ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติแบบปรกติใหม่ ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด19 ผ่านการเรียนการสอนออนไลน์

The result of a Role Playing in New Normal Life During the COVID-19 Epidemic throug Online Classroom

ชลธิชา รุ่งสาตรา

Chonthicha Rungsattra

สาขาการจัดการอุตสาหกรรมการบริการ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยพายัพ

Department of Hospitality Industry Management International College, Payap University

amija@outlook.co.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงผสานวิธี เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ก่อน-หลังการเรียน และแบบวัดระดับความพึงพอใจของนักศึกษา ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสังเกตการณ์ และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การใช้สถิติ t-test การทดสอบเปรียบเทียบคะแนน Pretest กับคะแนน Posttest โดยใช้สถิติ t-test แบบ Dependent Sample ค่าเฉลี่ยและร้อยละ (เชิงปริมาณ) การวิเคราะห์ผลแบบสังเกตการณ์และแบบสัมภาษณ์ (เชิงคุณภาพ)

ผลการวิจัยพบว่า

1) นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับมัคคุเทศก์ บทบาท หน้าที่และขั้นตอนการปฏิบัติงานของมัคคุเทศก์ มีทักษะการบรรยายแหล่งท่องเที่ยวตามรายการนำเที่ยว ให้บริการและ

อำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวตามรายการนำเที่ยว รวมทั้งมีเจตคติที่ดี และมีจรรยาบรรณวิชาชีพมัคคุเทศก์ จากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติ จำนวน 2 ครั้ง ระหว่างการเรียนเนื้อหาตามช่วงเวลา

2 นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาดังกล่าว การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 20.15$, $sig. = 0.000$)

3) ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรายวิชาหลักการมัคคุเทศก์อยู่ในระดับมากที่สุด และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams อยู่ในระดับมากที่สุดด้วยเช่นกัน

คำสำคัญ: การพัฒนา; การเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ; แบบปรกติใหม่

Abstract

This Article aimed to study (1) study the development of Role Playing in New Normal Life during the COVID-19 epidemic with the Integration of Principle of Tourist Guide Classroom Teaching through Online Classroom. (2) to study the achievement of of Role Playing in New Normal Life during the COVID-19 epidemic with the Integration of Principle of Tourist Guide Classroom Teaching through Online Classroom. 3) to study the level of satisfaction of students to Role Playing in New Normal Life during the COVID-19 epidemic with the Integration of Principle of Tourist Guide Classroom Teaching through Online Classroom. This research model is mix method research. The population group is 15 students in the Department of Tourism and Hospitality Management, Year 3, Faculty of Business Administration. North - Chiang Mai

University. The tools used in the research were quizzes, observational, worksheets and assessment forms. The statistics used in the data analysis were Dependent Sample t-test, Percentage and mean (quantitative). Observation Form and Interview Form (qualitative).

The research results were found as follows;

1. Students have knowledge Understanding of tour guides, roles, duties and operating procedures of tour guides. Skilled in describing tourist attractions according to the tour itinerary Providing services and facilities to tourists according to the itinerary including having a good attitude and have professional ethics of tour guides from participating in the learning activities using role-playing 2 times during the content learning period

2. The pre-test had a mean score of 4.93, a standard deviation of 0.80 and a mean score of 8.80 post-test. A standard deviation of 0.68 indicates that the students' learning achievements after school were higher than before by using role play. Assuming that when comparing scores before and after studied, it was found that the students' post test scores after studied were significantly higher than pre-test at the 0.05 level (t = 20.15, sig. = 0.000).

3. The satisfaction assessment results found that the average level of students satisfaction towards the Principle of Tourist Guide Course were at the highest level. And the satisfaction level among students who had a learning of a role-playing learning style through the Microsoft Teams online classroom was also at the highest level.

Keywords: Development; Role Playing; New Normal

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 ในหมวด 6 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 และมาตรา 24 เน้นการจัดการศึกษาที่ยึดผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามความถนัดเต็มศักยภาพ โดยฝึกทักษะ กระบวนการคิดการจัดการจากประสบการณ์จริง ให้คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน เกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง โดยที่เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน (บรรจง อมรชีวิน, 2560: 28) สาขาการจัดการธุรกิจการบินและการท่องเที่ยว คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยนอร์ท–เชียงใหม่ มุ่งมั่นที่จะผลิตบัณฑิตให้มีคุณสมบัติตามความต้องการของตลาดแรงงานด้านการท่องเที่ยว โดยหนึ่งในกระบวนการนั้นคือ รายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ (Principle of Tourist Guide) เป็นการสอนให้นักศึกษามีคุณภาพและมาตรฐานในการปฏิบัติงานของมัคคุเทศก์ บุคลิกลักษณะมนุษยสัมพันธ์ของมัคคุเทศก์ กระบวนการและเทคนิคการนำเที่ยวนันทนาการ ระเบียบพิธีการเข้า-ออกราชอาณาจักร การสร้างความปลอดภัยในการเดินทางและการปฐมพยาบาลเบื้องต้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ตลอดจนการฝึกปฏิบัตินอกสถานที่ตามเส้นทางที่กำหนดตามข้อบังคับของสำนักงานพัฒนาการท่องเที่ยวและการท่องเที่ยว 4.0 ซึ่งจากการเรียนการสอนในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า การสอนแบบเน้นบรรยายทฤษฎีความรู้และเนื้อหาทางวิชาการ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในช่วงเวลาสั้นๆ และยังขาดความมั่นใจในตนเอง โดยเฉพาะในด้านการพูดแสดงความคิดเห็น ไม่กล้าแสดงออกในชั้นเรียน เช่น การตอบคำถามของอาจารย์ผู้สอน การตั้งคำถามในสิ่งที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจ ไม่กล้าพูดต่อหน้าผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความรู้ความเข้าใจกับเนื้อหาที่กำลังเรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติมาประกอบการสอนเสริม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบ เป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามวัตถุประสงค์

จากสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 คณะรัฐมนตรีมีมติให้สถานศึกษา ดำเนินการป้องกันโรคตามมาตรฐานของกระทรวงสาธารณสุขอย่างเคร่งครัด หนึ่งในวิธีรับมือกับการระบาดคือ

Social distancing หรือการเพิ่มระยะห่างระหว่างกันในสังคม เพื่อป้องกันการระบาดจากคนสู่คน ซึ่งมาตรการนี้ได้ผลดีกับทุกวงการทุกภาคส่วนที่ลดการติดเชื้อจากการที่มีผู้คนติดต่อกัน สำหรับในวงการการศึกษาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ มีการนำระบบการเรียนการสอนออนไลน์เข้ามาปรับใช้ เพื่อดำเนินการเรียนการสอนต่อไปภายในวิกฤติของการเกิดโรคระบาดนี้ ทั้งการสอนสด คือ การสอนในเวลาและถ่ายทอดสดการสอนให้ผู้เรียน ซึ่งนักศึกษาสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้ทันที คือสามารถโต้ตอบสอบถามพูดคุยกันได้ และการสอนแบบวีดีโอที่ผู้สอนอัดล่วงหน้าและผู้เรียนสามารถติดตามภายหลังสำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดเรื่องการเรียนการสอนออนไลน์แบบสดหรือ real time ดังนั้นในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด19 และมหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ได้กำหนดรูปแบบการเรียนการสอนด้วยการนำเอาบริการของห้องเรียนออนไลน์ผ่าน Microsoft Teams มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

ด้วยเหตุดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่อยากพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติแบบปรกติใหม่ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด19 ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ ผ่าน Microsoft Teams ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีกระบวนการฝึกคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ฝึกการสื่อสาร การตัดสินใจอย่างมีหลักการและเชิงเหตุผล มีทักษะในการแก้ไขปัญหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจเนื้อหาในชั้นเรียนรวมถึงพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนในรายวิชาดังกล่าว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์

3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงผสานวิธี พื้นที่วิจัย คือ มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่ ประชากร คือ นักศึกษาในรายวิชารายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ ที่เรียนในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 4 ชนิด ได้แก่ 1) แบบทดสอบความรู้ก่อน-หลังการเรียนในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ ใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน 2) แบบสัมภาษณ์ ใช้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน 3) ความพึงพอใจและข้อเสนอแนะ 4) แบบสังเกต รวบรวมข้อมูลโดยผู้สอนระหว่างเดือนมิถุนายน ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 นำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ t-test แบบ Dependent Sample การวิเคราะห์ผลค่าเฉลี่ยและร้อยละ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้ผลการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ การวิจัยเอกสาร วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาเขียนบรรยายเชิงพรรณนา สำหรับการรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองและมีขั้นตอนการดำเนินงาน คือ (1) ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ด้วยการสังเกตการณ์นักศึกษาทุกคน แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม และบันทึกลงในแบบสังเกต หลังจากที่ให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติ จำนวน 2 ครั้ง (2) ผู้วิจัยออกแบบข้อคำถามเพื่อใช้วัดความรู้ก่อนและหลังการเรียนรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ (3) ผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติด้วยห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams รูปแบบการเรียนการสอน Online On-demand และ On-hand (4) วัดผลการเรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนหลักการมัคคุเทศก์ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ คะแนนเต็ม 10 คะแนน (5) ผู้วิจัยดำเนินการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติด้วยห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams รูปแบบการเรียนการสอน Online On-demand และ On-hand ในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ (6) ทดสอบความรู้ ด้านหลักการมัคคุเทศก์หลังการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติด้วยห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams ของนักศึกษาเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ คะแนนเต็ม 10 คะแนน (7) ดำเนินการวัดระดับความพึงพอใจของที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงบทบาทสมมุติด้วยห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams ในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคลจำนวน 15 คน เพื่อทราบข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1. ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องหลักการมัคคุเทศก์ ที่ผู้สอนใช้รูปแบบออนไลน์ โดยจัดกิจกรรมเสริม คือการเรียนรู้โดยการแสดงบทบาทสมมุติ จำนวน 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยได้มอบหมายงานให้นักศึกษาทุกคนออกแบบรายการนำเที่ยว และให้แสดงบทบาทสมมติเป็นมัคคุเทศก์ที่นำเที่ยวในสถานที่ต่างๆ โดยใช้สื่อ Power Point นำเสนอภาพและรายการนำเที่ยวต่างๆ และให้เพื่อนๆ ใน MS Team เป็นลูกทัวร์เพื่อเป็นการฝึกฝนคุณภาพและมาตรฐานในการปฏิบัติงานของมัคคุเทศก์ บุคลิกลักษณะ มนุษยสัมพันธ์ของมัคคุเทศก์ กระบวนการและเทคนิคการนำเที่ยว นันทนาการ ระเบียบพิธีการเข้า-ออกราชอาณาจักร การสร้างความปลอดภัยในการเดินทางและการปฐมพยาบาลเบื้องต้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า โดยหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งผู้สอนจะชื่นชมในข้อดีของแต่ละคน และให้ข้อคิด ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงข้อเสียในการฝึกบทบาทสมมติมัคคุเทศก์ทุกๆ ครั้งและชวนคิดในกรณีที่เกิดเหตุไม่คาดฝันต่างๆ เพื่อฝึกให้นักศึกษาร่วมกันคิดวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขและป้องกันปัญหา จึงทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้การแสดงบทบาทบทบาทมัคคุเทศก์สมมติในห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams อย่างถูกต้องและเหมาะสม เนื่องด้วยเป็นรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติออนไลน์เป็นครั้งแรกของรายวิชา จึงทำให้นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติอย่างมีความคิดสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ที่ 2. ผลการวิจัยพบว่า ข้อค้นพบยังสะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการเรียนการสอนด้วยวิธีการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ ส่งผลให้นักศึกษามีค่าคะแนนที่ดีขึ้นทุกคน หากเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยครั้งที่ 1 คือ 4.93 และค่าคะแนนเฉลี่ยครั้งที่ 2 คือ 8.80 เท่ากับร้อยละ 81.73 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลคะแนน

ลำดับนักศึกษา	คะแนนครั้งที่1	คะแนนครั้งที่2	การพัฒนา
นักศึกษาคนที่ 1	4	9	125%
นักศึกษาคนที่ 2	5	8	60%
นักศึกษาคนที่ 3	4	8	100%
นักศึกษาคนที่ 4	6	10	66%
นักศึกษาคนที่ 5	4	9	125%
นักศึกษาคนที่ 6	5	9	80%
นักศึกษาคนที่ 7	5	10	100%
นักศึกษาคนที่ 8	4	8	100%
นักศึกษาคนที่ 9	5	9	80%
นักศึกษาคนที่ 10	4	8	100%
นักศึกษาคนที่ 11	5	9	80%
นักศึกษาคนที่ 12	6	9	50%
นักศึกษาคนที่ 13	6	9	50%
นักศึกษาคนที่ 14	6	9	50%
นักศึกษาคนที่ 15	5	8	60%
ค่าเฉลี่ย	**4.93**	**8.80**	**81.73**

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติผ่าน Microsoft Teams เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า

คะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (t = 20.15, sig. = 0.000) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชาดังกล่าว (n = 15)

การทดสอบ	(X)	S.D.	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนเรียน (Pre-Test)	4.93	0.80	20.15 *	0.0000
หลังเรียน (Post-Test)	8.80	0.68		

วัตถุประสงค์ที่ 3. ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams อยู่ในระดับมากที่สุดด้วยเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้การแสดงบทบามสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams ในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์

ความพึงพอใจ (ต่อ)	**ค่าเฉลี่ย**	**ระดับความพึงพอใจ**
รายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์	4.3	ระดับมากที่สุด
รูปแบบการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams	4.5	ระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่านักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องหลักการมัคคุเทศก์ที่ผู้สอนใช้รูปแบบออนไลน์ โดยจัดกิจกรรมเสริม คือการเรียนรู้โดยการแสดงบทบาทสมมุติ จำนวน 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยได้มอบหมายงานให้นักศึกษาทุกคนออกแบบรายการนำเที่ยว และให้แสดงบทบาทสมมุติเป็นมัคคุเทศก์ที่นำเที่ยวในสถานที่ต่างๆ โดยใช้สื่อ Power Point นำเสนอภาพและรายการนำเที่ยวต่างๆ และให้เพื่อนๆ ใน MS Team เป็นลูกทัวร์เพื่อเป็นการฝึกฝนคุณภาพและมาตรฐานในการปฏิบัติงานของมัคคุเทศก์ บุคลิกลักษณะ มนุษยสัมพันธ์ของมัคคุเทศก์ กระบวนการและเทคนิค

การนำเที่ยวนันทนาการ ระเบียบพิธีการเข้า-ออกราชอาณาจักร การสร้างความปลอดภัยในการเดินทางและการปฐมพยาบาลเบื้องต้น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งผู้สอนจะชื่นชมในข้อดีของแต่ละคน และให้ข้อคิดข้อเสนอแนะในการปรับปรุงข้อเสียในการฝึกบทบาทสมมติมัคคุเทศก์ทุกๆ ครั้งและชวนคิดในกรณีที่เกิดเหตุไม่คาดฝันต่างๆ เพื่อฝึกให้นักศึกษาร่วมกันคิดวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขและป้องกันปัญหา จึงทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้การแสดงบทบาทบทบาทมัคคุเทศก์สมมติในห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams อย่างถูกต้องและเหมาะสม เนื่องด้วยเป็นรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติออนไลน์เป็นครั้งแรกของรายวิชา จึงทำให้นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับ การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) ของนักศึกษาสาขาการท่องเที่ยว ระดับชั้น ปวช. 3 จำนวน 40 คน ห้องTI302 ในรายวิชามัคคุเทศก์ของชานนท์ เชี่ยวชาญ (2562) พบว่า การสังเกตพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการท่องเที่ยว จากรายการพฤติกรรมกล้าแสดงออก จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 สาขาการท่องเที่ยว ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกสูงกว่าก่อนการสอน

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา 504592 หลักการมัคคุเทศก์ การทดสอบก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.68 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน เพราะพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) ของนักศึกษาสาขาการท่องเที่ยว ระดับชั้น ปวช. 3 จำนวน 40 คน ห้องTI302 ในรายวิชามัคคุเทศก์ของชานนท์ เชี่ยวชาญ (2562) พบว่านักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการท่องเที่ยว

ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกสูงกว่าก่อนการสอน มีคะแนนหลังการสอน 748 และ 433 โดยคิดเป็นร้อยละ 54.12 และ 93.50 ตามลำดับ และการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมกล้าแสดงออก นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 สาขาการท่องเที่ยว โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) พิจารณาค่า X = 18.70 S.D. =0.99 ดังนั้น สรุปได้ว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังทดลองโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมุติมากกว่าคะแนนก่อนทดลองโดยวิธีสอนปกติ และยังสอดคล้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษโดยการแสดงบทบาทสมมติ (role play) ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างยนต์ วิทยาลัยพายัพเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ ของ พัทธนันท์ กรรณลา (2563) พบว่า นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขา ช่างยนต์ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ หลังจากได้รับการจัดการ เรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ(role play) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01 โดยจากคะแนนเต็ม 10 ได้คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 6.5 คะแนน (ร้อยละ 6.1 ของคะแนนเต็ม) และคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 7.5 (ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม) รวมทั้งงานวิจัยเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา 0109431 นิทานสุภาษิตจีน โดยใช้บทบาทสมมุติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ ของกรรณิการ์ ถีราวุฒิ (2560) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้การเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมุติ ในรายวิชา 0109431 นิทานสุภาษิตจีน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

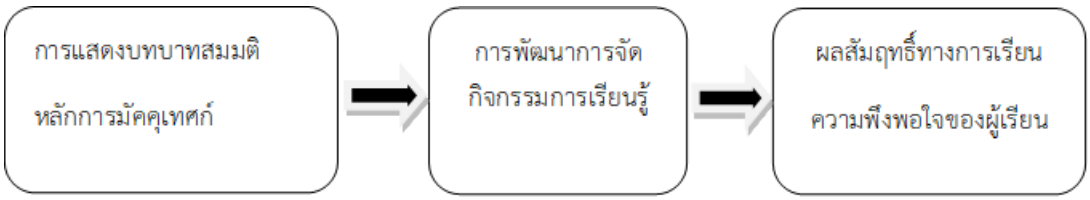
ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.3 และระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีรูปแบบการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมุติผ่านห้องเรียนออนไลน์ Microsoft Teams อยู่ในระดับมากที่สุดด้วยเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.5 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการปรับรูปแบบการเรียนรู้แบบการแสดงบทบาทสมมติผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งเป็นการเสริมพัฒนาการด้านพฤติกรรมกล้าแสดงออกสูงขึ้นและสร้างสรรค์ตามจินตนาการ ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษโดยการแสดงบทบาทสมมุติ (role play) ระดับชั้น

ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างยนต์ วิทยาลัยพายัพเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ ของพัทธนันท์ กรรณลา (2563) พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชีวิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมุติ (role play) อยู่ในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 มีค่า S.D. เท่ากับ 0.65 และสอดคล้องกับการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา 0109431 นิทานสุภาษิตจีน โดยใช้บทบาทสมมุติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ ของกรรณิการ์ ถีราวุฒิ (2560) พบว่านิสิตมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมุติ ในรายวิชา 0109431 นิทานสุภาษิตจีนในระดับมาก รวมทั้งงานวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านแบบปรกติใหม่ ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด19 ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอน รายวิชาสัมมนาการจัดการการท่องเที่ยวและการบริการ ผ่าน Microsoft Teams ของชลธิชา รุ่งสาตรา (2564) พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ในรูปแบบใหม่ที่นำมาปรับใช้ในช่วงโควิด 19 อยู่ในระดับมากที่สุด

