

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งานวิจัยฉบับนี้ เป็นการรายงานผลระยะที่ 3 คือ การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation -P) ซึ่งเป็น 1 ใน 4 ของการประเมินหลักสูตรแบบ CIPP Model ของ แดลเนียล แอล สดัฟเพลบีม (Daniel L. Stufflebeam) โดยการทดลองใช้ และเก็บรวบรวมข้อมูลของชุดฝึก ครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรมซึ่งชุดฝึกอบรมดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบ และความ คิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว จากนั้นจึงมาดำเนินการเพื่อทำการตรวจสอบเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เป็นที่ทราบกันดีว่า ปัจจุบันมีการนำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการใหม่ๆ ที่เรียกว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative Learning) เพื่อต้องการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาทิ กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Team Games Tournament-TGT) กิจกรรมการ แบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (Student Teams Achievement Division - STAD) กิจกรรมการสอนเป็น รายบุคคล (Team Assisted Instruction - TAI) เป็นต้น เข้ามาระบุคคล์ให้ในการเรียนการสอน เพื่อเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการสอนให้แก่ครูผู้สอน และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาตามศักยภาพของตนเองอย่าง ต่อเนื่อง ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ ศิริพร ทากทอง (2548, บทคัดย่อ) ได้นำวิธีการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์ พบว่า ผลการเรียนหลักภาษาไทยเรื่องคำกริยา และคำ วิเศษณ์ของนักเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติ รวมทั้งในงานวิจัยของ พรกิพย์ ฤกษ์สมโภชน์ (2550, บทคัดย่อ) พบว่า นักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ เรียนแบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีเจตคติต่อวิชา คณิตศาสตร์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนั้น กิจกรรมดังกล่าวทำให้ผู้เรียนได้ร่วมสนุก ตื่นเต้นและท้าทายความสามารถ ของตน ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ มั่นใจในความพยายามและความสามารถของตนเอง อีกทั้ง เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และฝึกการทำงานเป็นทีมอีกด้วย

นอกจากนี้การฝึกอบรม (Training) เป็นกระบวนการที่เลือกให้เกิดองค์ความรู้ เป็น กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อรับตามความต้องการของสังคมและองค์กร โดยนำความรู้ที่รับจากการ ฝึกอบรมไปพัฒนาให้เกิดความรู้ทักษะ และเจตคติ ที่สามารถนำไปปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้นต่อไป ซึ่งตรงกับ ชูชัย สมิทธิไกร (2549, หน้า 5) ได้กล่าวถึง การฝึกอบรมไว้ว่า

เป็นกระบวนการการจัดการเรียนรู้อย่างมีระบบเพื่อสร้างหรือเพิ่มพูนความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) ของบุคลากรอันจะช่วยปรับปรุงให้การปฏิบัติการมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า ไม่ว่ารูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมวอลล์แวรลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ (STAD) และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) สามารถนำมาเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น เพราะเป็นเรื่องที่ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ตามขั้นตอนนี้ง่ายเป็นส่วนๆ หรือสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ตามผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญดังกล่าวที่จะนำมาให้ผู้เข้าร่วมฝึกอบรมเกิดความเข้าใจได้รวดเร็ว และถูกต้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าอย่างกว้างขวางในการสร้างรูปแบบฝึกอบรมเรื่องอื่นๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมวอลล์แวรลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

สมมติฐานของการวิจัย

ผลการใช้รูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรมวอลล์แวรลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมให้ฝึกอบรมอย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา

1.1 ผลการรูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษด้วยวิธีกิจกรรม

วอลล์แวรลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

1.2 รูปแบบกิจกรรมวอลล์แวรลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และ

การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

2. ด้านพื้นที่

2.1 ประชากรที่ใช้ คือ ครูสอนกลุ่มสารภาษาต่างประเทศ

(ภาษาอังกฤษ) ช่วงชั้นที่ 1 – 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1 และ 2

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เป็นครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม ร้อยเอ็ด และพัทลุง

3. ด้านเวลา คือ ช่วงเวลาที่ดำเนินการ ระหว่างเดือนกันยายน 2552 ถึง เดือน

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

1. กิจกรรมวอลล์แครลลี่ หมายถึง การเดินเป็นหมู่คณะเพื่อการแข่งขันทำกิจกรรมต่างๆ ตามสถานที่ที่กำหนดไว้ และเน้นกิจกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้
2. กิจกรรมการแข่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ หมายถึง การนำผู้เรียนที่มีความสามารถเก่ง (High Achievement) ปานกลาง (Average Achievement) และอ่อน (Low Achievement) มาทำงานร่วมกัน นำเสนอข้อมูลโดยผู้สอน ทำการทดสอบกิจกรรม ปรับปรุงและดัดสินการทำงานของกลุ่ม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และฝึกทักษะทางสังคมโดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
3. กิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนรวมกันเป็นกลุ่ม ย่อที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน โดยการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง ร่วมกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
4. รูปแบบการฝึกอบรม หมายถึง การสร้างความรู้ ทักษะและเจตคติให้ครูสอนกลุ่มสารภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยรูปแบบที่ผู้จัดสร้างขึ้นซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ
5. ครูสอนภาษาอังกฤษ หมายถึง ผู้สอนกลุ่มสารภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้วันที่ 1 – 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) ที่ไม่จบวุฒิปริญญาตรีวิชาเอกภาษาอังกฤษ หรือที่ 3 คือ การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation: P)
6. วิทยากร หมายถึง ผู้ให้ความรู้และคำแนะนำเรื่องรูปแบบการฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม โดยยึดตามคู่มือวิทยากรที่กำหนดไว้ และผ่านการฝึกอบรมการใช้คู่มือ
7. ประสิทธิภาพของรูปแบบการฝึกอบรม หมายถึง
 - 7.1. ผลการประเมินตามหลักรูปแบบ CIPP Model ของ แดเนียล แอล สดพเฟิลบีม ในขั้นที่ 3 คือ การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation: P)
 - 7.2. ผลคะแนนหรือระดับคะแนนเพื่อตัดสินคุณภาพของรูปแบบฝึกอบรมครูสอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรม ซึ่งมีประสิทธิภาพด้านความรู้ โดยใช้สูตร E1 / E2 ด้วยเกณฑ์ 80/80 ซึ่ง 80 ตัวแรก (E1) หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำใบงาน ส่วน 80 ตัวหลัง (E2) หมายถึง คะแนนผลสัมฤทธิ์จากการทำใบทดสอบ
 - 7.3. ผลคะแนนการนิเทศการฝึกอบรมของครูผู้สอนภาษาอังกฤษแบบค่ายกิจกรรมที่มีต่อวิทยากรอยู่ในระดับดี
 - 7.4. ผลคะแนนการนำเสนอผลงานอยู่ในระดับดี
 - 7.5. ผลการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมฝึกอบรมอยู่ในระดับดี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางแก่ครูสอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ช่วงชั้นที่ 1-2 นำรูปแบบกิจกรรมวอล์คแรลลี่ การแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์ และการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน
2. นำกิจกรรมที่ได้รับการอบรมไปพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนกลุ่มการเรียนรู้สาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับช่วงชั้นที่ 1-2 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY