

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาของประเทศไทย มีวิวัฒนาการมาตั้งแต่สมัยโบราณเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ด้วยความเชื่อที่ว่าการศึกษาช่วยกำหนดทิศทางการพัฒนาชาติ เพื่อพัฒนาคนไทยให้มีความพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า (ประไพ เอกอุ้น, 2542:75) ปัญหาสำคัญประการหนึ่งของระบบการศึกษาไทย คือ ขาดกระบวนการเรียนรู้ที่ดี สภาพการเรียนการสอนโดยทั่วไปตั้งแต่ประถมศึกษาไปจนถึงมหาวิทยาลัย คือ การศึกษาเอาวิชาเป็นที่ตั้ง ครูถ่ายทอดเนื้อหา นักเรียนท่องจำ การเรียนที่เน้นการถ่ายทอดและการท่องจำเนื้อหาวิชาดังกล่าวก่อให้เกิดผลเสียหลายประการ เช่น ผู้เรียนคิดไม่เป็น ทำไม่เป็น สัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้การเรียนรู้ไม่เป็นบุคคลที่จะสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่องได้ตลอดชีวิต (ประเวศ วะสี, 2541 : 40) เช่นเดียวกันกับการจัดการศึกษาของไทยโดยทั่วไป วิธีการสอนแบบ Active Learning หรือใช้คำย่อว่า AL เป็นแนวคิดค่อนข้างใหม่ ในการปฏิรูประบบการศึกษาแบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนโดยตรง โดยอาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) นำวิธีการสอน เทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้สอน ดังนั้น Active Learning จึงถือเป็นการจัดการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน สำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา และสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหาอันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้ง และป้องกันการเข้าใจความหมายผิด สื่อการสอนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าสื่อประสมนำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่ , 2525)

รูปแบบ Active Learning เป็นแนวคิดใหม่ที่เริ่มเป็นที่นิยมในช่วงปลายศตวรรษที่ 21 โดยรูปแบบนี้เป็นแนวคิดกว้างๆ ที่เน้นความมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ครอบคลุมวิธีการเรียนการสอนหลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning) การเรียนรู้จากกรณีปัญหา (Problem-Based Learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based

Learning) และการเรียนรู้จากการทำกิจกรรม (Activity-Based Learning) เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเดียวกัน คือให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง รูปแบบการเรียนการสอน Active Learning อาศัยหลักการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการทำงานของสมอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด (Cognitively Active) มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำทำให้ได้การเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลสูง โดยรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning นอกจากจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองแล้ว ยังเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ของผู้เรียนให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียน (Life-Long Learning) ได้อีกด้วย

การเรียนการสอนในโรงเรียนหนองโสนพิทยาคมปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นการเรียนการสอนแบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนการสอนน้อย มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติน้อย ไม่มีความสนใจในกิจกรรมที่เรียน ไม่มีความกระตือรือร้น ซึ่งการพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้นนั้น ต้องอาศัยกิจกรรมการเรียนการสอน บรรยากาศ และการสร้างความสุขในการเรียน ซึ่งเป็นความรู้สึกของนักเรียนที่แสดงออกถึงความพึงพอใจความตั้งใจ และเกิดความกระตือรือร้นขณะที่มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน จนทำให้มีกำลังใจแสวงหาความรู้ ซึ่งเป็นการกระตุ้นในการเรียน จะทำให้ผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการเรียนรู้ และเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ วิธีการจัดการเรียนการสอน อีกอย่างหนึ่ง ที่น่าจะนำมาใช้ได้ก็คือ เปลี่ยนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นกิจกรรมนักเรียนมีความสนใจ เรียนรู้สนุกเป็นกิจกรรมที่ไม่ยากหรือซับซ้อนมากนัก นักเรียนสามารถทำงานเป็นกลุ่มได้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถคิดได้อย่างคล่องแคล่ว ให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการคิดในกิจกรรม การเรียนการสอน และรวมไปถึงการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพในการคิด และสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการสอนที่ให้ผู้เรียนได้สนุกสนานนี้สอดคล้อง กับรูปแบบการสอน อย่างกระตือรือร้นที่เน้นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนให้ได้ลงมือปฏิบัติ สถานการณ์ที่ชวนสงสัยยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างกระตือรือร้น โดยมีเพื่อนเป็นผู้ร่วมในการศึกษาค้นคว้า มีการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่มกัน ช่วยกันปรึกษา เกิดความสามัคคี และมีกิจกรรมเพื่อพัฒนาสมองให้คิดอย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการเรียนรู้ของนักเรียน การจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จ จะต้องมึรูปแบบและทำงานร่วมกัน ดังนั้นจะต้องมีการบริหารจัดการที่ดี การทำงานเป็นทีมที่ดี การทำงานกลุ่มที่ดี และควรสร้างบรรยากาศในการทำงานให้มีความไว้วางใจกันเชื่อใจกันมีความผูกพันกันจนก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคีกันในทีม ในทีมจะต้องทุ่มความคิด ทุ่มแรงกาย เพื่องานเพื่อความสำเร็จของงาน ผลงานทั้งหมดเป็นของทีมงาน อีกทั้งยังสามารถสร้างสิ่งใหม่ๆ หรือนวัตกรรมใหม่ๆ เมื่อทีมมีประสิทธิภาพในการทำงานซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งต่อการทำงานที่ประสบผลสำเร็จ ในการ

