

การพัฒนาแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค้ณธรรมสู่ห้องเรียน
โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษา เขต 24

The Development the Project-based Learning Activity Model on Returning
Morality to the Classroom by using Problems as the Base of Basic Social
Studies Subject, Mathayomsuksa 5, Fadad Consortium, The Secondary
Educational Service Area office 24

นิติยา ทรงมงคลรัตน์¹
Nitiya Songmongkolrat¹
ทำวิจัยเมื่อ พ.ศ. 2561
Email : nitiya2515@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1)พัฒนาแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค้ณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (2)หาประสิทธิภาพของรูปแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค้ณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (3) ศึกษาความพึงพอใจของการพัฒนาแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค้ณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (4)หาความคงทนของการเรียนรู้ของการพัฒนาแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค้ณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/9 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามการพัฒนาแบบการจ้ดกิจกรรมการเรียนรู้แบบวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย การหาค่าร้อยละ และ t-test

¹ โรงเรียนกมลลาไสย โรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 24

¹ Kamalasai School, Fadad Consortium, The Secondary Educational Service Area office 24, Thailand.

* ได้รับบทความ: 22 ตุลาคม 2562; แก้ไขบทความ: 6 ธันวาคม 2562; ตอรับการตีพิมพ์: 26 ธันวาคม 2562

Received: October 22, 2019; Revised: December 6, 2019; Accepted: December 26, 2019

ผลการวิจัยพบว่า (1) ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยใช้ชื่อเรียกว่า “KESPIE MODEL” ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การสร้างองค์ความรู้ (Knowledge : K) ชั้นที่ 2 การสร้างเสริมความรู้และทักษะ (Enhancement and Skills : ES) ชั้นที่ 3 การออกแบบโครงการ (Project design : P) ชั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation : I) ชั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation : E) (2) รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคืนคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.85/84.06 (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคืนคุณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังการผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (4) การประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคืนคุณธรรมสู่ห้องเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด (5) ความคงทนของการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคืนคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคงทนในการเรียนรู้

คำสำคัญ : 1. การพัฒนารูปแบบ 2. การเรียนรู้แบบโครงการ 3. คืนคุณธรรมสู่ห้องเรียน

ABSTRACT

This aims of this research were to (1) develop the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base, (2) develop learning achievement activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base of Basic Social Studies subject, Mathayomsuksa 5, (3) study the satisfaction with development of learning activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base, (4) study the durability of learning activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base. The samples used student study were 28 students of Mathayomsuksa 5/9 by the way Cluster Random Sampling Tools used in research questioner on learning activities model with development of learning activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base of Basic Social Studies subject, Mathayomsuksa 5. The Statistics used in data analysis were frequency, percentage, mean, standard deviation and test.

The study found that (1) A model of learning activity that obtained from the research was called “KESPLE MODEL” Consisted of 5 elements, including (1) Knowledge : K (2) Enhancement and Skills : ES (3) Project design : P (4) Implementation : I (5) Evaluation : E. (2) Learning activities model with development the project-based learning activity model

on returning morality to the classroom by using problems as the base. The study found that the student's efficiency was 80.85/84.06. (3) Learning achievement activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base. Was found the after learning was differentiated significant at level .05. (4) Performance activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base. The assessment of creativity is highest level. (5) Learning activities model with development the project-based learning activity model on returning morality to the classroom by using problems as the base of Basic Social Studies subject, Mathayomsuksa 5. Students have the durability to learn.

Keywords : 1. Model Development 2. Project-Based Learning 3. Return Virtue to the Classroom

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด (สุพล วังสินธุ์, 2549 : 56-59) โดยผู้สอนนำผู้เรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริงหรืออาจจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเผชิญปัญหาและฝึกกระบวนการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาพร้อมกันรวมถึงการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นระบบปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ของคนทั้งสังคมให้ประชาชนส่วนใหญ่มีโอกาสได้เรียนรู้ทักษะชีวิตและทักษะในการทำมาหาเลี้ยงชีพอย่างมีประสิทธิภาพเกิดความฉลาด ทุกด้านทั้งอารมณ์ ปัญญา การแก้ปัญหาและมีจิตสำนึกในการร่วมมือกันในการทำงาน (วิทยากร เชียงกูล, 2550 : 21-25) หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการของผู้เรียนสมรรถนะหนึ่งในนั้นคือ ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึงความสามารถในการเผชิญอุปสรรคต่างๆ และหาวิธีแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมกลุ่มระดมความคิดร่วมกันรองความรู้ที่แสวงหามาจนเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมจนเกิดเป็นทักษะที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับสถานการณ์ปัญหาที่ผู้เรียนต้องเผชิญในอนาคตเกิดเป็นทักษะที่จำเป็นเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่จะทำให้ผู้เรียนเติบโตและดำเนินชีวิตใน สังคมปัจจุบันอย่างมีสติและมีความสุข

การจัดการเรียนรู้ ในวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน เน้นกิจกรรมโครงงานโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีผลให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต คือสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง สามารถทำงานกับผู้อื่นในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล สามารถจัดการกับปัญหาความขัดแย้งต่างๆได้อย่างเหมาะสม มีจิตสำนึกด้านจิตอาสามีคุณธรรมตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและมีจิตสาธารณะ รวมทั้งนักเรียน

ยังสามารถนำคุณธรรมและความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการทำโครงการคุณธรรมและโครงการที่นักเรียนร่วมกันดำเนินการเป็นที่ยอมรับของชุมชนและหน่วยงาน ปัจจัยที่ส่งผลให้การปลูกฝังจิตสำนึกด้านคุณธรรมและส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมสู่ความสำเร็จ คือการจัดการเรียนรู้แบบโครงการโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตในการทำงาน การที่นักเรียนรู้จักจัดการประสานความร่วมมือกับ ครู ผู้บริหารโรงเรียน ผู้ปกครองและชุมชน ให้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ ทำให้กิจกรรมอนุรักษ์ขยายจากจุดเล็กๆ ออกเป็นวงกว้างอย่างรวดเร็ว

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง จึงทำให้ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ที่สนใจศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อนำผลการวิจัยมาพัฒนาหลักสูตรการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.2 เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

2.4 เพื่อหาความคงทนของการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

3.1 ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

3.2 โครงการเรื่อง ค่านิยมคุณธรรมสู่ห้องเรียน สามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3.3 นักเรียนโรงเรียนกมลลาไสยได้เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ

3.4 ครูสามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ ไปใช้ในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนได้

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยไว้ 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวิจัย (Research) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง เป็นครูผู้สอนโรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 จำนวน 37 คนโดยใช้เครื่องมือในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากแบบสอบถามความคิดเห็นและความต้องการสำหรับนักเรียน ครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน โดยการจัดสนทนากลุ่ม (Focus group) และแบบวิเคราะห์เอกสารที่ใช้ในการศึกษาความต้องการในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 1 ฉบับ

ระยะที่ 2 การพัฒนา (Development) เป็นการออกแบบการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง (Try-Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/10 จำนวน 28 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์เลือกจากครูผู้สอนในวิชาสังคมศึกษาพื้นฐานโรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24

ระยะที่ 3 การทดลองใช้ (Implement) โดยการนำรูปแบบการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/9 โรงเรียนกมลไสยซึ่งเป็นโรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 เป็นการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 28 คน โดยใช้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการแบ่งสัดส่วน เก่ง 3; ปานกลาง 4; อ่อน 3

ระยะที่ 4 การประเมินติดตามผล (Evaluation) เป็นการใช้อุปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการเก็บข้อมูลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนและหลังการเรียนรู้ เก็บรวบรวมการหาความพึงพอใจหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และหาความคงทนของการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่องคืนคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า

5.1 ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยใช้ชื่อเรียกว่า “KESPIE MODEL” ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การสร้างองค์ความรู้ (Knowledge : K) ชั้นที่ 2 การสร้างเสริมความรู้และทักษะ (Enhancement and Skills : ES) ชั้นที่ 3 การออกแบบโครงงาน (Project design : P) ชั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation : I) ชั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation: E)ซึ่งมีกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ชั้นที่ 1 การสร้างองค์ความรู้ (Knowledge : K) การกระตุ้นความสนใจโดยการทบทวนความรู้เดิมเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ใหม่

ชั้นที่ 2 การสร้างเสริมความรู้และทักษะ (Enhancement and Skills : ES) การระดมความรู้และความคิดเห็นของนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กันในกลุ่มเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะและความรู้ร่วมกัน

ชั้นที่ 3 การออกแบบโครงงาน (Project design : P) การปฏิบัติงานกลุ่มที่ใช้ทักษะกระบวนการของกลุ่มกระบวนการทางปัญญาเพื่อช่วยกันออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานกลุ่มของนักเรียน

ชั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation : I) การนำผลงานที่สร้างขึ้นไปได้สร้างสรรค์โดยนักเรียนทุกคนมีความเข้าใจในการจัดทำโครงงานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ชั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation : E) นักเรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและโครงงานที่สร้างขึ้น

การนำรูปแบบไปใช้ในแต่ละขั้นตอนมีหลักการดำเนินการ 3 หลักการ ดังนี้

หลักการตอบสนอง

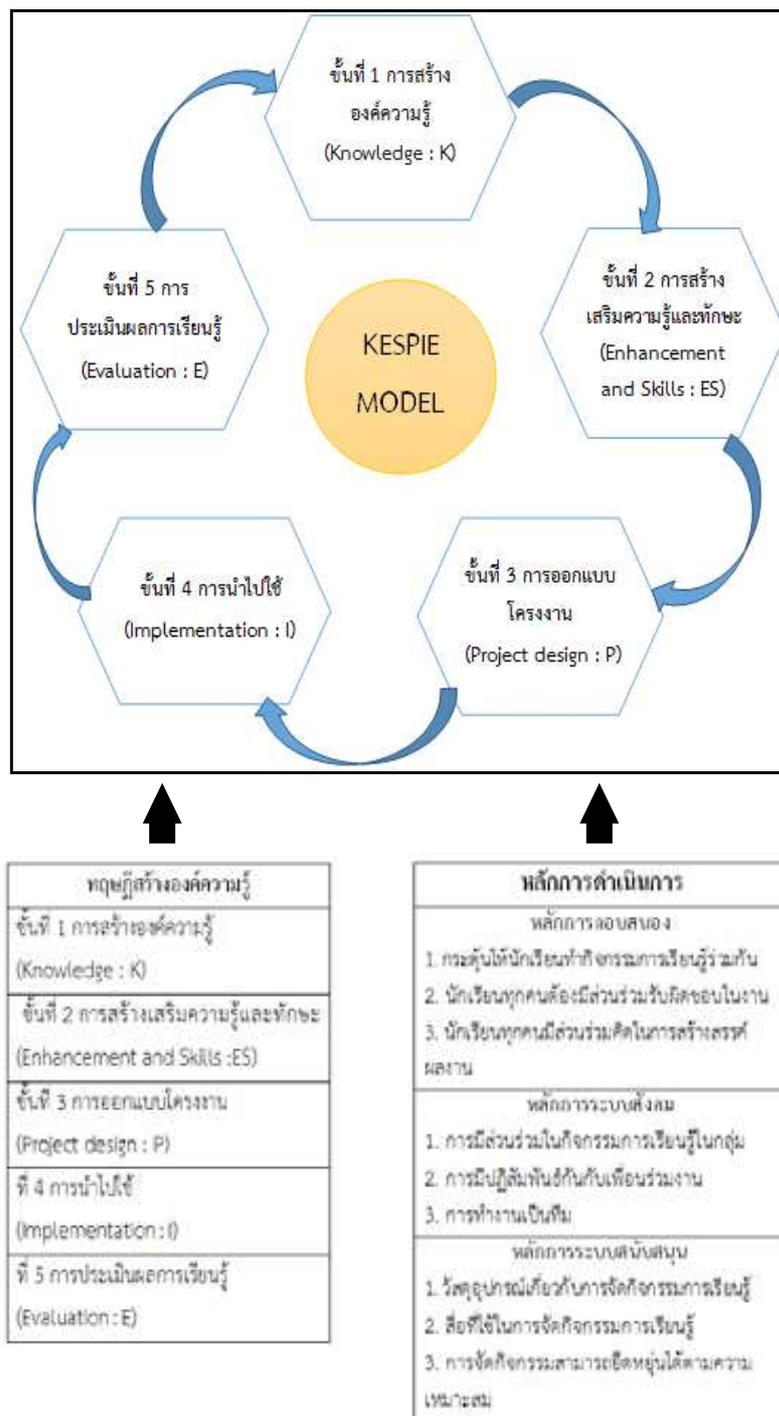
- 1) กระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน
- 2) นักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมรับผิดชอบในงาน
- 3) นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

หลักการระบบสังคม

- 1) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่ม
- 2) การมีปฏิสัมพันธ์กันกับเพื่อนร่วมงาน
- 3) การทำงานเป็นทีม

หลักการระบบสนับสนุน

- 1) วัสดุอุปกรณ์เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 2) สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) การจัดกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม



แผนภาพที่ 1 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ “KESPIE MODEL”

