

การใช้เทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

Drill and Practice Technique on Learning Management System for Enhanced Academic Achievement Based on Behaviorism Theory

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัฐสภา แก่นแก้ว
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
E-mail: rattasapa.ka@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างรูปแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยมมีวัตถุประสงค์เพื่อ(1)สร้างรูปแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม(2) ศึกษาพฤติกรรมการทำซ้ำ เพื่อให้เกิดการจดจำที่นำไปสู่ความคงทนในการจำ และ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนให้ดีขึ้น โดยการออกแบบการสอนด้วยการใช้ระบบการจัดการเรียนรู้ที่มีระบบการทดสอบและประเมินผล โดยสร้างคำถามที่มีแนวการตอบแบบเดิมหลาย ๆ คำถาม จัดเก็บเป็นคลังข้อสอบแบบปรนัย จากนั้นออกแบบระบบการสุ่มข้อสอบ กำหนดให้ระบบจับเวลาการทำข้อสอบและใช้การตรวจข้อสอบอัตโนมัติจากนั้นจึงมอบหมายให้ผู้เรียนทำข้อสอบ โดยระบบจะสุ่มคำถามจะสลับตัวเลือกคำตอบใหม่ทุกครั้งเมื่อผู้เรียนเริ่มทำใหม่ ผู้เรียนสามารถทำข้อสอบซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง โดยระบบจะนำเสนอคะแนนครั้งที่ได้สูงสุดมาใช้ ผู้เรียนจะได้รับทราบผลคะแนนทันทีหลังจากทำข้อสอบแต่ละครั้ง โดยมีคะแนนที่สูงขึ้นเป็นสิ่งเร้า เมื่อผู้เรียนพยายามทำข้อสอบซ้ำจนกว่าจะได้คะแนนเต็ม จะสอดคล้องกับกฎแห่งการเรียนรู้ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยมของธอร์นไคค์ โดยยังมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือบ่อยครั้งเท่าใด การเรียนรู้นั้น ก็จะอยู่ได้นานและคงทน เมื่อผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการทำซ้ำ ทำให้เกิดการจดจำ นำไปสู่ความคงทนในการจำ และ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนให้ดีขึ้นได้

คำสำคัญ: การฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดระบบการจัดการเรียนรู้ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมความคงทนในการจำ

ABSTRACT

Creating patterns of Drill and Practice Technique on Learning Management System (LMS) for enhanced academic achievement based on behaviorism theory. The objectives are (1) to creating patterns of Drill and Practice Technique on Learning Management System (LMS) for enhanced academic achievement based on behaviorism theory (2) Study repetition behavior to achieve the recognition that leads to the retention of memory and improves the academic achievement. The instructor had designed a teaching technique by using quiz and evaluation function of a Learning Management System by created multiple-choice quiz questions, store them as multiple-choice quizzes, and then design a quiz system and run an automatically exams with unlimited attempts allowed. After that, Instructor was assigned students to take the exam. The LMS system will randomly ask questions and switch into the new questions every time when student re-attempted. Students can repeat the exam repeatedly. The maximum score will be used. Students will be informed of their scores immediately after each test. Higher scores are a stimulus. Students will try to repeat the test until they get a full score. In accordance with Thorndike's Laws of Learning, the response to stimuli is very frequent or frequent. The learning process will be long and durable. When learners are learning from repetition, they bring about recognition or remembering leads to the retention of students and can improve academic achievement.

KEYWORDS: Drill and Practice, Learning Management System, Behaviorism, Student Retention

1. บทนำ

ระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System : LMS) เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ จะประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ โดยที่ผู้สอนนำเนื้อหาและสื่อการสอนขึ้นเว็บไซต์รายวิชาตามที่ได้ขอให้ระบบ จัดไว้ให้ได้โดยสะดวก ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยผ่านเว็บ ผู้สอนและผู้เรียนติดต่อ สื่อสารได้ผ่านทางเครื่องมือการสื่อสารที่ระบบจัดไว้ให้ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กระดานถาม - ตอบ เป็นต้น ระบบนี้สามารถเก็บบันทึกข้อมูล กิจกรรมการเรียนของผู้เรียนไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตามและประเมินผลการเรียนการสอนในรายวิชานั้นอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถที่จะติดตามและดูรายงานกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนรวมไปถึงการสร้างวิชาเรียนและข้อสอบซึ่งเป็นการสร้างให้การเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมมีประสิทธิภาพสูงขึ้นอีกทั้งประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาอีกด้วย(อริชฐาน ทองกลิ่น, 2557)

การฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) ด้วยการออกแบบวิธีการที่กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนซ้ำหรือ ฝึกซ้ำในเนื้อหาวิชา ผู้เรียนมีโอกาสได้ตอบสนอง และบทเรียนจะให้การเสริมแรง (Reinforcement) โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนได้ทันที สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behavioral theories) ซึ่งมีแนวคิดว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นผลอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามี ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด (สุมาลี ชัยเจริญ, 2557)

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ กำหนดให้ผู้เรียนทำข้อสอบเก็บคะแนนซ้ำ บนระบบการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำคลังข้อสอบ และออกแบบระบบการทดสอบและประเมินผล โดยกำหนดให้ข้อสอบที่มีลักษณะเป็นแบบปรนัย ถูกสุ่มเลือกออกมาจากคลังข้อสอบ ซึ่งสุ่มคำถามและสุ่มสลับลำดับของคำตอบใหม่ทุกครั้งเมื่อผู้เรียนเริ่มทำข้อสอบซ้ำ รวมทั้งกำหนดให้ระบบจำกัดเวลาการทำข้อสอบและแจ้งผลสอบและข้อความตอบกลับให้ผู้เรียนทราบทันทีหลังจากทำแบบทดสอบเสร็จ โดยผู้เรียนสามารถทำซ้ำไม่จำกัดจำนวนครั้ง และใช้คะแนนครั้งที่ผู้เรียนทำได้มากที่สุด

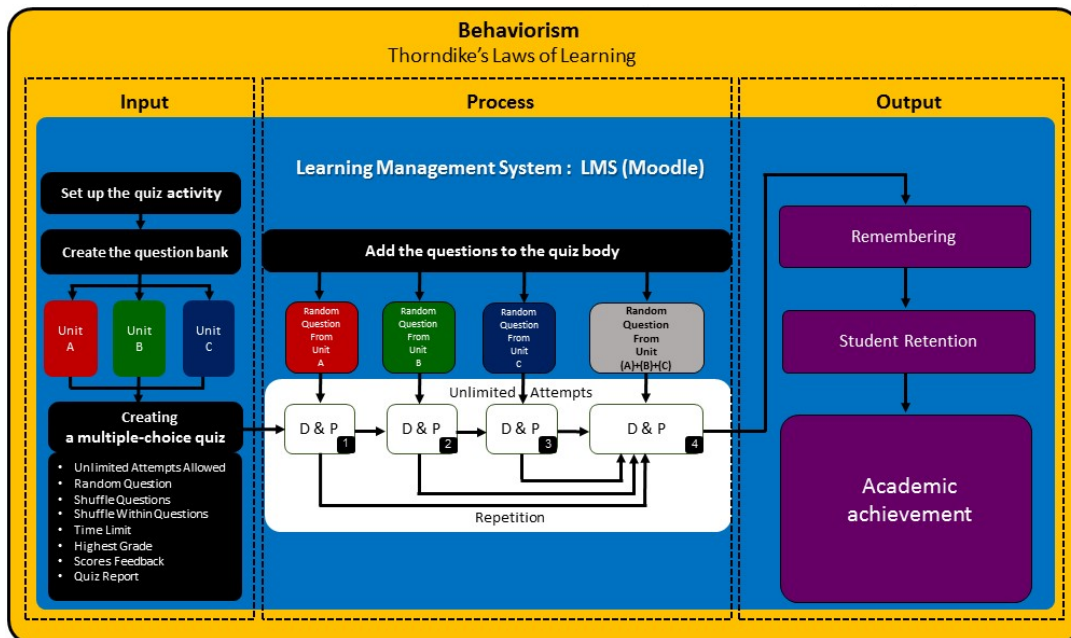
2. วัตถุประสงค์

(1) เพื่อสร้างรูปแบบการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

(2) ศึกษาพฤติกรรมการทำงานซ้ำ เพื่อให้เกิดการจดจำ ที่นำไปสู่ความคงทนในการจำ และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนให้ดีขึ้น

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

จากการสังเคราะห์เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาได้จัดทำ รูปแบบการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ดังนี้



D & P = Drill and Practice

ภาพที่ 1 รูปแบบการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice)บนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

รูปแบบการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice)บนระบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยมสามารถอธิบายกระบวนการได้ดังนี้

ข้อมูลนำเข้า (INPUT)

- 1) ผู้สอนสร้าง Quiz Activity ในระบบการจัดการเรียนรู้ Moodle (Version 1.9)
- 2) ผู้สอนสร้างคลังข้อสอบ (Question Bank) ปรนัยแยกออกเป็น 3 หน่วย (Unit) จำแนกตามบทเรียน ได้แก่
 - UnitA (ข้อสอบปรนัย 5 ตัวเลือก จากเนื้อหาบทที่ 1-3 จำนวน 120 ข้อ)
 - UnitB (ข้อสอบปรนัย 5 ตัวเลือก จากเนื้อหาบทที่4-7 จำนวน 120 ข้อ)
 - UnitC (ข้อสอบปรนัย 5 ตัวเลือก จากเนื้อหาบทที่8-12 จำนวน 120 ข้อ)
- 3) ผู้สอนสร้างข้อสอบแบบปรนัยในระบบการจัดการเรียนรู้ โดยออกแบบตามคุณลักษณะ (Feature) แบบทดสอบ (Quiz) ระบบการจัดการเรียนรู้ Moodle (Version 1.9) โดยออกแบบดังนี้
 - Unlimited attempts allowed กำหนดให้ผู้เรียนสามารถทำข้อสอบซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
 - Random Question กำหนดให้ระบบสุ่มตัวอย่างข้อสอบมาให้ทำ โดยสุ่มเลือกข้อสอบใหม่ทุกครั้งที่คุณเรียนทำข้อสอบซ้ำ
 - Shuffle questions กำหนดให้ระบบสลับตำแหน่งของคำถาม โดยสลับตำแหน่งข้อที่สุ่มมาให้ทำใหม่ทุกครั้งที่คุณเรียนทำข้อสอบซ้ำ
 - Shuffle within questions กำหนดให้ระบบสลับตำแหน่งของตัวเลือกคำตอบ โดยสลับตำแหน่งของตัวเลือกคำตอบใหม่ทุกครั้งที่คุณเรียนทำข้อสอบซ้ำ
 - Time limit กำหนดเวลาในการทำข้อสอบแต่ละชุด โดยให้เวลาในการทำที่จำกัด
 - Highest grade Method กำหนดให้นำผลคะแนนครั้งที่คุณเรียนได้คะแนนสูงสุดมาใช้
 - Scores feedback กำหนดให้ระบบแจ้งข้อความตอบกลับที่คุณสอนกำหนดไว้โดยอัตโนมัติ โดยเป็นข้อความเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้คุณเรียนทำข้อสอบซ้ำ
 - Quiz Report กำหนดให้ระบบแสดงรายงานสรุปผลการทำข้อสอบแต่ละครั้ง

กระบวนการ (Process)

