บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษา ซึ่งจะนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
3. การจัดการเรียนรู้รูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT
4. หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ศิลปะ
5. แผนการจัดการเรียนรู้
6. ประสิทธิภาพ
7. ดัชนีประสิทธิผล
8. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
9. ความพึงพอใจ
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - 10.1 งานวิจัยในประเทศ
    - 10.2 งานวิจัยต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551 : 4 - 10) กล่าวว่า การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัวและบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

ในการวางแผนดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนตรวจสอบตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ กระทรวงศึกษาธิการได้พัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และ

ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์พัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่ทำประโยชน์ สร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

มุ่งให้เกิดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อจะได้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคปัจจุบันกับสภาพแวดล้อม การรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเอง สังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

จากข้อมูลดังกล่าวพอสรุปได้ว่า วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีสมรรถนะในการสื่อสาร การคิด แก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะในการใช้ชีวิต มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาไทย มีจิตสาธารณะสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงาม สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระการเรียนรู้ประกอบไปด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ความรู้ ทักษะ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทยและภูมิใจในภาษาประจำชาติ

2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ การนำความรู้ ทักษะ และกระบวนการทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา การดำเนินชีวิตและศึกษาต่อ การมีเหตุมีผล มีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ พัฒนาการคิดอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์

3. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ การนำความรู้และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์และจิตวิทยาศาสตร์

4. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดี ศรัทธาในหลักธรรมของศาสนา การเห็นคุณค่าของทรัพยากรสิ่งแวดล้อม ความรักชาติและภูมิใจในความเป็นไทย

5. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ความรู้ ทักษะ และเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพพลานามัยของตนเองและผู้อื่น การป้องกันปฏิบัติต่อสิ่งต่าง ๆ ที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำเนินชีวิต

6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ความรู้ทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการ สร้างสรรค์งานศิลปะ สุนทรียภาพและการเห็นคุณค่าทางศิลปะ

7. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีความรู้ ทักษะ และเจตคติในการทำงาน การดำรงชีวิต การประกอบอาชีพและการใช้เทคโนโลยี

8. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ความรู้ ทักษะ เจตคติ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้และการประกอบอาชีพ

สรุปได้ว่า สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทุกคนต้องเรียน จัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกประกอบด้วย ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลยุทธ์ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยีและภาษาต่างประเทศ

เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิด การทำงานอย่างสร้างสรรค์

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอนและเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดผลประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)

2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6)

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษา และสภาพของผู้เรียน ดังนี้

1. ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 5 ชั่วโมง

2. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คิดน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต

3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คิดน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดให้ผู้เรียนทุกคน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระ มีการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่มีความเป็นรูปธรรม สามารถนำไปใช้กำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้

จัดการเวลาเรียนและเป็นเกณฑ์สำหรับวัดและประเมินผล เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียนแต่ละโรงเรียน

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 182 - 203) กล่าวถึง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ ดังนี้

ทำไมต้องเรียนศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การการพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

เรียนรู้อะไรในสาระทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

คุณภาพผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รู้และเข้าใจ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิก ในการนำเสนอข้อมูล และมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกันกับงานทัศนศิลป์

รู้และเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่นแต่ละยุคสมัย เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรม และสามารถเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ที่มาจากยุคสมัยและวัฒนธรรมต่าง ๆ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 49 - 61) ได้กำหนดหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องวัดผลและประเมินผลให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ กระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

เครื่องมือวัดและประเมินผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีขอบข่ายครอบคลุม 3 สาระได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ซึ่งในภาพรวมจะมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีสุนทรียะ สามารถแสดงออกทางด้านทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์อย่างเป็นสุข และพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การวัดและประเมินผลในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงมีเครื่องมือที่หลากหลาย สามารถแบ่งออกเป็นเครื่องมือตามลักษณะการวัดได้ ดังนี้

1. เครื่องมือวัดด้านความรู้ความเข้าใจ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในด้านความรู้ ความเข้าใจ วิธีการหลักที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ได้แก่ วิธีการทดสอบ ซึ่งอาจใช้วิธีการเขียนตอบหรือสอบปากเปล่า จะเป็นการประเมินพฤติกรรมนักเรียนระดับความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พฤติกรรม

ด้านความเข้าใจนี้ ผู้เรียนอาจแสดงออกโดยการพูด การเขียน อธิบายสิ่งที่เข้าใจเพื่อสื่อสารต่อผู้อื่น การประเมินอาจใช้เครื่องมือ ดังนี้ แบบทดสอบปากเปล่า เป็นวิธีการวัดความรู้ความเข้าใจ โดยครูตั้งคำถามแล้วให้นักเรียนตอบปากเปล่า ซึ่งสะดวกไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์มากและประหยัด เหมาะสำหรับนักเรียนที่ยังไม่มีความสามารถทางการเขียน แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ เป็นแบบทดสอบที่ครูส่วนใหญ่ใช้ในโรงเรียน ซึ่งวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัยของนักเรียน ระดับความเข้าใจ ซึ่งครูอาจสร้างแบบทดสอบอิงเกณฑ์ชนิดแบบทดสอบอิงมวลประสบการณ์ (Domain Referenced Test)

2. เครื่องมือวัดด้านการปฏิบัติงาน

การวัดด้านการปฏิบัติงานหรือด้านทักษะพิสัย จะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงด้านการปฏิบัติงานของผู้เรียน วิธีหลักที่ใช้คือ การสังเกตและการตรวจผลงานโดยอาจใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลาย ซึ่งจะทำให้ผู้สอนทราบถึงคุณภาพของการปฏิบัติงานและคุณภาพของผลงานที่เกิดจากการปฏิบัติงานอาจมีกระบวนการประเมิน ดังนี้

2.1 การทดสอบภาคปฏิบัติชนิดใช้ตัวแทนกลุ่มงาน (Work Sample Test) การทดสอบภาคปฏิบัติชนิดตัวแทนกลุ่มงาน เป็นการคัดเลือกงานให้นักเรียนทำงานที่ใช้ความสามารถหลาย ๆ อย่าง ฉะนั้น การทดสอบชนิดนี้จึงสามารถวัดความสามารถนักเรียนได้หลาย ๆ ด้านในคราวเดียวกัน

2.2 การประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นวิธีการประเมินที่ใช้กันมากในปัจจุบันโดยมีหลักการที่สำคัญ คือ ดำเนินการเรียนการสอนและการประเมินผลในกระบวนการเดียวกัน การประเมินตามสภาพจริงจะใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกจากผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้ระเบียนสะสม การทดลองตามสภาพจริง (Authentic Test) และการประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ส่วนเครื่องมือที่ใช้ก็มีได้หลายชนิดขึ้นอยู่กับวิธีการประเมินของครูผู้สอน ชนิดที่นิยมใช้กันทั่วไป ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบจัดอันดับ แบบมาตราส่วนประมาณค่า แบบระเบียนสะสม แบบรายงานประเมินตนเอง เป็นต้น

2.3 การประเมินจากผลงาน / ชิ้นงานโดยครูผู้สอน ครูผู้สอนจะทราบสิ่งที่ตนเองสอนเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการตัดสินว่า ผลงานหรือชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัตินั้นแตกต่างจากแบบที่ครูสอนมากน้อยเพียงใด เพื่อตัดสินว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังทราบพัฒนาการของนักเรียนรายบุคคลในแต่ละด้าน จึงทราบว่านักเรียนแต่ละคนมีความสามารถพื้นฐานในระดับใด เมื่อเห็นผลงานหรือชิ้นงานนักเรียน จึงสามารถลงข้อสรุปว่า นักเรียน

มีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ หรืออาจประเมินโดยใช้การวิเคราะห์จากแบบสอบถาม โดยที่แบบสอบถามสามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการตัดสินใจว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ ตัวอย่าง เช่น นักเรียนได้แนวคิดในการสร้างผลงานนี้มาจากที่ใด นักเรียนเคยสร้างผลงาน หรือแสดงผลงานเช่นนี้หรือไม่ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงจะแก้ไขได้ในส่วนใด

