



Kuakarun Faculty of Nursing

Navamindrathiraj University

ห้องเรียนไร้กรอบ ถอดหลักรักษาพยาบาลขั้นต้น

ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุขศาสตร์และเวชศาสตร์เขตเมือง



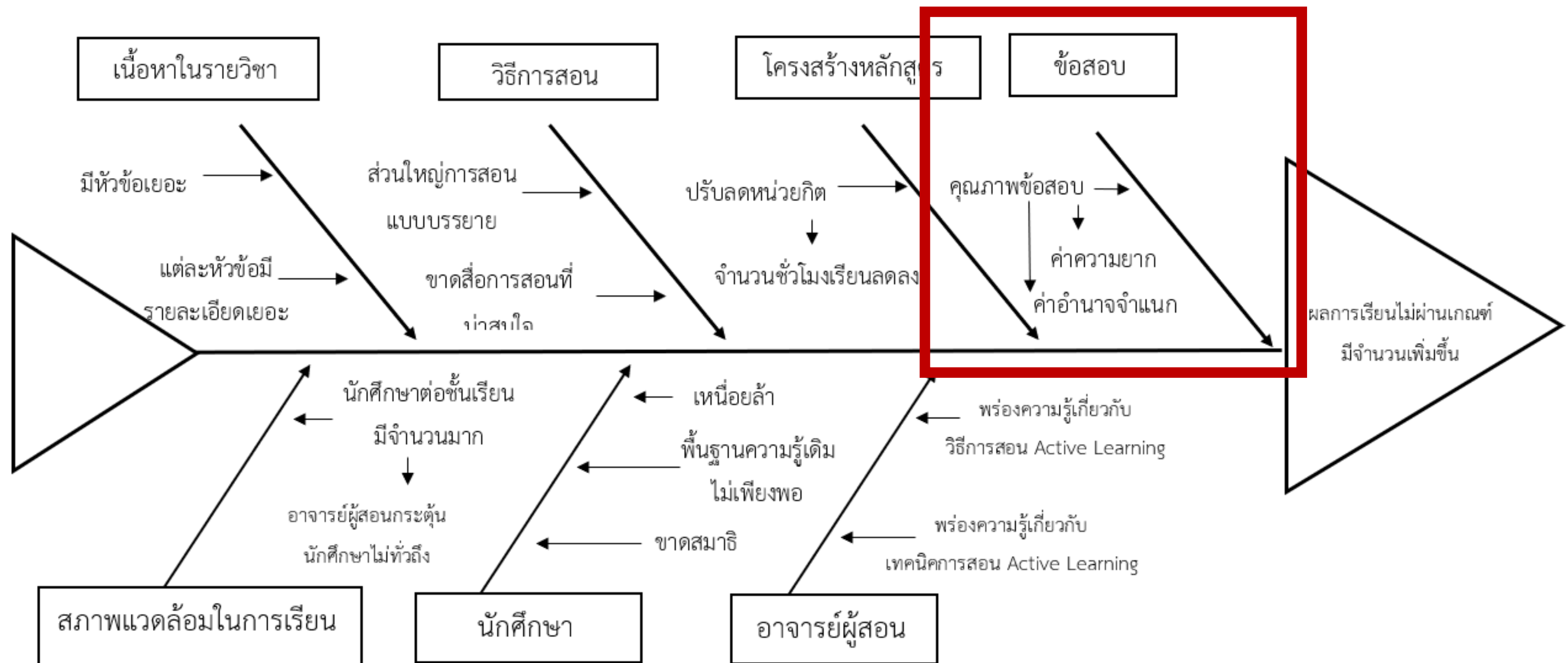
ที่มาและความสำคัญ

ปัญหาจำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ประเภทบุคลิกภาพของผู้เรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญต่อความชอบในวิธีการสอนและความสามารถในการรับรู้ข้อมูล การทำความเข้าใจความหลากหลายของบุคลิกภาพตามกรอบ MBTI จะช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรม Active Learning ที่ตอบโจทย์ความต้องการเฉพาะบุคคลได้ดียิ่งขึ้น

ทางภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุขศาสตร์ฯ จึงมีแนวคิดในการรวบรวมและจัดการ องค์ความรู้เพื่อนำมาพัฒนา “การจัดการเรียนการสอนรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น”





วัตถุประสงค์โครงการ

วัตถุประสงค์หลัก

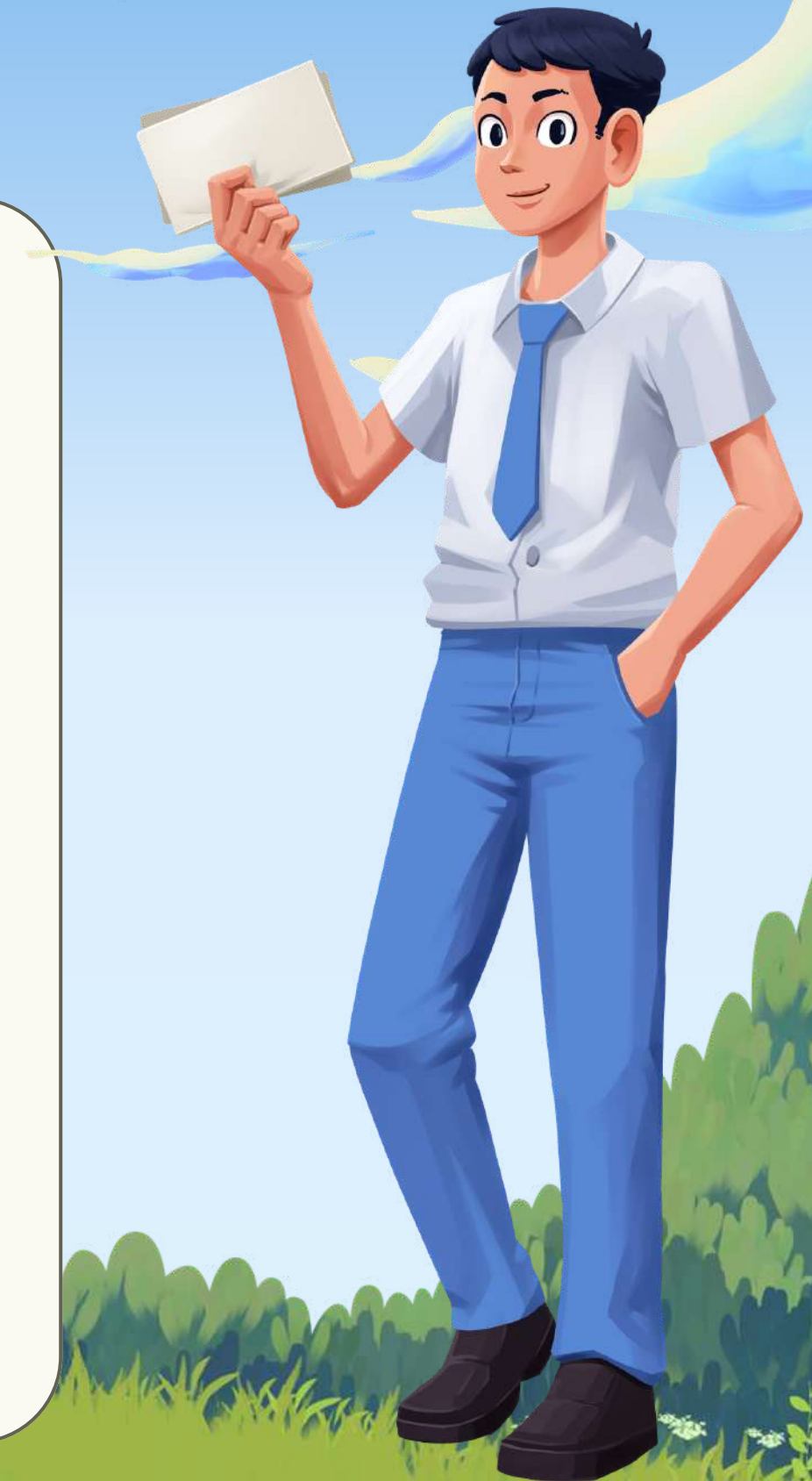
เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน
ในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น



วัตถุประสงค์โครงการ ๑

วัตถุประสงค์รอง

- ผลสอบรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้นในภาพรวมผ่านเกณฑ์
มากกว่าร้อยละ 50
- ผลสอบรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้นแยกรายหัวข้อการเรียนรู้ผ่าน
เกณฑ์ มากกว่าร้อยละ 50
- การเรียนรู้ในรายวิชาทำให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับย่อย
(Sub PLOs) มากกว่า 4.00
- ผลคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อวิธีการสอน มากกว่า 3.50



อาจารย์ผู้สอน
ในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น
จำนวน 10 คน



นักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3
จำนวน 230 คน

กลุ่มเป้าหมาย

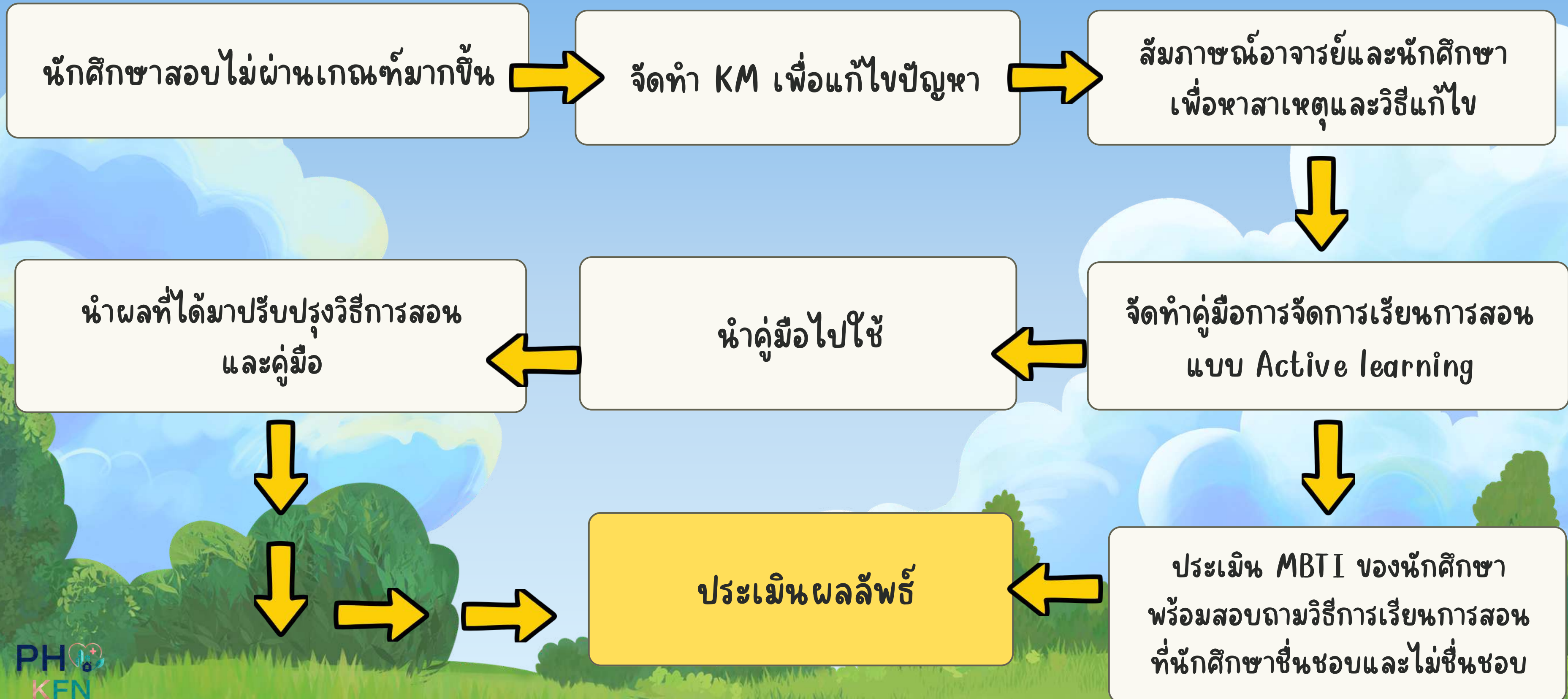


ตัดชีวิตความสำเร็จ



ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	ประเภทตัวชี้วัด	วิธีการคำนวณ / เครื่องมือในการใช้วัด	ระยะเวลา
ผลสอบรายวิชาการ รักษายาบาลขั้นต้น ในภาพรวมผ่านเกณฑ์	มากกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนนักศึกษา ทั้งหมด	ปริมาณ	คะแนนสอบมากกว่า ร้อยละ 60	เม.ย. 69
ผลสอบรายวิชาการ รักษายาบาลขั้นต้น แยกรายหัวข้อการเรียนรู้ ผ่านเกณฑ์	มากกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนนักศึกษา ทั้งหมด	ปริมาณ	คะแนนสอบมากกว่า ร้อยละ 60	เม.ย. 69
การเรียนรู้ในรายวิชาทำให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับย่อย (Sub PLOs)	มากกว่า 4.00	ปริมาณ	การเรียนรู้ในรายวิชาทำให้นักศึกษาบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับย่อย (Sub PLOs) ในระบบ REG	เม.ย. 69
ค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อวิธีการสอน	มากกว่า 3.50	ปริมาณ	ผลคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อวิธีการสอน (แยกหัวข้อการเรียนรู้)	เม.ย. 69

ระยะเวลาดำเนินการ 1 เม.ย 68 – 30 ก.ย. 69

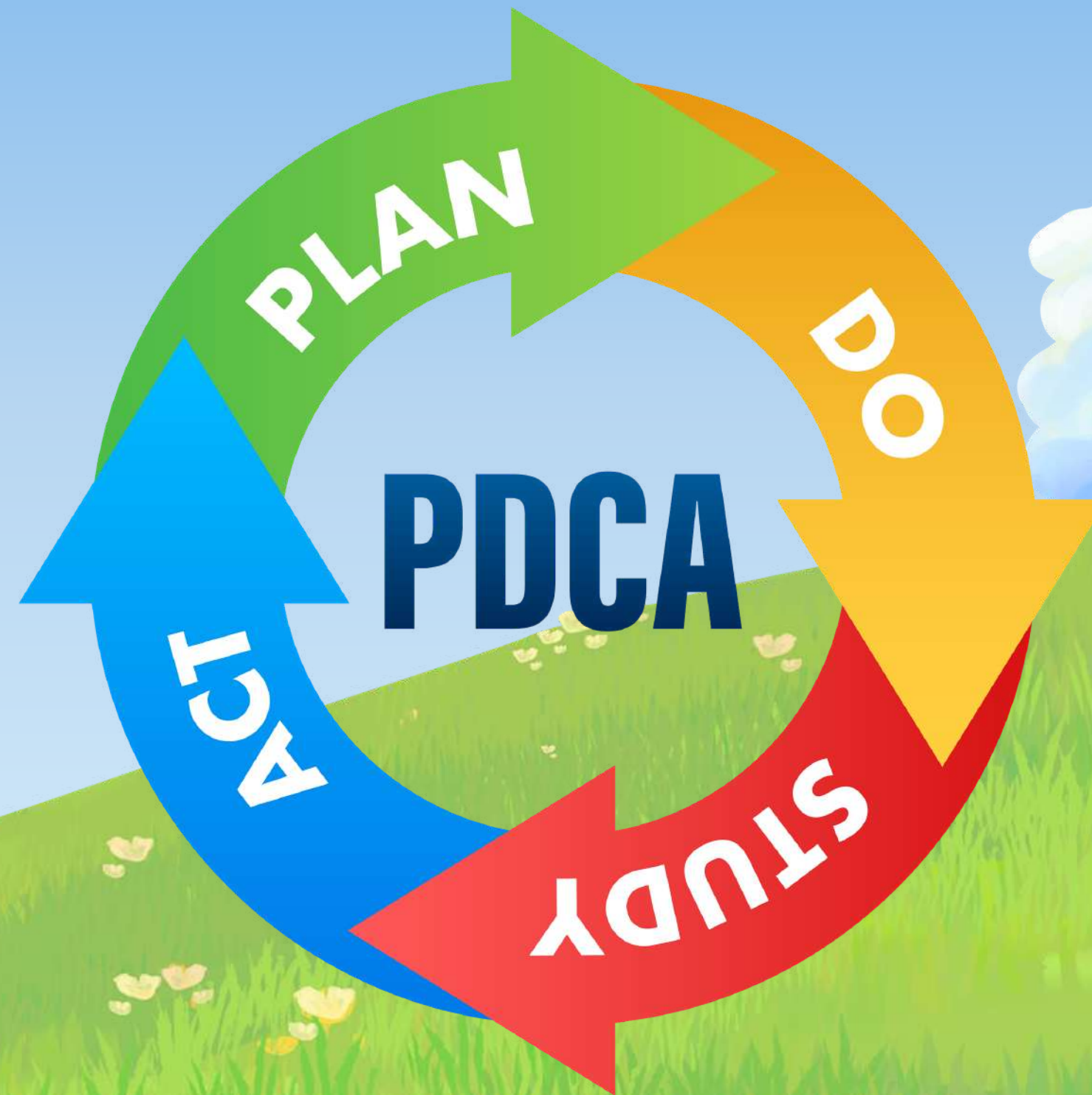


ความเสี่ยงของโครงการ

ความเสี่ยง	การประเมินความเสี่ยง			แนวทาง การบริหารความเสี่ยง
	โอกาสที่จะเกิด	ผลกระทบ	ระดับของ ความเสี่ยง	
อาจารย์ไม่มีการนำคู่มือการจัดการเรียนการสอนไปใช้ในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น	2	2	4 (ต่ำ)	- ประชุมชี้แจงทำความเข้าใจคู่มือการจัดการเรียนการสอนฯ - ติดตามผลการดำเนินงานในการประชุมภาคฯทุกเดือน



ทฤษฎีที่นำมาประยุกต์ใช้



การแบ่งปันความรู้ (PLAN)

ประชุมอาจารย์เพื่อพิจารณาหัวข้อเรื่องในการจัดการความรู้ของภาควิชาฯ โดยพิจารณาจากประเด็นปัญหาการจัดการเรียนการสอนของรายวิชาในภาควิชาฯ ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน การสอนของอาจารย์ และยุทธศาสตร์ของคณะฯ