บริหารจัดการ และกระบวนการทำงานให้ประสบผลสำเร็จด้านบริหารจัดการด้านการเรียน การสอน สำหรับโรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ได้ใช้รูปแบบ SANO Model ใช้ดำเนินงานการบริหารจัดการให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ซึ่งเป็นรูปแบบกระบวนการการบริหารจัดการเป็นทีมแบบมีแบบแผนที่มีประสิทธิภาพตามความต้องการของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบนี้มาพัฒนาในกิจกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ S : Schedule คือ การวางแผนการทำงานเป็นทีมแบบมีแบบแผน A : Associate คือการสร้างความร่วมมือในที่งาน N : Neediness คือ การบริหารจัดการเรียนรวมที่มีประสิทธิภาพตามความต้องการของผู้เรียน O : Observance คือการทำงานตามบทบาทหน้าที่ และการติดตามผล ดังนั้นทางโรงเรียนจึงเห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีมที่จะนำมาปรับใช้กับนักเรียนในขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน การเรียนรู้ของนักเรียนเน้นการทำงานเป็นกลุ่มเป็นทีม ต้องทำงานร่วมกัน จึงจะประสบผลสำเร็จ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบที่จะสามารถให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองเกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการทำงานร่วมกันให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายมาปรับใช้กับขั้นตอนในกระบวนการเรียนรู้ โดยการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม เพื่อนำผลวิจัยที่ได้มาปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ ให้เกิดประสิทธิผลและประสิทธิภาพมากที่สุด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model

### ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับความมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลาง 2551 ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข และเพื่อปรับปรุงเรียนการให้มีประสิทธิภาพ เป็นการพัฒนาศักยภาพของนักเรียน และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมในการเรียนอย่างกระตือรือร้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนต่อไป

## สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม มีลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น อยู่ในระดับมาก

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### 1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ตำบลหนองโสน อำเภอสามง่าม จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 110 คน

#### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ตำบลหนองโสน อำเภอสามง่าม จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เป็นนักเรียนที่เรียนในช่วงโมง กิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น หลังการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model

### 3. ระยะเวลาที่ใช้

ดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 กับนักเรียนที่เรียน กิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวมระยะเวลาทดลองสอนทั้งหมด 18 คาบ เป็นเวลา 6 สัปดาห์

### 4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหา เรื่อง “กล้วยน้อย ร้อยล้าน” ประกอบด้วยเนื้อหาดังนี้

- 4.1. กล้วยนี้มีที่มา
- 4.2. รักษาได้อย่างไร
- 4.3. เพาะพันธุ์สร้างรายได้
- 4.4. ออกแบบใช้บรรจุภัณฑ์

4.5 แปลงร่างสู่ทางรอย

4.6 จำหน่ายกล้วยสุ่มชุน

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่เพื่อส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาและความสามารถด้านลักษณะ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนใช้การเรียนรู้แบบ SANO Model ชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วย เอกสาร 2 ส่วน คือ

1.1 ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อสำหรับให้นักเรียนใช้ศึกษาเนื้อหาและความสามารถด้านลักษณะ Active Learning ในแต่ละชุดกิจกรรมประกอบด้วยชื่อกิจกรรม คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ เวลาที่ใช้ใบความรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรม และแบบฝึกหัดท้ายกิจกรรม มีจำนวน 6 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 กล้วยนี้มีที่มา

ชุดที่ 2 รักษาได้อย่างไร

ชุดที่ 3 เพาะพันธุ์สร้างรายได้

ชุดที่ 4 ออกแบบใช้บรรจุภัณฑ์

ชุดที่ 5 แปลงร่างสู่ทางรอย

ชุดที่ 6 จำหน่ายกล้วยสุ่มชุน

1.2 คู่มือครูประกอบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง เอกสารสำหรับให้ครูผู้สอนใช้ประกอบชุดกิจกรรม ประกอบด้วย คำนำ คำชี้แจงสำหรับครู การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของครู บทบาทของนักเรียน สิ่งที่ครูต้องเตรียมล่วงหน้า การจัดชั้นเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรม แบบทดสอบ และเฉลยแบบทดสอบ

2. Active Learning หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น การสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม กระทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในการเรียนการสอน โดยการพูด การฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนความคิดด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น

3. รูปแบบ SANO Model หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นทีมแบบมีแบบแผนที่มีประสิทธิภาพตามความต้องการของผู้เรียน เน้นการลงมือปฏิบัติโดยการนำหลักการทำงานเป็นทีมมาใช้ดำเนินงานการบริหารจัดการการเรียนรู้สำหรับนักเรียน ให้บรรลุผลตามเป้าหมาย โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ คือ S : Schedule คือ การวางแผนการทำงานเป็นทีมแบบมี

แบบแผน A : Associate คือ การสร้างความร่วมมือในที่ทำงาน N : Neediness คือ การบริหารจัดการตามความต้องการของผู้เรียน และ O : Observance คือ การทำงานตามบทบาทหน้าที่และการติดตามผล

4. พฤติกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนทางด้านต่าง ๆ แบบกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีการวางแผน การแก้ปัญหา สะท้อนผลงาน และสร้างแนวคิดใหม่ ๆ ได้คิดด้วยตนเอง ซึ่งอาจปฏิกิริยาที่ผู้เรียนแสดงออกอันเป็นผลจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียน

5. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม หมายถึง เกณฑ์ที่ใช้พิจารณาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม ตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย ที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหนองโสนพิทยาคม หลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

6. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ หมายถึง แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง กลัวย่น้อย ร้อยล้าน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อการสอน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ SANO Model เพื่อส่งเสริมการเรียนแบบกระตือรือร้น
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับชั้นเรียนอื่นๆ และรายวิชาต่างๆ