2.4 การประเมินจากแฟ้มสะสมงานหรือแฟ้มสะสมงานนักเรียนเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่มีศักยภาพในการให้ข้อมูลสารสนเทศในด้านต่าง ๆ เช่น ความสามารถของผู้สร้างแฟ้มสะสมงานตามวัตถุประสงค์ ลักษณะนิสัยและเอกลักษณ์เฉพาะของบุคคล สามารถประเมินได้ในหลายกลุ่มสาระในงานชิ้นเดียวกัน

2.5 การประเมินจากโครงงาน โครงงานเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลที่มีประสิทธิภาพสูงที่นักเรียนใช้ทักษะในการอ่านการวิเคราะห์ปัญหา หาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ดำเนินการแก้ปัญหา สรุปผลการดำเนินงาน นำเสนอผลงานต่อสาธารณชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานและสอดคล้องกับทฤษฎีหลักที่อยู่เบื้องหลังของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับการวัดผลและประเมินเพื่อตรวจผลในการสรุปผลด้านการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี เพราะจะทำให้ทราบข้อมูลสารสนเทศในด้านต่าง ๆ คือ เป็นการยืนยันว่านักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างความสามารถของนักเรียนด้านการแก้ปัญหารวมทั้งสามารถเห็นองค์ความรู้ได้จากการคิดและการทำงาน และสามารถออกแบบการนำเสนองาน

3. เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีพฤติกรรมด้านจิตพิสัยอยู่เป็นจำนวนมาก ตัวอย่าง เช่น ชื่นชมเห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ เครื่องมือที่ได้วัดอาจใช้ ดังนี้

3.1 บันทึกการสังเกต เป็นการบันทึกสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในเวลาเรียนและกิจกรรมพิเศษนอกเวลาเรียน ผู้บันทึกหรือประเมินจะต้องบันทึกเป็นระยะเวลายาว

3.2 แบบประเมินตนเอง เป็นแบบประเมินที่ให้นักเรียนประเมินตนเอง ซึ่งมีรายการให้นักเรียนแบบประเมินตนเอง ซึ่งอาจใช้แบบสำรวจรายการหรือมาตราประมาณค่าก็ได้

3.3 แบบประเมินค่านิยมหรือเจตคติ เป็นแบบวัดให้นักเรียนตอบซึ่งมีหลายแบบ เช่น มาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ท เพื่อตรวจสอบค่านิยมนักเรียน จำแนกในทางบวกและทางลบ หน่วยย่อย

คำอธิบายรายวิชา สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ศึกษา วิเคราะห์ บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่อง

ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ สร้างงานทัศนศิลป์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ รูปแบบเนื้อหาและคุณค่าในงานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่นหรือของศิลปิน สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้น ๆ เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม และนำไปจัดนิทรรศการ ศึกษาและเปรียบเทียบเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม ความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล

โดยใช้ทักษะกระบวนการทางทัศนศิลป์ในการสร้างและนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่เหมาะสม การวิเคราะห์ การวิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์

เพื่อให้เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มีจริยธรรม คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตาราง 2.1 ตัวชี้วัดตามมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	ทัศนธาตุ หลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	บรรยายสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ที่เลือกมาโดยใช้ความรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
2. ระบุ และบรรยายเทคนิค วิธีการ ของศิลปินใน	เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานทัศนศิลป์	บรรยายเทคนิค วิธีการสร้างงานทัศนศิลป์

ตาราง 2.1 ตัวชี้วัดตามมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
สร้างงานทัศนศิลป์		ของศิลปิน
3. วิเคราะห์ และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ	วิธีการใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ให้มีคุณภาพ	วิเคราะห์ และบรรยายวิธีการใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสร้างงานทัศนศิลป์ของตนเองให้มีคุณภาพ
4. มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท	การสร้างสรรค์งาทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล	มีทักษะในการสร้างงานทัศนศิลป์อย่างน้อย 3 ประเภท
5. มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ	การใช้หลักการออกแบบในการสร้างงานสื่อผสม	มีทักษะในการผสมผสานวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์โดยใช้หลักการออกแบบ
6. สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ	การถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการในการสร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ	สร้างงานทัศนศิลป์ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการ
7. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราว โดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ	การประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์สื่อความหมายเป็นเรื่องราวโดยประยุกต์ใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบแสดงเรื่องราวในวิถีชีวิตประจำวัน
8. วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบเนื้อหา และคุณค่าในทัศน์ศิลป์ของตนเองและผู้อื่นหรือของศิลปิน	การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหาและคุณค่าในงานทัศน์ศิลป์	วิเคราะห์และอภิปรายรูปแบบเนื้อหาและคุณค่าในทัศน์ศิลป์ของตนเองและผู้อื่นหรือของศิลปิน

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี Dhonburi Rajabhat University

ตาราง 2.1 ตัวชี้วัดตามมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
9. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย	การใช้เทคนิค วิธีการที่หลากหลายสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อสื่อความหมาย	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เพื่อบรรยายเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยใช้เทคนิคที่หลากหลาย
10. ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้น ๆ	การประกอบอาชีพทางทัศนศิลป์	ระบุอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพนั้น ๆ
11. เลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสมและนำไปจัดนิทรรศการ	การจัดนิทรรศการศิลปะ	คัดเลือกงานทัศนศิลป์ไปจัดนิทรรศการโดยใช้เกณฑ์การประเมินที่กำหนดได้

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตาราง 2.2 ตัวชี้วัด มาตรฐาน ศ 1.2

ตัวชี้วัด	ผู้เรียนรู้อะไร	ผู้เรียนทำอะไรได้
1. ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม	งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม	ศึกษาและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรม
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล	ความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล	เปรียบเทียบความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ในแต่ละยุคสมัยของวัฒนธรรมไทยและสากล

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี Dhonburi Rajabhat University

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนวิชาศิลปะสาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใน 1 ภาคเรียน ใช้เวลาในการเรียน 40 ชั่วโมง คิดค่าน้ำหนักรายวิชาเป็น 1 หน่วยกิต โดยใช้เวลาเรียนสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยมีเนื้อหาความรู้เรื่อง ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในสิ่งแวดล้อม เทคนิควิธีการ และแนวทางในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ อาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ ความแตกต่าง และคุณค่าของทัศนศิลป์ไทยและสากล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเอาเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับหัวข้องานวิจัย คือ วิธีการใช้ทัศนธาตุและการออกแบบในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้เวลา 12 ชั่วโมง โดยใช้เวลาในการวิจัย 6 สัปดาห์

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม (Learning Package) เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่มีชื่อเรียกต่างกัน เช่น ชุดการสอน ชุดการเรียน ชุดกิจกรรม ชุดการเรียนการสอน เป็นต้น ซึ่งเดิมทีมักใช้คำว่า ชุดการสอน เพราะเป็นสื่อที่ครูได้นำมาประกอบการสอน ต่อมาแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีบทบาทมาก นักการศึกษาจึงมีการเปลี่ยนมาใช้ชุดกิจกรรม ดังนั้น ผู้วิจัยขอใช้คำว่า "ชุดกิจกรรม" สำหรับความหมายของชุดกิจกรรมได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2549 : 50) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการสอน เป็นสื่อประสมที่ให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตามความสามารถ ในชุดกิจกรรมอาจประกอบด้วย บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม แบบฝึก ฯลฯ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ประกอบการเรียนในเรื่องนั้น ๆ

ลาวรรณ โฮมแพน (2550 : 11) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการเรียนการสอนเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา มีลักษณะการจัดระบบเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตามความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนที่ระบุไว้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีครูเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำช่วยเหลือ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 51) ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นกระบวนการเรียนรู้ เป็นสื่อการสอนที่เป็นลักษณะของสื่อประสม เป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนตามหัวข้อเนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อาจจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุในกล่อง

ซองหรือกระเป๋า ชุดกิจกรรมแต่ละชุดประกอบด้วยเนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง ใบงาน วัสดุอุปกรณ์ เอกสารใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

ไกรฤกษ์ พลลา (2551 : 11) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอนที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม คู่มือครู การปฏิบัติกิจกรรม เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินผล เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักเรียนได้ศึกษาปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เพื่อช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ สามารถทำกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือทำกิจกรรมกลุ่มโดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

กู๊ด (Good. 1973 : 306 ; อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ พลลา. 2551 : 9) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง โปรแกรมการสอนที่ทุกอย่างจัดไว้เฉพาะ โดยแต่ละหน่วยประกอบด้วย วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน คู่มือครู เนื้อหา แบบทดสอบ และมีการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนไว้ครบถ้วน

ฮุสตัน (Houston. 1997 : 10 ; อ้างถึงใน วรวิทย์ นิเทศศิลป์. 2551 : 268) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ชุดของประสบการณ์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนเพื่อสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะ ซึ่งชุดการสอนอาจมีรูปแบบที่แตกต่างกัน

จากการศึกษาความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ สื่อการเรียนการสอนที่เป็นเอกสารรวมเล่ม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการสอนทัศนศิลป์ เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วัฏจักรการเรียนรู้ 4MAT มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยเน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม

ในการสร้างชุดกิจกรรมต้องอาศัยทฤษฎีมาเป็นพื้นฐานเพื่อกำหนดพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียนให้ได้เรียนรู้อย่างแท้จริง มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2543 : 21 - 23) กล่าวว่า จากทฤษฎีการเรียนรู้ในสามกลุ่ม ทำให้เกิดแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับเงื่อนไข สภาวะและวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ผู้เรียนจะต้องได้รับประสบการณ์และมีโอกาสฝึกพฤติกรรมที่กำหนดไว้ใน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยต้องจัดการสอนที่มีทิศทางชัดเจนและเหมาะสมจึงจะก่อให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด

2. ประสบการณ์การเรียนรู้ ต้องทำให้ผู้เรียนได้รับความพึงพอใจจากการกระทำพฤติกรรมที่กำหนดและบำบัดความต้องการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้

3. สิ่งเร้าและการตอบสนองจะต้องเกิดขึ้นไล่เลี่ยกัน ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

4. นักเรียนควรมีโอกาสฝึกปฏิบัติ โดยคำนึงถึงการจัดลำดับขั้นตอนของงานจำนวนครั้งระยะเวลาของการฝึก ตลอดจนการหยุดพักสลับกันไป

5. การเสริมแรงและให้รางวัลเป็นสภาวะที่สำคัญมากในการเรียนรู้ทุกประเภท ถ้าให้การเสริมแรงหรือให้รางวัลเข้มแข็ง การตอบสนองจะมีโอกาสสูงขึ้น โดยที่ควรจะให้มีความถี่ในการเสริมแรงบ่อยที่สุด เมื่อผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนในจุดนั้น ๆ และควรให้การเสริมแรงอย่างอ่อนที่สุดเมื่อผู้เรียนทำผิดแต่ละขั้นตอน

6. แรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจของผู้เรียนเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการเรียนรู้มาก การเรียนรู้จะเกิดผลสูงสุดเมื่อผู้เรียนมีความพึงพอใจหรือมีแรงจูงใจ โดยเฉพาะแรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจภายนอกที่ได้รับแล้วเปลี่ยนเป็นแรงจูงใจภายใน

7. ความพร้อมของผู้เรียน ผู้เรียนจะเรียนได้ดีเมื่อได้รับการเตรียมความพร้อมที่จะเรียน

8. การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนมีวัสดุอุปกรณ์ หรือเครื่องมือที่เหมาะสมในการทำงานหรือในการแก้ปัญหา

9. การให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ จะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิผลมากที่สุด โดยผู้เรียนซึมทราบสิ่งนั้นด้วยกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และบรรจุสิ่งนั้นไว้ในสมองด้วยกระบวนการปรับความแตกต่าง เพื่อให้เข้ากับความเข้าใจและความรู้เดิม (Accommodation)

10. วิธีการเรียนและระดับความคล้ายคลึงประสบการณ์ให้มีกับความรู้เดิม เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของการเรียนรู้ภายใต้เงื่อนไขที่ดี เหมาะสม การเรียนรู้ที่ดีย่อมเกิดขึ้นได้

11. ผู้เรียนจะเรียนได้ดีเมื่อมีโอกาสได้สำรวจข้อบกพร่องต่าง ๆ ของตนเอง และควรได้รับแรงจูงใจให้หาวิธีแก้ไขปรับปรุงใหม่ให้เหมาะสม

12. นักเรียนจะเรียนรู้ได้กว้างขวาง เร็วขึ้นและดีขึ้น เมื่อได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมมากกว่าที่เป็นนามธรรม เพราะนักเรียนได้ใช้ประสาทรับรู้หลาย ๆ ส่วนในการเรียนรู้ประสบการณ์รูปธรรมทำให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้ง กว้างขวาง เรียนได้เร็วขึ้นและจดจำได้นาน

13. การเรียนรู้ของผู้เรียนจะมีประสิทธิผลเมื่อมีการจัดสภาพบรรยากาศการเรียนที่ดี มีความอบอุ่น รู้สึกปลอดภัย มีบรรยากาศแห่งการยอมรับกฎระเบียบที่ต้องปฏิบัติ และมีเสรีภาพภายในขอบเขตที่เหมาะสม

14. นักเรียนควรมีโอกาสร่วมวางแผนหรือกำหนดมาตรฐานการวัดและประเมินผลการประกอบกิจกรรมของตน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนตั้งใจเรียนและประสบผลสำเร็จในการเรียน

15. ให้นักเรียนมีโอกาสได้ประเมินผลตนเองทุกขณะที่เรียน จะช่วยทำให้ปรับปรุงการเรียนได้ทัน

16. มีการสรุปการเรียนหรือการทำกิจกรรมแต่ละครั้งแต่ละตอน

17. การเรียนรู้จำแนกแยกแยะของนักเรียนจะวัดได้จากการกระทำตอบสนองต่อสิ่งเร้า 2 ชนิดขึ้นไปว่า สามารถจำแนกแยกแยะให้เห็นได้

18. ปกติมนุษย์เรียนรู้โดยมีกระบวนการ 3 ขั้นตอน

18.1 ประสบการณ์โดยอาศัยประสาทรับรู้สิ่งเร้า

18.2 ความเข้าใจเป็นการจัดระบบการสังเคราะห์ บูรณาการประสบการณ์ต่าง ๆ ให้มีความหมายยิ่ง ๆ ขึ้น

18.3 การคิดเป็นขบวนการทางจิต ผู้ที่คิดอย่างมีประสิทธิภาพจะเป็นผู้สามารถจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้เป็นประโยชน์ ให้ความสัมพันธ์หรือให้ร่วมกับประสบการณ์ใหม่ได้อย่างเหมาะสม

หลักการผลิตสื่อการสอนเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่จะถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนนั้น จำเป็นต้องอาศัยหลักการจากแนวคิดของทฤษฎีทางจิตวิทยา ซึ่งพอสรุปหลักการสำคัญได้ ดังนี้

1. สื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องให้ผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วม ไม่ว่าในการผลิตการใช้การประเมินผล

2. สื่อการสอนที่ดีต้องสามารถให้ผู้เรียนทราบผลในการเรียนทันที

3. สื่อการสอนที่ดีต้องให้ความรู้แก่ผู้เรียนเป็นขั้นตอนทีละน้อย จากง่ายไปหายาก

4. สื่อการสอนที่ดีต้องเร้าความสนใจของผู้เรียนและผู้เรียนสามารถตอบสนองได้ทันที

5. สื่อการสอนที่ดีต้องเหมาะสมกับวุฒิภาวะและความสามารถของผู้เรียน

6. สื่อการสอนที่ดีต้องให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในความสำเร็จของตน

นิภาวรรณ เจริญลักษณ์ (2545 : 69) กล่าวถึงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) นักศึกษานำหลักจิตวิทยาความแตกต่างระหว่างบุคคลมาใช้ การสอนไม่สามารถจะทำให้ผู้เรียนทุกคนเรียนรู้เท่ากันในระยะเวลาที่เท่ากันได้ แต่ละบุคคลมีการเรียนรู้ตามวิธีของแต่ละบุคคลและจะใช้เวลาเรียนในช่วง ๆ หนึ่งที่แตกต่างกันไป ความแตกต่างเหล่านี้คือ ความแตกต่างในด้านความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์และสังคม ด้วยสาเหตุที่คนเรามีความแตกต่างกันดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสร้างชุดการเรียนการสอนที่พยายามศึกษาหาวิธีการที่เหมาะสมที่สุด เพื่อต้องการให้ผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้ในการเรียนการสอนนั้น ๆ ซึ่งวิธีที่เหมาะสมที่สุดวิธีหนึ่ง คือ การจัดการสอนรายบุคคล การจัดการสอนกลุ่มย่อย หรือการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งล้วนแต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามความแตกต่างของแต่ละบุคคล

2. การนำระบบสื่อมาใช้ (Multimedia Approach) เป็นการนำเอาสื่อการสอนหลายประเภทมาใช้ให้สัมพันธ์กันอย่างมีระบบ ความพยายามอันนี้ก็เพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนจากเดิมที่เคยยึดครูเป็นแหล่งความรู้หลัก มาเป็นจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนด้วยการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) จิตวิทยาในการเรียนรู้ได้ให้โอกาสผู้เรียนได้ดังนี้

3.1 เข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง

3.2 ตรวจสอบผลการเรียนของตนเองว่าถูก หรือ ผิดได้ทันที

3.3 มีการเสริมแรง คือ ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจที่ตนเองได้ทำถูกต้อง เป็นกำลังใจต่อการเรียนต่อไป ถ้าไม่ถูกต้องสามารถนำมาพิจารณาหรือแก้ไขให้เกิดความเข้าใจได้โดยไม่ทำให้เกิดความท้อถอยในการเรียน เพราะยังมีโอกาสที่จะสำเร็จเหมือนกับบุคคลอื่นได้เช่นกัน

4. การวิเคราะห์ระบบ (Systems Analysis) คือ การนำระบบวิเคราะห์มาใช้โดยจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและวัยของผู้เรียน พร้อมระดับการศึกษาทุกอย่างจัดไว้ในชุดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นอย่างมีระบบ จะต้องตรวจเช็คทุกขั้นตอนโดยทุกอย่างต้องสัมพันธ์กัน มีการทดลองปรับปรุงแก้ไขจนมีประสิทธิภาพ อยู่ในเกณฑ์มาตรฐานเชื่อถือได้จึงสามารถนำมาใช้

นอกจากนี้ ธัญลักษณ์ ฉิมลอย (2550 : 56 - 58) ได้อธิบายถึงทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เป็นพื้นฐานของชุดกิจกรรมที่สำคัญ ดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบตอบสนอง (S - R Theory) หรือ ทฤษฎีการวางเงื่อนไขการกระทำ (Operant Conditioning) ได้แก่ การเรียนรู้นั้นจะต้องจัดบทเรียนอันเป็นสิ่งเร้า

ที่มีแรงเสริมอยู่ในตัว สิ่งเร้าที่มีตัวเสริมแรง ได้แก่ ความรู้หรือปัญหาที่ท้าทายความสนใจ คำตอบ รางวัลจะต้องเป็นการเสริมแรงที่เป็นไปโดยทันทีหลังจากมีการตอบสนอง ซึ่งหลักการและทฤษฎีนี้ สกินเนอร์ (Skinner) เชื่อว่าสภาพการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่จัดไว้

2. ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) การเรียนรู้ของคนเราจะมีลักษณะของการกระทำ (ตอบสนอง) ต่อเนื่องกันไปและค่อย ๆ สะสมกันทีละน้อย การเสริมแรงทุกครั้งจะเพิ่มความเข้มข้นของการกระทำและความกระชับยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะ การเสริมแรงจะมีความสัมพันธ์ระหว่างแรงขับ (Drive) และรางวัล (Reward) ที่เป็นผลให้เกิดการตอบสนองความต้องการและความพอใจที่ได้รับผลจากความต้องการนั้น ซึ่งการเสริมแรงเป็นคุณลักษณะสำคัญเบื้องต้นของการเรียนรู้ ดังนั้น ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การให้ผู้เรียนสามารถตอบถูกมาก ๆ เป็นรางวัล การอยากรู้อยากเห็นและการแก้ปัญหาที่ท้าทายคือ ความต้องการ

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) เป็นทฤษฎีที่เป็นกฎของความพร้อม (Readiness) ผล (Effect) และการฝึกฝน (Exercise) ซึ่งความสัมพันธ์ของกฎทั้งสามนำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนได้มาก

คอร์ซ (Korze. 2005 : 97 - 99) ได้กล่าวถึงแนวความคิดทางทฤษฎีการเรียนรู้ ที่เป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพว่า มี 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นกลุ่มที่ตีความพฤติกรรมมนุษย์ ว่าเป็นการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Responses) บางทีจึงเรียกว่าการเรียนรู้แบบ S-R สิ่งเร้าก็คือข่าวสารหรือเนื้อหาวิชาที่ส่งไปให้ผู้เรียนโดยผ่านกระบวนการเรียนการสอน โปรแกรมการเรียนการสอน โดยจะแตกลำดับขั้นของการเรียนรู้ออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ และเมื่อผู้เรียนเกิดการตอบสนองก็จะสามารถทราบผลได้ทันทีว่า เกิดการเรียนรู้หรือไม่ ถ้าตอบสนองถูกต้องก็จะมีการเสริมแรง โปรแกรมการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลอิงทฤษฎีนี้มาก

2. กลุ่มเกสตัล (Gestalt Field or Cognitive Theories) เป็นกลุ่มที่เน้นกระบวนการความรู้ความเข้าใจหรือการรู้คิด อันได้แก่ การรับรู้อย่างมีความหมาย ความเข้าใจและความสามารถในการกระทำอันเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของพฤติกรรมมนุษย์ ทฤษฎีนี้ถือว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ขึ้นอยู่กับคุณภาพของสติปัญญาและความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์

3. กลุ่มจิตวิทยาทางสังคมหรือการเรียนรู้ทางสังคม (Social Psychology or Social Learning Theory) เป็นกลุ่มที่เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น ทฤษฎีนี้เน้นปัจจัยทางบุคคลภาพ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การเรียนรู้ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการกระทำทางสังคม โดยเรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรงหรือผ่านสื่อการเรียนการสอน

เคาเรีย (Kourea. 2007 : 51 - 53) กล่าวว่า ทฤษฎีทั้งสามกลุ่มต่างมีความคล้ายคลึง หรือจุดเน้นเกี่ยวกับการออกแบบและการใช้สื่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. แรงจูงใจ (Motivation) หากผู้เรียนมีความต้องการความสนใจ หรือความปรารถนาที่จะเรียนรู้ก็จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จ ดังนั้น จำเป็นต้องสร้างให้นักเรียนเกิดความสนใจโดยการเสนอสื่อการสอนที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจคือ จัดประสบการณ์ หรือกิจกรรมในการเรียนรู้ซึ่งมีความหมาย หรือน่าสนใจสำหรับนักเรียน

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ผู้เรียนแต่ละคนต่างก็มีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การจัดสื่อการสอนจะต้องคำนึงถึงประเด็นนี้ด้วย

3. วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ (Learning Objectives) ในการจัดการเรียนการสอนหากผู้เรียนได้ทราบวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ก็จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสบรรลุจุดประสงค์ได้มากกว่าที่ไม่ทราบ นอกจากนี้ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ยังช่วยในการวางแผนสร้างสื่อการเรียนการสอนคือ ทำให้ทราบว่าควรบรรจุเนื้อหาอะไรในสื่อ

4. การจัดเนื้อหา (Organization of Content) การเรียนรู้จะง่ายขึ้นหากมีการจัดลำดับเนื้อหาสาระในการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นและสมเหตุสมผล

5. การจัดเตรียมการเรียนรู้ที่มีมาก่อน (Pre Learning Preparation) บางครั้งการเรียนรู้เนื้อหาสาระหนึ่ง ๆ จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมาก่อน ดังนั้น ในการสร้างชุดกิจกรรมควรจะคำนึงถึงธรรมชาติและระดับการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม เพื่อที่จะจัดเตรียมความพร้อมให้กับกลุ่มผู้เรียน

6. อารมณ์ (Emotion) การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลพอ ๆ กับความสามารถทางสติปัญญา ดังนั้น ในการสร้างชุดกิจกรรมควรตอบสนองอารมณ์ซึ่งก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นสำคัญ

7. การมีส่วนร่วม (Participation) การเรียนรู้จะบังเกิดผลอย่างรวดเร็วและคงทนหากให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทางสติปัญญา และทางกายภาพ และควรจัดเป็นเวลายาวนานกว่าการเรียนรู้โดยการฟังหรือการดู

8. การสะท้อนกลับ (Feedback) การเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นเมื่อนักเรียนได้ทราบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการสร้างแรงจูงใจ

9. การเสริมแรง (Reinforcement) เมื่อนักเรียนบรรลุผลในการเรียนรู้เนื้อหาสาระใดแล้วก็จะถูกกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องต่อไป ซึ่งการเรียนรู้นี้ก็เป็นรางวัลที่สร้างความเชื่อมั่น และส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในทางบวกแก่ผู้เรียน

10. การฝึกปฏิบัติและการทำซ้ำ (Practice and Repetition) บุคคลจะเกิดการเรียนรู้ใน

เรื่องของความรู้และทักษะได้ จะต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติและการทำซ้ำอยู่เสมอ ซึ่งจะนำไปสู่ความคงทนในการเรียนรู้

11. การนำไปประยุกต์ใช้ (Application) ผลลัพธ์ที่พึงปรารถนาของการเรียนรู้ก็คือการเพิ่มความสามารถของแต่ละบุคคล การประยุกต์ หรือการถ่ายโยงการเรียนรู้ คือสามารถนำไปปรับใช้กับปัญหาหรือสภาพการณ์ใหม่

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมนั้น ใช้แนวคิดตามหลักจิตวิทยาที่ว่าด้วยความแตกต่างระหว่างบุคคล แนวคิดที่พยายามจะเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนจากแบบเดิมมาเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิดที่ว่าด้วยการใช้อุปกรณ์การเรียนการสอนในรูปของสื่อประสม แนวคิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม แนวคิดการจัดสภาพการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพโดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตนเอง ทราบผลการจัดกิจกรรมทันที มีการเสริมแรงทางบวก ผู้เรียนเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนตามความสนใจ

ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมที่มีความหลากหลาย สามารถนำมาเป็นสื่อการสอนให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งลักษณะของชุดกิจกรรมนั้นสามารถนำมาจัดทำได้หลายประเภทด้วยกัน ดังมีผู้ที่กล่าวไว้ ดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 94 - 95) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมไว้ 3 ประเภท คือ

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยายสำหรับครู ใช้เป็นตัวกำหนดกิจกรรมและสื่อการเรียนให้ครูใช้ประกอบคำบรรยาย เพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลงและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมมากขึ้น ชุดกิจกรรมนี้จะมีเนื้อหาหน่วยเดียวใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. ชุดกิจกรรมสำหรับกิจกรรมแบบกลุ่ม ชุดกิจกรรมนี้มุ่งเน้นที่ตัวนักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน ประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อยที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์กิจกรรมนั้น นักเรียนอาจจะต้องการความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มเท่านั้น ในขณะทำกิจกรรมหากมีปัญหานักเรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ

3. ชุดกิจกรรมเป็นรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้นักเรียนใช้เรียนด้วยตนเองตามลำดับขั้น ความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อจบแล้วจะทำการทดสอบประเมินความก้าวหน้าและศึกษาชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาจะปรึกษากันได้ระหว่างนักเรียน และผู้สอนพร้อมจะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานงาน หรือผู้ชี้แนะแนวทาง

ถาวร ลักษณะ (2547 : 15) แบ่งชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล เป็นชุดการสอนที่นักศึกษา

ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

2. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 - 6 คน ปฏิบัติกิจกรรมตามที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรม ซึ่งการสอนแบบนี้จะช่วยฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม

3. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบคำบรรยายของครูผู้สอน ใช้ประกอบคำบรรยาย เพื่อปูพื้นฐานความรู้ให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระในเวลาเดียวกัน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547 : 52) กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรมที่ใช้กันอยู่แบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ชุดกิจกรรมประกอบการบรรยายของครู เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มใหญ่หรือ เป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้จัดเจนยิ่งขึ้น ชุดการสอนแบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของผู้สอนให้พูดน้อยลง เพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่มีอยู่พร้อมในชุดการสอนในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือ สื่อที่นำมาใช้จะต้องให้ผู้เรียนเห็นชัดเจนทุกคนและมีโอกาสได้ใช้ทุกคนหรือทุกกลุ่ม

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรมหรือชุดกิจกรรมสำหรับการเรียนกลุ่มย่อยเป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยประมาณกลุ่มละ 4 – 8 คน โดยใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น

3. กิจกรรมรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคลคือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลักคือ มุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ ชุดกิจกรรมนี้ส่วนใหญ่จัดในลักษณะหน่วยการสอนย่อยหรือโมดูลตัวอย่าง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2551 : 7) เสนอแนวคิดในการแบ่งชุดการเรียนการสอน หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยขยายเนื้อหาสาระของการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยให้ผู้สอนพูดน้อยลง นิยมใช้กับการฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษาที่ยังถือว่า การสอนแบบบรรยายยังมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียน

2. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์

3. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความแตกต่างระหว่างบุคคล อาจเป็นการเรียนในโรงเรียน หรือที่บ้านก็ได้ เพื่อให้นักเรียนก้าวไปข้างหน้าตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อมของนักเรียน ชุดการเรียนการสอนรายบุคคลอาจออกมาในรูปของหน่วยการสอนย่อย หรือ “โมดุล”

4. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับนักเรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากัน มุ่งสอนให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเองโดยไม่ต้องเข้ามาชั้นเรียน ประกอบด้วยสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์และการสอนเสริมตามศูนย์การศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกล มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 4 ประเภท ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการบรรยายของครูเป็นการให้ความรู้เบื้องต้น หรือเป็นการปูพื้นฐานเพื่อสร้างความเข้าใจให้อยู่ในแนวทางเดียวกัน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่ม มุ่งฝึกทักษะในเนื้อหาที่เรียนโดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล ซึ่งมุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติมที่ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนกับนักเรียนอยู่ต่างถิ่น ต่างเวลากัน มุ่งสอนให้นักเรียนศึกษาด้วยตนเองโดยไม่ต้องเข้ามาในชั้นเรียน ซึ่งชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละประเภทจะเป็นตัวกำหนดกิจกรรมของผู้สอน และผู้เรียนให้แตกต่างกันไป

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อประสมในรูปของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป โดยใช้วิธีการจัดระบบเพื่อให้ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดของนักวิชาการในเรื่ององค์ประกอบของชุดกิจกรรม ดังนี้

