

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
Abstract.....	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญของปัญหาการวิจัย	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์/นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช	9
2. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่ง	11
3. ปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมการเรียนอีเลิร์นนิ่ง	15
4. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	20
5. ทักษะการคิดขั้นสูง	24
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31

ตอนที่ 1 วิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม อีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	31
ตอนที่ 2 ศึกษาความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใน สภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	34
ตอนที่ 3 สร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตาม แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ	36
ตอนที่ 4 ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	41
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่ง แบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	49
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใน สภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	60
ตอนที่ 3 ผลการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	64
ตอนที่ 4 ผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตาม แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ	71
บทที่ 5 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุกฯ	77
ตอนที่ 1 หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	78
ตอนที่ 2 องค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม อีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	80
ตอนที่ 3 แนวทางและเงื่อนไขการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบ มีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ	92
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	94

วัตถุประสงค์การวิจัย.....	94
วิธีดำเนินการวิจัย.....	94
สรุปผลการวิจัย.....	96
อภิปรายผลการวิจัย.....	102
ข้อเสนอแนะ	108
บรรณานุกรม.....	110
ภาคผนวก	115
ภาคผนวก ก เอกสารรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์	116
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....	118
ภาคผนวก ค แบบสอบถามคุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	123
ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อม อีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกๆ.....	130
ภาคผนวก จ แบบประเมินคุณภาพระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ตามรูปแบบการจัดการ เรียนรู้ ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกๆ	136
ภาคผนวก ฉ เครื่องมือวัดทักษะการคิดขั้นสูง.....	140
ภาคผนวก ช เครื่องมือส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง.....	148
ภาคผนวก ซ คู่มือกิจกรรมการศึกษา	151
ประวัติผู้วิจัย.....	167

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 3.1 แสดงแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนสอบหลัง	41
ตารางที่ 3.2 แผนกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน (A-Think Model) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	43
ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	50
ตารางที่ 4.2 ภาพรวมของการวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.....	51
ตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านมีคุณธรรม จริยธรรม	52
ตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านมีความรอบรู้ และมีประสบการณ์	53
ตารางที่ 4.5 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านคิดเป็น แก้ปัญหาได้	54
ตารางที่ 4.6 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านมีความรับผิดชอบ	55
ตารางที่ 4.7 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านมีมนุษยสัมพันธ์ดี.....	55
ตารางที่ 4.8 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านมีความสามารถในการสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	56
ตารางที่ 4.9 การวิเคราะห์คุณลักษณะของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รายด้านทักษะการศึกษาทางไกล และสามารถศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเอง	57
ตารางที่ 4.10 ความต้องการในการเรียนรู้ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งฯ.....	58
ตารางที่ 4.11 ผลการประเมินคุณภาพของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	64
ตารางที่ 4.12 ผลการประเมินระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์และสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ.....	68
ตารางที่ 4.13 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการคิดขั้นสูงก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง.....	71

ตารางที่ 4.14 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการคิดขั้นสูงก่อนเรียน
และหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง 72

ตารางที่ 4.15 คะแนนผลงานการคิดขั้นสูงของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างคะแนนผลงานการคิดขั้นสูงของ
นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 กลุ่ม จากการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน..... 73

ตารางที่ 4.16 คะแนนผลงานการคิดขั้นสูงของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 กลุ่ม จากการประเมินโดย
เพื่อน (Peer assessment)..... 74

ตารางที่ 5.1 แผนกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน (A-think Model) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกฯ..... 88



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	6
ภาพที่ 2.1 การประยุกต์จากเป้าหมายการเรียนรู้ตาม Bloom's Taxonomy.....	25
ภาพที่ 4.1 แผนผังของระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์.....	67
ภาพที่ 4.2 ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ฯ ก่อนปรับแก้ไข.....	70
ภาพที่ 4.3 ระบบการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ฯ หลังการปรับแก้ไขตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ.....	70
ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างผลงานการวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง.....	74
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างผลงานประเมินค่าปัญหาการวิจัยของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง.....	75
ภาพที่ 4.6 ตัวอย่างผลงานการคิดขั้นสูงของนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง (One Page Research Design).....	75
ภาพที่ 5.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิ่งแบบมีปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก.....	77

