

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในยุคสังคมที่มีความรู้เป็นฐาน เป็นสังคมที่ต้องมีคนในสังคมเป็นผู้เรียนรู้ แบบตลอดชีวิตหรือเรียนรู้แบบยั่งยืน เพื่อให้มีความพร้อมในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน และการอยู่ร่วมกันในสังคมโลกแห่งศตวรรษที่ 21 การพัฒนาให้เยาวชนคนไทยมีลักษณะ ดังกล่าว คือการจัดการเรียนการสอนที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง การจัดการเรียนการสอนที่ เน้นบูรณาการ การจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง การจัดการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการวิจัย หรือกระบวนการทำโครงการ เป็นต้น การจัดการเรียนรู้ทั้งหลายดังกล่าวข้างต้นเป็น การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ประโยชน์สูงสุด เรียนรู้ตามความสนใจ ตามความถนัด เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เต็มศักยภาพของตน อันเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียน ค้นคว้าและสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนเองมากขึ้น (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2558, หน้า 14)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยในมาตรา 23 การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับ การศึกษา โดยเน้นความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมา ของสังคมไทยและระบบการเมืองการปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข มีความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา มีความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิต อย่างมีความสุข (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา, 2547, หน้า 12-13)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถ วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 16) อาจกล่าวได้ว่าประวัติศาสตร์เป็นวิชาที่เน้นความรู้ และความเข้าใจประวัติศาสตร์ และวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ สามารถนำไปใช้สืบค้นเรื่องราวที่ตนสนใจได้บนพื้นฐาน ของความเป็นเหตุเป็นผล เน้นความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง ของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน สามารถรู้เท่าทันโลกในยุคโลกาภิวัตน์และการอยู่ ร่วมกันได้อย่างสันติสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, หน้า 43)

ประวัติศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่มนุษย์คิดและกระทำ ตามมิติของ เวลา ประวัติศาสตร์จึงเป็นศาสตร์ที่ศึกษาประสบการณ์ของมนุษย์ได้ดีกว่าศาสตร์แขนงอื่น ทั้งยังเป็นวิชาพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่เชื่อมศาสตร์ทั้งสามสาขา คือ มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า พื้นฐาน ความรู้และความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ จะเป็นรากฐานสำคัญของการเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรมีเหตุผล มาตราการในการแก้ปัญหา ก็จะเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และ เหมาะสมเพิ่มมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันการกระทำหรือการตัดสินใจใด ๆ ที่มีได้ตั้งอยู่บนพื้น ฐานความรู้ทางประวัติศาสตร์แล้วมักจะผิดพลาดได้ง่าย วิชาประวัติศาสตร์จึงเป็นศาสตร์ ที่สำคัญยิ่งในการศึกษาของนักเรียน ทั้งในด้านเนื้อหา การสอนประวัติศาสตร์ที่ดีจะเท่ากับการวางรากฐานให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจและความตระหนักถึงผลกระทบของอดีต ที่มีต่อปัจจุบันทั้งในระดับชุมชนและระดับสังคมโลก ในด้านการเสริมสร้างภูมิปัญญาและ ทักษะด้านมนุษยศาสตร์ การสอนประวัติศาสตร์ตามขั้นตอนที่ถูกต้อง จะเป็นการพัฒนา ทักษะการคิด จัดระบบความคิดไปพร้อมกับการใช้ภาษา ด้วยการจัดระบบข้อเท็จจริงให้ สัมพันธ์กับมิติเวลา สถานที่ บุคคลสำคัญและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในลักษณะที่สามารถอธิบาย ให้เข้าใจได้อย่างน่าสนใจ และในด้านจริยธรรมและวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์จะเป็นการนำ ตัวอย่างเหตุการณ์ที่เป็นบทเรียนที่เกิดขึ้นแล้วในอดีตมาใช้ในการพิจารณา วิพากษ์ วิวิจารณ์

ในเชิงจริยธรรม อันจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้เยาวชนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการพัฒนาตนเองและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558, หน้า 21-22)

การศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ของประเทศไทยที่ผ่านมามุ่งเน้นเกี่ยวกับการศึกษาพัฒนาการของอาณาจักรต่าง ๆ ในดินแดนประเทศไทยเป็นหลัก และได้รับเนื้อหาความรู้ข้อมูลจากครูผู้สอนเป็นส่วนใหญ่ แต่ในปัจจุบันความเจริญทางเทคโนโลยีและการสื่อสารในยุคโลกาภิวัตน์ ทำให้มีความตื่นตัวในเรื่องของการศึกษาประวัติศาสตร์ ของอารยธรรมชนชาติต่าง ๆ ทั่วโลก โดยศึกษาเรียนรู้ผ่านหนังสือต่าง ๆ และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ มากขึ้น แม้ว่าจะมีการศึกษาประวัติศาสตร์ของอารยธรรมต่าง ๆ มากขึ้น แต่คนไทยส่วนใหญ่ก็ไม่ค่อยรู้ถึงที่มาที่ไปในประวัติศาสตร์ของอารยธรรมต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง นั่นก็อาจเป็นเพราะประวัติศาสตร์ของอารยธรรมนั้น ๆ ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต หรือความเป็นอยู่ของตนเอง จึงเป็นเหตุผลที่ไม่จำเป็นต้องศึกษารายละเอียด เนื้อหาให้มากนัก แต่ถ้าศึกษาถึงรายละเอียด เนื้อหาอย่างถ่องแท้ จะพบว่าประวัติศาสตร์ของอารยธรรมต่าง ๆ ทั่วโลกกับประวัติศาสตร์ของอารยธรรมไทยเกิดการแลกเปลี่ยนอารยธรรมกันมาเป็นเวลานานแล้ว และได้ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยและวิถีชีวิตแบบไทยเป็นอย่างมาก เช่น เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านภาษา ค่านิยม พฤติกรรมและทัศนคติของคน ทำให้สังคมไทยมีลักษณะเป็นสากลหรือตะวันตกมากขึ้น และมีความเจริญรุ่งเรืองในด้านต่าง ๆ มากขึ้น ฉะนั้น การศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของอารยธรรมอื่น ๆ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียน เพราะจะทำให้ได้เข้าใจถึงประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติที่สะท้อนถึงความเจริญ และความก้าวหน้าของอารยธรรมที่มนุษย์ในแต่ละดินแดนได้พัฒนาขึ้นมา

ปัจจุบันผู้วิจัยปฏิบัติหน้าที่เป็นครูผู้สอนในโรงเรียนศึกษาประชาสามัคคีสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 รับผิดชอบการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จากการวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้พบปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ คือ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ โดยได้คะแนนเฉลี่ยเพียงร้อยละ 60.75 ซึ่งกำหนดมาตรฐานไว้ร้อยละ 80 และจากการสังเกตและการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่าในการเรียนการสอน นักเรียนไม่ให้ความสำคัญและขาดคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ในวิชาประวัติศาสตร์ โดยมองว่าวิชาประวัติศาสตร์เป็นวิชาง่าย ๆ อ่านเองได้ ในเรื่องของหลักสูตร

วิชาประวัติศาสตร์ก็มีเนื้อหาสาระที่เยอะมาก แต่จัดเวลาเรียนในหลักสูตรไว้เพียงสัปดาห์ละ 1 คาบ เท่านั้น ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนให้ครบถ้วนตามเนื้อหาสาระ และไม่มีอย่างต่อเนื่อง การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นข้อมูลและสร้างความเข้าใจในสาระเนื้อหา เน้นการบรรยาย การเล่าเรื่องและความจำเป็นส่วนใหญ่ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียน เพื่อหมายต่อการเรียน นักเรียนจึงเรียนรู้ให้ผ่านเกณฑ์การประเมินเพียงเท่านั้น ไม่ตั้งใจเรียนเท่าที่ควร เป็นสาเหตุให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ที่ไม่หลากหลาย ใช้วิธีสอนที่เน้นการท่องจำ นักเรียนไม่ได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหาและไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้นักเรียนไม่เกิดทักษะจากการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงต่ำ

จากความเป็นมาและปัญหาที่พบดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดของการเรียนรู้แบบโครงงาน และมีความสนใจที่จะนำการเรียนรู้แบบโครงงาน มาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพราะกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ หรือการค้นคว้าหาคำตอบในสิ่งที่ผู้เรียนอยากรู้หรือสงสัยด้วยวิธีการต่าง ๆ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เลือกศึกษาตามความสนใจของตนเองหรือของกลุ่มเป็นการตัดสินใจร่วมกัน จนได้ชิ้นงานที่สามารถนำผลการศึกษาไปใช้ได้ในชีวิตจริง นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคหลากหลายมาผสมผสานกัน ทั้งนี้มุ่งหวังให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งจากความสนใจอยากรู้อยากเรียนของผู้เรียนเอง โดยใช้กระบวนการและวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบด้วยตนเองเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงกับแหล่งความรู้เบื้องต้น ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้ที่ผู้เรียนได้มาไม่จำเป็นต้องตรงกับตำรา แต่ผู้สอนจะสนับสนุนให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม จากแหล่งเรียนรู้ และปรับปรุงความรู้ที่ได้ให้สมบูรณ์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550, หน้า 1)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีการนำการเรียนรู้แบบโครงงานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ อาทิ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษ และศิลปะ ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ พรจิต สุดจริง (2551, บทคัดย่อ) ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานกลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน

อาชีพและเทคโนโลยีเรื่องผลิตภัณฑ์จากรังไหม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และงานวิจัยของ จุไรรัตน์ ปิงผลพูล (2555, บทคัดย่อ) ที่พัฒนาผลการเรียนรู้และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น อย่างไรก็ตามพบว่าการนำการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพียงจำนวนน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเนื้อหาสาระประวัติศาสตร์ มีนักวิจัยนำการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพียงไม่กี่คน ตัวอย่างเช่น งานวิจัยของ จุฑาภรณ์ หวังกุล (2557, บทคัดย่อ) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนแบบโครงงานกับวิธีสอนแบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนแบบโครงงาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีสอนแบบปกติ และงานวิจัยของ พิรุณพร เหล่าสุวรรณ (2560, บทคัดย่อ) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง แหล่งอารยธรรมในทวีปเอเชีย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า การเรียนรู้แบบโครงงาน เป็นวิธีสอนอีกวิธีหนึ่งที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกิจกรรมด้วยตนเอง ได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษาประชาสามัคคี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนให้สูงขึ้น และสามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

คำถามของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดคำถามของการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่ อย่างไร
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน หรือไม่ อย่างไร
3. ความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 70 หรือไม่ อย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐานของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน
3. ความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 70
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดความสำคัญของการวิจัย ดังนี้

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการทำโครงงานของนักเรียนได้

2. เป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ในเนื้อหาอื่นหรือระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องอารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนศึกษาประชาสามัคคี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งหมด 42 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนศึกษาประชาสามัคคี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 19 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม ซึ่งแต่ละห้องเรียนมีการจัดนักเรียนเข้าห้องแบบคละความสามารถ มีทั้งนักเรียนเก่ง ปานกลาง อ่อน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาย่อย คือ (1) อารยธรรมสำคัญของโลกตะวันตก (2) อารยธรรมสำคัญของโลกตะวันออก

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น คือ การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.3 ความสามารถในการทำโครงการงาน

3.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรม

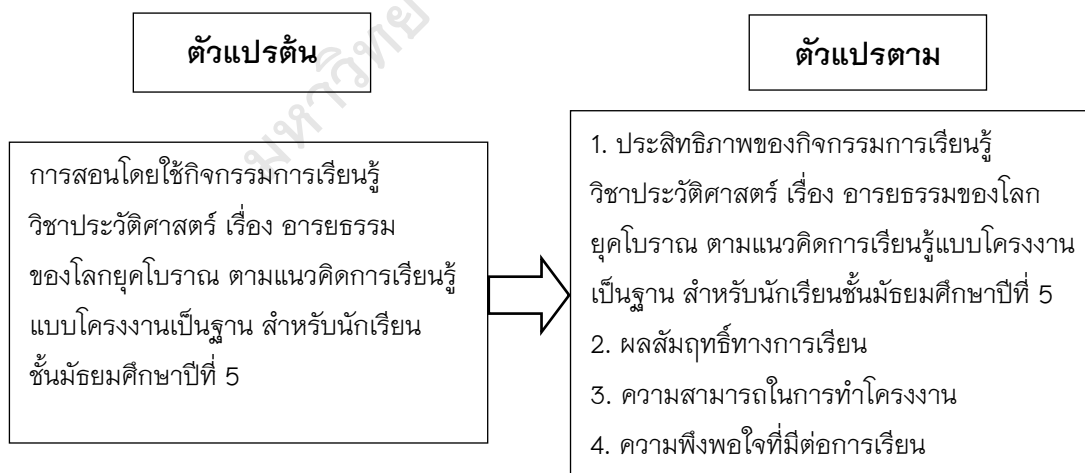
การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

4. ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 16 ชั่วโมง (ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน)

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

นิตยสารพิเศษ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยกำหนดนิตยสารพิเศษของการวิจัย ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบโครงงาน หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง มีกระบวนการทำงานและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยนำความรู้ต่าง ๆ มาบูรณาการ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานขึ้น ด้วยวิธีศึกษาอย่างเป็นระบบ และมีขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง มีการวางแผนในการศึกษาอย่างละเอียดและลงมือปฏิบัติตามที่วางแผนไว้จนได้ข้อสรุปหรือผลการศึกษาหรือคำตอบเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โครงงานอาจจัดในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียนก็ได้

2. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนคือ 1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน 2) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน โดยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะก่อนทำโครงงานและระยะการทำโครงงาน 3) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และ 5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนที่ผู้วิจัยวางแผนให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ โดยการทำโครงงานประเภทสำรวจและรวบรวมข้อมูลตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษา และแนะนำอย่างใกล้ชิด มี 2 ระยะ ดังนี้

3.1 ระยะก่อนทำโครงงาน เป็นระยะที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องอารยธรรมของโลกยุคโบราณ ซึ่งอยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 และให้ความรู้เกี่ยวกับการทำโครงงาน อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

3.2 ระยะดำเนินการทำโครงการ มี 5 ขั้นตอน คือ (2.1) ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้เลือกหัวข้อโครงการ พร้อมทั้งศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการ อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (2.2) ขั้นวางแผนงาน เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้วางแผนในการทำงานและเขียนเค้าโครงของโครงการ อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 (2.3) ขั้นดำเนินงาน เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนทำโครงการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการที่วางไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 (2.4) ขั้นสรุปการดำเนินการ เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้การเขียนรายงานโครงการ อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 และ (2.5) ขั้นประเมินผลงาน เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานโครงการผ่านรูปแบบการนำเสนอผลงานที่เหมาะสม อยู่ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 8 แผนการจัดการเรียนรู้ จะมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม 3 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นนำ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ส่งเสริมความสนใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความพร้อมที่จะเรียนรู้โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลายประกอบกับการใช้คำถามในการทบทวน หรือให้แสดงความคิดเห็น
- 2) ขั้นสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วม ในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ร่วมแสดงออกด้วยการตั้งคำถาม การแสดงความคิดเห็น มีกระบวนการทำงานกลุ่ม ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำกิจกรรมจริง หรือสาธิตตัวอย่างต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- 3) ขั้นสรุป มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป และทบทวนความรู้ที่ได้รับว่าเพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร และมีการประเมินผลโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย

4. ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการ และผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ใช้เกณฑ์ร้อยละ 80/80 มีความหมายดังต่อไปนี้

80 ตัวแรก หมายถึง จำนวนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคน ที่ได้จากการทดสอบย่อยจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

80 ตัวหลัง หมายถึง จำนวนร้อยละของคะแนนเฉลี่ยนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และคะแนนจากการประเมินความสามารถในการทำโครงการของนักเรียน

5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ หมายถึง คะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ และความสามารถในการทำโครงการ ซึ่งเป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

6. ความสามารถในการทำโครงการ หมายถึง ระดับความสามารถของนักเรียนในการทำโครงการ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ โดยประเมินจากแบบประเมินความสามารถในการทำโครงการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่ผู้วิจัยกำหนด โดยมีประเด็นที่จะประเมิน 2 ด้าน คือ 1) ด้านรายงานโครงการ 2) ด้านการนำเสนอโครงการ

7. ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐาน วัดได้จากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 20 ข้อ โดยมีรายการประเมิน 4 ด้าน คือ 1) ด้านการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดและประเมินผล และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