

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เป็นกระบวนการในการถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่บุคคล ซึ่งถือว่าเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ากว่าทรัพยากรทั้งปวงอันจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประถมศึกษา ซึ่งถือได้ว่าเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานที่รัฐบาลจะต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ จัดบริการแก่ประชาชนให้ทั่วถึงและรัฐบาลเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายทั้งหมด นอกจากนี้ยังได้มีการขยายโอกาสทางการศึกษาจาก 6 ปี ให้เป็น 9 ปี ให้ทั่วถึงภายในปีพุทธศักราช 2539 ที่จะถึงนี้ เพราะจะได้เป็นการเพิ่มความรู้และประสบการณ์เพื่อจะได้นำไปใช้ในชีวิตรประจำวันให้มากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นการสนองตอบต่อหลักสูตรประถมศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายสร้างคนให้เป็นคนมีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมทางสังคมอย่างมีความสุข คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2535)

ในส่วนของกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตนั้นเป็นกลุ่มที่ต้องการเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงปัญหา และกระบวนการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของมนุษย์ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ทางด้านสุขภาพอนามัย ประชากร การเมือง การปกครอง สังคม ศาสนา วัฒนธรรม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การติดต่อสื่อสาร ประเทศเพื่อนบ้าน และอื่น ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้นำเอาประสบการณ์เหล่านี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินชีวิตรประจำวัน (ศึกษาธิการ, 2535)

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2535) รายงานผลการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ได้ดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง ในปีการศึกษา 2531-2535 มีผลสัมฤทธิ์กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตดังนี้

ปี พ.ศ. 2531 มีผลสัมฤทธิ์ 55.4 %

ปี พ.ศ. 2532 มีผลสัมฤทธิ์ 61.20 %

ปี พ.ศ. 2533 มีผลสัมฤทธิ์ 65.00 %

ซึ่งถือว่าต่ำกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ 70 % และนอกจากนี้ยังพบอีกว่าผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนในเขตชนบทยากจน หรือห่างไกลความเจริญยังด้อยคุณภาพกว่านักเรียนที่อยู่ในเขตเมืองอีกด้วย

สมชัย วุฒิปรีชา (2531) ได้เสนอรายงานการประเมินผลคุณภาพนักเรียนระดับประถมศึกษาทั้งประเทศว่า การเรียนการสอนในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นักเรียนมีพัฒนาการการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองลดลง ทั้งนี้เพราะการจัดการเรียนการสอนไม่เน้นให้ผู้เรียนหาคำตอบด้วยตนเอง

วีระชัย บุญคำมูล (2533) ได้ทำการศึกษาปัญหาการบริหารหลักสูตรของโรงเรียนเทศบาลในเขตการศึกษา 9 พบว่า การจัดการเรียนการสอนในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตมีปัญหาด้วยเหตุผลคือ สถานศึกษาขาดแคลนงบประมาณสำหรับการซื้อวัสดุผลิตสื่อการสอน รวมทั้งหนังสือ ตลอดจนเอกสารประกอบการศึกษาค้นคว้าต่าง ๆ สำหรับครูและนักเรียนอีกด้วย

จากผลการวิจัยที่กล่าวมาแล้ว พอสรุปถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตได้ว่า เกิดจากสาเหตุดังนี้

1. การขาดแคลนวัสดุ อุปกรณ์ สื่อต่าง ๆ ที่จะใช้ประกอบการเรียนการสอน
2. การขาดความชำนาญของครูผู้สอนในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งไม่สามารถนำเอาวิธีการใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนการสอน
3. การขาดการสนับสนุนทั้งทางด้านงบประมาณ แหล่งวิชาการจากหน่วยงาน ของทางราชการ

สภาพปัญหาดังกล่าวนี้ผู้ศึกษาค้นคว้า จึงได้ศึกษาคุณสมบัติของสื่อต่าง ๆ ที่จะสามารถนำมาแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาสำหรับโรงเรียนในชนบททางไกลที่ขาดแคลนสื่อ และอุปกรณ์การเรียนการสอนและสามารถพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความก้าวหน้ายิ่งขึ้น โดยที่ใช้วัสดุที่มีราคาไม่แพงนัก และไม่จำเป็นต้องใช้กับอุปกรณ์ไฟฟ้าใดทั้งสิ้นและพบว่าบทเรียนโปรแกรมมีความเหมาะสมในการแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้น บทเรียนโปรแกรมเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีบทบาทในวงการศึกษทั้งทางสื่อการสอน และวิธีสอน

วิเชียร ชิวพินาย (2526) กล่าวว่าบทเรียนโปรแกรมเป็นสื่อการสอนที่ประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ คำถาม คำตอบ โดยจะแบ่งเนื้อหาเป็นออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ จัดลำดับขั้นตอนในรูปแบบกรอบ หรือเฟรม (Frame) โดยแต่ละกรอบเสนอเนื้อหาเป็นขั้นตอนทีละน้อย ในทุกขั้นตอนของการเรียนจะมีคำถามเพื่อทดสอบผู้เรียน และมีคำตอบให้ผู้เรียนทราบเพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับทันทีเป็นการเสริมแรง บทเรียนโปรแกรมจะบรรจุไว้ในสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน สไลด์ นิล์มสตอป เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องช่วยสอน ซึ่งสอดคล้องกับกิดานันท์ มลิทอง (2535) ที่กล่าวถึงการบรรจุบทเรียนโปรแกรมจะบรรจุไว้ในสื่อต่างชนิดกัน

บทเรียนโปรแกรมช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กในการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นเด็กที่เรียนเร็วหรือเรียนช้า ก็สามารถเรียนรู้ตามความสามารถของตนอีกทั้งยังไม่จำเป็นต้อง

ต้องเรียนในห้องเรียนอย่างเดียว แต่สามารถนำไปเรียนได้ด้วยตนเองทุกสถานที่ โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา (โกวิท จิมทับ, 2518)

วิเชียร ชิวพินาย (2526) ได้กล่าวว่า หลักการสำคัญในการเรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมก็คือ

1. ผู้เรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมอย่างเข้มข้น เช่น ได้อ่าน ได้ตอบคำถาม ได้ทดลอง หรือทำกิจกรรมอย่างอื่นตามที่บทเรียนกำหนดให้ทำ
2. ผู้เรียนทราบผลการเรียนของตนเองทันทีว่าสิ่งที่ตนเองทำนั้นถูกหรือผิด ซึ่งอาจจะจัดในลักษณะของคำเฉลยพร้อมทั้งคำอธิบายเพิ่มเติมไว้ด้วย
3. ผู้เรียนได้รับความพึงพอใจในความสำเร็จของการเรียนเป็นระยะ ๆ ทำให้รู้สึกภาคภูมิใจและอยากจะทำต่อไป
4. ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปทีละน้อยตามลำดับขั้นต่อเนื่องกันไป

จากคุณสมบัติเฉพาะของ บทเรียนโปรแกรมที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน บทเรียนโปรแกรมจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะนำไปใช้ในโรงเรียนที่มีครูไม่ครบชั้น หรือโรงเรียนที่ขาดแคลนเครื่องมืออุปกรณ์ เทคโนโลยีที่มีราคาแพง บทเรียนโปรแกรมที่เป็นหนังสือจึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษาอย่างยิ่ง (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2515)

ผู้ศึกษาค้นคว้าเองได้มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาในกลุ่มโรงเรียนหนองเรือซึ่งเป็นกลุ่มโรงเรียนที่มีปัญหาด้านการบริการการศึกษา กล่าวคือโรงเรียนภายในกลุ่มส่วนมากจะมีจำนวนครูไม่เพียงพอกับจำนวนของนักเรียน โรงเรียนบางแห่งมีครูอยู่ 2 คน คือครูใหญ่กับครูสายผู้สอน ต้องรับผิดชอบนักเรียน 3 ห้อง ถ้าหากวันใดครูใหญ่ไปประชุม ก็จะเหลือครูสอนอยู่คนเดียวซึ่งต้องสอนทั้ง 3 ห้องจึงเป็นงานที่หนักมาก แม้แต่โรงเรียนบ้านฟ้าเหลื่อมเองก็ขาดครูอยู่ 4 คน ครูทุกคนต้องทำงานในการสอนแทบไม่มีเวลาพัก ไม่มีเวลาเตรียมเนื้อหาและสื่อประกอบการสอน นอกจากต้องสอนนักเรียนเป็นหน้าที่หลักแล้ว ยังต้องทำหน้าที่อื่น ๆ ประกอบกัน เช่น ทำเรื่องพัสดุ การเงิน ธุรการ อาหารกลางวัน หรือแม้แต่การรับผิดชอบในการเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร หรืองานบริการชุมชนอื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ที่กล่าวมาโรงเรียนในกลุ่มยังขาดวัสดุ อุปกรณ์ สื่อประกอบการเรียนการสอนที่เพียงพอ ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้พยายามศึกษาหาวิธีการที่จะช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว โดยใช้วิธีการสอนที่ประหยัดที่สุด ใช้เวลาในการเรียนตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคนและไม่มีข้อจำกัดในเรื่องการใช้ร่วมกับกระแสไฟฟ้าใด ๆ ซึ่งมีความเหมาะสมกับสภาพของโรงเรียนที่กั้นดารและมีปัญหาจริง ๆ ในขณะเดียวกันจะต้องมีความเหมาะสมกับธรรมชาติของเนื้อหาวิชาด้วย

ในเนื้อหาของพืชไร้ดอก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยธรรมชาติของเนื้อหาวิชาแล้วเป็นเนื้อหา ด้านความรู้ความจำ ผู้เรียนสามารถจะศึกษาได้ด้วยตนเอง ถ้าหากมีการจัดลำดับเนื้อหาให้เป็นระบบ เรียนรู้จากสิ่งง่าย ๆ ไปหาสิ่งยากและไกลตัว มีการจัดเตรียมสื่อที่มีความเหมาะสมกับวัย และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้ และเห็นว่าบทเรียนโปรแกรมมีความเหมาะสมกับการจัด การเรียนการสอนในเนื้อหาดังกล่าว

ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงได้สร้างบทเรียนโปรแกรม เรื่องพืชไร้ดอก สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อจะได้นำไปใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อสร้างบทเรียนโปรแกรม วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องพืชไร้ดอก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่า 80/80 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล ไม่ต่ำกว่า .50

1.3 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

1.3.1 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเหล่า และ โรงเรียนบ้านฟ้าหล่อม กลุ่มโรงเรียนหนองเรือ อำเภอหนองเรือ จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 จำนวน 42 คน ซึ่งนักเรียนทั้งสองโรงเรียนมีความสามารถทางการเรียน ใกล้เคียงกัน

1.3.2 เนื้อหาที่ทำการศึกษา วิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืชไร้ดอก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 คาบ คาบละ 20 นาที

1.4 ขอบเขตของเบื้องต้น

1.4.1 การศึกษาครั้งนี้ไม่ได้ศึกษาถึงความแตกต่างในเรื่องเพศ อายุ เชื้อชาติ

1.4.2 เกณฑ์ประสิทธิภาพของบทเรียนโปรแกรมได้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80

1.4.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วัดเฉพาะผลสัมฤทธิ์ทางพุทธิพิสัยเท่านั้น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1.5.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้นเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืชไร้ดอก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.5.2 บทเรียนโปรแกรม หมายถึง บทเรียนที่มีการเตรียมบทเรียนไว้ล่วงหน้า และจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอน ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่ละเอียดตามความสามารถโดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละคน และผู้เรียนสามารถเห็นความก้าวหน้าของตนเองตลอดเวลา มีการตอบสนองระหว่างผู้เรียนและบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ ถ้าหากผลการเรียนยังไม่ผ่านก็ต้องกลับมาเรียนในเนื้อหาเดิมก่อน ผู้เรียนจะเรียนในเนื้อหาใหม่ได้ก็ต่อเมื่อได้ผ่านเนื้อหาแรกเป็นขั้น ๆ ไป บทเรียนโปรแกรมในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือเรื่อง "พืชไร้ดอก" ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น เป็นกรอนมีลักษณะแบบเส้นตรง จำนวน 53 กรอบ

1.5.3 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ของบทเรียนโปรแกรม หมายถึง บทเรียนโปรแกรมเรื่อง พืชไร้ดอก ที่ได้หาประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์โดยยึดเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการทำแบบฝึกหัด

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้บทเรียนโปรแกรมเรื่อง พืชไร้ดอก ในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพ

1.6.2 เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้เกี่ยวข้องในการผลิตบทเรียนโปรแกรม สำหรับบทเรียนอื่น ๆ และวิชาอื่น ๆ