

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (งานสารสนเทศ 2) (ง43102)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2/2552

#### การสำรวจและวิเคราะห์ปัญหา

การบริหารการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี (ง43102)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2/2552 จำนวน 5 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 188 คน  
ในระยะแรกเมื่อมีการทดสอบพบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ความเข้าใจ  
ระดับดีแต่ขาดทักษะการใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ส่วนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียนด้านความรู้ความเข้าใจระดับอ่อนมีทักษะการใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ระดับอ่อนตามไป  
ด้วย

เมื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาพบว่ามีสาเหตุสำคัญคือ

1. นักเรียนละเลยการเรียนรู้ด้านทฤษฎี จึงขาดความรู้ความเข้าใจและขาดทักษะการใช้  
ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง
2. ครูมีเวลาและโอกาสแนะนำนักเรียนได้เพียงในชั่วโมงเรียน ประกอบกับมีนักเรียน  
จำนวนมากต่อห้องเรียน จึงไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึง
3. นักเรียนที่เรียนอ่อนเมื่อฝึกทักษะในชั่วโมงเรียนได้ไม่ทันเพื่อนจะห้อย  
และไม่ยอมฝึก จึงใช้เวลาไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ต หรือเกมออนไลน์

#### การกำหนดวิธีการในการแก้ปัญหา

ครูได้พิจารณาการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การที่เด็กแต่ละคนเอาจิตใจ  
ร่วมทำกิจกรรมให้ตัวเขาเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ไม่โดยตรงก็โดยอ้อม โดยครู  
เลือกกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ (Cooperative Learning) ซึ่งเป็น  
กระบวนการเรียนรู้ 1 ใน 3 วิธีของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (สุมฉา พรหมบุญและ  
อรพรรณ พรสีมา, 2541) ที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เรียนรู้เป็นกลุ่มเล็ก ๆ  
สมาชิกทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และความสำเร็จของกลุ่ม โดยการแลกเปลี่ยน  
ความคิดเห็น แบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ เป็นกำลังใจให้กันและกัน และจะต้องรับผิดชอบ  
ต่อการเรียนรู้ของตนเองพร้อม ๆ กับดูแลเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของบุคคลคือ  
ความสำเร็จของกลุ่มด้วย

หลักการของ *กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ* (Cooperative Learning) คือการนำนักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เหมือนกัน แต่สมาชิกกลุ่มต้องประกอบด้วย ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้นำศักยภาพของตนมาเสริมสร้างความสำเร็จของกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสช่วยเหลือกัน สมาชิกกลุ่มทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในเชิงบวก จะต้องไว้วางใจกัน ขอมอบบทบาทและผลงานของเพื่อน

#### การพัฒนาวิธีการหรือนวัตกรรม

จากนั้นได้จัดกลุ่มนักเรียนให้มีคุณสมบัติความสามารถแตกต่างกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน กลุ่มละ 4-5 คน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้นำศักยภาพของตนเองมาเสริมสร้างความสำเร็จของกลุ่ม และมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก

#### การนำวิธีการหรือนวัตกรรมมาใช้

เมื่อจัดกลุ่มนักเรียนดังกล่าวแล้ว ครูได้มอบหมายแบบฝึกทักษะให้นักเรียนฝึกแล้วสังเกต และประเมินผลงานหลังปฏิบัติเสร็จสิ้น

#### สรุปผล

ผลการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ด้วย *กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ* (Cooperative Learning) พบว่านักเรียนปฏิบัติงานได้สำเร็จทุกกลุ่มตามที่ครูมอบหมาย นักเรียนที่เก่งกว่าได้ช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่าเพื่อให้ทำงานกลุ่มสำเร็จตามที่ครูกำหนด เป็นการสร้างนิสัยการช่วยเหลือแบ่งปันให้กับผู้อื่น นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ทั้งภาคทฤษฎีควบคู่กับมีทักษะการใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 85.10 อยู่ในระดับดีร้อยละ 33.51 ระดับพอใช้ร้อยละ 36.17 ระดับปรับปรุงร้อยละ 15.42 และไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 14.89 *กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ* จึงให้เห็นว่าสามารถพัฒนาความรู้และทักษะในตัวนักเรียนได้ และน่าจะดีกว่าการใช้กระบวนการกลุ่มที่วิธีนี้อาจได้สมาชิกกลุ่มที่มีคุณลักษณะเหมือนกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน และนักเรียนที่เรียนอ่อนกว่าจะถูกทอดทิ้งไม่ให้เข้าร่วมเป็นสมาชิก โดยเฉพาะถ้าครูจัดกิจกรรมที่ไม่ให้มีการแข่งขันกันมาก