- 1) ผู้สอนบรรจุข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ (Question Bank) ตามที่ออกแบบไว้ ซึ่งกำหนดให้ระบบสุ่มคำถาม จากคลังข้อสอบใหม่ทุกครั้งที่เราเริ่มทำใหม่ โดยกำหนดระยะเวลาในการทำ จำนวน 4 ครั้ง ดังนี้
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 1 : กำหนดให้ทำข้อสอบซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitA มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 2 : กำหนดให้ทำข้อสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitB มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 3 : กำหนดให้ทำข้อสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitC มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 4 : กำหนดให้ทำข้อสอบ UnitA + UnitB + UnitC สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง กำหนดเวลาในการทำภายใน 30 นาที โดยกำหนดให้ระบบสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) มาจำนวน 80 ข้อ ดังนี้
 - สุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitA จำนวน 20 ข้อ
 - สุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitB จำนวน 20 ข้อ
 - สุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitC จำนวน 40 ข้อ

- 2) ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียน เข้าทำ Quiz เพื่อฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) ในระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) โดยเก็บคะแนนด้วยการทดสอบ (Quiz) แบบปรนัย จำนวน 4 ครั้ง ได้แก่
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 1 : กำหนดให้ทำแบบทดสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitA มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ (กำหนดให้ทำภายใน การเรียนสัปดาห์ที่ 2-3)
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 2 : กำหนดให้ทำแบบทดสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitB มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที

สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ (กำหนดให้ทำภายใน การเรียนสัปดาห์ที่ 6-7)

- Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 3 : กำหนดให้ทำแบบทดสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitC มาจำนวน 40 ข้อ กำหนดเวลาในการทำภายใน 15 นาที สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ (กำหนดให้ทำภายใน การเรียนสัปดาห์ที่ 11-12)
 - Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 4 : กำหนดให้ทำ แบบทดสอบ ซึ่งสุ่มข้อคำถามปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitA+ UnitB+ UnitC มาจำนวน 80 ข้อ กำหนดเวลาในการ ทำภายใน 30 นาทีสามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ (กำหนดให้ทำภายในการเรียนสัปดาห์ที่ 14-15)
- 2) กระบวนการฝึกทักษะและการทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ เรียนซ้ำหรือ ฝึกซ้ำในเนื้อหารายวิชา ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสตอบสนอง และบทเรียนจะให้ การเสริมแรง (Reinforcement) โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนได้ทันที สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behavioral theories) ซึ่งมีแนวคิดว่าการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นผลอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด ซึ่งการเรียนรู้ จะเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการ ตอบสนองโดยการลองผิดลองถูกจนกว่าจะสามารถค้นพบวิธีการตอบสนองที่ให้ผลซึ่งทำให้เกิด ความพึงพอใจที่สุด อันจะเกิดการเรียนรู้และตอบสนองในรูปนั้นต่อไป โดยกระบวนการที่ ผู้วิจัยออกแบบมานี้ สอดคล้องกับกฎแห่งการเรียนรู้ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ (Thorndike's Laws of Learning) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) หรือ การกระทำซ้ำ ซึ่ง Edward Lee Thorndike กล่าวไว้ว่า ยิ่งมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือ บ่อยครั้งเท่าใด การเรียนรู้ นั้น ก็จะอยู่ได้นานและคงทน แต่ถ้าหากไม่ได้รับสิ่งเร้าและการ ตอบสนอง การเรียนรู้ นั้นจะค่อย ๆ เลือนหายไป

4.ผลการนำไปใช้

ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้รูปแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการ เรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยมในการสอนรายวิชา RTV 305 การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ 1 โดยมีผู้เรียนรวมทั้งสิ้น 135 คน พบว่า รูปแบบดังกล่าว กระตุ้นให้ เกิดพฤติกรรมในการเรียนที่นำไปสู่ความคงทนในการจำ (Student Retention) และ สามารถพัฒนา

