

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน ประเทศไทยจัดการเรียนการสอนโดยยึดตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งกำหนดให้มีความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลง ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี และให้ความสำคัญสูงสุดกับกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง และรู้จักแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนนั้น พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 บัญญัติไว้ว่า ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรม ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และต้องผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างสัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และความรอบรู้ โดยผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอน และแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ จึงกล่าวได้ว่าผู้เรียนซึ่งเดิมมีหน้าที่เป็นเพียงผู้รับการสอนจากครู ต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้เรียน ครู จากเดิมเป็นผู้สอนหรือผู้ถ่ายทอด ความรู้ ต้องเปลี่ยนเป็นผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน ซึ่งการเปลี่ยนบทบาทนี้ จะเป็นการเปลี่ยนจุดเน้นของการเรียนรู้ว่าอยู่ที่ผู้เรียนมากกว่าผู้สอน (ทศนา แหมมณี. 2542 : 4) จากที่กล่าวมา ช่างต้นจะเห็นได้ว่าครูผู้สอนยังคงมีบทบาท หน้าที่สำคัญในการสนับสนุน และสร้างเสริมประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีความหมายแก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ให้มากที่สุด ดีที่สุด ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

การจัดการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Together) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พัฒนาโดย David และ Roger แห่งมหาวิทยาลัยมินิโซต้า ซึ่งได้สร้างโมเดลของการเรียนแบบร่วมมือขึ้น (Johnson & Johnson, 1986) ประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน ที่มี ความแตกต่างกัน ทำงานที่ได้รับมอบหมายในใบงาน กลุ่มส่งงานขึ้นเดียวกัน และได้รับคำชมหรือรางวัลตามผลงานของกลุ่ม โดยมีหลักการดังต่อไปนี้ นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน นักเรียน

ฟังพียงซึ่งกันและกัน นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อนอง นักเรียนมีทักษะในการทำงานด้วยกัน นอกจากนี้เขาได้ศึกษาวิจัยกลุ่มร่วมมือในการแก้ปัญหาที่ขัดแย้งกัน โดยให้สมาชิกในกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยแสดงความคิดเห็นโต้แย้งกัน จนกว่าทั้งกลุ่มจะมีความเห็นเป็นเอกฉันท์ โดยให้ยึดหลักการอภิปรายถกเถียงกันตามกฎ 7 ข้อ คือ ฉันทวิพากษ์วิจารณ์ในความคิดไม่ใช่ในตัวบุคคล ฉันทจำได้ว่าเรากำลั้งร่วมกันแก้ปัญหาด้วยกัน ฉันทพยายามให้ทุกคนมีส่วนร่วม ฉันทฟังความคิดของทุกคนแม้ว่าฉันทจะไม่เห็นด้วยก็ตาม ฉันทให้เพื่อนพูดอีกครั้งถ้าฉันทฟังไม่เข้าใจ ฉันทพยายามจะเข้าใจปัญหาทั้งสองด้าน ฉันทจะนำความคิดทั้งหมดออกมาก่อนที่จะรวมความคิดนั้นด้วยกัน การอภิปรายถกเถียงกันตามกฎดังกล่าว พบว่ามีประสิทธิผลกว่าวิธีโต้เถียงแบบเอาชนะกัน หรือวิธีเรียนเป็นรายบุคคล ในด้านที่ช่วยเพิ่มความคงทนของสารสนเทศ การเปลี่ยนเจตคติ และผลสัมฤทธิ์อื่น ๆ (บุปผชาติ ททัฬหิกรณ. 2547)

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาการออกแบบตัวอักษรและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ช่วยให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในการคิดแก้ปัญหาได้ดีขึ้น รวมถึงการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา การออกแบบตัวอักษรและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ หลังได้รับการจัดการการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ร่วมกัน กับเกณฑ์ 70 %
2. เพื่อหาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้ร่วมกัน

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญ

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยชั้นเรียน ในรายวิชา การออกแบบตัวอักษรและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมจำนวนทั้งหมด 12 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ วิชา การออกแบบตัวอักษรและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน

3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รายวิชา การออกแบบตัวอักษรและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการวิจัย ระหว่าง ธันวาคม 2553 ถึง กุมภาพันธ์ 2554

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กระบวนการในการเรียนรู้ร่วมกัน หมายถึง ความสามารถในการเรียนร่วมกัน หรือ ร่วมกันทำงาน ตามที่ได้รับมอบหมายในกลุ่ม ให้บรรลุตามเป้าหมายตามที่ได้รับมอบหมาย โดยในงานวิจัยนี้ ในการประเมินจะใช้แบบประเมินตามที่คุณวิจัยได้สร้างขึ้น
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้ โดยศึกษาค้นคว้าร่วมกัน ทำให้ผู้เรียน มีความสุขในการเรียนรู้ มีความรู้ความเข้าใจทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
2. ได้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบแบบการเรียนรู้ร่วมกัน
3. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในรายวิชาอื่นๆ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY