

โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ
ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)
ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
A whole-school development program driven primarily from within,
based on the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network,
Q-Classroom) at Ban Oatalingchan School, under the Surin Primary
Educational Service Area Office 2

¹บรรจบ เทตะรัตน์ และ ²ดุสิต วิพรรณะ
¹Banjob Thetarat Ana ²Dusit Vipanna

¹โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
²มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ

¹Ban Oatalingchan School, Surin Primary Educational Service Area Office 2, Thailand.

²Thailand National Sports University, Chaiyaphum Campus, Thailand.

¹E-mail: ban-oa@hotmail.com, ²E-mail: dusitgood@gmail.com

Received 25/11/2025 | Revised 24/12/2025 | Accepted 24/12/2025

บทความวิจัย (Research Article)

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและทดสอบความมีประสิทธิภาพของโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ด้วยระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา และประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมจากการทดลองในภาคสนามด้วยรูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้นแบบหนึ่งกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายคือครูผู้สอน จำนวน 16 คน นักเรียนที่เกี่ยวข้อง จำนวน 92 คน และถอดบทเรียนหลังการทดลอง

ผลการวิจัย พบว่า ได้โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียน บ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่มีประสิทธิผล ซึ่งโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนประกอบด้วย 2 โครงการ คือ โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีคู่มือประกอบ 6 ชุดการเรียนรู้ คือ 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มีคุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้างเครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) ส่วนโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มี 1 ชุดการเรียนรู้ คือ

Active Learning ด้วยโครงการนวัตกรรมชุมชน หลังการทดลองภาคสนาม ได้ทำการประเมินประสิทธิผล โปรแกรมการพัฒนาโรงเรียน พบว่า บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียน เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เฉลี่ยรวม มั่นใจว่าตนเอง มีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับ มาก นอกจากนั้นการถอดบทเรียน โครงการที่ 1 ทำให้เกิดประโยชน์ทั้งการบริหารโรงเรียน ครู และนักเรียน มีความเป็นไปได้เหมาะสมคุ้มค่า กับเวลาและงบประมาณ ถูกต้องและน่าเชื่อถือ ส่วนการถอดบทเรียนโครงการที่ 2 โครงการมีความชัดเจน ในวัตถุประสงค์ ลักษณะ ขั้นตอนการดำเนินงาน และการติดตามประเมินผล

คำสำคัญ: โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ; มาตรการ 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)

Abstract

The objectives of this study were to develop and examine the effectiveness of a whole-school development program driven primarily from within, based on the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) at Ban Oatalingchan School, under the Surin Primary Educational Service Area Office 2. The research employed a research and development (R&D) methodology, and the program's effectiveness was evaluated through a preliminary one-group experimental design conducted in a field trial. The target groups consisted of 16 teachers, 92 students involved in the program, and post-implementation lesson-learned reflections.

The research findings revealed that the developed whole-school improvement program, driven from within and aligned with the 6Q strategies (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom), was effective. The program comprised two projects. The first project focused on teacher and school development for continuous improvement in educational quality and was accompanied by six instructional manuals: (1) Quality Goal Setting (Q-Goal), (2) Identifying Quality Coaches (Q-Coach), (3) Establishing a Quality Information System (Q-Info), (4) Implementing a Quality Professional Learning Community Process (Q-PLC), (5) Building Quality Internal and External Networks (Q-Network), and (6) Designing Quality Classroom Learning (Q-Classroom). The second project aimed at developing students' thinking processes through Q-Classroom activities and included one learning module: Active Learning through Community Innovation Projects. Following the field trial, the effectiveness of the school development program was evaluated. The overall learning environment created by the program was rated at a high level. Students' learning behaviors, on average, also indicated a high level of confidence in possessing the knowledge, skills, or attributes stated in the learning objectives. Moreover, the lesson-learned reflection for Project 1 indicated that the program provided benefits for school management, teachers, and students, and was feasible, worthwhile in terms of time and budget, accurate, and reliable. For Project 2, the lesson-learned reflection demonstrated

that the project had clear objectives, characteristics, operational procedures, and monitoring and evaluation processes.

Keywords: Whole-School Development Program; Strategy of 6Q (Q-Coach, Q-Goal, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom)

บทนำ

การเตรียมการศึกษาไทยเพื่อก้าวเข้าสู่ไทยแลนด์ 4.0 มีปัจจัยหลายอย่างที่ต้องคำนึงถึงโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรายังมีคนอีกจำนวนมากที่อยู่ในระบบ 1.0, 2.0, 3.0 ดังนั้น การจะเปลี่ยนแปลงต้องเป็นการก้าวทีละก้าวจึงจะเกิดความยั่งยืนได้ในส่วนของการเตรียมการศึกษาจะต้องมีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน จัดหลักสูตรให้ครอบคลุมคนทุกกลุ่ม พร้อมทั้งปรับปรุงตำราให้สอดคล้องกับหลักสูตรที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งในความเป็นจริงต้องยอมรับว่ามีการเปลี่ยนหลักสูตรบ้างแล้ว แต่ไม่ได้เปลี่ยนตำราตามไปด้วย อีกทั้งยังมีครูผู้สอนเพียง 2% เท่านั้น ที่มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรว่าเป็นอย่างไร นอกจากนี้ต้องเปลี่ยนระบบการประเมินเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยเฉพาะการคิดเป็นวิเคราะห์เป็นตามทักษะในศตวรรษที่ 21 กลไกที่สำคัญในการเปลี่ยนถ่ายการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 กระทบสู่ไทยแลนด์ 4.0 ตัวแปรที่สำคัญคือผู้บริหารสถานศึกษา (ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์, 2559)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ได้ให้ความสำคัญกับการกระจายอำนาจการศึกษาให้โรงเรียนในสังกัดซึ่งมีทั้งโรงเรียนที่จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษา ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในบางโรงเรียนที่มีความพร้อมที่เรียกว่าโรงเรียนขยายโอกาส โดยได้กระจายอำนาจการบริหารและการจัดการศึกษา ทั้งด้านวิชาการ งบประมาณ การบริหารงานบุคคล ให้กับโรงเรียนและโรงเรียนสามารถบริหารจัดการสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามการบริหารสถานศึกษาที่จะทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลมีหลากหลายวิธีการบริหารไม่เฉพาะเจาะจงในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทต่าง ๆ ในสถานศึกษา อาทิ ขนาดของสถานศึกษา จำนวนนักเรียน จำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษา งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการบริหารและการจัดการเรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบสถานศึกษา ตลอดจนชุมชนหรือหน่วยงานทั้งรัฐและเอกชน องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนมีส่วนทำให้การบริหารสถานศึกษาบรรลุตามพันธกิจได้

สำหรับโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ได้บริหารสถานศึกษาที่มุ่งเน้นให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยการบริหารจากภายในเป็นสำคัญ โดยโรงเรียนเป็นศูนย์กลางการบริหารจัดการโดยตรง เป็นแนวคิดที่มุ่งให้โรงเรียนมีอิสระและมีความคล่องตัวในการบริหารงานด้านวิชาการ ด้านการเงิน ด้านการบริหารงานบุคคล และด้านการบริหารทั่วไป เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และให้มีการบริหารในรูปคณะกรรมการของโรงเรียน โดยมีความเชื่อว่าการตัดสินใจที่ดีที่สุดเกิดจากการตัดสินใจของคณะบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดและมีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนมากที่สุด

บริบทของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 16 กรกฎาคม 2497 หมู่ที่ 7 ตำบลสระซุด อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสุรินทร์ มีพื้นที่ 7 ไร่ 2 งาน 25 ตารางวา เปิดสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิสัยทัศน์ของโรงเรียน คือ “โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชันเป็นโรงเรียนนำอยู่ เน้นการอ้อมพร้อมพัฒนาทุกระบบ ครบมาตรฐาน ประสานชุมชน เข้มข้นเทคโนโลยี ชีวิตพอเพียง” ปีการศึกษา 2567 มีจำนวน ครูและบุคลากรทางการศึกษารวมทั้งสายสนับสนุน จำนวน 16 คน มีนักเรียน ทั้งสิ้น จำนวน 220

คน โรงเรียนตั้งอยู่ใจกลางหมู่บ้าน มีแหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนที่เป็นอาคารเรียน ห้องสมุด สนามกีฬา แปลงเกษตร แหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียน ได้แก่ ปรากฏชาวบ้าน วัดอัมพวัน โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ร้านเย็บผ้าจักรอุตสาหกรรม ไร่นาสวนผสม แปลงเกษตรปลูกผักสวนครัว บ่อกบ บ่อปลา ฟาร์มเลี้ยงหมู ระบบนิเวศป่าตามลำน้ำมูล หาดหัวโหล้น แหล่งเรียนรู้เข้าค่ายพักแรม โรงงานทำแป้งขนมจีนและน้ำยาสำเร็จรูปของบริษัทชุมชนพลทรัพย์อุดม จำกัด ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่เทคโนโลยีเกษตรอินทรีย์และการบำบัดน้ำเสียจากโรงงาน ตลอดจนการตั้งถาวรโฮมมาร์ทให้กับโรงเรียน นอกจากนี้โรงเรียนยังได้รับทุนสนับสนุนการศึกษาให้กับนักเรียนจากเจ้าอาวาสวัดอัมพวัน ศิษย์เก่า ผู้นำชุมชน ผู้ปกครองนักเรียน และเทศบาลตำบลสระซุดอย่างต่อเนื่อง ด้วยสภาพแวดล้อมชุมชนรอบโรงเรียนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรม และค่อนข้างยากจน บางส่วนนักเรียนจำเป็นต้องอพยพตามผู้ปกครองไปทำงานต่างถิ่นทำให้ขาดโอกาสในการเรียนหนังสือ เมื่อโรงเรียนมีนโยบายเรียนฟรี 15 ปี อย่างมีคุณภาพ ทำให้นักเรียนในเขตบริการได้รับโอกาสทางการศึกษาทุกคน

จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) หรือ สมศ. ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 พ.ศ. 2564 ซึ่งเป็นการประเมินระยะที่ 1 การประเมิน SAR พบว่า มีผลการประเมินในระดับดี เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยเฉพาะมาตรฐานที่ 2 กระบวนการบริหารและการจัดการ มีข้อเสนอแนะจากการประเมินระบุว่า สถานศึกษาควรมีการระบุข้อมูลในรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) เพิ่มเติมตามจุดเน้นสถานศึกษา มีระบบบริหารที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและการจัดประสบการณ์ของเด็ก สถานศึกษาควรนำเสนอวิธีการในการพัฒนาให้ได้คุณภาพการบริหารและการจัดการสถานศึกษาให้มีคุณภาพสูงขึ้น (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2564) ทั้งนี้ การดำเนินการบริหารโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชันให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าประสงค์จึงได้กำหนดกลยุทธ์การบริหารโรงเรียน ประกอบด้วย 1) พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาตามหลักสูตรและส่งเสริมความสามารถทางเทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีจุดเน้นพิเศษ ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 3 ต่อปี นอกจากนี้ที่นักเรียนปฐมวัย มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา มีทักษะชีวิตเหมาะสมตามวัยและมีจิตสาธารณะ รวมทั้งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเป้าหมายชีวิต มีความพร้อมที่จะศึกษาต่อมีทักษะชีวิต และมีจิตสาธารณะ 2) ปลูกฝังผู้เรียนให้มีคุณธรรม สำนึกในความเป็นไทย และวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 3) จัดการศึกษาให้ทั่วถึง ครอบคลุม ผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ 4) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาทั้งระบบ ให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพ และ 5) พัฒนาประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษา ตามแนวทางการกระจายอำนาจทางการศึกษา หลักธรรมาภิบาล เน้นการมีส่วนร่วมทุกภาคส่วนและความร่วมมือกับชุมชนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา โดยมีจุดเน้น คือ สถานศึกษามีกิจกรรมสู่ความเป็นเลิศอย่างน้อย 1 กิจกรรมในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ (โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน, 2567)

อย่างไรก็ตามหากจะทำให้การนำกลยุทธ์ไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนให้บรรลุตามวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายของโรงเรียน จึงทำการวิจัยพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน โดยความหมายของ 6Q คือ 6 คุณภาพ (Quality) ประกอบด้วยการกำหนดเป้าหมายของโรงเรียน (Q-Goal) อาจมีมากกว่า 1 ข้อ ที่ระบุเป้าหมายผลลัพธ์การ

เรียนรู้ของนักเรียน (Learning Outcome) ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะ (Affective) โดยมีผู้รู้ที่แนะนำ (Q-Coach) ที่เป็นหน่วยงานหรือบุคคลภายนอกซึ่งมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตชลบุรี ให้การสนับสนุนงบประมาณกองทุนเสมอภาคทางการศึกษา หรือ กสศ. โดยเป็นผู้ช่วยหนุนเสริมจุดประกายริเริ่ม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับครูและโรงเรียน รวมทั้งระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศ (Q-Info) ที่มีสื่อนวัตกรรมเพื่อชุมชน นวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนว OECD 6 ขั้นตอน ในการออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Q-Classroom) โดยใช้โครงงาน นวัตกรรมเพื่อชุมชนตามขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การประเมินทักษะการคิดของนักเรียน 2) การคิด ประเด็นการเรียนรู้จากแรงบันดาลใจ 3) ร่วมมือกันเขียนแผนผังการจัดการเรียนรู้ 4) จัดการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนประเมินตนเอง 6) เน้นย้ำซ้ำทวนชวนคิดต่อยอด โดยครูสามารถใช้กระบวนการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ร่วมมือกันแบบชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Q-PLC) ตลอดจนการสร้างเครือข่ายทั้งในและนอก วิทยาลัย (Q-Network) ทำให้ครูและโรงเรียนสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยให้การยกระดับพัฒนา คุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน รวมทั้งการพัฒนาให้โรงเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตาม มาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่ประกอบด้วยโครงการและรายละเอียด ของโครงการ รวมทั้งคู่มือประกอบโครงการแต่ละโครงการ
2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมและหาข้อบกพร่องในการแก้ไขจากผลการทดลองใน ภาคสนามของโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยและพัฒนานี้ได้รับการพัฒนาจากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎีรวมทั้ง ผลการวิจัย มีการนำไปตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลายขั้นตอน ดังนั้น การวิจัยและ พัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อ ต.ลิ่งชัน สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ในครั้งนี้ จึงตั้งสมมติฐานเพื่อคาดคะเนผลการวิจัยโปรแกรม ที่พัฒนาขึ้นในทิศทางเดียวกันกับผลงานวิจัยว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจะมีคุณภาพที่สามารถนำไปเผยแพร่ หลังการทดลองได้

กรอบแนวคิดในกระบวนการวิจัยและพัฒนา

กระบวนการที่สำคัญของการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ นวัตกรรม สร้างต้นฉบับนวัตกรรม ตรวจสอบประสิทธิผลและปรับปรุงต้นฉบับหลาย ๆ ครั้ง การทดลองใช้ ในกลุ่มตัวอย่างขั้นตอนสุดท้าย การสรุปและการเผยแพร่ในการทดลองดำเนินการในรูปกิจกรรมของ โครงการ เพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เกี่ยวข้อง และโครงการทดลองใช้ขั้นตอน เพื่อเกิดการพัฒนาค้น ให้คนมีความรู้และทักษะเพียงพอ ที่จะนำนวัตกรรมไปพัฒนางานและหน่วยงาน แล้วประเมินผลการ

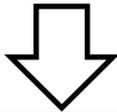
เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งในคนในงานและหน่วยงาน โดยผู้วิจัยสามารถปรับปรุงกระบวนการให้มี ความ สอดคล้องและเหมาะสมกับนวัตกรรมที่จะผลิต

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำแนวคิดหลักการวิจัยและพัฒนาโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการ ขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ประกอบด้วยโครงการ 2 โครงการ ได้แก่ 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของครูผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ และ 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาและส่งเสริมการนำความรู้และทักษะผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ไป ใช้ในการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย รายละเอียดตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

	โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2
ขั้นตอนที่ 1	การตรวจสอบกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยและการปรับปรุงแก้ไข
ขั้นตอนที่ 2	การจัดทำคู่มือประกอบโปรแกรม ใน 2 โครงการ 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom
ขั้นตอนที่ 3	การตรวจสอบคุณภาพคู่มือประกอบโปรแกรมและการปรับปรุงแก้ไข 1) การตรวจสอบภาคสนามเบื้องต้นและการปรับปรุงแก้ไข 2) การตรวจสอบภาคสนามครั้งสำคัญและการปรับปรุงแก้ไข
ขั้นตอนที่ 4	การสร้างเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม 2 โครงการ คือ 1) เครื่องมือประกอบพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) เครื่องมือประกอบโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom
ขั้นตอนที่ 5	การทดลองโปรแกรมในภาคสนาม 1) โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง 2) โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom สรุปผลการทดลอง และปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมในโครงการทั้งสอง
ขั้นตอนที่ 6	การเขียนรายงานการวิจัย การเผยแพร่ผลงานวิจัย

ผลการวิจัย

จากผลการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยในประเด็นสำคัญดังนี้

1.1 ผลการตรวจสอบกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยและการปรับปรุงแก้ไข โดยด้านเนื้อหา ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยกับองค์ประกอบของเนื้อหาทั้ง 6 ด้าน ประกอบด้วย 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมี คุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มี คุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้าง

เครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) นับว่า มีความเหมาะสมโดยเห็นสอดคล้องกันว่า เอกสารประกอบโครงการมีเนื้อหาครอบคลุมในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q เนื้อหาในรูปแบบมีความสมบูรณ์กระชับ มีภาพประกอบน่าสนใจต่อการศึกษา มีการออกแบบรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ เอกสารประกอบโครงการมีเนื้อหาครอบคลุมในการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom คือ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน

1.2 ผลการจัดทำคู่มือประกอบโปรแกรมใน 2 โครงการ ได้แก่ คู่มือประกอบโครงการที่ 1 ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้ จำนวน 6 ชุด ได้แก่ 1) การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) 2) การกำหนดผู้รู้ผู้แนะนำที่มีคุณภาพ (Q-Coach) 3) ระบบเก็บข้อมูลสารสนเทศที่มีคุณภาพ (Q-Info) 4) กระบวนการชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพอย่างมีคุณภาพ (Q-PLC) 5) การสร้างเครือข่ายทั้งในและนอกโรงเรียนอย่างมีคุณภาพ (Q-Network) และ 6) การออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ (Q-Classroom) โดยแต่ละชุดมีรายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ องค์ประกอบของคู่มือมี ปก วัสดุประสงค์ คำชี้แจง เนื้อหาความรู้ของ 6Q แบบประเมินผลตนเอง และเอกสารอ้างอิง ในส่วน คู่มือประกอบโครงการที่ 2 ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มี 1 ชุดการเรียนรู้ คือ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีรายละเอียด คือ หลักการ องค์ประกอบของคู่มือชุดการเรียนรู้มี ปก วัสดุประสงค์ คำชี้แจง เนื้อหาความรู้ของ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน แบบประเมินผลตนเอง และเอกสารอ้างอิง

1.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพคู่มือประกอบโปรแกรมและการปรับปรุงแก้ไข แบ่งออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 เป็นการตรวจสอบเพื่อการปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้น ระยะที่ 2 เป็นการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขครั้งสำคัญ โดยการอภิปรายกลุ่ม พบว่า หลักการของคู่มือคำนึงถึงความถูกต้องและการนำไปใช้ประโยชน์ สามารถวัดผลได้ ส่วนองค์ประกอบสามารถมีแหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม ปก และรูปภาพต่าง ๆ สื่อถึงหัวข้อเรื่องและผู้ที่ใช้งาน ตัวหนังสือมีความเหมาะสม ในด้านเนื้อหามีการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ 6Q อย่างละเอียดและสรุปเพื่อนำมาเขียนในคู่มือโดยแยกออกเป็นแต่ละ Q หรือแต่ละชุด เพื่อง่ายต่อการศึกษาทำความเข้าใจด้วยตนเอง

1.4 ผลการสร้างเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม รายละเอียดตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการทดลองโปรแกรมในภาคสนาม

เครื่องมือ	การตรวจสอบคุณภาพ					ระดับคุณภาพ
	IOC	α	p	r	ผู้เชี่ยวชาญ	
แบบประเมินปฏิภยกรรมและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง	> 0.60	0.84	-	-	สอดคล้องเหมาะสม	มีคุณภาพตามเกณฑ์
แบบทดสอบความรู้ในการพัฒนาครูตามมาตรการ 6Q	-	0.85	0.48-0.77	0.27-0.60	-	มีคุณภาพตามเกณฑ์

แบบประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนต่อโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom	> 0.60	0.86	-	-	สอดคล้องเหมาะสม	มีคุณภาพตามเกณฑ์
แบบประเมินการนำความรู้สู่การปฏิบัติโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom	> 0.60	0.88	-	-	สอดคล้องเหมาะสม	มีคุณภาพตามเกณฑ์
แบบประเมินบรรยากาศการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q	> 0.60	0.86	-	-	สอดคล้องเหมาะสม	มีคุณภาพตามเกณฑ์
แบบประเมินพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน	> 0.60	0.84	-	-	สอดคล้องเหมาะสม	มีคุณภาพตามเกณฑ์

1.5 ผลการทดลองในภาคสนาม ผลการวิจัยดังนี้

1) ผลการประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่องของครูผู้เข้าร่วมโครงการ (โครงการที่ 1) หลังเสร็จสิ้นโครงการ พบว่า ปฏิกริยาความพึงพอใจที่มีต่อโครงการพัฒนาครูและโรงเรียน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เฉลี่ยรวม อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการดำเนินงาน (การประชุมชี้แจง วางแผนปฏิบัติและการศึกษาสภาพการณ์เบื้องต้น) มีปฏิกริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านการพัฒนาความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย (การฝึกอบรมเข้ม การศึกษาด้วยตนเอง การศึกษาเป็นกลุ่ม การสืบค้น ICT อยู่ในระดับ มาก

จากการถอดบทเรียน พบว่า เป็นใช้ประโยชน์ (utility) ต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาครูนักเรียน และโรงเรียน ในลักษณะแบบองค์รวม ความเป็นไปได้ (feasibility) และความคุ้มค่ากับเวลาและงบประมาณการดำเนินโครงการ ความเหมาะสม (propriety) สำหรับการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งการสร้างความเข้าใจของครูผู้สอนกับ Q-PLC และ Q-Classroom สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และ4) ความถูกต้อง (accuracy) และความน่าเชื่อถือ

2) ผลการทดสอบเกี่ยวกับความรอบรู้ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบ พบว่า มีผู้ที่ผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และคะแนนเฉลี่ยโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 83.96 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเฉลี่ย 80 คะแนน จึงสรุปได้ว่า กลุ่มเป้าหมายแต่ละคนมีความรอบรู้ในการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q เพียงพอในการนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติจริง

3) ผลการประเมินประเมินปฏิกริยาและบันทึกการถอดบทเรียนที่มีต่อโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ชุด Active Learning ด้วย โครงการงานนวัตกรรมชุมชน (โครงการที่ 2) พบว่า มีปฏิกริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก

ผลการถอดบทเรียน พบว่า 1) วัตถุประสงค์การดำเนินงานที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ อย่างชัดเจน โดยกำหนดออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ และด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งแต่ละวัตถุประสงค์สามารถที่จะนำไป

ปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้และสามารถที่จะวัดผลได้ 2) ลักษณะของการดำเนินงาน เป็นการต่อเนื่องมาจากโครงการแรก โดยเป็นการนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น ซึ่งผ่านกระบวนการคิดในการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน ทั้งนี้ได้คัดเลือกโครงการ จำนวน 4 โครงการ เพราะเป็นตัวแทนของแต่ละระดับหรือช่วงชั้นซึ่งเป็นมติการคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมาย 3) ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการเป็นเสมือนการทำหน้าที่ปกติในการทำงานของครู กล่าวคือ มีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งครูให้ความสำคัญกับลักษณะการจัด การเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติหรือลงมือกระทำ 4) การติดตามและประเมินผล มีการจัดทำคำสั่งโรงเรียน เรื่อง การนิเทศ ติดตาม และประเมินผล โดยมีผู้บริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระทั้ง 8 กลุ่มสาระ ที่เป็นการนิเทศด้วยกัลยาณมิตร ให้กำลังใจให้การจัดโครงการและจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ นักเรียนมีความสุข สนุกสนานและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น 5) ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา นักเรียน ควรส่งเสริมสนับสนุน ให้มีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในทุกระดับชั้นและทุกรายวิชา ซึ่งนอกจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการนวัตกรรมชุมชนแล้ว ควรเพิ่มเติมในกิจกรรมอื่น ให้เหมาะสมกับพัฒนาการหรือระดับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละระดับชั้น เพื่อเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนสร้างและค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียน

4) ผลการประเมินการนำความรู้สู่การปฏิบัติโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ชุด Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน พบว่า เฉลี่ยรวม มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า การกำหนดเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ (Q-Goal) มีระดับการปฏิบัติ อยู่ในระดับน้อยมาก ด้านการปฏิบัติกิจกรรม Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีปฏิริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านการนิเทศติดตามพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom มีปฏิริยาความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

5) ผลการประเมินความมีประสิทธิภาพของโปรแกรม ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากมากไปน้อย พบว่า ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และด้านบรรยากาศจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก

6) ผลการประเมินความมีประสิทธิภาพของโปรแกรม ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจ มั่นใจว่าตนเองมีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะ เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับมาก และด้านพฤติกรรมการเรียน มั่นใจว่าตนเองมีความรู้ ทักษะ หรือคุณลักษณะเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ในระดับมาก นอกจากนั้นผลของคำถามปลายเปิด พบว่า ข้อดีหรือจุดเด่นการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน “มีความสุข ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ เรียนรู้ด้วยกันกับเพื่อน และคุณครูคอยแนะนำ ได้นำสิ่งที่อยู่ในชุมชนมาเรียนในห้องเรียนและสามารถที่จะนำไปใช้ประยุกต์ในชีวิตประจำวันได้” อุปสรรคหรือปัญหาการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน “การร่วมกันกับเพื่อนเพื่อศึกษาทำความเข้าใจในขั้นตอนของการทำโครงการ รวมทั้งการวางแผนในแต่ละขั้นตอนเพื่อให้ได้เป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์” ความคิดเห็นของนักเรียนในการทำโครงการนวัตกรรมชุมชน (Community Innovation

Project : CIP) โดยภาพรวม “ได้นำสิ่งที่อยู่ในชุมชนมาประดิษฐ์และสร้างมูลค่ามากขึ้น ได้เรียนรู้ร่วมกันกับคุณครูและเพื่อน รวมทั้งได้ฝึกการเรียนรู้หรือการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน”

อภิปรายผล

1. ผลการประเมินบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ตามโปรแกรมการพัฒนาโรงเรียนหลังจากเสร็จสิ้นโครงการทั้ง 2 โครงการ พบว่า ผลการประเมินการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยโครงการนวัตกรรมชุมชน เฉลี่ยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านจากมากไปน้อยพบว่า ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก และด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน มีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้ผ่านการทดลองในภาคสนามแล้ว เป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิผล สามารถนำไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง หรือนำไปเผยแพร่ใช้ได้ ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 ที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน เนื่องจากโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เป็นผลจากบรรยากาศการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน ความมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และความมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วย โครงการนวัตกรรมชุมชน เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดที่แตกต่างของผู้เรียน เราจะเห็นว่ารูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้สอนใช้มากที่สุดคือการพูด และนักเรียนเป็นผู้ฟัง แต่การเรียนการสอนในลักษณะนี้จะไม่สามารพัฒนาให้ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้จากการเรียนในห้องเรียนไปปฏิบัติได้ดี ดังนั้นผู้สอนต้องสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทำหน้าที่เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดเป็นแรงบันดาลใจแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องหากกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่สามารถดึงดูดใจให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนไม่จำเป็นที่จะเป็นการจัดกิจกรรมรายบุคคล กิจกรรมคู่ กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมกลุ่มโครงการร่วมกัน การจัดกิจกรรมควรต้องมีการวางแผน ตั้งวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย จัดกิจกรรมเมื่อไร อย่างไร ที่สำคัญมุ่งความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนั้น จะต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์หรือกลวิธีใหม่ ๆ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ โดยเริ่มจากกลุ่มเล็ก ๆ ใช้เวลาในช่วงสั้น ๆ โดยควรแจ้งวัตถุประสงค์ตั้งแต่วันแรกให้ผู้เรียนทราบชัดเจนและเริ่มกิจกรรมตั้งแต่ต้นเทอม จัดบรรยากาศในห้องเรียนให้นักเรียนนั่งเป็นคู่หรือ เป็นกลุ่มโดยมีสมาชิกที่มีความสามารถหลากหลาย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อสภาพแวดล้อม คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล วิเคราะห์ปัญหาในการเรียนรู้แล้วนำมาแก้ปัญหาหรือพัฒนา ซึ่งจะส่งผลต่อผู้เรียนให้มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ทันท่วงทีต่อสภาวะโลกปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้านอย่างรวดเร็ว (ดุสิต วิพรรณนะ, 2564) ดังนั้นแนวคิดแบบ Active learning เพื่อให้ผู้เรียนรู้จริง ครูต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ซึ่งต้องเป็นผู้มีความรู้จริง รู้มากมีการวางแผนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ อาจจะใช้วิธีการบอกเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนคิดวิธีจะทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ ผู้สอนเองจำเป็นต้องแสดงออกให้เห็นว่าเต็มใจ ที่จะตอบคำถามหรือใช้วิธีการถามกลับเพื่อกระตุ้นให้คิดต่อ มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนด้วยกันเอง ต้องมีการพัฒนากระบวนการคิดให้กับผู้เรียนไปในระดับสูงขึ้นสร้างเจตคติที่ดีให้กับผู้เรียนต่อวิชาที่เรียนเพื่อให้เกิดแรงจูงใจต่อการเรียนรู้พร้อมทั้งผู้สอนต้องพยายามสร้างนิสัย การเรียนรู้แบบ Active

learning ให้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอด้วย และผู้สอนจะต้องมีการประเมินการเรียนรู้ตามจริงหรือประเมินในเชิงสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่มีคุณภาพ แบบ Active Learning โดยใช้โครงงานนวัตกรรมเพื่อชุมชนตามขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การประเมินทักษะการคิดของนักเรียน 2) การคิดประเด็นการเรียนรู้จากแรงบันดาลใจ 3) ร่วมมือกันเขียนแผนผังการจัดการเรียนรู้ 4) จัดการเรียนรู้ 5) ผู้เรียนประเมินตนเอง 6) เน้นย้ำ ชำทวนชวนคิดต่อยอด (จรัล ทองปิยะภูมิ, 2557; ดุสิต วิพรรณนะ, 2564; บัญญัติ ชำนาญกิจ, 2560; โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน, 2567)

2. จากการถอดบทเรียนหลังการดำเนินโครงการพัฒนากระบวนการคิดผ่านกิจกรรม Q-Classroom ถือเป็นการสะท้อนผลการจัดกิจกรรม Active Learning ด้วย โครงงานนวัตกรรมชุมชน (Community Innovation Project : CIP) จำนวน 4 โครงงาน ได้แก่ โครงงานแปงปั้นหรรษา โครงงาน STEM Food : ข้าวจี๊แฟนซี โครงงานคนเอาถ่าน สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น และโครงงานไม้ไผ่คลายนิ้วล็อค ซึ่งมีผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์โครงการโดยภาพรวม และแต่ละวัตถุประสงค์สามารถที่จะนำไปปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้และสามารถที่จะวัดผลได้ มีการคัดเลือกโครงงาน จำนวน 4 โครงงาน เพราะเป็นตัวแทนของแต่ละระดับหรือช่วงชั้นซึ่งเป็นมติการคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมาย ลักษณะการดำเนินงานนั้นครูผู้สอนจะเป็นลักษณะผู้ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ เป็นลักษณะโค้ช (Coach) และนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติในการสร้างสรรค์ผลงานจากโครงงานถือเป็นการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ขั้นตอนการดำเนินโครงการเป็นเสมือนการทำหน้าที่ปกติในการทำงานของครู กล่าวคือ มีการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ซึ่งครูให้ความสำคัญกับลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เน้นให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติหรือลงมือกระทำ ครูจะเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สื่อที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้ของแต่ละโครงงานร่วมกับนักเรียน มีการชี้แจงในวัตถุประสงค์ของโครงงาน ระยะเวลาการดำเนินโครงการ ขั้นตอนการดำเนินงานโครงงาน และการติดตามและประเมินผลโครงงาน มีการนิเทศ ติดตามและประเมินผล นอกจากนี้ โรงเรียนยังมีการจัดนิทรรศการพร้อมทั้งนำผลงานนักเรียนเข้าประกวดในระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 โดยได้รับรางวัล Best Practice มาหนึ่งโครงงาน ซึ่งเป็นความภาคภูมิใจของนักเรียนเจ้าของโครงงานและสร้างชื่อเสียงให้กับโรงเรียน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด Q-Classroom ด้วยนวัตกรรมชุมชนประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์โครงการ

อย่างไรก็ตามโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญตามมาตรการ 6Q (Q-Goal, Q-Coach, Q-Info, Q-PLC, Q-Network, Q-Classroom) ของโรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2 โดยภาพรวมในการวิจัยและพัฒนานี้ได้รับการพัฒนาจากการศึกษาหลักการ แนวคิด และทฤษฎี รวมทั้งผลการวิจัย มีการนำไปตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญหลายขั้นตอน พบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพสามารถนำไปเผยแพร่หลังการทดลองได้ โดยพิจารณาจากผลการประเมิน 2 ประการ คือ การประเมินบรรยากาศการเรียนการสอน และการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ผลงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่านเห็นสอดคล้องกันว่า โลกในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต วิธีการที่เด็ก ๆ สื่อสารกับเพื่อน ๆ การรับรู้และแบ่งปันข้อมูลข่าวสารและการดำเนินชีวิตแตกต่างจากในยุคของพ่อแม่หรือครูเป็นอย่างมาก ไม่เฉพาะเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น แต่รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วไร้ขีดจำกัด หน้าที่ของผู้ใหญ่คือการเตรียมเด็กเหล่านี้ให้พร้อมสำหรับงานและอาชีพใหม่ ๆ ที่จะเกิดในอนาคตและอาจไม่มีอยู่ในปัจจุบัน เด็ก ๆ จึงต้องได้รับการฝึกฝนทักษะที่จำเป็น เช่น ทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ความร่วมมือการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ การ

สื่อสารสนเทศ การเท่าทัน สื่อคอมพิวเตอร์เทคโนโลยี สารสนเทศอาชีพและการเรียนรู้ เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 ต่อไป (วิจารณ์ พานิช, 2555; Taylor & Fratto, 2012) การเรียนการสอนในยุคใหม่จึงต้องเปลี่ยนแปลงไป ห้องเรียนธรรมดาถูกเปลี่ยนให้เป็นห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การนำไปใช้หรือเผยแพร่จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่ครบถ้วนของโปรแกรม ตลอดจนข้อเสนอแนะจากการถอดบทเรียน ทั้งการถอดบทเรียนจากโครงการที่ 1 ที่เกี่ยวข้องกับครู และโครงการที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) อาจจะมีการใช้รูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) ซึ่งทำให้บุคลากรร่วมคิดร่วมทำในการนำมาตรการ 6Q ไปสู่เป้าหมายความสำเร็จได้ทันเวลาหรือไม่ได้ใช้เวลานานจนเกินไป

2) ควรขยายผลเพื่อการวิจัยโปรแกรมพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบผ่านการขับเคลื่อนจากภายในเป็นสำคัญ ตามมาตรการ 6Q ไปสู่โรงเรียนที่มีบริบทใกล้เคียงกันซึ่งโรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น จะเป็นแบบอย่างแนวทางเพื่อให้โรงเรียนที่ทำวิจัยมีการพัฒนาและต่อยอดได้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.). (2564). *Q-info เครื่องมือลดภาระครู เพิ่มคุณภาพผู้เรียน*. จาก www.eef.or.th/donate/

จรัล ทองปิยะภูมิ. (2557). *หัวใจของการปฏิรูปการศึกษาคาทอลิก การบูรณาการระหว่างวัฒนธรรม. ความเชื่อและชีวิต*. กรุงเทพฯ: จูนพับลิชชิ่ง.

บัญญัติ ชำนาญกิจ. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. นครสวรรค์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์. (2559). “การศึกษาไทย 4.0,” *การศึกษาไทย 4.0 ในบริบทการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*. จาก <https://bit.ly/2MAwCHE>

นันทพงษ์ ส่งอำไพ, ศิริวรรณ ฉัตรมณีรุ่งเจริญ และ ภรทิพย์ สุภัทรชัยวงศ์. (2564). *การพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบด้วยระบบสารสนเทศ Q-Info: การโค้ชและสนับสนุนการทำงานของโรงเรียนในโครงการพัฒนาครูและโรงเรียนเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อย่างต่อเนื่อง รุ่นที่ 2 ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 13 “การบูรณาการสหวิทยาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น”*.

ดุสิต วิพรรณนะ. (2564). *ตำราวิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้*. ชัยภูมิ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ.

โรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น. (2567). *แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567*. สุรินทร์: โรงเรียนบ้านอ้อดลิงชั้น.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี- สฤษดิ์วงศ์.

สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2564). *รายงานการประเมินคุณภาพภายนอก*

: ผลการประเมิน SAR ภายใต้สถานการณ์ COVID-19 การศึกษาปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้น
พื้นฐาน โรงเรียนบ้านอ้อตลิ่งชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 2.
กรุงเทพฯ: สำนักงาน.

Taylor, L. M., and Fratto, J. M. (2012). *Transforming Learning through 21st Century Skill*.
New Jersey.