ผลสัมฤทธิ์ในการเรียน (Academic achievement) ให้ดีขึ้น เมื่อเทียบกับการเรียนรายวิชาเดียวกันในภาคเรียนที่ผ่านมา ซึ่งเมื่อผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียน เข้าทำ Quiz เพื่อฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) ในระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) โดยเก็บคะแนนด้วยการทดสอบ (Quiz) แบบปรนัย จำนวน 4 ครั้ง มีจำนวนการทำซ้ำ แสดงได้ ดังตารางต่อไปนี้

ครั้งที่	สุ่มข้อความปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ	จำนวนข้อสอบ	ระยะเวลาการทำ	จำนวนการทำซ้ำ	จำนวนครั้งโดยเฉลี่ยต่อผู้เรียน 1 คน
Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 1	UnitA	40 ข้อ	15 นาที	1,209 ครั้ง	8.95 ครั้ง
Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 2	UnitB	40 ข้อ	15 นาที	1,681 ครั้ง	12.45 ครั้ง
Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 3	UnitC	40 ข้อ	15 นาที	598 ครั้ง	4.42 ครั้ง
Drill and Practice(D&P) ครั้งที่ 4	UnitA + UnitB + UnitC	80 ข้อ	30 นาที	675 ครั้ง	5 ครั้ง

ตารางที่ 1 ตารางสรุปผลการทดลองใช้รูปแบบในการสอนรายวิชา RTV 305

จากตารางข้างต้น การกำหนดให้มีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice(D&P))ครั้งที่ 4ซึ่งกำหนดให้ทำ แบบทดสอบ ซึ่งสุ่มข้อความปรนัย (Question) จากคลังข้อสอบ UnitA+ UnitB+ UnitC มาจำนวน 80 ข้อ สามารถทำซ้ำได้โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ มีจำนวนการทำ 675 ครั้ง คิดเป็นจำนวนเฉลี่ย 5 ครั้ง ต่อผู้เรียน 1 คน มีจำนวนครั้งในการทำสูงสุด 286 ครั้ง

	First name / Surname	ID number	Started on	Completed	Time taken	Grade/3	#1	#2	#3
<input type="checkbox"/>	PREAM KHAWTONG	57001871	4 February 2016, 04:49 PM	4 February 2016, 04:55 PM	5 mins 30 secs	3	0.1/0.1	0.1/0.1	0.1/0.1
<input type="checkbox"/>	KHANITHA MONTRI	57034570	5 February 2016, 10:54 AM	5 February 2016, 11:04 AM	9 mins 58 secs	3	0.1/0.1	0.1/0.1	0.1/0.1
<input type="checkbox"/>	PORNPIMOL KHAMDANG	57031722	6 February 2016, 12:02 AM	6 February 2016, 12:10 AM	8 mins 26 secs	3	0.1/0.1	0.1/0.1	0.1/0.1

ภาพที่ 2 ฐานข้อมูลคะแนนของผู้เรียน และระยะเวลาในการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice)

1 Shot 2 Shot ที่ต่อเนื่องกัน จะสร้างแนวความคิด (IDEA) ปมอกความรู้สึกที่อยู่ภายในใจ (Insight Emotion) หรือลักษณะนิสัยของตัวละคร (Character trait) หลักการเป็นการ คัดภาพแบบใด

Marks: 1

Choose one answer.

- a. IKIE MATCH ✗
- b. CONCEPT MATCH ✗
- c. IDEO MATCH ✗
- d. RELATIONAL MATCH ✓
- e. IKIA MATCH ✗

Make comment or override grade

Correct

Marks for this submission: 1/1.

2 เมื่อผู้ตัดต่อ คำค้นภาพ Shot ที่เป็นภาพ 2 ภาพที่มีความแตกต่างกัน เช่น สถานที่แตกต่างกัน (Different Location) เวลาที่แตกต่างกัน (Different Time) จะเกิดสิ่งที่จะเรียกว่าอะไร

Marks: 1

Choose one answer.

- a. SOUND CUT ✗
- b. CONCEPT CUT ✗
- c. Mismatches ✓
- d. ROPE MATCH ✗
- e. IDEO MATCH ✗

Make comment or override grade

Correct

Marks for this submission: 1/1.

ภาพที่ 3 ตัวอย่างของข้อความในคลังข้อสอบ

การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ 1 [582-RTV305(T)-Rattasapa.Ka] You are logged in as Rattasapa Kankaew (Logout)

SPU e-Learning > 582-RTV305(T)-Rattasapa.Ka > Quizzes > QUIZ : 1-12 สำหรับบทเรียนเนื้อหาที่สำคัญ ก่อนการสอบปลายภาค (ปีระชน 19 พ.ศ.2559 : 12.00 น.) > Review of attempt 255

Info Results Report Analysis Preview Edit Update this Quiz

Overview **Regrade** Manual grading Item analysis MCQ breakdown

QUIZ : 1-12 สำหรับบทเรียนเนื้อหาที่สำคัญ ก่อนการสอบปลายภาค (ปีระชน 19 พ.ศ.2559 : 12.00 น.)

Review of attempt 255

PORNPIMOL KHAMDANG

Attempts 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, **255**, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286

Started on Sunday, 1 May 2016, 06:59 PM

Completed on Sunday, 1 May 2016, 07:04 PM

Time taken 5 mins 37 secs

Grade 80 out of a maximum of 80 (100%)

Feedback ขอแสดงความยินดีในการได้รุ่นของคุณครับ คุณได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ความรู้ที่ สำคัญกว่าคะแนนครับ

ภาพที่ 4 ข้อมูลสถิติการทำข้อสอบของผู้เรียนที่มีจำนวนครั้งในการทำซ้ำมากที่สุด

การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ 1 [582-RTV305(T)-Rattasapa.Ka] Edit questions

Section Name	Quiz closes	Attempts
3 QUIZ 1-2-3 : ขั้นตอนการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ และ การวางแผนการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ จำนวน 30 ข้อ เกณฑ์ผ่าน 3% ใ้เวลา 10 นาที กำหนดเปิด QUIZ วันที่ 10 ก.พ.59 (20.00 น)	Wednesday, 10 February 2016, 08:00 PM	Attempts: 1209
6 QUIZ 4-5-6 : การถ่ายทำคีย์คองโทรทัศน์ มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ และ การตัดต่อ ลำดับภาพ จำนวน 40 ข้อ เกณฑ์ผ่าน 4% ใ้เวลา 15 นาที กำหนดเปิด QUIZ วันที่ 24 ก.พ.59 (20.00 น)	Wednesday, 24 February 2016, 08:00 PM	Attempts: 1681
8 QUIZ บรรยายสรุป 1-7+9-10-11-12 : การถ่ายทำ มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ และการ สื่อความหมายด้วยภาพ จำนวน 30 ข้อ เกณฑ์ผ่าน 3% ใ้เวลา 20 นาที กำหนดเปิด QUIZ วันที่ 21 มี.ค.59 (20.00 น)	Monday, 21 March 2016, 08:00 PM	Attempts: 598
15 QUIZ : 1-12 สำหรับบทเรียนเนื้อหาที่สำคัญ ก่อนการสอบปลายภาค (ปีระชน 19 พ.ศ.2559 : 12.00 น.)	Thursday, 19 May 2016, 12:00 PM	Attempts: 675

Moodle Docs for this page

You are logged in as Rattasapa Kankaew (Logout)

ภาพที่ 5 สถิติจำนวนครั้งของการทำข้อสอบ ของผู้เรียนจำนวน 135 คน

จากการทดลองใช้รูปแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ในการสอนรายวิชา RTV 305 การผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ 1 พบว่าการทำจำนวนครั้งมาก จะทำให้ความคงทนในการจำดีขึ้น โดยพบว่าคะแนนการสอบที่ผู้เรียนได้เต็ม และจำนวนครั้งที่ใช้ในการทำข้อสอบ มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกกับความคงทนในการจำและผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

5. สรุป

การฝึกทักษะและการทำแบบฝึกหัด (Drill and Practice) ด้วยการออกแบบวิธีการที่กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนซ้ำหรือ ฝึกซ้ำในเนื้อหาวิชา ผู้เรียนมีโอกาสได้ตอบสนอง และบทเรียนจะให้การเสริมแรง (Reinforcement) โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนได้ทันที สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behavioral theories) ซึ่งมีแนวคิดว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นผลอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัดได้ โดยแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) นั้น นักจิตวิทยาได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) กับการตอบสนอง (Response) หรือพฤติกรรมที่แสดงออกมา ซึ่งจะให้ความสนใจกับพฤติกรรมที่สามารถวัดและสังเกตจากภายนอกได้ และเน้นความสำคัญของสิ่งแวดล้อม เพราะเชื่อว่า สิ่งแวดล้อมเป็นตัวที่กำหนดพฤติกรรม ในแนวคิดกลุ่มพฤติกรรมนิยม เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองหรือการแสดงพฤติกรรมและถ้าหากได้รับการเสริมแรงจะทำให้มีการแสดงพฤติกรรมนั้นถี่มากขึ้น และ ด้วยระบบการจัดการเรียนรู้ (Learning Management System : LMS) ที่มีระบบการทดสอบและประเมินผล (Test and Evaluation System) ที่ผู้สอนสามารถจัดทำคลังข้อสอบ โดยออกแบบระบบการสุ่มข้อสอบ กำหนดให้ระบบ จับเวลาการทำข้อสอบและการตรวจข้อสอบอัตโนมัติ สามารถออกแบบการสอน โดยกำหนดให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบในลักษณะ Drill and Practice โดยให้ทำซ้ำๆ สอดคล้องกับกฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) ดังที่ Edward Lee Thorndike กล่าวว่า ยิ่งมีการตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือบ่อยครั้งเท่าใด การเรียนรู้ก็จะอยู่ได้นานและคงทน แต่ถ้าหากไม่ได้รับสิ่งเร้าและการตอบสนอง การเรียนรู้ก็จะค่อย ๆ เลือนหายไป ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้โดยการทำแบบฝึกหัดในบทเรียนนั้นด้วยการทำซ้ำๆ ในบทเรียนนั้น ทำให้เกิดการจดจำ (Remembering) นำไปสู่ความคงทนในการจำ และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนให้ดีขึ้นได้

6. ข้อเสนอแนะ

1) รูปแบบเทคนิควิธีการฝึกทักษะและทำแบบฝึกหัดบนระบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยม อาจเพิ่มตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับหลักจิตวิทยา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากทำแบบฝึกหัด เช่น การจับเวลาทำข้อสอบ การใช้ภาพเคลื่อนไหว หรือ ใช้เสียงประกอบ หรือการเน้น (Cueing) ชี้นำในแบบฝึกหัด ด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ มาประกอบในการออกแบบด้วย

2) ในการออกแบบคำถามควรเป็นคำถามขั้นสูง ไม่ใช่เพียงแคร์จำ และควรมีสิ่งเร้ากระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียน และมีรูปแบบของข้อสอบที่หลากหลาย และควรดำเนินการวิเคราะห์ข้อสอบควบคู่ไปด้วย

7. เอกสารอ้างอิง

- พรรณี เจนจิต. (2545). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : เสริมสินพีรพรสชิสเทม.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2557). การออกแบบการสอน หลักการ ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : แอนนาออฟเซต.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2556) จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อิชัยฐาน ทองกลิ่น. (2557). Learning Management System : LMS ระบบการจัดการเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558. จาก, <https://www.l3nr.org/posts/550883>
- Thorndike, E.L (1913). Educational psychology. New York: Columbia University.