

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกปัจจุบันมีการพัฒนาอย่างก้าวไกลในด้านต่างๆ ทั้งด้านเทคโนโลยี การศึกษา สังคม วัฒนธรรม โดยเฉพาะด้านเศรษฐกิจ หลายประเทศได้กำหนดโมเดลเศรษฐกิจรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความมั่งคั่งให้กับประเทศในศตวรรษที่ 21 เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกาพูดถึง A Nation of Makers ประเทศอังกฤษกำลังผลักดัน Design of Innovation ขณะที่จีนได้ประกาศ Made in China 2025 ประเทศอินเดียกำลังขับเคลื่อน Made in India หรือเกาหลีใต้ก็วางโมเดลเศรษฐกิจเป็น Creative Economy เป็นต้น ประเทศไทยก็มีนโยบายในการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง เริ่มจากโมเดล “ประเทศไทย 1.0” ที่เน้นภาคการเกษตร ไปสู่ “ประเทศไทย 2.0” ที่เน้นอุตสาหกรรมเบา และก้าวสู่โมเดลปัจจุบัน “ประเทศไทย 3.0” ที่เน้นอุตสาหกรรมหนัก ทว่า ภายใต้โมเดล “ประเทศไทย 3.0” ในปัจจุบันยังพบข้อจำกัดหลายประการ รัฐบาลจึงพัฒนาโมเดลใหม่ขึ้นเพื่อปฏิรูปเศรษฐกิจของประเทศและนำพาประชาชนทั้งประเทศไปสู่โมเดล “ประเทศไทย 4.0” หรือ “Thailand 4.0” ซึ่งมุ่งเน้นที่การแก้ปัญหาให้ประเทศหลุดพ้นจากกับดักรายได้ปานกลาง มีการใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ที่ประชาชนสามารถสร้างรายได้ขึ้นด้วยตนเอง มีการปฏิรูปทั้งโครงสร้างในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็น ภาคธุรกิจ การเกษตร การศึกษา และแรงงาน จากระบบเศรษฐกิจที่เน้นการผลิตโดยใช้แรงงานเครื่องจักรและทรัพยากร เปลี่ยนมาเป็นการผลิตบนฐานความรู้และเทคโนโลยี โดยมีการดึงสถาบันวิจัยระดับโลกเข้ามาตั้งในประเทศไทย และมีความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชนสถาบันการศึกษา และสถาบันการเงิน ให้มากขึ้นที่เรียกว่าประชารัฐ โดยมีเป้าหมายให้เกิดผลสัมฤทธิ์ภายใน 3-5 ปี (เนืองวงศ์ ทวยเจริญ, 2559) นับเป็นความท้าทายของทุกคนในประเทศไทยในการปรับตัว ปรับรูปแบบการดำเนินชีวิตให้สอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ รวมถึงเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยเพื่อให้อยู่รอด ปลอดภัย และดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข เมื่อกระแสของการเปลี่ยนแปลงของโลกมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งเหล่านี้ย่อมมีผลโดยตรงในเรื่องของการศึกษา การเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รูปแบบการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ วิธีการสอน ลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จาก หนังสือ 21st Century Skills : Learning for Life in Our Times ได้ระบุลักษณะของผู้เรียนสมัยใหม่ไว้ 8 ประการ ดังนี้ (1) มีอิสระ

ที่จะเลือกสิ่งที่ตนพอใจ แสดงความคิดเห็น และลักษณะเฉพาะของตน (2) ต้องการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้ตรงตามความพอใจและความต้องการของตน (customization & personalization) (3) ตรวจสอบหาความจริงเบื้องหลัง (scrutiny) (4) เป็นตัวของตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อรวมตัวกันเป็นองค์กร เช่น ธุรกิจ รัฐบาล และสถาบันการศึกษา (5) ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของงาน การเรียนรู้และชีวิตทางสังคม (6) การร่วมมือ และความสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของทุกกิจกรรม (7) ต้องการความเร็วในการสื่อสาร การหาข้อมูล และตอบคำถาม (8) สร้างนวัตกรรมต่อทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Devries, 1992: 1 - 2) ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้จัดการกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นของจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถจัดการกระทำ ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็นความเข้าใจขึ้น ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการกระทำกับข้อมูลมิใช่เกิดขึ้นได้ง่าย ๆ จากการได้รับข้อมูลหรือมีข้อมูลเพียงเท่านั้น การจัดการเรียนการสอนครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคม จริยธรรม ให้เกิดขึ้น กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้หรือผู้เรียนแสวงหามาเพื่อการเรียนรู้ไม่เป็นการเพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และบุคคลอื่น ๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้น ชับซ้อนขึ้น และหลากหลายขึ้น การบูรณาการแนวคิด การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนา มาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่าการเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน "ใช้กิจกรรมเป็นฐาน" หมายถึงเอากิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยรับผิดชอบรายวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา จุดมุ่งหมายประการหนึ่งของรายวิชานี้คือ นักศึกษาสร้างและเลือกใช้นวัตกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษา

ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมของนักศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทยรวมถึงสามารถนำนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในสาระต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าถ้านักศึกษาได้รับการพัฒนาความสามารถในเรื่องการสร้างสรรค์นวัตกรรมย่อมส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและนักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปประยุกต์ใช้ในการเป็นครูที่ดีในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา ชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

กลุ่มเป้าหมายของการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาการประถมศึกษา ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษาในการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย ประกอบด้วย

ตัวแปรอิสระ คือ รูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม

ตัวแปรตาม คือ ผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการกับแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย โดยพิจารณาจาก 1) ความรู้ในเนื้อหาสาระหลัก 2) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน 3) เจตคติต่อการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

แนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรม หมายถึง แนวคิดการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ อย่างชัดเจนทุกขั้นตอน ลงมือปฏิบัติงานทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่ม อย่างตื่นตัว สนุกสนาน เห็นคุณค่าและความหมายของสิ่งที่กำลังลงมือทำ

การเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรม หรือชิ้นงานออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยผลงานหรือชิ้นงานที่สำเร็จออกมานั้นมีความแปลกใหม่ แตกต่าง เกิดประโยชน์

นวัตกรรม หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ เกม เพลง และ สื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา

รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง แบบแผนหรือลักษณะการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญที่จัดไว้อย่างเป็นระเบียบ ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่าง ๆ ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 6 ด้าน ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ (3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นรับรู้ประสบการณ์ ขั้นกำหนดเป้าหมาย ขั้นสร้างนวัตกรรม ขั้นนำนวัตกรรมไปใช้และ ขั้นสะท้อนคิดถอดบทเรียน (4) สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่สนับสนุนการใช้รูปแบบ (5) บทบาทผู้เรียนและผู้สอน (6) การวัดและประเมินผล

ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งที่ได้รับจากการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่คิดสรรไปทดลอง โดยประเมินจาก

1. แบบทดสอบความรู้ในเนื้อหาสาระหลัก เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สาระหลักเกี่ยวกับหลักสูตร การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย นวัตกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเน้นผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain)
2. แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการประเมินการปฏิบัติ (Performance assessment) ให้คะแนนโดยเทียบกับรูบริกส์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเน้นผลการเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor domain)
3. แบบวัดเจตคติต่อการเรียน มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) ประกอบด้วยข้อความแสดงความรู้สึกเชิงบวกและเชิงลบที่มีต่อการเห็นความจำเป็นและประโยชน์ของการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นแบบวัดตามรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการเรียนการสอนโดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ที่ เน้นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในวิชาภาษาไทย สาขาวิชาการประถมศึกษา
2. เป็นแนวทางให้นักศึกษานำรูปแบบการเรียนการสอนไปพัฒนาผู้เรียนเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม
3. เป็นแนวทางให้อาจารย์ คณะครุศาสตร์นำรูปแบบการเรียนการสอนไปพัฒนานักศึกษาเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมในแต่ละสาขาวิชา