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

ข้อค้นพบที่โดดเด่นจากการสังเกตการณ์คือ ทุกครั้งที่จัดกิจกรรมให้นักศึกษาแสดงบทบาทสมมุติทั้ง 2 ครั้ง นักศึกษาทุกคนมีการวางแผน เสริมสร้างจินตนาการ ออกแบบรายการนำเที่ยว โดยใช้การแสดงบทบาทสมมติเป็นมัคคุเทศก์ที่นำเที่ยวในสถานที่ต่างๆ เป็นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ และใช้สื่อ Power Point นำเสนอภาพรายการนำเที่ยวต่างๆ โดยมีเพื่อนๆ ใน MS Team เป็นลูกทัวร์ที่พร้อมจะเพิ่มบทบาทต่างๆ เพื่อให้มัคคุเทศก์ฝึกฝนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และทำงานบริการอย่างมีคุณภาพและได้มาตรฐานตามหลักการของมัคคุเทศก์ รวมทั้งบุคลิกลักษณะ มนุษยสัมพันธ์ กระบวนการและเทคนิคการนำเที่ยวนันทนาการ อย่างมืออาชีพ โดยกิจกรรมดังกล่าวนี้ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อฝึกฝนให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออก ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ ใน MS Team นั่นก็คือ กระบวนการในการฝึกพฤติกรรมของบุคคลให้เป็นผู้กล้าแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมีเหตุผลและเป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นการรักษาสิทธิของตนเองโดยมิได้ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ซึ่งเมื่อกระทำหรือแสดงออกไปแล้ว ไม่มีความยากลำบากใจ หรือ

ความวิตกกังวลในการแสดงออก การแสดงบทบาทสมมติ จึงเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามวัตถุประสงค์



ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การแสดงบทบาทสมมุติ (role play) เป็นเทคนิตการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. การฝึกทักษะการคิด ต้องใช้การฝึกที่สม่ำเสมอและติดต่อกันเป็นเวลานาน ถ้าผู้สอนพยายามสอนแบบกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิดอย่างสม่ำเสมอ ก็จะเป็นพื้นฐานการคิดที่ดีและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. การสอนให้นักเรียนเกิดทักษะการคิด ครูต้องให้ความสำคัญกับการให้ความช่วยเหลือหรือคำแนะนำ เพราะในขณะที่ใช้กิจกรรมเป็นฐานครูควรสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริม ความกล้าคิดกล้าพูด การให้เหตุผลประกอบการออกแบบการทำงานให้อยู่ในกรอบหลักการแต่อิสระทางความคิด

4. การเสริมแรงให้กำลังใจสม่ำเสมอของผู้สอนเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนที่ดี

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียนตั้งแต่เริ่มเรียนในแต่ละรายวิชา เพื่อจะได้พัฒนาให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะรายวิชาที่จำเป็นต้องฝึกฝนด้านการสื่อสาร ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบแสดงบทบาทสมมุติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้นผู้สอนจึงควรนำ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมุติมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งสามารถนำ ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนควรคำ นึงถึงประเด็นพื้นฐานด้านทักษะทางภาษาของผู้เรียนด้วย

2. ควรศึกษาผลการใช้การเรียนการสอนแบบแสดงบทบาทสมมุติในรายวิชาอื่นๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร

References

กรรณิการ์ ถีราวุฒิ. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา 0109431 นิทานสุภาษิตจีน โดยใช้บทบาทสมมุติ ของนิสิตหลักสูตรวิชาภาษาจีน ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยทักษิณ. *วารสารอินทนิลทักษิณสาร. (12)*3, 127-140.

บรรจง อมรชีวิน. (2560). *อยากสอนศิษย์ให้คิดเป็น.* นนทบุรี : ภาพพิมพ์.

ชานนท์ เชี่ยวชาญ (2562). *การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ (Role Playing) ของนักศึกษาสาขาการท่องเที่ยว ระดับชั้น ปวช. 3 จำนวน 40 คน ห้อง TI302 ในรายวิชามัคคุเทศก์*. (วิจัยในชั้นเรียน). เชียงใหม่: วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ.

พัทธนันท์ กรรณลา (2563). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการพูดภาษาอังกฤษโดยการแสดงบทบาทสมมติ (role play) ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 สาขาช่างยนต์ วิทยาลัยพายัพเทคโนโลยีและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่*. (วิจัยในชั้นเรียน). เชียงใหม่: วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ชลธิชา รุ่งสาตรา (2564). *การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านแบบปรกติใหม่ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด19 ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอน รายวิชาสัมมนาการจัดการการท่องเที่ยวและการบริการ ผ่าน Microsoft Teams*. (วิจัยในชั้นเรียน). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่.