องค์ความรู้เดิม

การจัดการเรียนการสอนรูปแบบเดิม
เน้นการบรรยายเป็นห้องเรียนใหญ่
จำนวนผู้เรียน ประมาณ 120 คน

องค์ความรู้ใหม่

บุคลิภาพของนักศึกษายุคปัจจุบันส่วนใหญ่
มีความชื่นชอบ ได้แก่ วิธีการสอนที่บรรยาย
ร่วมกับสไลด์สื่อการสอน การสอนสาธิตและ
ฝึกทักษะ และสอนบรรยายร่วมกับ
การมีส่วนร่วมกับนักศึกษา

การสร้างและแสวงหาความรู้ (DO)

แสวงหาองค์ความรู้ใหม่ที่ต้องการเพิ่มเติม โดยศึกษาจากเอกสารหลักฐานเชิงประจักษ์
การสัมมนาเชิงลึกกลุ่มผู้เรียน อาจารย์ผู้มีประสบการณ์สอนรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น
และการศึกษาอบรมเรื่องการจัดการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา รูปแบบ Active learning



ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน

ในยุคที่ความรู้และเทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นหัวใจสำคัญในการผลิตบุคลากรที่มีคุณภาพและศักยภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน การทำความเข้าใจทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากทฤษฎีเหล่านี้เป็นเสมือนกรอบแนวคิดที่ช่วยให้นักการศึกษาและผู้บริหารสถานศึกษาสามารถออกแบบ วางแผน และดำเนินการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเป็นระบบ มีเหตุผล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทที่แตกต่างกันไป บทความนี้จะนำเสนอทฤษฎีสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน โดยเน้นการอธิบายอย่างละเอียดด้วยภาษาที่เป็นทางการ พร้อมอ้างอิงแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน

ทฤษฎีการเรียนรู้คือหลักการที่เกี่ยวข้องกับวิธีการที่ผู้เรียนได้รับความรู้ มีกระบวนการในการเรียนรู้ และรักษาความรู้ระหว่างการเรียนรู้ หรือเป็นแนวคิดที่อธิบายว่าบุคคลได้รับความรู้ เสริมสร้างความรู้ หรือเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และค่านิยมได้อย่างไร ทฤษฎีเหล่านี้มีความสำคัญเนื่องจากช่วยให้ผู้สอนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ และสามารถประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้โดยปรับให้เข้ากับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน นอกจากนี้ ยังเป็นกรอบหรือแนวทางในการกำหนดรูปแบบการสอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน และช่วยให้ผู้สอนเห็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ชัดเจนมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. ทฤษฎีอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy)

ทฤษฎีอนุกรมวิธานของบลูมเน้นย้ำว่าการเรียนการสอนจะประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพได้ นั้น จำเป็นต้องมีการกำหนด จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยจัดลำดับจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นที่ซับซ้อนและมีความยากมากขึ้น บลูมเชื่อว่าทฤษฎีการเรียนรู้คือกระบวนการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์หรือการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง (Bloom, 1956) แนวคิดนี้ได้กลายมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบหลักสูตร การวัดผล และการประเมินผลการเรียนรู้ในระดับสากล เพื่อให้ผู้สอนสามารถกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ครอบคลุมและสามารถประเมินพัฒนาการของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ

1.1 พฤติกรรมการเรียนรู้ บลูมได้แบ่งพฤติกรรมการเรียนรู้หลักออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1.1.1 พฤติกรรมทางด้านความรู้ความเข้าใจและความคิดสติปัญญา (Cognitive Domain):

- มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านการคิด การแก้ปัญหา และการประมวลข้อมูล เป็นการวัดลำดับทักษะการคิดจากขั้นต่ำไปขึ้นสูง (Bloom, 1956):
 - จำ (Remember): ความสามารถในการจดจำและระลึกถึงข้อมูล ข้อเท็จจริง คำจำกัดความ หรือสูตรต่าง ๆ ที่เคยเรียนรู้มา เช่น นักศึกษาสามารถระบุชื่อกระดูกชิ้นต่าง ๆ ในร่างกายมนุษย์ได้

การจัดการความรู้อย่างเข้าใจเป็นระบบ (DO)

รวบรวมรูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบ
ACTIVE LEARNING นำมาไว้ในเล่มคู่มือฯ เพื่อให้ง่าย
และสะดวกต่อการค้นหานำไปประยุกต์ใช้

การจัดการความรู้อย่างให้เป็นระบบ (DO)

สร้างตารางเปรียบเทียบการจัดการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING ของรายวิชาฯ
ในปีการศึกษาล่าสุด และการปีการศึกษาถัดไป เพื่อให้เห็นการพัฒนาการของ
รูปแบบและเทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING

ตารางเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning ในรายวิชาการพยาบาลขั้นต้น (1 หน่วยกิต 15 ชั่วโมง)

ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ active learning : <http://www.nitednayok.com/data/Active%20learning.pdf>

หัวข้อการเรียนการสอน	จำนวนชั่วโมงเรียน	กิจกรรมการจัดการเรียนแบบ Active learning			
		ปีการศึกษา 2567		ปีการศึกษา 2568	
		รูปแบบหรือเทคนิค	การจัดกิจกรรม	รูปแบบหรือเทคนิค	การจัดกิจกรรม
- การซักประวัติและการส่งต่อ - การวิเคราะห์ผลทางห้องปฏิบัติการ - การตรวจร่างกาย	2	- การเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case Method) สอดแทรกระหว่างการสอน	- ยกตัวอย่างกรณีตัวอย่าง และให้นักศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบ เช่น วิเคราะห์ CC, PI แลป เพื่อคิดวิธีการซักประวัติเพิ่มเติม การตรวจร่างกาย วินิจฉัยแยกโรค หรือวินิจฉัยโรค	- การเรียนรู้โดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case Method) สอดแทรกระหว่างการสอน	- ยกตัวอย่างกรณีตัวอย่าง และให้นักศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบ เช่น วิเคราะห์ CC, PI แลป เพื่อคิดวิธีการซักประวัติเพิ่มเติม การตรวจร่างกาย วินิจฉัยแยกโรค หรือวินิจฉัยโรค
- หัตถการทางการแพทย์	1	- การเรียนรู้แบบใช้กรณีตัวอย่าง (Case Method) สอดแทรกระหว่างการสอน - การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) 5-10 นาที	- ยกตัวอย่างกรณีตัวอย่าง และให้นักศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบ เช่น วิเคราะห์อาการ แลป เพื่อคิดวิธีการซักประวัติเพิ่มเติม การตรวจร่างกาย วินิจฉัยแยกโรค หรือวินิจฉัยโรค - ใช้ Google form สร้างแบบทดสอบท้ายบทเรียน โดยสร้างข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์ของหัวข้อ และเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามข้อสงสัย	- การเรียนรู้แบบใช้กรณีตัวอย่าง (Case Method) สอดแทรกระหว่างการสอน - การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning) - แจกบัตรคำถามว่าจะมีการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน - ใช้ Kahoot สร้างแบบทดสอบท้ายบทเรียน โดยสร้างข้อคำถามครอบคลุมวัตถุประสงค์ของหัวข้อ	- ยกตัวอย่างกรณีตัวอย่าง และให้นักศึกษาวิเคราะห์หาคำตอบ เช่น วิเคราะห์อาการ แลป เพื่อคิดวิธีการซักประวัติเพิ่มเติม การตรวจร่างกาย วินิจฉัยแยกโรค หรือวินิจฉัยโรค



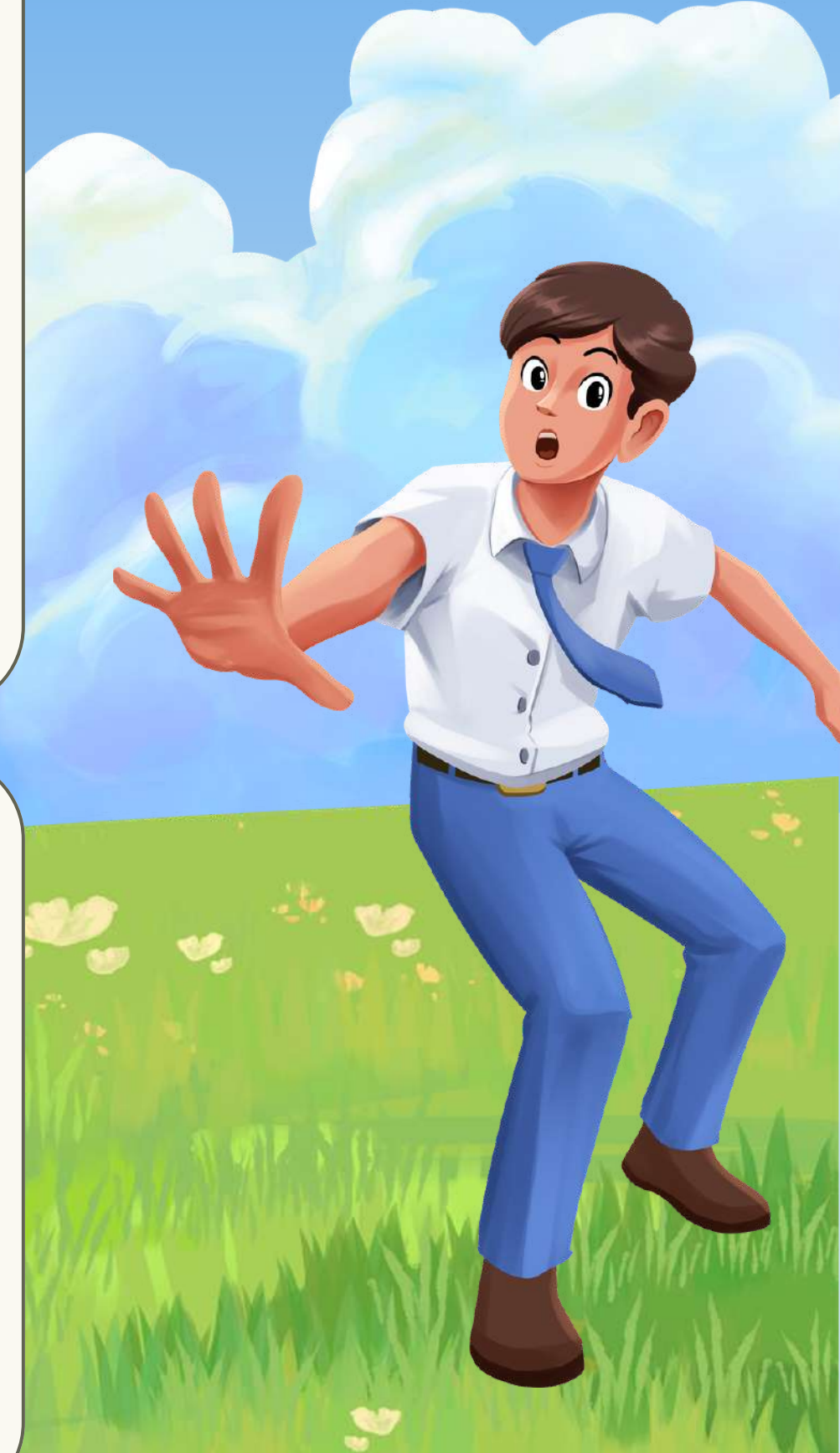
การประมวลและกลั่นกรองความรู้ (DO)

- ทีมผู้รับผิดชอบประชุมระดมสมอง เพื่อสรุปองค์ความรู้
- นำผลสรุปองค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น มาสู่การพัฒนาคู่มือ



การเข้าถึงความรู้ (DO)

- คณาจารย์ในภาควิชาร่วมกันนำคู่มือการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น มาใช้ในปีการศึกษา 2568 ภาคการศึกษาที่ 2



การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (CHECK, ACT)

- จัดทำตาราง Sheet : KM Active learning (ภาคผนวก จ.)
- จัดทำ Google form แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียน (ภาคผนวก ง.)
- ปฐกษัตริย์และขอข้อเสนอแนะกับอาจารย์ภาควิชาการพยาบาลมารดา ทารก และการ
ผดุงครรภ์
- นำเสนอการจัดการความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลภายในคณะฯ

ภาคผนวก จ.

ตารางแสดงผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น ปี 2568

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น ปี 2568

หัวข้อการเรียนการสอน	จำนวน ชั่วโมง เรียน	กิจกรรมการจัดการเรียนแบบ Active learning	คุณภาพข้อสอบ		ร้อยละของ คะแนนสอบ มากกว่า 60	คะแนนเฉลี่ย ความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ย ความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ
		ปีการศึกษา 2568					
		รูปแบบหรือเทคนิค	ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)			
- การซักประวัติและการส่งต่อ	2	- วิธีการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน	0.656 ค่อนข้างง่าย	0.157 ต่ำ	73.74	3.83	3.84
- การวิเคราะห์ผลทางห้องปฏิบัติการ		- เทคนิคเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน	0.684 ค่อนข้างง่าย	0.247 ดี			
- การตรวจร่างกาย			0.634 พอดี	0.409 สูงมาก			
- หัตถการทางการพยาบาล	1	- วิธีการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน - เทคนิคเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน - เทคนิคการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning)	0.558 ปานกลาง	0.284 ดี	66.09	3.90	3.90
- ปวดศีรษะ	1	- วิธีการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน	0.577 ปานกลาง	0.129 ต่ำ	39.57	3.89	3.92
- ปวดข้อ		- เทคนิคเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning) สอดแทรกระหว่างการสอน - เทคนิคการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game Based Learning)	0.499 ปานกลาง	0.197 ต่ำ			

การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (CHECK, ACT)

- จัดทำตาราง Sheet : KM Active learning (ภาคผนวก จ.)
- จัดทำ Google form แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียน (ภาคผนวก ง.)
- ปฐกษัตริย์และขอข้อเสนอแนะกับอาจารย์ภาควิชาการพยาบาลมารดา ทารก และการ
ผดุงครรภ์
- นำเสนอการจัดการความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลภายในคณะฯ

แบบสอบถามวิธีการสอน

ข้อที่ 1.1 วิธีการสอนที่นักศึกษาชื่นชอบ

คำชี้แจง: ให้นักศึกษาระบุตัวเลข 1 2 3 ในช่องว่างด้านหน้าวิธีการสอน โดยเรียงลำดับดังนี้

- 1 หมายถึง ชื่นชอบวิธีการสอนนี้มากที่สุด ลำดับที่ 1
- 2 หมายถึง ชื่นชอบวิธีการสอนนี้มากที่สุดรองลงมา ลำดับที่ 2
- 3 หมายถึง ชื่นชอบวิธีการสอนนี้มากที่สุดรองลงมา ลำดับที่ 3

ลำดับ	วิธีการสอน	ลำดับ	วิธีการสอน
	วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning)		วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)
	วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)		วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case- Based Learning)
	วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)		วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
	วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ (Situating Learning)		วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อในชีวิตประจำวัน
	วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning)		วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality)

แบบสอบถามเทคนิคการสอน

ข้อที่ 2.1 เทคนิคการสอนที่นักศึกษาชื่นชอบ

คำชี้แจง: ให้นักศึกษาระบุตัวเลข 1 2 3 ในช่องว่างด้านหน้าเทคนิคการสอน โดยเรียงลำดับดังนี้

- 1 หมายถึง ชื่นชอบเทคนิคการสอนนี้มากที่สุด ลำดับที่ 1
- 2 หมายถึง ชื่นชอบเทคนิคการสอนนี้มากที่สุดรองลงมา ลำดับที่ 2
- 3 หมายถึง ชื่นชอบเทคนิคการสอนนี้มากที่สุดรองลงมา ลำดับที่ 3

ลำดับ	เทคนิคการสอน	ลำดับ	เทคนิคการสอน
	ขั้นตอนการหยุดคิด (The Pause Procedure)		การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)
	การฝึกดึงความรู้กลับมาใช้ (Retrieval Practice)		การอภิปรายแบบวงใน-วงนอก (Fishbowl)
	การสาธิตในชั้นเรียน (In-Class Demonstration)		การติวโดยเพื่อนต่างวัย (Cross-Age Peer Tutoring)
	คิด-จับคู่-แบ่งปัน (Think-Pair-Share)		การสอนโดยเพื่อน (Peer Instruction)
	การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)		โปสเตอร์และการเดินชมผลงาน (Posters & Gallery Walk)
	การอภิปรายกลุ่มแบบหมุนเวียน (Rotating Chair Group Discussions)		วิธีโต้แย้งแบบทนายฝ่ายปิศาจ (Devil's Advocate Approach)
	แผนผังความคิด (Concept Map)		เพื่อนอ่านหนังสือ (Reading Buddies)
	การตั้งคำถามโต้ตอบ (Reciprocal Questioning)		กระดาษหนึ่งนาที (One Minute Paper)
	การสัมภาษณ์สามขั้นตอน (Three Step Interviews)		การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning)
	สรุปหนึ่งประโยค (One Sentence Summary)		การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion)
	การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)		การตอบสนองแบบเรียลไทม์ (Real-Time Reactions)
	การสอนแบบทันเวลาพอดี (Just-in-Time Teaching)		การจัดเรียงแนวคิดตามลำดับ (Idea Line-Up)
	จุดที่ยังไม่เข้าใจมากที่สุด (The Muddiest Point)		การเรียงลำดับเหตุการณ์เป็นแถบ (Strip Sequence)

วิธีการสอน (Teaching Methods)

เลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะเนื้อหา และบริบทของผู้เรียน

- 

1 วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning)

 - ผู้เรียนค้นหาความรู้และสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง
 - ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและตั้งคำถามชวนคิด
 - เหมาะกับการสร้างความเข้าใจเชิงลึกและการคิดวิเคราะห์
- 

2 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)

 - ผู้เรียนทำโครงงานเพื่อแก้ปัญหาหรือสร้างผลงาน
 - เน้นการวางแผน การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอ
 - เหมาะกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบและความรับผิดชอบ
- 

3 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning)

 - ผู้เรียนตั้งคำถาม วางแผน สืบหา และสรุปองค์ความรู้
 - ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสืบเสาะ
 - เหมาะกับการพัฒนาทักษะการสืบค้นและการคิดอย่างมีเหตุผล
- 

4 วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ (Situational Learning)

 - เรียนรู้จากสถานการณ์จริงหรือใกล้เคียงความเป็นจริง
 - เน้นการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทและการปฏิบัติจริง
 - เหมาะกับการพัฒนาทักษะการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- 

5 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning)

 - ผู้เรียนวิเคราะห์ปัญหา ค้นหาข้อมูล และเสนอแนวทางแก้ไข
 - เน้นการทำงานกลุ่มและการคิดวิเคราะห์
 - เหมาะกับการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา
- 

6 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation)

 - เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองเสมือนจริง
 - ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและตัดสินใจในสภาพแวดล้อมปลอดภัย
 - เหมาะกับการพัฒนาทักษะการตัดสินใจและการปฏิบัติ
- 

7 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning)

 - ผู้เรียนศึกษาและวิเคราะห์กรณีศึกษา
 - แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเสนอแนวทางแก้ไข
 - เหมาะกับการพัฒนาการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ
- 

8 วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

 - ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วม
 - เน้นการพึ่งพาอาศัยกัน ความรับผิดชอบ และการสื่อสาร
 - เหมาะกับการพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม
- 

9 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อในชีวิตประจำวัน (Contextual Learning)

 - ใช้สื่อหรือเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันเป็นสื่อการเรียนรู้
 - เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริงของผู้เรียน
 - เหมาะกับการสร้างความหมายและความเข้าใจ
- 

10 วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality)

 - ใช้เทคโนโลยี AR เพื่อเสริมการเรียนรู้ให้เข้าใจง่ายขึ้น
 - ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับสื่อ 3 มิติได้
 - เหมาะกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจ

แนวทางการเลือกใช้วิธีการสอน

- ✓ พิจารณารัตนประสงค์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)
- ✓ พิจารณาลักษณะเนื้อหาและระดับความซับซ้อน
- ✓ พิจารณาผู้เรียน บริบท และทรัพยากรที่มี
- ✓ อาจใช้หลายวิธีร่วมกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ประโยชน์ของการเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม

- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้ง
- พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21
- เพิ่มแรงจูงใจและความสนใจ
- สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

เคล็ดลับสำหรับอาจารย์

- ✓ เตรียมแผนและสื่อการสอนให้พร้อม
- ✓ อธิบายเป้าหมายและกติกาให้ชัดเจน
- ✓ ติดตามและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง
- ✓ สะท้อนผลและปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ





เทคนิคการสอน

เครื่องมือสร้างสรรค์การเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนทุกคน

เลือกใช้ให้เหมาะสม
กับเป้าหมายการเรียนรู้
และบริบทของผู้เรียน

1 ขั้นตอนการหยุดคิด (The Pause Procedure)



หยุดชั่วคราวเพื่อให้ผู้เรียน
ทบทวนสิ่งที่เรียนและคิดอย่างลึกซึ้ง

2 การฝึกดึงความรู้กลับมาใช้ (Retrieval Practice)



ดึงความรู้เดิมออกจากความจำ
เพื่อนำไปใช้และเชื่อมโยงสิ่งใหม่

3 คิด-จับคู่-แบ่งปัน (Think-Pair-Share)



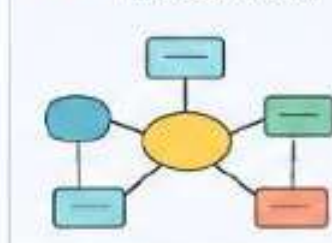
คิดคนเดียว จับคู่แลกเปลี่ยน
แล้วแบ่งปันกับกลุ่มใหญ่

4 การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)



เรียนรู้จากการแก้ปัญหาจริง
เพื่อสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

5 แผนผังความคิด (Concept Map)



เชื่อมโยงความคิดและข้อมูล
ให้เห็นภาพรวมของเนื้อหา

6 สรุปหนึ่งประโยค (One Sentence Summary)



สรุปสิ่งที่เรียนรู้
ด้วยประโยคเดียวให้กระชับ

7 การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)



สวมบทบาทเพื่อเข้าใจสถานการณ์
และมุมมองของผู้อื่น

8 การสอนแบบทันเวลาพอดี (Just-in-Time Teaching)



สอนหรือให้ข้อมูลที่ผู้เรียนต้องการ
ในเวลาที่เหมาะสมพอดี

9 จุดที่ยังไม่เข้าใจมากที่สุด (The Muddiest Point)



ผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ยังสับสนมากที่สุด
เพื่อครูช่วยอธิบายเพิ่มเติม

10 การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)



ใช้เกมและกติกาเพื่อกระตุ้น
ความสนใจและการมีส่วนร่วม

11 การสอนโดยเพื่อน (Peer Instruction)



เพื่อนอธิบายให้เพื่อนเข้าใจ
ช่วยเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน

12 เพื่อนอ่านหนังสือ (Reading Buddies)



จับคู่หรือกลุ่มเล็กช่วยกันอ่าน
และทำความเข้าใจเนื้อหา

13 กระดาษหนึ่งนาที (One Minute Paper)



เขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้และคำถาม
ภายใน 1 นาที

14 การเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษา (Case-Based Learning)



เรียนรู้จากกรณีศึกษา
เพื่อวิเคราะห์และตัดสินใจ

15 การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion)



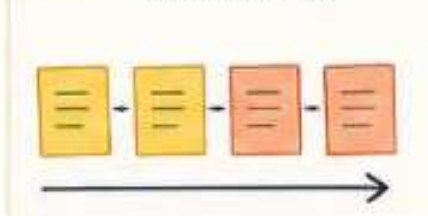
แลกเปลี่ยนความคิดเห็น
เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกัน

16 การตอบสนองแบบเรียลไทม์ (Real-Time Reactions)



ใช้เครื่องมือดิจิทัลเก็บข้อมูลการตอบสนอง
แบบทันทีทันใด

17 การจัดเรียงแนวคิดตามลำดับ (Idea Line-Up)



จัดลำดับความคิดหรือเหตุผล
จากก่อน-หลัง หรือสำคัญ-ไม่สำคัญ

18 การเรียงลำดับเหตุการณ์เป็นแถบ (Strip Sequence)



เรียงลำดับเหตุการณ์หรือขั้นตอน
อย่างเป็นระบบ

★ ครูสามารถเลือกใช้เทคนิคให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ ผู้เรียน และบริบทการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ (CHECK, ACT)

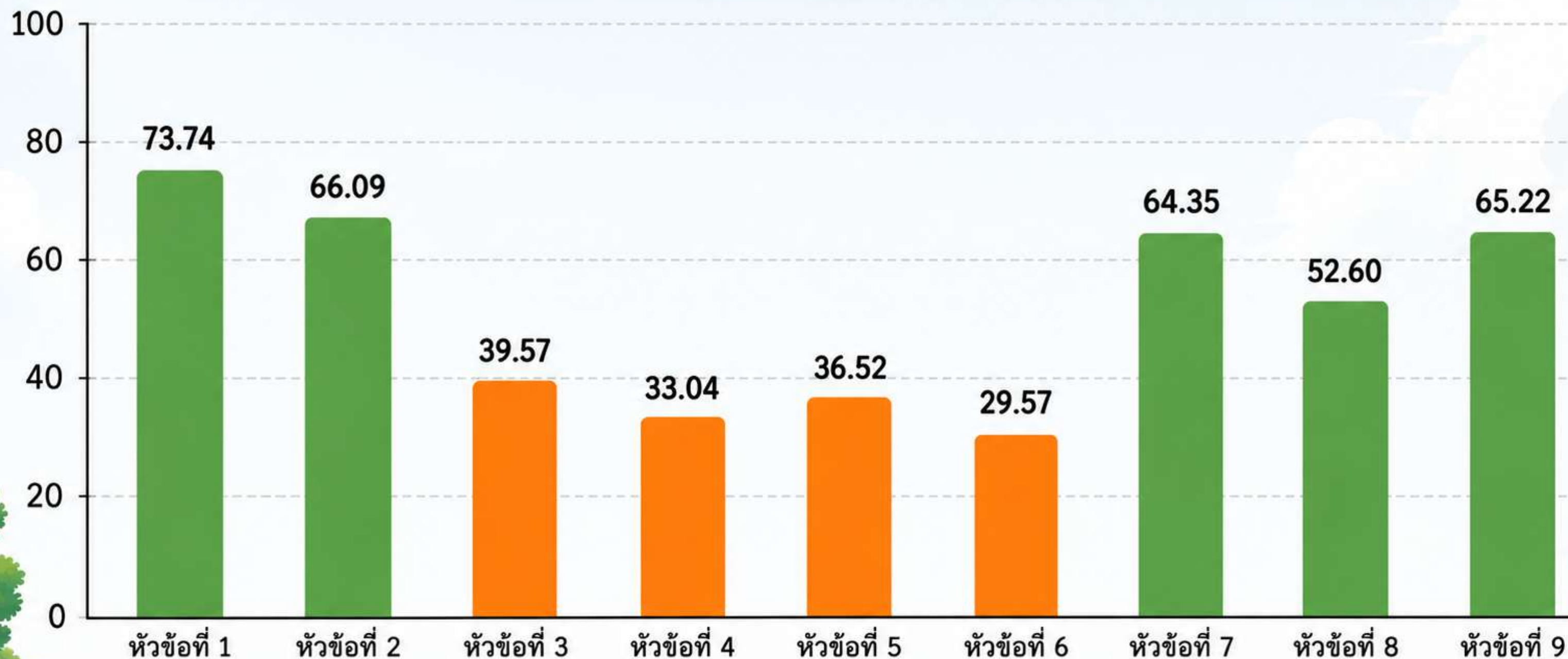
- จัดทำตาราง Sheet : KM Active learning (ภาคผนวก จ.)
- จัดทำ Google form แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียน (ภาคผนวก ง.)
- ปฐกษและขอข้อเสนอแนะกับอาจารย์ภาควิชาการพยาบาลมารดา ทารก และการผดุงครรภ์
- นำเสนอการจัดการความรู้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับบุคคลภายในคณะฯ

ผลการศึกษาและค้นคว้า ในวงรอบที่ 2



ตารางแสดงร้อยละของนักศึกษาที่สอบผ่านเกณฑ์

ร้อยละ (%)



ต่ำกว่า 50.00%



มากกว่าหรือเท่ากับ 50.00%

ตารางแสดงร้อยละของนักศึกษาที่สอบผ่านเกณฑ์



หัวข้อการเรียนการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ	ร้อยละของนักศึกษาที่ สอบผ่านเกณฑ์	คุณภาพข้อสอบ	
				ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)
 - หัตถการทางการแพทย์	3.90	3.90	66.09%	0.558 ปานกลาง	0.284 ดี
 - ปวดศีรษะ	3.89	3.92	39.57%	0.577 ปานกลาง	0.129 ต่ำ
 - ปวดข้อ				0.499 ปานกลาง	0.197 ต่ำ

สรุปผลการประเมินรายหัวข้อการเรียนการสอน

หัวข้อการเรียนการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ	ร้อยละของคะแนนสอบ มากกว่า 60	คุณภาพข้อสอบ	
				ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)
 - การซักประวัติและการส่งต่อ	3.84	3.91	73.74%	0.656 ค่อนข้างง่าย	0.157 ต่ำ
 - การวิเคราะห์ผลทางห้องปฏิบัติการ				0.684 ค่อนข้างง่าย	0.247 ดี
 - การตรวจร่างกาย				0.634 พอดี	0.409 สูงมาก

ตารางแสดงผลการประเมินรายหัวข้อการสอน



หัวข้อการเรียนการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ	ร้อยละของคะแนนสอบ มากกว่า 60	คุณภาพข้อสอบ	
				ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)
- การติดเชื้อในระบบทางเดินหายใจ	3.78	3.75	35.04%	0.436 ปานกลาง	0.339 ดี
- ไอเป็นเลือด				0.557 ปานกลาง	0.231 ดี
- หายใจลำบาก				0.61 ค่อนข้างง่าย	0.371 ดีมาก
- เจ็บหน้าอก				0.337 ค่อนข้างยาก	0.269 ดี



สรุปผลการประเมินรายหัวข้อการเรียนการสอน



หัวข้อการเรียนการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ	ร้อยละของคะแนนสอบ มากกว่า 60	คุณภาพข้อสอบ	
				ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)
 - ปวดท้อง	3.84	3.83	36.52%	0.426 ค่อนข้างยาก	0.421 ดีมาก
 - ท้องเสีย				0.293 ยากมาก	0.460 ดีมาก
 - อาการผิดปกติของระบบ ทางเดินปัสสาวะ				0.377 ค่อนข้างยาก	0.371 ดีมาก



สรุปผลการประเมินรายหัวข้อการเรียนการสอน



หัวข้อการเรียนการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ ในวิธีการสอน	คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ เอกสาร/สื่อ	ร้อยละของคะแนนสอบ มากกว่า 60	คุณภาพข้อสอบ	
				ค่า P (ควรใกล้เคียง 0.50)	ค่า r (ควรมากกว่า 0.20 ขึ้นไป)
- ชีด	3.88	3.91	29.57%	0.469 พอใช้	0.415 ดีมาก
- เหลือง				0.378 ค่อนข้างยาก	0.329 ดี
- ใช้ ใช้ออกฝืน	3.88	3.87	64.35%	0.574 ค่อนข้างง่าย	0.339 ดี
- ปัญหาในระบบผิวหนัง				0.473 พอใช้	0.258 ปานกลาง
- การใช้ยาในการรักษาโรคเบื้องต้น	3.91	3.91	52.60%	0.499 พอใช้	0.493 ดีมาก

ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

จากการวิเคราะห์วิธีการสอน เทคนิคการสอน ความพึงพอใจ คุณภาพข้อสอบ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1 วิธีและเทคนิคการสอน กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.1 Case-Based Learning (CBL) ร่วมกับการอภิปรายกรณีศึกษา และการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิด มีแนวโน้มทำให้นักศึกษามีผลสอบ ผ่านเกณฑ์สูงกว่าหัวข้ออื่น

→ การวิเคราะห์ข้อมูลและตัดสินใจ ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ได้ดีกว่า การถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว

1.2 การใช้เทคนิค Active Learning หลากหลายรูปแบบ เช่น Retrieval Practice, Game-Based Learning และ Collaborative Learning บางหัวข้อยังมีผลสอบต่ำกว่าที่คาดหวัง

→ ประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับความสอดคล้อง ระหว่างเทคนิคการสอนกับธรรมชาติ ของเนื้อหาและผลลัพธ์การเรียนรู้

1.3 หัวข้อที่ใช้เวลาเรียนมาก ไม่ได้มีผลสอบ สูงกว่าหัวข้อที่ใช้เวลาเรียนน้อยเสมอไป

→ ปริมาณเวลาเรียนไม่ใช่ปัจจัยหลัก การออกแบบกิจกรรมและการเลือกเทคนิค ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสำคัญกว่า

2 วิธีและเทคนิคการสอน กับความพึงพอใจ

2.1 การอภิปราย การวิเคราะห์กรณีศึกษา เกม และการทบทวนความรู้ ช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งผลให้ความพึงพอใจอยู่ในระดับสูง ทุกหัวข้อ

→ การมีส่วนร่วมช่วยสร้างแรงจูงใจ และประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี

2.2 แม้ความพึงพอใจสูง แต่ผลสอบของ บางหัวข้อยังต่ำ แสดงว่าความพึงพอใจ สะท้อน Learning Experience มากกว่า Learning Outcome

→ การประเมินควรพิจารณาความพึงพอใจ ร่วมกับผลสัมฤทธิ์และคุณภาพข้อสอบ

2.3 การผสมผสานเทคนิคหลายรูปแบบ ช่วยลดความเบื่อหน่าย ส่งเสริมการแลกเปลี่ยน และกระตุ้นการมีส่วนร่วม

→ เลือกเทคนิคให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของแต่ละหัวข้อ เพื่อประสิทธิภาพสูงสุด

3 คุณภาพข้อสอบ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ค่าความยาก (Difficulty Index) และ ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Index) ของหลายหัวข้ออยู่ในเกณฑ์เหมาะสม

→ ผลสอบต่ำมีแนวโน้มสะท้อนการยังไม่บรรลุ ผลลัพธ์การเรียนรู้ มากกว่าข้อสอบไม่มีคุณภาพ

3.2 บางหัวข้อมีค่าอำนาจจำแนกต่ำ แม้ค่าความยากจะเหมาะสม

→ ข้อสอบไม่สามารถแยกความแตกต่าง ระหว่างผู้เรียนเก่งและอ่อนได้ดี ควรปรับปรุงข้อสอบก่อน ยังไม่สามารถสรุปว่า เกิดปัญหาจากการสอบได้

3.3 การพิจารณาผลคะแนนสอบเพียงอย่างเดียว อาจนำไปสู่การตัดสินใจที่คลาดเคลื่อน

→ ควรวิเคราะห์ร่วมกับคุณภาพข้อสอบ วิธีการสอน และเทคนิคการสอน เพื่อแยกว่า ปัญหาเกิดจากเครื่องมือวัด กระบวนการสอน หรือความซับซ้อนของเนื้อหา

4 ความสัมพันธ์และการพัฒนารายวิชา ด้วย Evidence-informed Teaching

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ได้ขึ้นกับวิธีการสอนเพียง ปัจจัยเดียว แต่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ของหลายปัจจัย ได้แก่ เทคนิคการสอน เนื้อหา ความสามารถผู้เรียน คุณภาพข้อสอบ และความพึงพอใจ

→ ไม่ควรประเมินจากรูปแบบการสอนเพียงอย่างเดียว

4.2 ความพึงพอใจของผู้เรียนไม่สามารถใช้แทน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

→ ความพึงพอใจเป็นตัวชี้วัดประสบการณ์การเรียนรู้ มากกว่าระดับความรู้หรือสมรรถนะที่เกิดขึ้นจริง

4.3 คุณภาพข้อสอบเป็นปัจจัยสำคัญในการตีความ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

→ หัวข้อที่ข้อสอบคุณภาพดี แต่ผลสอบต่ำ อาจเกิดจาก ข้อจำกัดด้านการเรียนรู้หรือความท้าทายของเนื้อหา หากอำนาจจำแนกต่ำ ควรปรับปรุงข้อสอบก่อน ตีความผล

4.4 การพัฒนารายวิชาควรใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์จาก หลายตัวชี้วัดร่วมกัน

→ พิจารณาความสัมพันธ์ของทุกองค์ประกอบ เพื่อระบุสาเหตุของปัญหาและกำหนดแนวทางพัฒนา รายวิชาอย่างเป็นระบบ

★ สรุปสาระสำคัญ

ใช้เทคนิคที่เหมาะสม กับเนื้อหาและผลลัพธ์ การเรียนรู้

ส่งเสริมการมีส่วนร่วม เพื่อความพึงพอใจ และแรงจูงใจ

พัฒนาคุณภาพข้อสอบ เพื่อการวัดผลที่เที่ยงตรง และเชื่อถือได้

บูรณาการข้อมูลหลายมิติ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน ควรใช้ข้อมูลหลายตัวชี้วัดร่วมกัน เพื่อพัฒนาอย่างตรงจุดและยั่งยืน

MBTI	จำนวน	ร้อยละ
ESFJ	12	7.2
ESFP	5	3.0
ESTJ	1	0.6
ESTP	1	0.6
ENFJ 1	26	15.6
ENFP	10	6.0
ENTP	1	0.6
ENTJ 3	21	12.6
ISFJ	20	12.0
ISFP	9	5.4
ISTJ	7	4.2
ISTP	7	4.2
INFJ 2	24	14.4
INFP	11	6.6
INTP	3	1.8
INTJ	9	5.4
Total	167	100

ตารางแสดงจำนวนและร้อยละ
จำแนกตาม MBTI



ทำความรู้จักนักศึกษาผ่านบุคลิกภาพ (MBTI Insights)

STATISTIC:
ENFJ
คือกลุ่มที่พบมากที่สุด



KEY_FINDING: ตัวตนส่วนใหญ่ของนักศึกษา

Introversion
(56.3%)



Intuition
(53.3%)



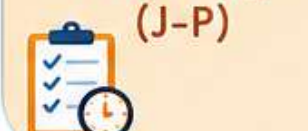
Feeling
(53.9%)



Judging
(59.9%)



ตารางแสดงวิธีการและเทคนิคการสอนที่นักศึกษาชื่นชอบ

		1 ลำดับที่ 1	2 ลำดับที่ 2	3 ลำดับที่ 3
Extraversion-Introversion (E-I) 	Extraverts (E)	 Situated Learning	 Simulation	 Augmented Reality
	Introverts (I)	 Game-Based Learning	 Game-Based Learning	 Case- Based Learning
Sensing-Intuitive (S-N) 	Sensing (S)	 Daily routine	 Simulation	 Situated Learning
	Intuitive (N)	 Case- Based Learning	 Simulation	 Daily routine
Thinking-Feeling (T-F) 	Thinking (T)	 Case- Based Learning	 Simulation	 Situated Learning
	Feeling (F)	 Situated Learning	 Simulation	 Case- Based Learning
Judging-Perceiving (J-P) 	Judging (J)	 Daily routine	 Simulation	 Situated Learning
	Perceiving (P)	 Game-Based Learning	 Game-Based Learning	 Case- Based Learning



Situated Learning

เรียนรู้จากสถานการณ์จริง
เชื่อมโยงกับบริบทและสังคม



Simulation

เรียนรู้ผ่านการจำลองสถานการณ์
ปลอดภัยและฝึกฝนการตัดสินใจ



Game-Based Learning

เรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรม
สร้างแรงจูงใจ สนุก และท้าทาย



Case- Based Learning

เรียนรู้จากกรณีศึกษา วิเคราะห์ปัญหา
และหาทางแก้ไขอย่างมีเหตุผล



Daily routine

เรียนรู้จากกิจวัตรประจำวัน
ฝึกทักษะต่อเนื่อง สม่ำเสมอ



Augmented Reality

เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี AR
เพิ่มประสบการณ์เสมือนจริง

รูปแบบบุคลิกภาพ (MBTI)		1 ลำดับที่ 1	2 ลำดับที่ 2	3 ลำดับที่ 3
Extraversion-Introversion (E-I)	Extraverts (E)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning The Pause Procedure	Inquiry-Based Learning Group Discussion
	Introverts (I)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning One Sentence Summary	Case-Based Learning Group Discussion
Sensing-Intuitive (S-N)	Sensing (S)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning Role Play	Inquiry-Based Learning Group Discussion
	Intuitive (N)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning Retrieval Practice	Inquiry-Based Learning Group Discussion
Thinking-Feeling (T-F)	Thinking (T)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning The Pause Procedure	Inquiry-Based Learning Role Play
	Feeling (F)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning Role Play	Case-Based Learning Group Discussion
Judging-Perceiving (J-P)	Judging (J)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning The Pause Procedure	Discovery Learning Role Play
	Perceiving (P)	Project-Based Learning The Pause Procedure	Project-Based Learning Role Play	Inquiry-Based Learning Group Discussion

หมายเหตุ

- Project-Based Learning การเรียนรู้จากการทำโครงการ
- The Pause Procedure เทคนิคการหยุดคิดชั่วคราว
- One Sentence Summary สรุปด้วยประโยคเดียว
- Retrieval Practice เทคนิคการดึงความรู้กลับมา
- Inquiry-Based Learning การเรียนรู้จากการตั้งคำถาม
- Case-Based Learning การเรียนรู้จากกรณีศึกษา
- Role Play การสวมบทบาท
- Group Discussion การอภิปรายกลุ่ม
- Discovery Learning การเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง



สรุปผลการประเมินตัวชี้วัดความสำเร็จของการจัดการ



ผลสอบรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้นในภาพรวม [ไม่บรรลุเป้าหมาย]

ปีการศึกษา	2564	2565	2567/1	2567/2	2568
จำนวนนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์	27	174	138	183	170
ร้อยละนักศึกษาที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์	12.61	76.31	61.06	75.62	73.59



ผลสอบรายวิชาการรักษาพยาบาลขั้นต้น แยกรายหัวข้อการเรียนรู้

✓ หัวข้อที่บรรลุเป้าหมาย มีดังนี้



- การซักประวัติและการส่งต่อ
- การวิเคราะห์ผลทางห้องปฏิบัติการ
- การตรวจร่างกาย
- หัตถการทางการพยาบาล
- ใช้ ใช้ออกผื่น
- ปัญหาในระบบผิวหนัง
- การใช้ยาในการรักษาโรคเบื้องต้น
- การพยาบาลผู้ที่ถูกกัด
- การพยาบาลผู้ที่มีอาการไข้ เจ็บคอ
- การพยาบาลผู้ที่สัมผัสโรคพิษสุนัขบ้า
- การพยาบาลผู้ที่มีสิ่งแปลกปลอมเข้าตา หู คอ จมูก

✗ หัวข้อที่ไม่บรรลุเป้าหมาย มีดังนี้



- ปวดศีรษะ
- ปวดข้อ
- การติดเชื้อในระบบทางเดินหายใจ
- ไอเป็นเลือด
- หายใจลำบาก
- เจ็บหน้าอก
- ปวดท้อง
- ท้องเสีย
- อาการผิดปกติของระบบทางเดินปัสสาวะ
- ซีด
- เหลือง



การเรียนรู้ในรายวิชาทำให้นักศึกษา
บรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ ระดับย่อย (Sub PLOs)
มีค่า mean = 4.77, SD = 0.50
[บรรลุเป้าหมาย]



ผลคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจต่อ
วิธีการสอนทุกหัวข้อ มีค่า
มากกว่า 3.50 [บรรลุเป้าหมาย]



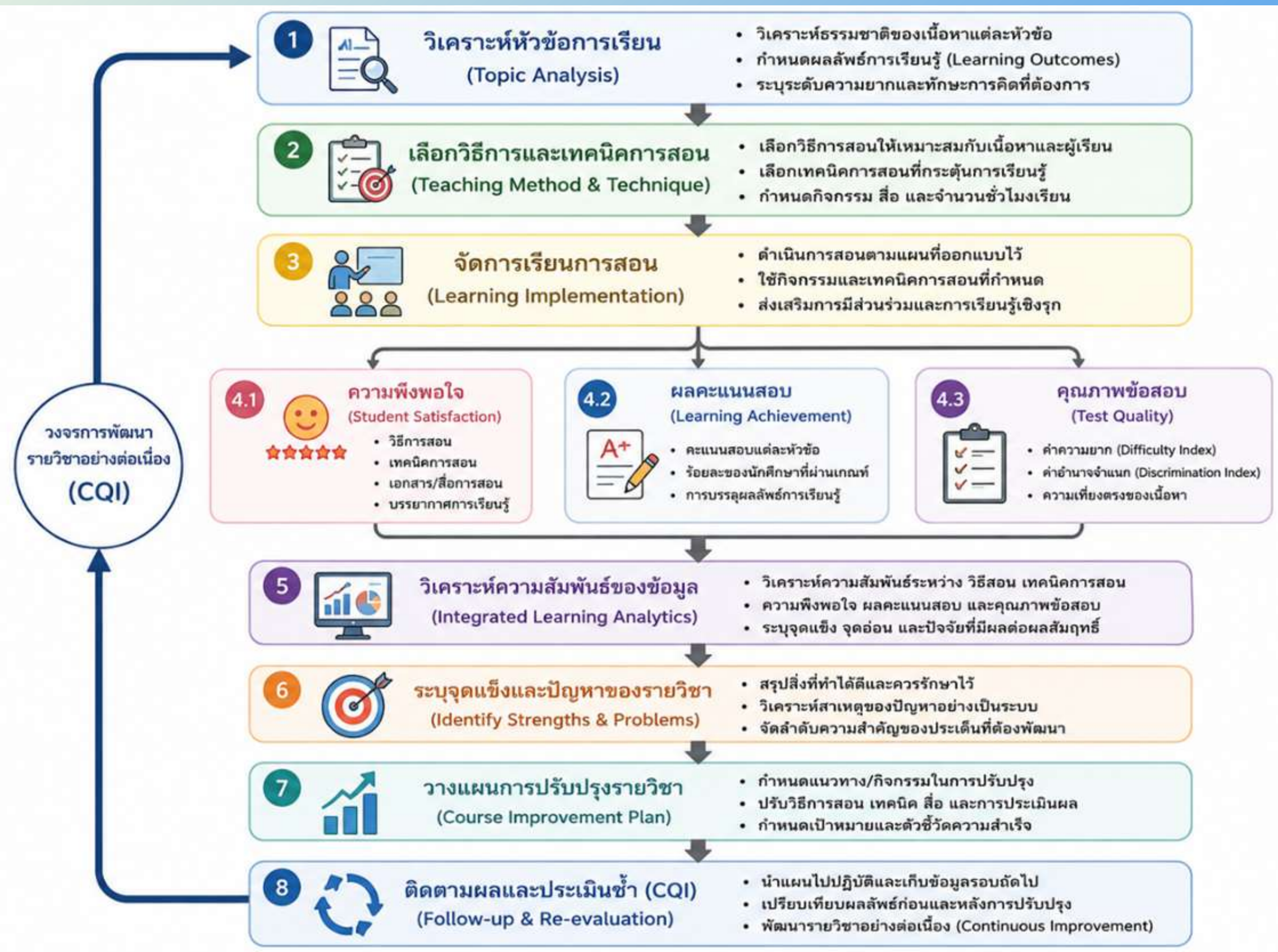
ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม
จะนำไปใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง
การจัดการเรียนการสอนต่อไป



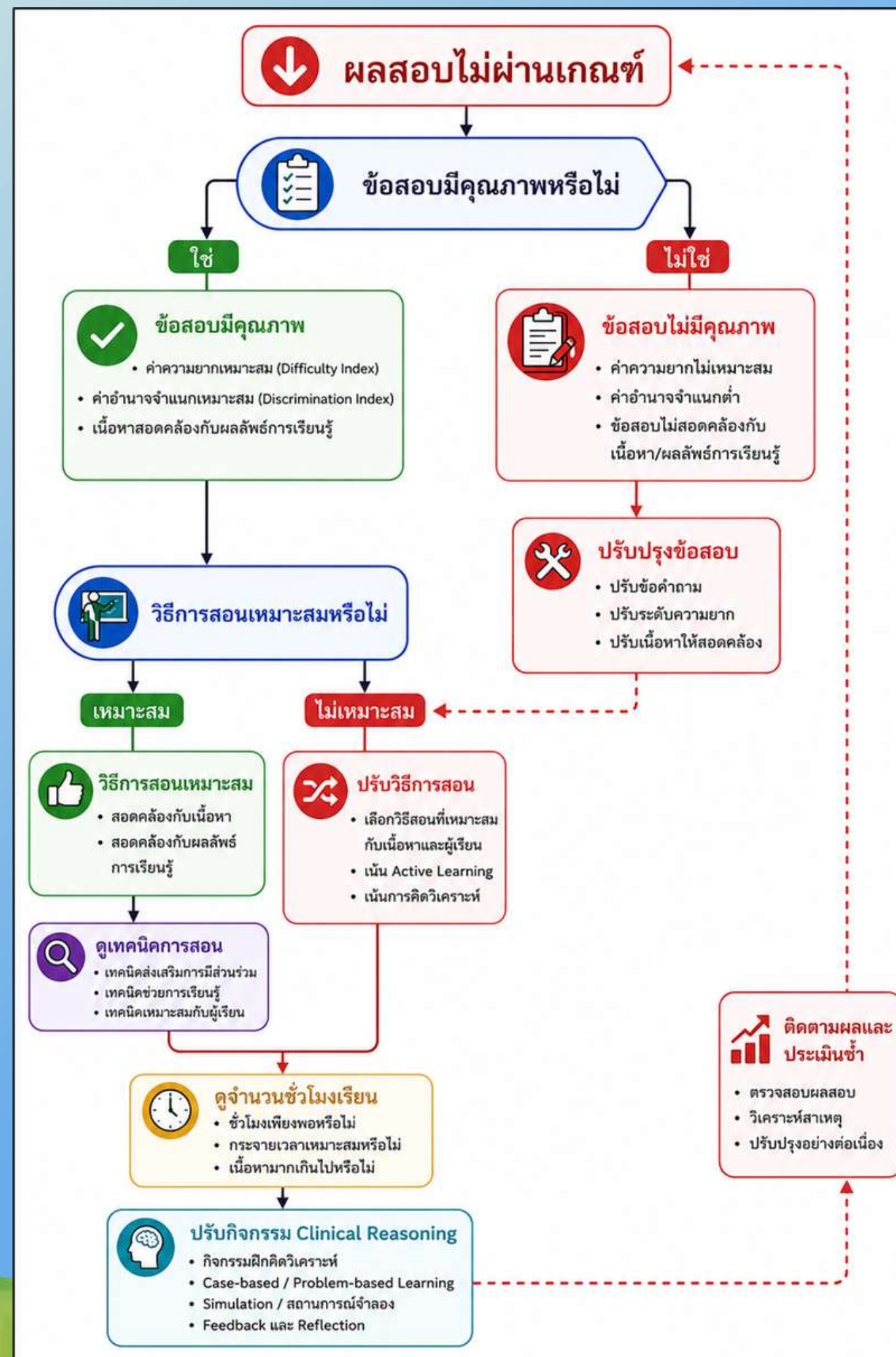
สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาและค้นคว้า ในวงรอบที่ 2



แนวทางการพัฒนารายวิชา การรักษายาบาลขั้นต้น



กรอบการวิเคราะห์ข้อมูลการจัด การเรียนการสอนเพื่อพัฒนารายวิชา (Teaching Analytics Framework for Course Improvement : TAFCI)





ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง



1

เลือกหัวข้อที่ไม่บรรลุเป้าหมาย มาปรับปรุง

โดยให้อาจารย์ผู้สอนในหัวข้อเลือกวิธีการสอนและเทคนิคการสอนที่พิจารณาความเหมาะสมต่อหัวข้อของตนเอง โดยให้ข้อคิดเห็นว่าไม่ควรเลือกวิธีการและเทคนิคการสอนที่นักศึกษาไม่ชื่นชอบ ทั้งนี้ต้องไม่ขัดการการมอบหมายงานในหัวข้อนั้น ๆ

ตัวอย่างหัวข้อที่ไม่บรรลุเป้าหมาย

- ปวดศีรษะ
- ปวดข้อ
- การติดเชื้อในระบบทางเดินหายใจ
- ไอเป็นเลือด
- หายใจลำบาก
- เจ็บหน้าอก
- ปวดท้อง
- ท้องเสีย



2

สร้างเล่มคู่มือห้องเรียนไร้กรอบ

กล่าววิธีการสอนและเทคนิคการสอน ซึ่งส่วนเป็นการจัดการเรียนการสอนแบบ active learning สำหรับให้คณาจารย์ในคณะได้เลือกใช้ตามความเหมาะสมกับหัวข้อการสอนของตนเอง โดยประกอบด้วย นิยาม วิธีการนำไปปรับใช้ และประสบการณ์ที่เคยนำมาใช้ของวิธีการและเทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ และเพิ่มในวัตถุประสงค์และตัวชี้วัด

เนื้อหาในคู่มือ

- ✓ นิยาม
- ✓ วิธีการนำไปปรับใช้
- ✓ ตัวอย่างกิจกรรม/สื่อประกอบการสอน
- ✓ ประสบการณ์จริงจากการใช้
- ✓ ข้อควรพิจารณา
- ✓ ตัวอย่างวัตถุประสงค์และตัวชี้วัด



ทั้ง 2 แนวทางนี้มุ่งหวังให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และตอบสนองความต้องการของนักศึกษาอย่างแท้จริง





Thank you