ทิศนา แขมมณี (2545 : 10 - 12) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ชื่อชุดกิจกรรม หมายถึง ชื่อกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้
2. ชื่อหน่วย หมายถึง หัวข้อย่อย ที่ประกอบเป็นชุดกิจกรรม
3. คำชี้แจง หมายถึง ข้อเสนอแนะในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุดกิจกรรม

4. สาระการเรียนรู้ หมายถึง เนื้อหารายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม

5. ตัวบ่งชี้ในการเรียนรู้ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้ของเนื้อหาในหน่วยย่อยของชุดกิจกรรมตามที่หลักสูตรกำหนด

6. เวลา หมายถึง ระยะเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้ในแต่ละชุดกิจกรรม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วย หมายถึง การกำหนดงานที่จะให้นักเรียนปฏิบัติ

8. สื่ออุปกรณ์ที่ใช้ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้กับการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม

9. การประเมินผล หมายถึง การทดสอบความสามารถของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยหน่วยการเรียนในชุดกิจกรรม

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 95-97) กล่าวได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ภายในชุดกิจกรรมสามารถจำแนกออกเป็น 4 ส่วนด้วยกัน คือ

1. คู่มือ เป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สอนหรือผู้เรียนตามชนิดของชุดกิจกรรม ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมเอาไว้อย่างละเอียด อาจทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียน หรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรจะมีอยู่ในชุดกิจกรรมแบบกลุ่ม และรายละเอียดซึ่งจะประกอบไปด้วย

2.1 คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา

2.2 ให้ผู้เรียนดำเนินการ

2.3 การสรุปบทเรียน

บัตรคำสั่งนี้ มักนิยมใช้กระดาษแข็งตัดเป็นบัตรขนาด 6 × 8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อจะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจจะประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง ตัวอย่างจริง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในชุดการสอนตามบัตรคำสั่งที่กำหนดให้

4. แบบประเมินผลผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลัง แบบประเมินผลอยู่ในชุดการเรียนการสอนอาจจะเป็นแบบฝึกหัด ให้เติมคำในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูก จับคู่ ดูผลจากการทดลอง หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

ส่วนประกอบข้างต้นนี้จะบรรจุในกล่องหรือซองจัดเอาไว้เป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกแก่การใช้นิยมแยกออกเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. กล่อง / ซอง

2. สื่อการสอนและบัตรบอกชนิดของการสื่อการสอนเรียงตามการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

2.1 รายละเอียดเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้และหน่วยการเรียนรู้

2.2 รายละเอียดเกี่ยวกับผู้เรียน

2.3 เวลา จำนวนชั่วโมง

2.4 สาระสำคัญ

2.5 มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

2.6 สาระการเรียนรู้

2.7 กิจกรรมและสื่อการสอนประกอบด้วยวิธีการสอน

2.8 การประเมินผล วัดผล การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

2.9 อุปกรณ์ประกอบอื่น

บุญชม ศรีสะอาด (2549 : 50 - 51) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของชุดการสอน หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. คู่มือสำหรับครูผู้สอนและนักเรียนที่ใช้ชุดการสอน
2. คำสั่ง เพื่อเป็นแนวทางในการเรียน
3. เนื้อหาบทเรียนที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เทป ชุดการ์ตูน ฯลฯ
4. กิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนได้ทำหรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนแล้ว
5. แบบทดสอบสำหรับการประเมินผลเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนนั้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52) กล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. คู่มือครู เป็นคู่มือหรือแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทผู้เรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดเป็นเล่มหรือเป็นแผ่นพับก็ได้

2. บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้บรรจุอยู่ในชุดกิจกรรม บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมและการสรุปบทเรียน การจัดทำบัตรคำสั่งหรือบัตรงานส่วนใหญ่นิยมใช้กระดาษแข็งขนาด 6 × 8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดไว้ในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลายอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ (Fact Sheet) ของเนื้อหาเฉพาะเรื่อง บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ (Slide) วีดีทัศน์ (Video) ซีดีรอม (CD-Rom) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เป็นต้น

4. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนและหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 275) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. มีรายะเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนในการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สิ่งที่ต้องเตรียมตลอดจนกระบวนการของการเรียนการสอน

2. คู่มือการเรียนสำหรับนักเรียนประกอบคำแนะนำในการเรียน คำสั่ง กิจกรรมที่ต้องปฏิบัติ ตลอดจนการเรียนการสอน

3. เนื้อหาและสื่อการสอนแบบประสม กิจกรรมการเรียนการสอนวัตถุประสงค์ทั่วไปและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในแต่ละตอน

4. นักเรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรมด้วยตนเองและเรียนได้ตามความสามารถ ความสนใจหรือความต้องการของตนเอง

5. ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูและคุณภาพการเรียนรู้ได้

6. ให้ความสะดวกแก่ครูผู้สอนและช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการสอนของตน

จากการที่มีนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถสรุป ได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะคล้ายคลึงกัน มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญคือ ชื่อกิจกรรม คำชี้แจง จุดประสงค์ของกิจกรรม แนวคิดของชุดกิจกรรม เวลาที่ใช้ แบบทดสอบก่อนเรียน วัสดุอุปกรณ์ เนื้อหา กิจกรรม คำถามท้ายกิจกรรม คำเฉลยท้ายกิจกรรม และความรู้เพิ่มเติมสำหรับครู

ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี

ชุดกิจกรรมที่ดีเป็นชุดกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ ตรงตามระดับชั้นเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ นักเรียนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

วรกิต วัดข้าวหลาม (2540 : 8) กล่าวว่า ชุดการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ สะดวกในการเรียนรู้เพราะสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ และสอดคล้องกับความแตกต่างของนักเรียน ชุดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ชุดสื่อผสมที่ผลิตได้เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา
2. เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน
3. สื่อหลากหลายเร้าความสนใจของนักเรียนได้ดี
4. มีคำชี้แจง คำแนะนำวิธีการไว้อย่างละเอียดชัดเจนง่ายต่อการนำไปใช้
5. มีวัสดุอุปกรณ์ตามที่กำหนดไว้อย่างครบถ้วน
6. ได้ดำเนินการผลิตอย่างมีระบบ ได้ปรับปรุงและทดลองให้มีประสิทธิภาพ และทันสมัย
7. มีความคงทนถาวรต่อการใช้และความสะดวกในการเก็บรักษา

ชัยยงศ์ พรหมวงศ์ (2543 : 49 - 51) ได้กล่าวว่าชุดกิจกรรมที่ดีต้องคำนึงถึงเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ระดับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมนั้นก็มีคุณค่าที่จะนำไปสอนนักเรียน เกณฑ์การหาประสิทธิภาพกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูผู้สอนคาดหมายว่า นักเรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนทั้งหมด ต่อเปอร์เซ็นต์ของผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1 / E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการของผลลัพธ์

ตัวอย่าง 75 / 75 หมายความว่า เมื่อเรียนจากชุดกิจกรรมแล้ว นักเรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย 75% และทำการทดสอบหลังเรียนได้ผลเฉลี่ย 75%

จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักตั้งไว้ 80 / 80, 85 / 85 หรือ 90 / 90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 70 / 70 เป็นต้น อย่างไรก็ตามไม่ควรตั้งเกณฑ์ไว้ต่ำ เพราะตั้งไว้เท่าใดมักจะได้ผลเท่านั้น

สมิธ (Smith. 1997 : 45 ; อ้างถึงใน กิตติชัย ปัญญารมย์. 2549 : 28) กล่าวถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีนั้นต้องมีสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เช่น มีสีต่างๆ มีภาพประกอบตามความจำเป็น รวบรวมสื่อประสมเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ประกอบด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย มีการแบ่งเนื้อหาเป็นขั้นตอนตามลำดับยากง่าย เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน สะดวกในการเก็บรักษาและการนำไปใช้

สรุปได้ว่า ลักษณะและองค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่ดีนั้น ต้องดึงดูดความสนใจของนักเรียน มีสื่อหลาย ๆ อย่างที่อยู่ในรูปของสื่อประสม มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน ใช้ภาษาอ่านได้ง่าย มีคำชี้แจง กำหนดเวลาที่เหมาะสม บทเรียนเหมาะสมกับวัย ความสามารถ และประสบการณ์เดิมของนักเรียน สะดวกในการเก็บรักษาและการนำไปใช้

ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม

ในการสร้างชุดกิจกรรม ต้องศึกษาองค์ประกอบและขั้นตอนในการสร้างให้เข้าใจ จะต้องมีการสำรวจพิจารณา เลือกองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละอย่างให้เหมาะสม แล้วมีการทดลองกับผู้เรียน ปรับปรุงแก้ไขจนเป็นที่พอใจจึงนำไปใช้ ซึ่งกรมสามัญศึกษา (2545 : 149 - 151) ได้กล่าวถึงหลักการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. ด้านนักเรียน
   1.1 ดูจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
   1.2 เนื้อหาต้องเกี่ยวข้องกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว
2. การสร้างแบบฝึก
   2.1 แบบฝึกต้องเกี่ยวกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว
   2.2 มีคำชี้แจงง่ายๆ และสั้นๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจ
   2.3 เรียงลำดับขั้นตอนของความยากง่ายเพื่อให้เด็กมีกำลังใจทำแบบฝึกหัด
   2.4 น่าสนใจ ท้าทายให้แสดงความสามารถ
   2.5 ต้องมีความถูกต้องครูจะต้องตรวจพิจารณาดูให้ดีอย่าให้มีข้อผิดพลาดได้
   2.6 เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน แบบฝึกหัดที่กำหนดให้นักเรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน ค่าความยากง่ายต่างกันนั้นคือ ควรมีแบบฝึกหัดให้มาก ๆ เด็กที่มีความสามารถจะได้ทำมาก

วาสนา ชาวหา (2545 : 132 - 137) ได้กล่าวถึงหลักการสร้างไว้ ดังนี้

1. ขั้นวางแผนทางวิชาการ ซึ่งประกอบด้วย
   1.1 กำหนดเนื้อเรื่อง ขอบข่ายเรื่องและระดับชั้น เพื่อจะได้ดำเนินเรื่องให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียนและถูกต้อง
   1.2 การวางจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางในการเขียนบทเรียนให้เป็นไปตามจุดหมายที่วางไว้ซึ่งแบ่งเป็น 2 ชนิด
      1.2.1 จุดมุ่งหมายทั่วไป เป็นจุดมุ่งหมายกว้างๆ ของวิชานั้น

1.2.2 จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เป็นสิ่งสำคัญมากเพราะจะทำให้ดำเนินเรื่องได้ตามความมุ่งหมายเพราะ จุดมุ่งหมายนี้กระจ่างที่สุด ซึ่งทุกคนสามารถเข้าใจตรงกันและผู้วัดสามารถวัดในสิ่งที่ต้องการจะวัดได้

1.3 วิเคราะห์เนื้อหา เป็นการแตกเนื้อหาให้ละเอียดและเรียงลำดับจากง่ายไปยาก โดยระมัดระวังการข้ามขั้นตอนที่ควรจะกล่าวถึงและความสับสนในการเรียงลำดับเนื้อหาสิ่งใดควรกล่าวก่อน สิ่งใดควรกล่าวทีหลังการกระทำขั้นนี้เรียกว่า "การวิเคราะห์ภารกิจ" ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะจะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจได้ดีตลอดบทเรียน

1.4 สร้างแบบทดสอบเพื่อนำไปใช้สอบก่อนเรียนและหลังจากได้เรียนบทเรียนแล้ว ซึ่งจะเป็นเครื่องชี้ว่าบทเรียนนี้ใช้ได้หรือไม่ แบบทดสอบที่ใช้ก่อนและหลังบทเรียนนี้ควรจะเป็นฉบับเดียวกัน หรือถ้าเป็นคนละฉบับก็ควรเป็นแบบทดสอบที่วัดในเนื้อหาเดิมและตรงตามจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เพียงแต่ว่าข้อความหรือวิธีการพลิกแพลงแตกต่างกันออกไป

2. ขั้นดำเนินการเขียน การเขียนบทเรียนนั้นประกอบด้วยหน่อยย่อยๆที่เรียกว่า กรอบ โดยเริ่มจากกรอบเริ่มต้นแล้วตามด้วยกรอบฝึกทั้งสองกรอบนี้รวมเรียกว่า กรอบสอน ในกรอบสอนนี้จะป้อนความรู้ให้ทีละน้อยจนคาดว่า นักเรียนเข้าใจดีในเรื่องย่อยหรือจุดสอนในจุดสุดท้ายของกรอบสอนจะมีกรอบสอบเพื่อดูว่านักเรียนเข้าใจในเรื่องที่เรียนหรือยังแล้วจึงจะไปยังกรอบสอนและกรอบฝึกต่อไป

3. ขั้นนำออกทดลองซึ่งแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การทดลองเป็นรายบุคคลและแก้ไข ควรเลือกนักเรียนในการทดลองที่อ่อนกว่าปานกลางเล็กน้อยโดยการทดสอบเสียก่อน จากนั้น ให้นักเรียนเรียนบทเรียน ในขณะเดียวกัน ผู้สร้างบทเรียนต้องคอยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและจดบันทึกไว้ เพื่อที่จะได้นำไปขัดเกลาบทเรียนให้ใช้ได้เหมาะสมต่อไป เมื่อนักเรียนเรียนจบแล้วให้ทำแบบทดสอบอีกครั้งหนึ่ง

ระยะที่ 2 การทดลองเป็นกลุ่มและปรับปรับแก้ไข นักเรียนที่จะนำมาทดลองในระยะนี้ควรจะเป็นนักเรียนปานกลาง 5-8 คน ก่อนจะทำการทดลองควรจะได้สร้างความเข้าใจแก่นักเรียนเสียก่อนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจว่า คนที่เป็นที่ปรึกษาและให้ความช่วยเหลือและแก้ไขปรับปรุงบทเรียนให้ดีขึ้น

ระยะที่ 3 การทดลองภาคสนาม หรือ ทดลองกับห้องเรียนจริงและปรับปรุงแก้ไขดำเนินการเหมือนระยะแรก ๆ เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขจนเป็นที่แน่ใจว่า เหมาะสมที่จะนำมาใช้

4. ขั้นใช้ผลผลิต เป็นขั้นนำบทเรียนที่ผ่านการทดลองทั้ง 3 ครั้ง ไปใช้กับนักเรียนที่อยู่ในสภาพชั้นเรียนทั่ว ๆ ไป ซึ่งผู้สร้างจะต้องติดตามผลการใช้บทเรียนอยู่เสมอเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้น

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2551 : 75) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีระบบ ในการผลิตชุดกิจกรรมการเรียนรู้แผนจุฬาหรือเรียกย่อ ๆ ว่า JHULAPLAN โดยมีรายละเอียด 10 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ เป็นการกำหนดหมวดวิชากลุ่มประสบการณ์ หรือ อาจจะเป็นการบูรณาการกับเนื้อหาวิชาอื่น

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดหน่วยการสอน เป็นการแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยสำหรับในการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งอาจเป็นหน่วยการสอนละ 60 นาที 120 นาที หรือ 180 นาที โดยจะขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาหรือระดับชั้น

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดหัวเรื่อง เป็นการแบ่งเนื้อหาของหน่วยการสอนให้ย่อยลงมาโดยพิจารณาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนในเนื้อหานั้น ๆ ประกอบกัน

ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดมโนทัศน์และหลักการ เป็นการกำหนดสาระสำคัญจากหัวเรื่องในหน่วยนั้น ๆ โดยพิจารณาว่าในหัวเรื่องนั้น มีสาระสำคัญหรือหลักเกณฑ์อะไรที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้หรือให้เกิดขึ้นหลังจากเรียนชุดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 5 การกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการเขียนจุดประสงค์ของการสอนในหน่วยนั้น ๆ เพื่อจะได้ทราบว่านักเรียนควรจะต้องมีพฤติกรรมอย่างไรหลังจากเรียนเรื่องนั้นแล้ว

ขั้นตอนที่ 6 การกำหนดกิจกรรมการเรียน จะต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 7 การกำหนดการประเมินผล เป็นการกำหนดวิธีการที่จะวัดดูว่านักเรียนเรียนแล้วสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของหน่วยเนื้อหานั้น ๆ หรือไม่ โดยพิจารณาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เตรียมไว้

ขั้นตอนที่ 8 การเลือกและผลิตสื่อการสอน ลักษณะเนื้อหาและลักษณะนักเรียนตามที่กำหนดไว้ สื่อชนิดใดหรือกิจกรรมการเรียนแบบใดจึงจะเหมาะสมสอดคล้องและทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนได้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 9 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เป็นการนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้เพื่อตรวจดูว่า ชุดกิจกรรมนั้นสามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์เพียงใด และหากพบว่ายังมีข้อบกพร่องก็จะนำไปปรับปรุงแก้ไขจนทำให้การเรียนรู้จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้

ขั้นตอนที่ 10 การใช้ชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมที่ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพและปรับปรุงแล้วจึงจะสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนปกติได้ โดยจะมีขั้นตอนในการใช้ ดังนี้

10.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อพิจารณาความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนเนื้อหานั้น ๆ

10.2 การนำเข้าสู่บทเรียน

10.3 การประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

10.4 การสรุปบทเรียน

10.5 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อพิจารณาว่า นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพนั้น ควรจะศึกษาหลักสูตรให้ชัดเจน กำหนดความมุ่งหมายเลือกเนื้อหาตั้งจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับเรื่องที่จะสร้าง มีการประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อรวบรวมเนื้อหาจากง่ายไปหายากและควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชุดกิจกรรมให้เร้าใจเหมาะสมกับวัย ความสามารถของแต่ละบุคคล และประเมินผลการเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ในเรื่องนั้น ๆ

ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรม

เมื่อสร้างชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้แล้ว จะต้องรู้ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมให้ถูกต้องด้วย ดังมีผู้กล่าวถึงลักษณะขั้นตอนการใช้ ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2545 : 91 - 92) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. การทดสอบก่อนเรียนเพื่อดูพฤติกรรมเบื้องต้นอันเป็นพื้นฐานการเรียนรู้ของนักเรียน

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เนื่องจากการนำเข้าสู่บทเรียนเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนกระตือรือร้น มีความต้องการที่จะเรียน ซึ่งขึ้นอยู่กับเทคนิคของครูผู้สอนด้วยในการที่จะนำเข้าสู่บทเรียนให้นักเรียนเข้าใจ

3. ขั้นประกอบกิจกรรม ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจในการทำกิจกรรมก่อนลงมือสอน

4. สรุปบทเรียน ครูจะเป็นคนนำในการสรุปบทเรียน ซึ่งอาจทำได้โดยการถาม หรือให้นักเรียนเล่าสรุปความเข้าใจ หรือทำกิจกรรมอื่นที่ทำให้แน่ใจว่า นักเรียนรู้มโนมติ หรือหลักการตามที่กำหนด

5. การประเมินผล โดยการทำข้อสอบอีกครั้ง เพื่อประเมินดูว่า นักเรียนบรรลุ

จุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ เพื่อจะได้ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของนักเรียนในกรณีที่ไม่ผ่านจุดประสงค์ตามที่กำหนดข้อใดข้อหนึ่ง ถ้านักเรียนผ่านจุดประสงค์ทุกข้อก็ให้เรียนก้าวหน้าต่อไป

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (25550 : 56) การใช้ชุดกิจกรรมจะใช้ตามจุดประสงค์ที่ทำขึ้นมีขั้นตอนโดยสรุป ดังนี้

1. ขั้นทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาฟื้นฟูความรู้เดิมของผู้เรียน อาจใช้เวลาประมาณ 10 - 15 นาที และควรเฉลยผลการทดสอบให้ผู้เรียนแต่ละคนทราบพื้นฐานความรู้ของตน

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

3. ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ผู้สอนจะต้องชี้แจงหรืออธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างละเอียดทุกขั้นตอนก่อนลงมือทำกิจกรรม

4. ขั้นสรุปบทเรียน ผู้สอนนำสรุปบทเรียนซึ่งอาจทำได้โดยการถามหรือผู้เรียนสรุปตามความเข้าใจหรือสาระที่ได้จากการเรียนรู้เพื่อให้แน่ใจว่า ผู้เรียนมีความคิดรวบยอดตามหลักการที่กำหนด

5. ประเมินผลการเรียนโดยทำข้อทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินดูว่า ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ เพื่อที่จะปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนในกรณีที่ยังไม่ผ่านจุดประสงค์ที่กำหนดข้อใดข้อหนึ่ง

จากการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนดังนี้คือ ขั้นทดสอบก่อนเรียน ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียน ขั้นสรุปบทเรียน ขั้นประเมินผลการเรียน

ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมประเภทใดก็ตามย่อมมีคุณค่าและประโยชน์ต่อการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนดังมีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

วรกิต วัดข้าวหลาม (2540 : 8) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. ช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เนื่องจากชุดกิจกรรมเป็นชุดสื่อประสมที่มีกิจกรรมและสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ จึงทำให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น

2. สนับสนุนและสนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคล ชุดกิจกรรมส่วนใหญ่มักจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อประกอบที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรมการเรียนด้วยตนเอง และเรียนตามความสนใจ ความสามารถ หรือความต้องการของตนเองได้

3. ให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนในแนวทางเดียวกันเพราะ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เป็นสื่อประสมที่ผลิตขึ้นมาอย่างมีระบบ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์เฉพาะของเนื้อหานั้น ๆ ผู้สอนที่แตกต่างกันก็สามารถให้ประสบการณ์ได้เหมือนกัน

4. ให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์และบุคลิกของผู้สอน สภาพการเรียนรู้จากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะทำกิจกรรมจากสื่อต่างๆ ด้วยตนเอง ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เพียงเป็นผู้ดูและควบคุมให้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้เต็มที่เท่านั้น บุคลิกของครูหรืออารมณ์ของครูจึงไม่มีผลต่อการเรียนของผู้เรียนแต่อย่างใด

5. ช่วยลดภาระและสร้างความมั่นใจให้แก่ครูผู้สอนเพราะ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละชุดจะแบ่งหมวดหมู่ มีอุปกรณ์ กิจกรรม ตลอดจนมีข้อแนะนำชี้แจงเกี่ยวกับการใช้ไว้อย่างละเอียดชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้ทันที

6. ช่วยลดปัญหาการขาดแคลนครูหรือผู้มีประสบการณ์เฉพาะทางได้ เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะชุดกิจกรรมแบบกิจกรรมกลุ่มและชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและกลุ่มได้ โดยที่ไม่ต้องให้ครูหรือผู้เชี่ยวชาญสอนโดยตรงก็ได้

7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนในด้านการกล้าแสดงความคิดเห็น เชื่อมั่นในการตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีคุณค่าและประโยชน์ต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก ทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากสื่อการเรียนการสอนที่ครูนำมาใช้ และเป็นสิ่งเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนมากยิ่งขึ้น

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545 : 110 - 111) ได้กล่าวประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนแบบรายบุคคลผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถ ความสนใจตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละคน

2. ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครูเพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง หรือต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอนเพียงเล็กน้อย

3. ช่วยในการศึกษานอกระบบโรงเรียน เพราะผู้เรียนสามารถนำเอาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ได้ทุกสถานที่และเวลา

4. ช่วยลดภาระและช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ครู เพราะชุดการเรียนรู้ผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถนำไปใช้ได้ทันที

5. เป็นประโยชน์ในการสอนแบบศูนย์การเรียน

6. ช่วยให้ครูได้วัดผลผู้เรียนได้ตามความมุ่งหมาย

7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม