บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยได้ทำการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย ผู้วิจัยได้เสนอรายละเอียดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักการของการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนมากที่สุด วิธีดำเนินการ คือ ให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนในการบรรลุเป็นผู้มีปัญญา ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านประสบการณ์ตรง เช่น ประสบการณ์ในการแก้ปัญหา การเรียนการสอน ต้องมีการพัฒนาและกระตุ้นสติปัญญาให้มีความสามารถในการใช้เหตุผล รู้จักคิดวิเคราะห์ และใช้ศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ สามารถปรับตนให้ประสานกับสภาพแวดล้อม ทั้งที่เป็นมนุษย์ ธรรมชาติ และความเจริญทางเทคโนโลยี เป็นการศึกษาที่พัฒนาคนให้มีชีวิตครบ 4 ด้าน คือ

ภาวิตกาย หมายถึง กายที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายได้อย่างดี

ภาวิตศีล หมายถึง มีศีลที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว มีพฤติกรรมทางสังคมที่พัฒนาแล้ว ดำรงอยู่ในวินัย ก่อสันติสุข

ภาวิตจิต หมายถึง มีจิตใจที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว สมบูรณ์ด้วย คุณภาพจิต สมรรถภาพจิต และสุขภาพจิต

ภาวิตปัญญา หมายถึง มีปัญญา ที่เจริญแล้ว หรือ พัฒนาแล้ว มีปัญญาที่เป็นอิสระจากการครอบงำของกิเลส รู้เข้าใจและเห็นสิ่งทั้งหลายตามความ เป็นจริง รู้เท่าทัน จนมีความเป็นอิสระโดยสมบูรณ์

ในวงการศึกษาต่างก็ยอมรับว่าการจัดการศึกษาที่ดีจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคนว่ามีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ได้แก่ เชาวน์ปัญญา บุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และพฤติกรรมอื่นๆ การจัดการเรียนการสอน จึงมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งด้านความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติไปพร้อม ๆ กัน ในระบบการเรียน ผู้เรียนควรเป็นผู้แสดงออกมากกว่าผู้สอน การจัด กิจกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

การเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงออกมากที่สุด ให้ความสำคัญกับความรู้สึก นึกคิด และค่านิยมของผู้เรียน การจัดบรรยากาศในการเรียน ควรเป็นแบบร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ครูทำหน้าที่ช่วยเหลือให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกในขบวนการเรียนของผู้เรียนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มีเทคนิคและวิธีการศึกษาค้นคว้า ดังนี้ [1]

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน การรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มช่วยให้ครู ผู้สอนมีข้อมูลที่สำคัญในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมหลักการวิเคราะห์ผู้เรียนควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ คือธรรมชาติของผู้เรียน ประสบการณ์ และพื้นฐานความรู้เดิมวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน

2. การใช้จิตวิทยาการเรียนรู้และการบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3. การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเชื่อมโยงกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ ในสถานศึกษา

4. การออกแบบการเรียนรู้ตามสภาพจริงให้สอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรและเชื่อมโยงบูรณาการระหว่างกลุ่มวิชาโดยใช้ผลการเรียนรู้ที่กำหนดเป็นหลัก และใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่ง ของการจัดการเรียนรู้ เพื่อมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

5. การออกแบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลายเพื่อสะท้อนภาพได้ชัดเจนและแน่นอนว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างไร ทำให้ได้ข้อมูลของผู้เรียนรอบด้านที่สอดคล้องกับความเป็นจริง เพื่อประกอบการตัดสินผู้เรียนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

วิธีสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากรายงานการวิจัยของทักษิณา เครือหงส์ [2] ได้เสนอแนวทางสำหรับผู้สอนที่ใช้หลักการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ดังนี้

การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ครูผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจ รู้เป้าหมายของการจัดการศึกษาและหลักสูตรการศึกษา

อุดมศึกษา โดยการศึกษาข้อมูล พระราชบัญญัติการศึกษา ตำราเอกสารหลักสูตร หลักสูตรสาขาวิชา ลักษณะรายวิชาจัดทำแผน การสอนและเอกสารประกอบการสอน

7.5 วิธีสอนแบบเน้นกระบวนการคิด (Thinking-Based)

7.6 วิธีสอนแบบเน้นความคิดรวบยอด (Concept-Based)

7.7 วิธีสอนแบบเน้นกระบวนการกลุ่ม (Group Process-Based)

7.8 วิธีสอนแบบตั้งคำถาม (Questioning - Based)

7.9 วิธีสอนแบบโต้วาที (Debate)

7.10 วิธีสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

7.11 วิธีสอนแบบกรณีตัวอย่าง (Case)

7.12 วิธีสอนแบบใช้บทเรียนแบบเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Learning Module)

การจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากการศึกษาวิจัยของทักษิณา เครือหงส์ [2] ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์การเรียนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ดังนี้

1. ด้านหลักสูตร

1.1 พัฒนาผู้เรียนตามความสามารถของแต่ละบุคคล

1.2 เรียนจากประสบการณ์ที่ได้จากการกระทำ

1.3 มีความสามารถในการแก้ปัญหาและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.4 เน้นการเสนอทางเลือกให้ผู้เรียน

2. ด้านเนื้อหาสาระ

2.1 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ภายในเนื้อหาวิชาและรวมเนื้อหาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดหัวข้อหน่วยเนื้อหาให้มีความหมายยืดหยุ่นและสมดุล

3. การจัดประสบการณ์การเรียน

จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชี้แนะการรู้คิด (Cognitive Guided Instruction) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน รูปแบบหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง อาศัยความรู้ของผู้เรียนแต่ละคนเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ไว้ว่า หมายถึง "ความสำเร็จ" [3]

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ชวาล แพรัตกุล กล่าวถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า หมายถึง "ความสำเร็จในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของสมอง ผลสัมฤทธิ์การเรียนควรจะประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อยสามสิ่ง คือ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสมองในด้านต่าง ๆ" [4]

จรินทร์ ธานีรัตน์ ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์การเรียนไว้ว่าหมายถึง "ความสำเร็จที่ได้รับจากความรู้ความสามารถหรือทักษะ หมายถึง ผลงานการเรียนการสอนหรือผลงานที่เด็กได้จากการประกอบกิจกรรมส่วนนั้น ๆ ก็ได้" [5]

กรมวิชาการ ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์การเรียนว่า หมายถึง "ความสำเร็จหรือความสามารถในการกระทำใด ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะหรือมิฉะนั้นก็ต้องอาศัยความรู้ในวิชาหนึ่งวิชาใดโดยเฉพาะ" [6]

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การพัฒนาทักษะทางการเรียน จะประกอบด้วยสิ่งสำคัญอย่างน้อยสามสิ่ง คือ ความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพสมองในด้านต่าง ๆ ซึ่งโดยปกติพิจารณาจากคะแนนสอบที่กำหนดให้หรือคะแนนที่ได้จากงานที่ครูมอบหมายให้หรือทั้งสองอย่าง ความสำเร็จที่ได้รับจากความสามารถ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิริยพงศ์ เตชะศิริยืนยง. (บทคัดย่อ ,2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยเกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 65 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนราชนันทาจารย์ สามเสนวิทยาลัย 2 เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร จานวน 1 ห้องเรียน จานวนนักเรียน 38 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ดาเนินการสอนแบบสืบสวนสอบสวน โดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดาเนินการสอนด้วยตนเอง ใช้เวลาทั้งสิ้น 10 คาบ แบบแผนการทดลองครั้งนี้เป็นแบบ One - Group Pretest - Posttest Design สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือ t - test One - Group และ t - test for Dependent Samples ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนแบบสืบสวนสอบสวนโดยใช้เกมคณิตศาสตร์ เรื่อง การให้เหตุผล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เสาวนีย์ ใจขำ และคณะ . (บทคัดย่อ ,2550) .การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
ที่เสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยการสร้างความคิดรวบยอดและวิธีสอนแบบปกติ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่เสริมกระบวนการเรียนรู้ ด้วยการสร้างความคิดรวบยอด และที่ได้รับการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2549 โรงเรียนปากพลีวิทยาคาร จังหวัดนครนายกจำนวน 79 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 41 คน ได้รับวิธีสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่เสริมกระบวนการเรียนรู้ ด้วยการสร้างความคิดรวบยอด และกลุ่มควบคุมจำนวน 38 คน ได้รับวิธีสอนแบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่เสริมกระบวนการเรียนรู้ด้วยการสร้างความคิดรวบยอด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบปกติ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และ4) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ในการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบที (t-test แบบ Independent Samples)

นายพิทักษ์ สวนดี .(บทคัดย่อ, 2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA)และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน(PBL) การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA Model) เป็นการจัดการเรียนรู้แบบหนึ่งที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการการแก้ปัญหา โดยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ การคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา (CIPPA)และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL)การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย (1) เพื่อพัฒนาแผนการเรียนรู้กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยีเรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 (2) เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการเรียนรู้ เรื่อง อินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ และ (3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ การคิดวิเคราะห์ และเจต

คติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปากับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนนาทมวิทยา อำเภอนาทมจังหวัดนครพนม จำนวน 2 ห้อง นักเรียน 70 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster RandomSampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) แผนการเรียนรู้แบบซิปปาและการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ แบบละ 10 แผน(2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ จำนวน 40 ข้อมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (B) ตั้งแต่ .21 - .94 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (rcc) เท่ากับ .78 (3)แบบทดสอบวัดการคิดวิเคราะห์ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความยาก (p) ตั้งแต่ .21-.47 ค่าอำนาจจำแนก(r) ตั้งแต่ .37 - .87 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (KR-20) เท่ากับ .70 และ (4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .24 - .49 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (α)เท่ากับ .88 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Hotelling's T2ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา และการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.62/82.06 และ 83.08/82.01 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. แผนการเรียนรู้แบบซิปปา และแผนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6489 และ 0.7141 ตามลำดับ

3. นักเรียนที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา มีการคิดวิเคราะห์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ($p< .05$) แต่นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน โดยสรุป แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามรูปแบบซิปปามีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเหมาะสมจึงควรสนับสนุนส่งเสริมการเรียนการสอนแบบ CIPPA ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY