปข้อมูลที่ได้เพื่อทำการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน

ขั้นตอนที่ 8 ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 9 พัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ 60 คะแนน ดังนี้ 1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ภาคทฤษฎีก่อนการเรียนรู้ บทที่ 1-3 (pretest) ชนิด 4 คำตอบ จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ภาคทฤษฎีหลังการเรียนรู้ บทที่ 1-3 (posttest) ชนิด 4 คำตอบ จำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน 3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ภาคทฤษฎีก่อนการเรียนรู้ บทที่ 4-5 (pretest) ชนิด 4 คำตอบ จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน 4) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ภาคทฤษฎีหลังการเรียนรู้ บทที่ 4-5 (posttest) ชนิด 4 คำตอบ จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน

ขั้นตอนที่ 10 พัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน

ขั้นตอนที่ 11 หาประสิทธิภาพของคำถามในแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบ

และให้ข้อเสนอแนะโดยการทำแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน และนำผลการประเมินมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) และคัดเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.60 – 1.00

ขั้นตอนที่ 12 นำแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนไปเก็บรวบรวมข้อมูลหลังการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้

2. การตรวจสอบหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย คณะผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและตรวจคุณภาพของเครื่องมือโดยศึกษาทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาเอกสารวิชาการ งานวิจัยและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนและทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาค่าความตรงของข้อมูลเพื่อตรวจสอบว่าหัวข้อคำถามแต่ละข้อได้ตรงตามกับเรื่องที่ต้องการจะวัดหรือไม่ โดยนำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 4 ท่าน เพื่อทำการทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) ตามเนื้อหา ดังนี้ การหาความเที่ยงตรง โดยนำเครื่องมือที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน และนำผลมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตร

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

การวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความสมบูรณ์ถูกต้อง และมีความเชื่อถือจึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างรวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสารจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง และเก็บข้อมูลภาคสนามทั้งโดยการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามต่างๆ และมีกระบวนการสังเคราะห์ วิเคราะห์ และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเริ่มจากการสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วนำข้อมูลที่สังเคราะห์มาวิเคราะห์ร่วมกับ 1) ข้อมูลจากการสำรวจความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติของผู้เรียน 2) ข้อมูลจากการประเมินพฤติกรรมตนเองของผู้เรียนที่อยู่ในกลุ่มเจเนอเรชัน Z ว่ามีพฤติกรรมแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก ความสนใจ และการปฏิบัติของตนเองนั้นตรงกับลักษณะของกลุ่มคนในเจเนอเรชัน Z ในประเด็นที่กำหนดไว้ในแบบประเมินพฤติกรรมมากน้อยเพียงใด 3) ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z ต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเจเนอเรชันกับการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ดังสรุปผลการวิจัย ดังนี้

2.1 จากการสำรวจข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของผู้เรียนที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 67.74 รองลงมาคืออายุ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.35 อายุ 22 ปี คิดเป็นร้อยละ 9.68 และอายุ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.23 ผู้เรียนที่ตอบแบบสอบถามทุกคนเป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 100 จากการสำรวจความสามารถในการเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา พบว่า ผู้เรียนทั้งหมดมีคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบ Smartphone ที่สามารถเชื่อมต่อระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ก (Social Network) คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ตจากมหาวิทยาลัยได้คิดเป็นร้อยละ 100 และผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ตจากที่พักได้ คิดเป็นร้อยละ 100

2.2 จากการศึกษาความต้องการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการ

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดสามอันดับแรก คือ การระดมพลังสมอง (Brainstorming) เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด อภิปรายและนำเสนองานร่วมกัน รองลงมาคือ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ตามมาด้วยการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้

2.3 จากการศึกษาการประเมินพฤติกรรมการตนเองของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z พบว่า พฤติกรรมของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z ที่มีจำนวนผู้เรียนประเมินมากที่สุดสามอันดับแรก คือ ผู้เรียนทุกคนค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการทราบจากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 100 รองลงมา คือ ผู้เรียนใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆ ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 96.77 ตามมาด้วย ผู้เรียนรู้สึกต้องการให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมเพื่อทบทวนเนื้อหาในบทเรียน เช่น การทำกิจกรรมหรือเล่นเกมต่างๆ และตัวผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเล่นกิจกรรมต่างๆ เพื่อทบทวนความรู้ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 อีกทั้งผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วมในห้องในการออกความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนเรื่องราวต่างๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอน จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 และผู้เรียนคิดว่าตนเองมีความสามารถในการเรียนรู้ศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเอง จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 ในลำดับเดียวกัน

2.4 จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน (150013) กับการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) สำหรับผู้เรียนในยุคเจเนอเรชัน Z พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนภาพรวมอยู่ในค่าระดับคะแนนตก มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาพรวมหลังเรียนอยู่ในค่าระดับดีพอใช้ โดยผลมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 40.03 และคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนมีค่าเท่ากับ 72.19 ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น 32.16%

การอภิปรายผล

จากผลวิจัยในชั้นเรียนในด้านการสำรวจความต้องการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z พบว่า ผู้เรียนมีความต้องการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษแบบลงมือปฏิบัติ มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.96 ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยเมื่อพิจารณาเป็นประเด็นรายข้อพบว่า ผู้เรียนต้องการรูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติโดยกิจกรรมที่ต้องมีการระดมพลังสมอง หรือที่เรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า Brainstorming โดยเป็นวิธีการเรียนรู้ที่จะให้ผู้เรียนได้ร่วมกันคิด อภิปราย และนำเสนองานร่วมกัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องการเป็นจำนวนมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 รองลงมา คือ กิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 และการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.10 การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและตรงกับความต้องการของผู้เรียน จากการสำรวจผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z นี้ต้องการให้กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปในลักษณะของการร่วมกันคิด

ร่วมกันทำ ซึ่งสอดคล้องกับ Ruangsuan (2009) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ การสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีการสร้างองค์ความรู้ การสร้าง ปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับคำจำกัดความของ Reid (1987); Oxford and Lavine (1992) กล่าวว่า การเรียนด้วยการเรียนเป็นกลุ่ม (Group Learning Style) หมายถึง สถานการณ์ในการเรียนที่ผู้เรียน ทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นผู้หรือกลุ่มผู้เรียน ประเภทนี้ชอบการเรียนกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าที่จะคิด แก้ปัญหาในระหว่างการเรียนสิ่งใหม่ด้วยตนเอง ผู้เรียนประเภทนี้เรียนรู้ได้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนตั้งแต่ 2-3 คนขึ้นไป โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนภายในกลุ่มนั้น จะสามารถทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เนื่องจาก เกิดการกระตุ้นและความช่วยเหลือของกลุ่ม สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ต (Social Media) ในการจัดการเรียนการสอน นั้น ผู้เรียนในยุคเจนเอเรชัน Z มีความสามารถด้านเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กรุ่นใหม่คุ้นเคยกันเป็นอย่างดี ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นจุดแข็งของผู้เรียนที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ที่สามารถทำการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ ดังนั้น จึงควรใช้จุดแข็งนี้ทำให้เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนในด้านการเรียนรู้ให้มากที่สุด ซึ่งข้อมูลจาก Zocial Rank เว็บไซต์ที่เก็บข้อมูลสถิติต่างๆ เกี่ยวกับ โซเชียลเน็ตเวิร์ก (Social Network) เปิดเผยว่า ประเทศไทยที่มีประชากรประมาณ 66 ล้านคน มีผู้ใช้งาน อินเทอร์เน็ตถึง 25 ล้านคน ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ก 18 ล้านคน ยิ่งไปกว่านั้น พบว่า มีผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) จำนวน ร้อยละ 85 ของผู้มีอายุระหว่าง 18-24 ปี โดยจำนวนการโพสต์เฟซบุ๊กต่อวันอยู่ที่ 31 ล้านโพสต์ที่เป็นการโพสต์แบบ สาธารณะ (Public) มีค่าปฏิสัมพันธ์ (Likes, Comments, Shares) เฉลี่ยอยู่ที่ 624,000 ครั้งต่อวัน และช่วงเวลาที่ใช้งาน มากที่สุด คือ ช่วงเวลา 22.00 น. ดังนั้น หากนำโซเชียลมีเดียโดยเฉพาะสื่อเฟซบุ๊ก มาประยุกต์เข้ากับกระบวนการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างกลุ่มผู้เรียนเฉพาะรายวิชา เพื่อเป็นพื้นที่นำเสนอผลงานต่างๆ หรือใช้เป็นสื่อการสอนในรูปแบบ บทความสื่อมัลติมีเดียที่ได้มีการโพสต์ไว้ในกลุ่ม รวมถึงการอัปโหลดการบ้าน งานต่างๆ ที่ผู้สอนมอบหมาย และให้ส่งทาง เฟซบุ๊ก หรือการแบ่งปันผลงานแก่สาธารณชน ซึ่งเป็นสื่อที่ทำให้ผู้สอนกับผู้เรียนเข้าถึงกันสะดวกขึ้น เกิดการแลกเปลี่ยน ความรู้อย่างทั่วถึง รวดเร็ว ผ่านการแสดงความคิดเห็น (Comment) โดยไม่ต้องเสียเวลา หรือค่าใช้จ่าย ส่งผลให้ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งหากพิจารณาถึงความสัมพันธ์กันระหว่างในเรื่องของลักษณะพฤติกรรมและทัศนคติ ของผู้เรียนเจนเอเรชัน Z และลักษณะของรูปแบบการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมช่วยในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ต่างๆ ที่จัดขึ้นโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นี้แล้วนั้น ก็จะพบว่าเป็นรูปแบบการเรียนภาษาอังกฤษ ที่สอดคล้องกับรูปแบบพฤติกรรมดำรงชีวิตของผู้เรียนในเจนเอเรชัน Z นี้เป็นอย่างมาก

ในด้านการประเมินพฤติกรรมตนเองของผู้เรียนในกลุ่มเจนเอเรชัน Z นี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการประเมิน พฤติกรรมโดยใช้แนวคิดเรื่องเจนเอเรชัน มาใช้ในการออกแบบหัวข้อประเด็นต่างๆ ในการประเมินพฤติกรรมของผู้เรียน ในกลุ่มเจนเอเรชัน Z สิ่งนี้จะทำให้คณะผู้วิจัยทราบถึงพฤติกรรมโดยทั่วไปของผู้เรียนในกลุ่มเจนเอเรชัน Z ว่าเป็นไปตาม แนวคิดหรือทฤษฎีเรื่องเจนเอเรชันมากน้อยอย่างไรบ้าง และสามารถนำไปออกแบบแผนการสอนผนวกกับข้อมูลในด้าน ความต้องการการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ซึ่งผล การประเมินพฤติกรรมตนเองของผู้เรียนในกลุ่มเจนเอเรชัน Z พบว่า ผู้เรียนทุกคนค้นหาข้อมูลข่าวสารที่ต้องการทราบ จากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 31 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 100 และผู้เรียนใช้งานแอปพลิเคชันต่างๆ

ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ จำนวนถึง 30 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 96.77 สอดคล้องกับ Green and Bavelier (2003) ที่กล่าวไว้ว่า เนื่องจากมีความแพร่หลายของเทคโนโลยีในยุคของระบบเครือข่าย จึงรู้สึกว่าจะมีความสะดวกสบายในสภาพแวดล้อมที่อุดมไปด้วยสื่อที่ล้อมรอบด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ จอแอลซีดี โปรเจ็คเตอร์ PDA iPods MP4 และ iPhones ทำให้เด็กในยุคนี้มีการสื่อสารได้ต่อกับคอมพิวเตอร์ เกม และภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นที่บ้านหรือที่โรงเรียน ทีวีและคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่อุดมไปด้วยเทคนิคพิเศษทางภาพหรือสิ่งที่มองเห็น ซึ่งมีผลในการให้พวกเขากลายเป็นที่คุ้นเคยกับการได้รับการป้อนข้อมูลในโหมดนี้ เมื่อเด็กในเจนเนอเรชันนี้มองหาข้อมูลออนไลน์ พวกเขาจะพยายามค้นหาเครื่องมือค้นหาที่หลากหลาย ซึ่งผู้เรียนในกลุ่มเจนเนอเรชัน Z นี้ มีความคุ้นเคยกับการค้นหาข้อมูลข่าวสารหรือเรื่องที่ต้องการรู้จากแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ในโทรศัพท์มือถือ เช่น Google Yahoo หรือ YouTube เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้เรียนต้องการให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมเพื่อทบทวนเนื้อหาในบทเรียน เช่น การทำกิจกรรมหรือเล่นเกมต่างๆ และตัวผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเล่นกิจกรรมต่างๆ เพื่อทบทวนความรู้ และผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วมในท้องในการออกความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนเรื่องราวต่างๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและอาจารย์ผู้สอน สอดคล้องกับคำจำกัดความของรูปแบบการเรียนรู้โดย Reid (1987); Oxford and Lavine (1992) กล่าวว่า การเรียนตามลำพัง (Individual Learning Style) หมายถึงการที่ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการเรียน ผู้เรียนประเภทนี้มี ความชื่นชอบวิธีการเรียนด้วยตนเองตามลำพังในสถานการณ์การเรียน และสามารถคิดแก้ปัญหาเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และเข้าใจข้อเท็จจริงต่างๆ มากขึ้น เมื่อมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ Ruangsawan (2009) ได้อธิบายถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ไว้ว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในชีวิตประจำวันโดยส่วนใหญ่ผู้เรียนเข้าใช้งานโลกออนไลน์หรือสื่อสังคมมีเดีย (Social Media) หากผู้เรียนในยุคนี้ต้องการทราบข้อมูลในเรื่องต่างๆ หรือเรื่องที่ตนสนใจ ก็จะใช้วิธีการค้นหาข้อมูลผ่านโปรแกรมสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพื่อหาคำตอบในสิ่งต้องการทราบด้วยตนเอง

ในด้านการประเมินระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งก่อนและหลังเรียน จากการศึกษาที่พบประเด็นที่น่าสนใจ คือ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนอยู่ในระดับคะแนนตกลึง 23 คน ระดับพอใช้ 2 คน ระดับอ่อน 1 คน และระดับอ่อนมาก 4 คน แต่เมื่อมีการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติไปแล้วนั้น พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่หลากหลายมากขึ้น คือ ไม่มีผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับตกลึง อยู่ระดับอ่อนมากเพียง 1 คน ระดับอ่อน จำนวน 3 คน ระดับพอใช้ จำนวน 7 คน ระดับดีพอใช้ 7 คน ระดับดี 7 คน ระดับดีมาก 5 คน และระดับดีเยี่ยม 1 คน โดยมีคะแนนเฉลี่ยจากร้อยละ 40.03 ขึ้นมาเป็นร้อยละ 72.19 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 32.16 จากผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้การเรียนแบบลงมือปฏิบัติดังกล่าวนี้ แสดงให้เห็นว่าจำนวนของผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในระดับตกลึงจำนวน 23 คน นั้นคะแนนเพิ่มขึ้นจนผ่านเกณฑ์ ซึ่งถึงแม้ว่าบางคนจะผ่านเกณฑ์ขึ้นมาอยู่ในระดับที่ยังอ่อนหรืออ่อนมาก แต่ก็ถือได้ว่ามีแนวโน้มไปในทางที่ดีขึ้นหลังจากได้รับการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ อย่างไรก็ตาม ผลคะแนนทดสอบและค่าระดับคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน (150013) พบว่า ผลคะแนนเฉลี่ยรวมของนักเรียนทั้ง 31 คน ยังอยู่ในระดับดีพอใช้ แม้คะแนนของผู้เรียนส่วนใหญ่จะไม่อยู่ในระดับตกลึงเหมือนกับตอนก่อนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติแล้วก็ตาม สอดคล้องกับ Siripattada (2010) ซึ่งได้รายงานผลการวิจัยในชั้นเรียนระดับอุดมศึกษา เรื่องการพัฒนาพฤติกรรม

การเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนในการเรียนวิชาการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งกล่าวว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถทำข้อสอบได้คะแนนสูงมากกว่าเดิม ซึ่งยังมีเคยได้รับการจัดแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาก่อน ทำให้พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนภาคทฤษฎีและทักษะการปฏิบัติรายวิชา MKT1101 หลักการตลาด เป็นไปตามประสงค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังการสอนแบบมีส่วนร่วมสูงกว่าก่อนเรียน ได้ตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรคือ 70% ขึ้นไป นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังได้ทำการตรวจสอบถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้พบปัญหาในขณะทำการทดลองใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่ออกแบบไว้แล้วนั้น สามารถสรุปปัญหาได้ว่าอาจจะมาจากสาเหตุบางประการ เช่น การมอบหมายงานของผู้สอน เนื่องจากผู้สอนได้เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ในการทำงานกลุ่มของผู้เรียนในแต่ละครั้ง ผู้สอนสังเกตเห็นว่าจะมีผู้เรียนบางคนในแต่ละกลุ่มจะเป็นผู้ทำงานหรือกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายจริงๆ ในขณะที่ผู้เรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ จึงอาจทำให้ผู้เรียนบางส่วนไม่ได้มีการฝึกฝนหรือเรียนรู้เนื้อหาภาษาอังกฤษในบทเรียนตามที่ผู้สอนมอบหมายได้ดีเท่าที่ควร ถึงแม้ผู้สอนจะเน้นย้ำการทำงานร่วมกันแล้วก็ตาม นอกจากนี้ ในช่วงนอกเวลาเรียนที่ผู้เรียนไม่ได้อยู่ในห้องเรียนนั้น นับว่าเป็นช่วงเวลาที่ไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ติดตามความเคลื่อนไหวของผู้เรียนทุกคนที่อยู่ในกลุ่มเฟซบุ๊ก พบว่า มีผู้เรียนประมาณร้อยละ 60 ที่มีการติดตามความเคลื่อนไหวจากหน้าเพจในเฟซบุ๊กที่ผู้สอนได้สร้างไว้อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งผู้สอนสามารถตรวจสอบการเข้าดูโพสต์ของผู้เรียนได้ รวมถึงมีความสนใจที่จะทบทวนเนื้อหาที่ผู้สอนได้แบ่งปันความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่ผู้เรียนบางส่วนอาจไม่ได้มีการติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ในกลุ่มเฟซบุ๊ก หรือไม่มีการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนไปแล้วอย่างจริงจัง จากสาเหตุดังกล่าวที่ได้กล่าวมานี้ อาจเป็นสาเหตุที่ส่งผลต่อคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งคณะผู้วิจัยได้เห็นถึงปัญหาและต้องหาแนวทางแก้ไขเพื่อนำมาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้นในอนาคต เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

ในด้านความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชันในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน ได้แบ่งความพึงพอใจของผู้เรียนออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชันของผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.01 เทียบเท่าระดับความพึงพอใจมาก 2) ด้านรูปแบบกิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชันในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 4.08 เทียบเท่าระดับความพึงพอใจมาก และ 3) ด้านทัศนคติของผู้เรียนต่อภาพรวมของกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชันในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ 3.97 เทียบเท่าระดับความพึงพอใจมาก ซึ่งทั้ง 3 ด้านนี้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวม คือ 4.02 เทียบเท่าระดับความพึงพอใจมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านทั้งหมดนี้ พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน ด้านที่มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 คือ ด้านรูปแบบกิจกรรมแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชันในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน รองลงมา คือ ด้านการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติของผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.01 จากคำกล่าวของ Thomas and Earl (1995) การวัด

ความพึงพอใจเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้กันอยู่เพื่อให้ทราบผลของการให้บริการ ซึ่งหากเปรียบเทียบในบริบทของการศึกษา ก็คือการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ผู้สอน ซึ่งเป็นสิ่งที่มหาวิทยาลัยเชื่อว่ามีคุณค่าและควรให้ความเข้าใจในความต้องการและปัญหาของผู้เรียน ซึ่งอาจารย์ควรจะต้องมีความรับผิดชอบในการปรับปรุงคุณภาพให้เกิดประสิทธิผลและให้ผลดีอย่างต่อเนื่อง ให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียนก็จะนำไปสู่การเพิ่มระดับความพึงพอใจเป็นระดับดีมากยิ่งขึ้นในอนาคต ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อเทคนิคการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นกระบวนการหนึ่งที่สามารถบ่งบอกถึงทิศทางของผลประเมินว่าจะเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือลบ หรือแม้กระทั่งไม่มีปฏิกิริยา นั่นคือรู้สึกเฉยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นนั้น หากพิจารณาประเด็นข้อคำถามในด้านนี้ก็ยังคงพบว่า ประเด็นที่น่าสนใจที่ผู้เรียนพึงพอใจในระดับมากที่สุด คือ ผู้สอนจัดกิจกรรมการสอนแบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) อย่างสม่ำเสมอและหลากหลาย โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 ซึ่งเป็นไปได้ว่าอย่างสูงว่าหากมีการปรับปรุงและพัฒนาวิธีการสอนแบบลงมือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และให้ความหลากหลายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนได้มากที่สุดแล้วนั้น ก็จะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียนและยังนำไปสู่การเพิ่มระดับความพึงพอใจเป็นระดับดีในอนาคต

นอกจากนี้ ความพึงพอใจในด้านรูปแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ตามแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.08 ซึ่งเมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอันดับมากที่สุด คือ การใช้กิจกรรมโดยการเล่นเกมมาบูรณาการในการเรียนการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.26 สอดคล้องกับ Phuworawan (2016) ที่กล่าวไว้ว่า สิ่งที่สำคัญในการที่จะให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ที่จะแสวงหาความรู้ได้อย่างยั่งยืน คือ ต้องให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้แบบสนุก (Gamification in Education) ซึ่งผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดกิจกรรมให้สนุก เพื่อทักษะการเรียนรู้นั้นมีมิติคือ ทักษะชีวิต ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และความพึงพอใจในด้านทัศนคติของผู้เรียนต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติตามแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อทักษะการเรียน พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.97 เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทุกข้อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaisaengprateep (2015) จากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในรายวิชา TMT423 ระเบียบวิจัยสำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวที่แสดงผลการวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจจากการเรียนแบบลงมือปฏิบัติว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยภาพรวมเท่ากับ 3.79 มีระดับความพึงพอใจมาก แสดงว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากต่อการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและทุกด้านมีระดับความพึงพอใจระดับมาก และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Siripattthada (2010) ได้รายงานผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในการเรียนวิชาหลักการตลาด โดยการสอนแบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ที่แสดงถึงความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้นักศึกษาดำเนินรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.62)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เพื่อส่งเสริมให้ผู้สอนนำผลการวิจัยไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดความหลากหลายและควรมีการบูรณาการร่วมกับการใช้เทคโนโลยีที่สามารถเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

1.3 เพื่อได้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนในกลุ่มเจเนอเรชัน Z และสามารถนำไปปรับใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษหรือในรายวิชาอื่นๆ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนกลุ่มเจเนอเรชัน Z

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรจะมีงานวิจัยที่ประยุกต์ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติที่สอดคล้องกับแนวคิดเจเนอเรชัน ในรายวิชาอื่นๆ

2.2 ควรศึกษาวิจัยเปรียบเทียบการเรียนรู้ในเทคนิคต่าง ๆ ของการจัดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติ ให้ความน่าสนใจและหลากหลาย

2.3 ควรมีการติดตามผลการวิจัยในระยะยาว เพื่อให้รู้ถึงพัฒนาการทางความรู้และทักษะของผู้เรียนว่ามีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม่

References

- Barcelon, B. (2010). *The-life-of-generation-z*. Retrieved April 1, 2013, from <http://teenlife.blogs.pressdemocrat.com/10220/the-life-of-generation-z/>
- Chaisaengprateep, N. (2015). *the study of learning by doing in tmt423 research methodology in tourism industry*. Retrieved from <https://www.spu.ac.th/tlc/files/2015/12/nattapong-ch.pdf> [in Thai]
- Dewey, J. (1963). *Experience and education*. The Kappa Delta Pi Lecture Series. New York: Macmillan.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Ministry of Education. (2010). *Core Curriculum for Basic Education (A.D. 2008)*. Bangkok: Agricultural Cooperative Federation of Thailand. [in Thai]
- Oxford, R. L., & Lavine, R. Z. (1992). Teacher-student "style wars" in the language classroom: Research insights and suggestions. *ADFL Bulletin*, 23(3), 38-45.

Phuworawan, Y. (2016). *Instructional management in digital context*. Retrieved January 7, 2016, from <http://eco.ku.ac.th/2559/01/Effectivelearning&TeachingForKU.pdf> [in Thai]

Reid, J. M. (1987). The learning style preferences of ESL students. *TESOL Quarterly*, 21, 87-111.

Ruangsuwan, C. (2009). *Active learning*. Retrieved July 25, 2009, from <http://www.drchaiyot.com> [in Thai]

Siripattthada, Y. (2010). *Development of learning behaviors and learning achievement of students in learning marketing principles*. Retrieved from <http://ssruir.ssru.ac.th/handle/ssruir/933> [in Thai]

Sukvijit, P. B. (2017). *Active learning management for teaching and learning community of English learning*. Retrieved June 19, 2017, from <https://kmtlcspu.com/2017/06/19/activelearningla/> [in Thai]

Thomas, J. O., & Earl, S. W. (1995). Why satisfied customer defect. *Harvard Business Review*, 73(6), 89-99.