

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหา

จากการประเมินการใช้หลักสูตรกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของสำนักงาน การประถมศึกษาแห่งชาติ ในปี 2528-2532 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริม ประสบการณ์ชีวิตระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในแต่ละปีการศึกษา มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 47.63, 56.27, 52.0, 57.36 และ 60.39 ตามลำดับ (สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2534) และจากการประเมินการใช้หลักสูตรของสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา ระหว่างปี 2527-2536 พบว่า ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตในแต่ละ ปีการศึกษามีค่าเฉลี่ย 50.76, 49.86, 55.54, 62.76, 59.79, 69.11, 70.62, 59.44, 59.61 และ 64.41 ตามลำดับ (สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา, 2536) เป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งกำหนดโดย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้เท่ากับร้อยละ 70 จะเห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มวิชา สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยภาพรวมจากการประเมินของ สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ และสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา นั้น ยังมี คุณภาพไม่ถึงเกณฑ์เป้าหมายที่พึงประสงค์และเป้าหมายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนตามหลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง 2533) มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเอง รู้จักหลักการทำงานร่วมกันกับคนอื่น ในสังคม และดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (กรมวิชาการ, 2521)

ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตนอกจาก จะประสบปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำดังที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้ว งานวิจัยของเจริญเกียรติ ภู่งกุล (2531) ได้ศึกษาและรายงานว่ายังมีปัญหาด้านอื่นๆ อีก อาทิ ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะในการทำ กิจกรรม ขาดสื่อการเรียน เนื้อหาเน้นนามธรรม และครูขาดทักษะการจัดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ กันยรัตน์ ตรึงสถิตย์วงศ์ (2532) ได้รายงานว่า พฤติกรรมการสอนครูส่วนใหญ่เป็น

การสอนแบบบรรยาย หรืออธิบายมากกว่าพฤติกรรมอื่น ๆ ซึ่งเป็นผลทำให้การจัดการเรียนการสอน วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ไม่ประสบผลสัมฤทธิ์เท่าที่ควร ส่วนผลการศึกษาวิจัยของ เพราพรรณ ภิรมลมาลย์ (2526) ได้ศึกษาและปรากฏผลสอดคล้องกับผลวิจัยของ กันยรัตน์ ตรึงสถิตย์วงศ์ (2532) นั่นคือ ปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่พบมาก คือ ปัญหาครูผู้สอนเน้นการสอนแบบบรรยาย ขาดการใช้สื่อรูปธรรม ซึ่งปัญหาในการจัดกิจกรรม การสอนดังที่กล่าวมา ได้สอดคล้องกับปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริม ประสบการณ์ชีวิตที่ผู้วิจัยได้ประสบ ผู้วิจัยจึงได้เริ่มสำรวจสภาพปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต (สข.) โดยใช้หลายวิธีในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก คณะครู-อาจารย์ที่สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การ สัมภาษณ์ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต, การสังเกต พฤติกรรมการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของคณะครู-อาจารย์ การสัมภาษณ์นักเรียน เกี่ยวกับปัญหาและความต้องการในการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต, การปรึกษาเพื่อขอ คำแนะนำจากคณะผู้บริหารและครูวิชาการ และการขอความร่วมมือจากเพื่อนครู-อาจารย์ให้ สังเกตพฤติกรรมการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของผู้วิจัย ผลจากการใช้วิธีการต่างๆ ในการสำรวจปัญหาและการเก็บรวบรวมข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้พบปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต คือ ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริม ประสบการณ์ชีวิตต่ำ ปัญหานักเรียนขาดทักษะการทำงานกลุ่ม ปัญหาขาดสื่อประกอบการสอน และ ปัญหาครูผู้สอนเน้นบรรยาย

จะเห็นได้ว่าปัญหาในการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต จากผลการวิจัย และจากประสบการณ์ของกลุ่มครู-อาจารย์ที่สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตรวมทั้งผู้วิจัยเอง สอดคล้องกันคือปัญหาที่พบเป็นปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมของครู ผู้เรียนและสื่อการเรียน จากข้ออุปสรรค ต่าง ๆ ดังกล่าวอาจจำแนกสาเหตุของปัญหาตามปัจจัยต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ปัจจัยด้านผู้เรียน เป็นปัญหาที่สำคัญมากในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยมักจะ ประสบคือ ผู้เรียนส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ดังต่อไปนี้ (1) ผู้เรียนขาดทักษะ การทำงานกลุ่ม ทำงานกลุ่มไม่เป็น โดยส่วนมากเด็กที่เก่งจะมีบทบาทมากหรือเป็นผู้ทำงานกลุ่ม แต่เพียงผู้เดียว (2) ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมการเรียน เช่น ไม่อยาก

ตอบคำถาม ไม่กล้าแสดงออก และ (3) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในวิชา สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต แต่ไม่สนใจที่จะขวนขวายในการเรียนให้ดีขึ้น

ปัจจัยด้านครู ครูเป็นผู้กำหนดทิศทางการเรียนการสอน จากการเรียนการสอน จากการวิเคราะห์ลักษณะ หรือพฤติกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของคณะครู-อาจารย์ และ ผู้วิจัยที่สอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต พบปัญหาดังนี้ (1) ครูขาดการส่งเสริมการทำงาน กลุ่มโดยส่วนมากครูเน้นการสอนแบบบรรยายมากกว่า (2) ครูเน้นการวัดผลสัมฤทธิ์มากกว่า กระบวนการทำงาน และ (3) ครูขาดการกระตุ้นด้วยสิ่งเสริมแรงแก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนขาด เป้าหมายในการเรียน

ปัจจัยด้านสื่อการเรียน เนื้อหาบางตอนของวิชาสร้างเสริมประสบการณ์เป็นนามธรรม จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้ในการทำให้เนื้อหาที่มีความเป็นรูปธรรม มากขึ้น แต่ผลจากการสำรวจปัญหาโดยใช้วิธีต่างๆ ผู้วิจัยพบปัญหาในการใช้สื่อดังนี้ (1) สื่อ การเรียนที่นำมาประกอบการเรียนการสอนมีจำนวนน้อยมาก ซึ่งไม่ครบทุกกิจกรรมที่ครูจัดในแต่ละครั้ง (2) สื่อที่นำมาใช้ไม่สร้างความสนใจเนื่องจากรูปแบบการจัดทำไม่น่าสนใจ เช่น สีไม่สวย กระดาษเก่า ตัวหนังสือไม่เด่น รูปประกอบเนื้อหาไม่ทันสมัย เป็นต้น

จากข้อขัดข้องที่ไม่เอื้อต่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพตามที่กล่าวมา ไม่ว่าจะเป็น ปัญหาเกี่ยวกับครู ผู้เรียน และสื่อการเรียนการสอน เป็นปัญหาที่ครูผู้สอนนั้นคือผู้วิจัยเองต้องการ หาแนวทางการแก้ไข โดยวางเป้าหมายในการแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณสมบัติที่พึงประสงค์ดังนี้ (1) มีทักษะการทำงานกลุ่ม กล่าวคือ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ รู้จักการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และ (2) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น เพื่อให้เป็นไปตามเป้าหมายในการแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัย จึงได้พิจารณาเลือกรูปแบบวิธีสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ (Cooperative Learning) และใช้ เทคนิคการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มาดำเนินการวิจัยเชิงพัฒนา รูปแบบจุดเด่น ของการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้จะเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่ดี 3 ประการ (Slavin, 1990) คือ (1) เกิดทักษะการทำงานกลุ่มที่ดี (2) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และ (3) รู้จักตนเองและตระหนักในคุณค่าของตนเองมากกว่าเดิม เมื่อพิจารณาถึงคุณลักษณะที่จะ

พัฒนาขึ้นได้จากการใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้จึงเป็นการสอดคล้องกับความต้องการของผู้วิจัยที่จะพัฒนาคุณลักษณะของกลุ่มประชากรที่คาดหวัง

ส่วนเทคนิคการวิจัยแบบเชิงปฏิบัติการนั้นเป็นวิธีการที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหา โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ซึ่งปัญหาที่ประสบในปัจจุบันผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยนี้จะร่วมกันวางแผนงาน เพื่อกำหนดแผนการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ ดำเนินการสังเกตการสอนและสะท้อนผลการปฏิบัติการ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการวิจัยแบบเชิงปฏิบัติการมาปรับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และพัฒนาสู่รูปแบบการสอนที่พึงประสงค์

ฉะนั้น เพื่อเป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตให้ประสบสัมฤทธิ์ผลตามที่ผู้วิจัยตั้งเป้าหมายไว้ และเพื่อเป็นการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยประสบทั้งทางด้านครูผู้สอน นักเรียน และสื่อ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะแก้ปัญหาและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ และใช้เทคนิคการวิจัยเชิงปฏิบัติการมาเป็นวิธีดำเนินการวิจัยในการศึกษาครั้งนี้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ และวิธีวิจัยแบบเชิงปฏิบัติการ

1.2.2 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป

1.2.3 เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่มของนักเรียน

1.3 สมมติฐานในการวิจัย

เมื่อใช้รูปแบบการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ที่พัฒนาขึ้นโดยเน้นการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ และวิธีการวิจัยแบบเชิงปฏิบัติการมาพัฒนาและปรับปรุงแล้วคาดว่าจะนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และเกิดการพัฒนาทักษะการทำงานกลุ่ม

1.4 ขอบเขตการวิจัย มีรายละเอียดดังหัวข้อต่อไปนี้

1.4.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโนนเพ็ดวิทยา สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอประทาย สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 15 คน

1.4.2 ตัวแปรในการวิจัย จำแนกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ปัจจัยต่อไปนี้ การเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ การวัดผล ประเมินผลการเรียน และพฤติกรรมการสอนของครู
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และทักษะการทำงานกลุ่ม

1.4.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองวิจัย เป็นเนื้อหาในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตหน่วยที่ 3 ได้แก่ หน่วยสิ่งที่อยู่รอบตัวเรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1

1.4.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ปฏิบัติการทดลองในปีการศึกษา 2538 ระหว่าง 6 พฤศจิกายน 2538 ถึง 3 ธันวาคม 2538

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ หมายถึงการสอนแบบกลุ่มที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทางด้านสติปัญญา สังคม และความรู้สึกรู้สีกในการเห็นคุณค่าของตนเอง ซึ่งมีหลักการในการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้คือ การใช้รางวัลหรือเป้าหมายของกลุ่มเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ความสามารถของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มมีความหมายต่อความสำเร็จของกลุ่มและสมาชิกแต่ละคนมีโอกาสนำเสนอให้กลุ่มประสบความสำเร็จได้เท่าเทียมกัน

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ 3 รูปแบบ ดังนี้คือ

1. รูปแบบ STAD หมายถึง การร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มเดิมภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่ความสามารถทางการเรียน นั่นคือ อัตราส่วนของนักเรียนที่เรียนเก่งต่อนักเรียนที่เรียนปานกลางต่อนักเรียนที่เรียนอ่อน เท่ากับ 1:2:1 ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะช่วยเหลือกันในการเรียนเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. รูปแบบ Jigsaw II หมายถึง การร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มเชี่ยวชาญ สมาชิกภายในกลุ่มจะเป็นตัวแทนสมาชิกจากกลุ่มเดิมกลุ่มละ 1 คน เพื่อเข้าศึกษาในหัวข้อที่ตนสนใจสมาชิกที่เป็นตัวแทนเหล่านี้จะร่วมกันศึกษาหัวข้อในกลุ่มเชี่ยวชาญ และนำความรู้ที่ได้กลับไปรายงานให้สมาชิกกลุ่มเดิมได้ทราบ

3. รูปแบบ Group investigation หมายถึง การร่วมมือกันเรียนรู้แบบกลุ่มนอกห้องเรียน ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มเป็นสมาชิกจากกลุ่มเดิมที่เรียนในชั้นเรียน สมาชิกแต่ละกลุ่มจะร่วมกันเลือกหัวข้อที่ตนสนใจและร่วมกันศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มารายงานให้ชั้นเรียนได้ทราบ ในการรายงานควรใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การจัดป้ายนิเทศ การรายงานแบบอภิปรายกลุ่มหน้าชั้นเรียน เป็นต้น

รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ทั้ง 3 รูปแบบที่กล่าวมามีขั้นตอนการสอนโดยทั่วไป 5 ขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นนำ เพื่อทบทวนความรู้เดิม และแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2) ขั้นสอน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดของบทเรียน
- 3) ขั้นสรุป เพื่อทบทวนความคิดรวบยอดของบทเรียนที่เรียนผ่านมา
- 4) ขั้นศึกษากลุ่มย่อย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจในความคิดรวบยอดจากการดำเนินกิจกรรม ในขั้นการสอนของครูมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือฝึกฝนทักษะให้เกิดความชำนาญโดยอาศัยความร่วมมือจากสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม
- 5) ขั้นวัดและประเมินผล เพื่อให้ทราบความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียนทั้งรายบุคคลและกลุ่ม

1.5.2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการ คือ การวิจัยประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้กระบวนการปฏิบัติอย่างมีระบบผู้วิจัยและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติและวิเคราะห์ผลการปฏิบัติจากการใช้วงจรปฏิบัติ 4 ขั้นคือ การวางแผน การลงมือปฏิบัติ การสังเกต และการสะท้อนผลการปฏิบัติการดำเนินการต่อเนื่องไปจนกว่าจะได้ข้อสรุปที่แก้ไขปัญหาได้จริง

1.5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบแต่ละครั้ง ได้แก่ การทดสอบย่อย และการทดสอบเพื่อประเมินผลสรุป

1.5.4 ทักษะการทำงานกลุ่ม หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มตามบทบาทหน้าที่ที่สมาชิกแต่ละคนได้รับมอบหมายจากกลุ่มในการเรียนครั้งนั้น บทบาทของสมาชิกได้แก่ บทบาทหัวหน้า เลขานุการ และบทบาทของสมาชิก

1.5.5 เกณฑ์การผ่านหรือเกณฑ์ความรอบรู้ หมายถึง คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ร้อยละ 70 และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าว ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 ซึ่งสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ (สปช.) กำหนดไว้ (สปช., 2538 : 6)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ทำให้พัฒนาผู้เรียนทั้งความสามารถทางวิชาการและทักษะการทำงานกลุ่ม

1.6.2 เป็นแนวทางสำหรับครู นักวิชาการ ศึกษานิเทศก์ และบุคคลทั่วไปที่สนใจในรูปแบบการวิจัย ได้นำทฤษฎี ความรู้ จากการวิจัยไปใช้ประโยชน์และปรับปรุงต่อยอดกับการวิจัยในกลุ่มวิชาอื่น ๆ