

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วย ท้องถิ่นของเรา โดยนักเรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองคำกลางสูง ตำบลโนนท่อน อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 12 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ (1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ท้องถิ่นของเรา ใช้รูปแบบการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จำนวน 9 แผนการจัดการเรียนรู้ (2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบบันทึกการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้วิจัย แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน แบบสะท้อนผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของผู้วิจัย แบบบันทึกการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน และ (3) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ แบบทดสอบท้ายวงจร และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วย ท้องถิ่นของเรา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งมีวงจรปฏิบัติการวิจัย 3 วงจร คือ วงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 3 วงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 – 6 วงจรปฏิบัติการที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 – 9 หลังจากทำการทดลองเสร็จสิ้นลงในแต่ละวงจรปฏิบัติการจะทำการทดสอบย่อยท้ายวงจร จากนั้นผู้ช่วยวิจัยและผู้วิจัยจะร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติการแล้วนำข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

1. กิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

(1.1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน คือ ผู้สอนควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนให้มากที่สุด เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น ลักษณะการมีส่วนร่วมของนักเรียน ควรจัดอย่างหลากหลาย เช่น การเล่นเกมแบบทบทวน การตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น เกม ส่วนสื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นนี้ ควรเน้นสื่อรูปธรรม หรือสื่อกึ่งรูปธรรม นั่นคือ เป็นสื่อที่สามารถสัมผัสได้ โดยอาจใช้รูปแบบของจริง และควรเลือกใช้สิ่งที่มีขนาดที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน การจัดหาสื่อ ควรส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมด้วย เช่น ให้นักเรียนจัดหาสื่อมาจากบ้าน ประโยชน์ของสื่อที่ตนจัดหามาเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนให้มากขึ้น (1.2) ขั้นสอน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียน เป็นขั้นที่สำคัญมาก เนื่องจากเป็นช่วงที่ครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เกิดความเข้าใจในบทเรียนก่อนที่จะเข้าฝึกทักษะในขั้นฝึกทักษะต่อไป คือ การเชื่อมโยงความรู้จากขั้นนำ เข้าสู่ในขั้นเสนอบทเรียน โดยการให้นักเรียนได้ขยายความรู้ หรือยกตัวอย่างเพิ่มจากขั้นนำ และร่วมกันรวบรวมความรู้ ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการตั้งคำถามแล้วจึงรวบรวมความรู้ที่นักเรียนมีประสบการณ์เดิม จนได้ข้อสรุปเนื้อหาาร่วมกัน และในขั้นนี้ผู้เรียนได้กระบวนการเรียนรู้ควบคู่ไปกับผลงาน (1.3) ขั้นวิเคราะห์และสรุป การจัดกิจกรรมในขั้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบเกม การตอบคำถาม การนำเสนอผลงาน การตอบปัญหาชิงรางวัล เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้รับมาจากขั้นสอนออกมาใช้ และเข้าใจถึงเรื่องหรือเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น และเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้วิจัย (1.4) ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริง ด้วยการประเมินภาคปฏิบัติ การประเมินจากผลงาน ประเมินจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยทั้งชั้น ร้อยละ 86.48 ผ่านเกณฑ์เรียนรู้เฉลี่ย ร้อยละ 75 ที่กำหนดไว้ และมีผู้เรียน ร้อยละ 91.66 ที่ผ่านเกณฑ์เรียนรู้ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์จำนวนผู้เรียนที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ร้อยละ 80

The purposes of the present independent study were 1) to develop child-centered instructional activities for grade-4 "Our Community" unit in the Social Studies, Religion and Culture learning substance, and 2) to improve the students' learning achievement in the unit so that 80% of them made a learning achievement score of 75% or better.

The target group was consisted of 12 grade-4 students in Ban Nongkha Glamg Hung School, Noentorn Sub-district, Muang District, Khon Kaen Province during the second semester of the 2003 academic year.

Three categories of tools were employed in the study, namely 1) experimental tool which was consisted of 9 child-centered lesson plans on "Our Community" Unit in the Social, Religion and Culture learning substance; 2) reflection tool which was consisted of a learning-activity- organization observation form, a students' learning behavior observation form, a lesson-plan implementation reflection form and a student opinion form; and 3) learning activity evaluation tool which included end-of-spiral quizzes and a learning achievement test.

The study employed an action research procedure which comprised 3 spirals. In the first spiral, instructional activities were based on lesson plans 1-3. The second spiral was based on lesson plans 4-6, and the third spiral, lesson plans 7-9. At the end of each spiral the students were given a quiz. After that the present researcher and his co-researcher reflected on the action results by means of analyzing the collected data for the purpose of adjusting the remaining instructional activities to be more effective.

Results of the study:

1. The child-centered instructional activities for the Social, Religion and Culture learning substance which had been developed were consisted of the following 4 steps.

1.1 The introduction. In this step the teacher encourages the students to participate as much as possible in order to stimulate their interest. Student participation can be managed in various ways such as in role playing, answering questions, expressing opinions and playing games. Instructional media used in this step should be in either concrete or semi-concrete form which can be seen or touched. They should be in the shape of real things and of visible sizes. The students should be asked to join in the search for instructional media. For instance, the students may be asked to prepare or find some media from their homes. Asking the students to find their own media can be advantageous in that they will become more enthusiastic about the subject.

1.2 The instruction. This is a very crucial step where child-centered instructional activities are emphasized in order to help the students to comprehend the lessons before proceeding to the next step of skill drilling. It is the step where the knowledge acquired in the introduction step is linked to this instruction step. The students are encouraged to elaborate on their knowledge or to give examples in addition to what the teachers have already taught. The students then are asked to work together to compile what they have learned. The present researcher chose the technique of asking questions in order to help the students compile their knowledge they had acquired from past experiences. This process continued on until they could draw a final conclusion about the subject content. At this step the students had acquired a knowledge about learning process and got their works done.

1.3 The analysis and conclusion. In organizing the learning activities for this step, the researcher employed games, questioning, work presentation and problem-solving competition for rewards to encourage the students to put what they had learned into use so that they could comprehend better the matter or the content. It's truly a learning process in which the researcher and the students learn about the subject together.

1.4 The evaluation. It's a step in which learning activities were evaluated by means of evaluating performance, works done by the students and learning achievement test.

2. The students made a mean achievement score of 86.48% which was higher than the prescribed criterion of 75%, and 91.66% of the students passed the prescribed achievement criterion which was also higher than the expected 80% of the total number of students.