

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษายุคใหม่ต้องมุ่งเสริมสร้างพลังความสามารถที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ดังพระราชดำรัสของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (นาวัน มัตนาวี, 2546, บทนำ อ้างถึงใน กฤตยา อาชวนิชกุลและคณะ, 2539, บทนำ) ได้พระราชทานไว้ว่า “ การศึกษาเป็นปัจจัยหลักในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ตลอดจนความประพฤติและคุณงามความดีของบุคคลให้ดำรงตนอยู่ในสังคมและในโลกได้อย่างมั่นคงและมีความสงบร่มเย็นได้ แม้ว่าโลกจะเปลี่ยนแปลงไปรวดเร็วเพียงใดก็ตาม ” ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาลัทธิพิพัฒนาการนิยมคือการศึกษาคือชีวิต (Education is Life) เด็กต้องได้รับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัย การจัดการเรียนการสอนก็ต้องปรับเปลี่ยนโดยเน้นคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นเป็นการเรียนที่มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มศักยภาพเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีทักษะการแสวงหาความรู้ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้และจะทำให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือ เป็นคนเก่ง ดี มีความสุข (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2543, หน้า 39)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทุกคนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาต้องเรียน ทั้งนี้เพราะกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้ว่าด้วย การอยู่ร่วมกันบนโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา การเชื่อมโยงทางเศรษฐกิจซึ่งแตกต่างกันอย่างหลากหลาย การปรับตัวเองกับบริบทสภาพแวดล้อม ทำให้เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบ มีความสามารถทางสังคม มีความรู้ ทักษะ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม ให้ความรู้แก่ผู้เรียนในเนื้อหาสาระความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญ ๆ ในสาขาวิชาต่าง ๆ ทางสังคมศาสตร์ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ รัฐศาสตร์ จริยธรรม สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ กฎหมาย ประชากรศึกษาและสิ่งแวดล้อมศึกษา ตามขอบเขตที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับชั้น โดยจัดการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการหรือสหวิทยาการ

ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักนำวิธีการสอนและเทคนิคการสอนมาจัดกระบวนการเรียนการสอนที่หลากหลาย ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่

หลากหลาย ครูผู้สอนจะต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูผู้สอนจะต้องรู้จักวิธีการฝึกผู้เรียนให้มีทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดให้มีกิจกรรมทั้งในและนอกชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ครูผู้สอนจะต้องรู้จักจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการความรู้ด้านต่าง ๆ รวมทั้งการปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้มีความสมดุลกัน นอกจากนี้ ครูผู้สอนควรจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544ก, หน้า 39) แต่การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ครูเน้นหนักไปทางด้านความรู้ความจำเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา เพื่อให้เด็กผ่านการสอบเท่านั้น โดยที่เด็กไม่มีโอกาสที่จะใช้วิธีการหรือทักษะกระบวนการต่าง ๆ มาแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ทำให้เด็กขาดการฝึกทักษะในการคิด ไม่สามารถวิเคราะห์ปัญหาและไม่รู้จักเลือกใช้ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม (ลัดดา ภูเกียรติ, 2544, หน้า 3) นอกจากนี้ครูยังขาดการพัฒนาการใช้สื่อที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ขาดการนำสื่อเทคโนโลยี เครื่องมือ เครื่องใช้ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2543, หน้า 56)

สำหรับการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของโรงเรียนในช่วงเวลาที่ผ่านมามีปัญหาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนการสอนที่สำคัญ ดังนี้

1. จากการประเมินคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) ปีการศึกษา 2540 ของจังหวัดระยอง ในวิชาสังคมศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 27.88 จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน ตามเกณฑ์ประเมินพบว่า นักเรียนอยู่ในระดับปรับปรุงจำนวนร้อยละ 7.62 อยู่ในระดับพอใช้จำนวนร้อยละ 70.38 และอยู่ในระดับดีจำนวนร้อยละ 21.98 (2543)
2. จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโรงเรียนชำนาญสามัคคีวิทยา พบว่าในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์คิดเป็นเกรดเฉลี่ย 1.70 และภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์คิดเป็นเกรดเฉลี่ย 1.96 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานของหมวดสังคมศึกษาที่กำหนดไว้คือ 2.00 โดยเนื้อหาที่นักเรียนได้คะแนนน้อยที่สุดคือเนื้อหาประวัติศาสตร์
3. จากการสอบถามและสัมภาษณ์ครู-อาจารย์ผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยม

ศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเนื้อหาประวัติศาสตร์ เพราะมีเนื้อหามากเกินไป นักเรียนต้องใช้ความจำสูง ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการปฏิรูปการศึกษา คือ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เน้นการทำการกิจกรรมให้นักเรียนสามารถค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญมีหลายรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจและง่ายต่อการปฏิบัติคือการใช้เกมประกอบการเรียนการสอน เพราะเกมประกอบการสอนเป็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงเป้าหมายประสงค์ทางสติปัญญาโดยทั่วไป โดยเฉพาะเกมที่เกี่ยวกับความจำ (อรพรรณ พรสีมา, 2530, หน้า 45) และอัญชลี สารรัตน์ (2542, หน้า 29) ได้กล่าวถึง นักเรียนจะบรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นสำคัญจะต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา สถานการณ์จำลอง นอกจากนั้นการสอนที่ดีคือการสอนที่สนับสนุนและเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด ความสามารถของเขาอย่างอิสระสำหรับการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ครูสามารถที่จะส่งเสริมให้เด็กได้มีการพัฒนาการทางด้านความคิด สร้างสรรค์ได้หลาย ๆ รูปแบบ เช่น การใช้กิจกรรมเกมตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ทางด้าน ภาษา ศิลปะ การเคลื่อนไหว ซึ่งทุก ๆ กิจกรรม ที่นำมาใช้ต่างก็มุ่งให้เด็กมีการแสดงออกทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และความคิด ที่อิสระเสรี (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2521, หน้า 121) นอกจากนี้ นิตยา ฤทธิ์โยธี ยังได้เสนอแนะวิธีการเลือกเกมมาใช้ในการเรียนการสอน สรุปได้ว่า เกมช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย เกมมีประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมช่วยให้ได้ฝึกฝนเรื่องที่เรียนอยู่ เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ทำให้เด็กเห็นความก้าวหน้าในทักษะและความเข้าใจของตน ช่วยส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความสามารถ กล้าเป็นผู้นำกลุ่ม ช่วยฝึกความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาและเป็นเกมที่ช่วยให้ครูได้มีโอกาสศึกษาลักษณะของเด็กแต่ละคน เพื่อครูจะได้หาวิธีส่งเสริม หรือปรับปรุงตัวเด็กได้ถูกต้อง และสมพล ฐปบุชา (2524) ยังได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการเรียนการสอนที่ใช้เกมประกอบการสอน แบบบรรยายโดยใช้และไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 84 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยไม่ใช้เกมและเพลงประกอบการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับอุไรวรรณ รุมพล (2533) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการสอนสะกดคำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนและวิธี

สอนปกติ ผลปรากฏว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเขียนสะกดคำสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยไม่ใช้เกมประกอบการสอน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะออกแบบเกมประกอบการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ได้สื่อการเรียนการสอนประเภทเกมประกอบการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบเกมประกอบการสอนเป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 10 คาบๆ ละ 50 นาที ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ เกมประกอบการเรียนการสอน แบบฝึกหัด และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1. เกม หมายถึง กิจกรรมการแข่งขันที่มีกติกา หรือกฎเกณฑ์ เป็นกิจกรรมในลักษณะแข่งขันเพื่อความสนุกสนาน มีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นที่มีทั้งเล่นคนเดียว และเล่นเป็นกลุ่ม จุดมุ่งหมาย และกฎเกณฑ์

2. เกมประกอบการสอน หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดซึ่งผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามการออกแบบการสอน CIPPA MODEL

3. การสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน หมายถึง การสอนที่ผู้วิจัยใช้เกมประกอบการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น

4. การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ ศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจ ซึ่งครูผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยแนะนำ จัดเตรียมสื่อ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวัดผลประเมินผลให้กับผู้เรียน

5. ประสิทธิภาพของเกมประกอบการสอน หมายถึง ผลจากการเรียนโดยใช้เกมประกอบการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเรียนแล้วทำแบบฝึกหัด และทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควรผ่านร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนควรผ่านร้อยละ 80

6. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หมายถึง ข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดผลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

7. ความคิดเห็นที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอน หมายถึง แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อเกมประกอบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น