5.2 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.85/84.06

5.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังการผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.4 ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด

5.5 ความคงทนของการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคงทนในการเรียนรู้

6. อภิปรายผลการวิจัย

6.1 รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง คินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยใช้ชื่อเรียกว่า “KESPIE MODEL” ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การสร้างองค์ความรู้ (Knowledge : K) ชั้นที่ 2 การสร้างเสริมความรู้และทักษะ (Enhancement and Skills : ES) ชั้นที่ 3 การออกแบบโครงการ (Project design: P) ชั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation: I) ชั้นที่ 5 การประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation: E)

6.2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง คินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีคะแนนหลังการผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพดีมาก เนื่องจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง คินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ดี มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน การทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยกันระดมสมองในการทำกิจกรรม ทำให้ผลงานออกมาเป็นที่น่าพอใจ สร้างความรักสามัคคีในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทำให้เกิดทักษะและประสบการณ์ใหม่ๆ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Ahlfeldt. (2004 : 21-A) ได้ศึกษาการใช้การเรียนรู้ที่อาศัยปัญหาเป็นฐานในห้องเรียนวิชาการพูดในที่สาธารณะ ผลการวิเคราะห์ พบว่า การเรียนรู้ที่อาศัยปัญหาเป็นฐานเป็นวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพวิธีหนึ่งในรายวิชาพื้นฐานการพูดในที่สาธารณะ นักเรียนในห้องเรียน การเรียนรู้ที่อาศัยปัญหาเป็นฐานทำคะแนนการสอบได้ดีเท่ากับนักเรียนในห้องเรียนที่เรียนแบบปกติ แต่นักเรียนในห้องเรียนที่เรียนรู้ที่อาศัยปัญหาเป็นฐานทำคะแนนสุนทรพจน์ได้ดีกว่านักเรียนในห้องเรียนแบบปกติ มีการเข้าร่วมการใช้อุปกรณ์และเนื้อหาของรายวิชามากกว่าและมีความวิตกกังวลในการพูดน้อยกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ นอกจากนี้ นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม มีระดับความพึงพอใจใน รายวิชาและบรรยากาศของเรียนอยู่ในระดับเดียวกัน

6.3 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.85/84.06 เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้ร่วมคิด ร่วมทำในการทำกิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องเงื่อนไขที่สนับสนุนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานประกอบไปด้วย เงื่อนไข 3 ประการของ Hmelo-Silver & Barrows (2006 : 21-39) ได้แก่ 1) มีการกระตุ้นให้นักเรียนคิดและแสดงออกซึ่งความรู้เดิมก่อน 2) การเรียนในสิ่งที่เหมือนจริงมากที่สุดจะช่วยให้การเรียนบรรลุเป้าหมาย ผู้สอนจึงต้อง ตั้งโจทย์ปัญหาให้เหมือนจริง 3) การทำความเข้าใจข้อมูลต่างๆ ให้สมบูรณ์ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาส เสริมต่อความเข้าใจนั้นด้วยการกระทำหลายอย่าง เช่น การต่อบันทึก การอภิปรายถกเถียง การถามคำถาม การจดบันทึก การรายงานในที่ประชุม การเรียนการสอน ที่ดีจึงควรเน้นกิจกรรมที่ให้ออกาสนักเรียนได้แสดงออกซึ่งความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ

6.4 ผลการประเมินความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ ($\bar{X} = 4.57$, S.D.= 0.51) เนื่องจาก การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ทำให้นักเรียนแต่ละคนได้แสดงศักยภาพของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกภูมิใจ และมีความพึงพอใจในผลงานของตน มีการพัฒนาการในการเรียนรู้ดีขึ้นหลังผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งสอดคล้องกับ Chikotas (2005 : 1242-A) ได้ศึกษาเรื่องการเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐานในการศึกษาของพยาบาลฝึกหัด รวมถึงการฝึกหัดในคลินิก: จากมุมมองของผู้ฝึกหัดของนักศึกษาพยาบาล จำนวน 13 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีความพึงพอใจในการศึกษาวิชาชีพของพวกเขาในคลินิก โดยพวกเขายอมรับว่า ความชำนาญของการทำงานในคลินิกนั้นมาจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ซึ่งมีประโยชน์มาก PBL เป็นหลักการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และพบว่า ข้อมูลของบทเรียนต่างๆ ที่ได้จากห้องเรียนที่มีการใช้หลักสูตร PBL เข้าไปสอนสามารถนำข้อมูลนั้นไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพพยาบาลได้จริง รวมไปถึงการพัฒนาความสามารถในการวินิจฉัยโรคของคนไข้ใน คลินิก ผลการการวิเคราะห์ข้อมูลว่า หลักสูตร PBL คือ การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนและเป็นการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลานานตลอดชีวิต จากมุมมองของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ พบว่า มีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจที่ตระหว่งการใช้หลักสูตร PBL กับการฝึกหัดวิชาชีพในคลินิกของพยาบาลฝึกหัด

6.5 ผลการประเมินความคงทนของการเรียนรู้ของการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนความคงทนหลังเรียนเรียน 2 สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 85.03 เนื่องจากในการทดลองมีความคงทนของการเรียนรู้หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ แสดงว่านักเรียนสามารถคงไว้ซึ่งผลของการเรียนรู้ นักเรียนสามารถจดจำหรือระลึกถึงสิ่งเร้าที่ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาได้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเรื่อง คณิตคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐานทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมกลุ่มการเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้และจำจำได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Barrows (1980 : 55-56)

ได้ให้ความหมายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL) หมายถึง วิธีการเรียนรู้บนหลักการของการใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้นในการเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมให้ผสมผสานความรู้ใหม่แล้วประมวลเป็นกับความรู้ใหม่เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาโดยฝึกวิธีการคิดเพื่อแก้ปัญหาเป็นวิธีการจัดหลักสูตรให้มีกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น โดยอาศัยปัญหาจริงในการปฏิบัติการของวิชาที่นั้นเป็นตัวแกนหลักสูตรที่สอนโดยวิธีนี้เริ่มจากการให้ปัญหาที่เป็นสถานการณ์จริงแก่ผู้เรียนแทนการบรรยายให้ความรู้ โดยผู้สอนหลักสูตรที่ใช้ PBL จึงสอนให้นักศึกษาแสวงหาความรู้และเกิดทักษะในการแก้ปัญหา

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ก่อนการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ครูผู้สอนควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ให้ดีก่อนการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ปฏิบัติ

ในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แต่ละขั้นตอนครูผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชี้แนะ และเป็นให้คำปรึกษาเพื่อฝึกให้ผู้เรียนให้สามารถคิดเองและแก้ปัญหาเองได้ โดยเน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม

7.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

ควรศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน เรื่องคินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ใช้การจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิดในกระบวนการทำงานกลุ่มเพื่อเสริมสร้างทักษะในการแก้ปัญหาเพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

8. เอกสารอ้างอิง

- วิทยากร เชียงกุล. (2550). **สภาวะการศึกษาไทยปี 2549/2550 “การแก้ปัญหาและการปฏิรูปการศึกษาอย่างเป็นระบบองค์รวม”**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- สุพล วัณสินธุ์. (2549). **วิธีสอนแบบแก้ปัญหา: การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**. ม.ป.ท. : ม.ป.พ..
- Ahlfeldt, Stephanie. (2004). **Problem-based Learning in the Public Speaking Classroom. Dissertation ABSTRACTs International.. 65(01). 21-A.**
- Barrows, H.S. and Tamblyn, Roblyn M. (1980). **Problem Based Learning: An Approach to Medical Education**. New York : Spinger.
- Chikotas, Norecn Elaine. (2005). **Problem-based Learning in Nurse Practitioner Education and Subsequent Clinical: The Practitioners’ Perspectives.” Dissertation ABSTRACTs International. 66(4). 1242-A.**
- Hmelo-Silver, C. E. & Barrows, H. S. (2006). **Goals and strategies of a problem-based learning facilitator. Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning. 1. 21-39.**

9. คำขอบคุณ

การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ เรื่อง คตินคุณธรรมสู่ห้องเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในเขตสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 เล่มนี้มุ่งเน้นพัฒนาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนของครูและนักเรียนวิชาสังคมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญการวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา ความช่วยเหลือให้คำแนะนำและอนุเคราะห์เป็นอย่างดีจากผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนกมลาไสยโรงเรียนในกลุ่มสหวิทยาเขตเมืองฟ้าแดด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 24 ในฐานะผู้บังคับบัญชาที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการวิจัยในครั้งนี้ ให้ดำเนินไปด้วยดี รวมถึงผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือและประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ขอขอบคุณคณะครูโรงเรียนกมลาไสยทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี ทำให้รายงานการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีประโยชน์จากรายงานการวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ และบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยตั้งแต่ต้นจนปัจจุบัน