



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยได้พัฒนาเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านบวกและด้านลบอย่างรวดเร็ว อันส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตไทย ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ และสังคม บทบาทและความใกล้ชิดของพ่อแม่ที่พึงมีต่อบุตรในการอบรมสั่งสอน ปลูกฝังและถ่ายทอดการเป็นแบบอย่างที่ดีงามทางคุณธรรม และจริยธรรมได้ขาดหายไป เพราะไปมุ่งเน้นด้านเศรษฐกิจ แข่งขันกันด้านวัตถุนิยม ดังนั้น จริยธรรมที่ดีงามอันควรปลูกฝังให้เกิดขึ้นจึงถูกละเลยในเด็กวัยรุ่นยุคปัจจุบัน ลูกสิ่งทีเรียกว่าความทันสมัยหรือแฟชั่น เข้ามามอมเมาโดยสื่อต่างๆ จากโลกตะวันตกโดยไม่ได้สนใจว่าการกระทำหรือพฤติกรรมที่ได้ลอกเลียนแบบมานั้นจะก่อให้เกิดผลเสียแก่ตนเองอย่างไร เนื่องมาจากจิตสำนึกนั้นขาดความมีวินัย ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542 : 6-7) ที่กล่าวว่าสถานการณ์ปัจจุบันในสังคมไทยชี้ให้เห็นประเด็นปัญหาวิกฤติอันน่าเป็นห่วงจากการพัฒนาที่ขาดความสมดุล โดยมุ่งสร้างความเจริญทางด้านเศรษฐกิจ อย่างรวดเร็วแต่ประการเดียว ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาความประพฤติของนักเรียน ปัญหาอาชญากรรมปัญหาการขาดวินัยทางสังคม การที่บุคคลมีวินัยทางสังคมได้นั้น บุคคลนั้นต้องมีวินัยในตนเองก่อน เพราะวินัยในตนเองเป็นพื้นฐานของการควบคุมตนเองให้มีวินัยทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2537 : 5) ที่กล่าวว่าความมีวินัยเป็นจริยธรรมขั้นพื้นฐานที่สำคัญบุคคลจำเป็นต้องมีในตัวทุกคน หากไม่ได้รับการฝึกหรือปล่อยปละละเลยก็ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ขึ้นอย่างมากมาย ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อสังคม ตลอดจนนำความเสียหายมาสู่ประเทศในที่สุด ความมีวินัยจำเป็นที่ต้องได้รับการปลูกฝัง โดยเริ่มจากทางบ้าน โรงเรียนมีส่วนร่วมในการปลูกฝังความมีวินัยให้เกิดขึ้นในตัวเด็กได้ด้วยการจัดการศึกษาที่เน้นการปฏิบัติตนตามบทบาทของสมาชิกในสังคมที่ตนต้องรับผิดชอบและเป็นคนดีของสังคม เพราะเป็นเป้าหมายของการศึกษาที่แท้จริง คือ การพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้ที่มีพื้นฐานความรู้ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข (พนม พงษ์ไพบูลย์. 2537 : 5)

จากเหตุผลดังกล่าว พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545 มาตรา 4 วรรค 1 ได้ระบุว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม จึงกำหนดแนวทางการศึกษา ในหมวด 4 มาตรา 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคน



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

2

มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ และมาตรา 24 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยมีการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ สามารถเผชิญสถานการณ์ และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา โดยฝึกปฏิบัติให้ทำได้คิดเป็น ทำเป็น เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 2-11)

ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการด้านต่างๆ ของโลกยุคโลกาภิวัตน์มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจของทุกประเทศรวมทั้งประเทศไทยด้วย จึงมีความจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาของชาติ ซึ่งถือเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไทย เพื่อสร้างคนไทยให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพพร้อมที่จะแข่งขันและร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในเวทีโลก ด้วยวิสัยทัศน์ของรัฐที่เชื่อมั่นในนโยบายการศึกษาในการสร้างคน สร้างงาน เพื่อช่วยกอบกู้วิกฤติเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เป็นการสร้างชาติให้มั่นคงได้อย่างยั่งยืน เชื่อมั่นในนโยบายการศึกษาในการสร้างชาติ การจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ให้ความสำคัญต่อความเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม สถานศึกษาจัดกระบวนการเรียนรู้มุ่งเน้นทักษะกระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 1-3)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เรียนตลอด 12 ปีการศึกษา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ประกอบมาจากหลายแขนงวิชา จึงมีลักษณะสหวิทยาการ โดยนำวิทยาการจากแขนงวิชาต่างๆ ในสาขาสังคมศาสตร์มาหลอมรวมเข้าด้วยกัน ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ นิติศาสตร์ จริยธรรม ประชากรศึกษา สิ่งแวดล้อมศึกษา รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา ปรัชญาและศาสนา ตามขอบเขตที่กำหนดไว้มีเป้าหมาย ความคาดหวังที่สำคัญ คือ ให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองดี ในวิถีชีวิตประชาธิปไตยภายใต้การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สาระที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประกอบด้วย 5 สาระ คือ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองวัฒนธรรมและ



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา³

การดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 3) จัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนา ค่านิยม จริยธรรม จัดการเรียนการสอนที่ท้าทาย จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเหล่านั้นและมีคุณลักษณะต่างๆ อันจำเป็นต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้เรียนจะต้องรู้จักพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยรู้จักการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ สามารถเผชิญสถานการณ์ที่เกิดขึ้นและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในชีวิตประจำวันได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 257)

จากรายงานการประเมินคุณภาพนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเซนต์จอห์น บัปติสต์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เฉลี่ย 62.38 และในวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมเฉลี่ย 56.35 (กลุ่มโรงเรียนในเครือคาทอลิก อำเภอเสนา 2550) อาจสืบเนื่องมาจากการครูส่วนใหญ่ ยังคงใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบรรยาย การให้นักเรียนอ่านและจดจำเนื้อหาจากตำรา การให้ความสำคัญกับเนื้อหามากเกินไป ปัจจุบันปริมาณความรู้มีมากขึ้นเป็นทวีคูณรวมถึงความสลับซับซ้อนมากขึ้นเป็นลำดับการเรียนการสอนด้วยวิธีการเดิมไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพได้ และผลการประเมินคุณภาพภายนอกของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 129 แห่ง มาตรฐานด้านผู้เรียนมาตรฐานที่ 4 ระดับปรับปรุง ร้อยละ 0.91 พอใช้ร้อยละ 43.27 ดี ร้อยละ 61 ดีมาก ร้อยละ 65 โรงเรียนเซนต์จอห์น บัปติสต์ และมาตรฐานด้านที่ 4 ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ (โรงเรียนเซนต์จอห์น บัปติสต์. 2548 : 7) ซึ่งปัญหาดังกล่าวควรได้รับการปรับปรุง

จากการศึกษาแนวคิดและกระบวนการสอนที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองและพัฒนาทักษะทางสังคม (สมศักดิ์ ขจรเจริญกุล. 2534 : 16) ผู้วิจัยพบว่า การเรียนแบบร่วมมือสามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาตนเองและพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับนักเรียนเพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้ จากประสบการณ์จริงกับเพื่อนในกลุ่ม แทนที่จะอ่านจากหนังสือหรือดูจากคนอื่น โดยไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง และการเรียนแบบร่วมมือยังสามารถพัฒนาด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดีกว่าการเรียนที่ต่างคนต่างเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ (สุรศักดิ์ หลาบบมาลา. 2531 : 25) ที่กล่าวถึง การเรียนแบบร่วมมือว่าจะช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่เด็ก เพราะเด็กทุกคนรู้ว่า มีเพื่อนคอยช่วยเหลือ ไม่รู้สึกโดดเดี่ยว จึงทำให้เด็กมีความรักใคร่ มีความมั่นคงทางใจ อันส่งผลดีต่อการเรียนการสอนและยังเปิดโอกาส ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดหาเหตุผล ส่งเสริมความเข้าใจอันดี



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ระหว่างบุคคล ตลอดจนส่งเสริมการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย เพราะผู้เรียนจะรู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม (ยุพิน พิพิธกุล. 2530 : 263 - 265) เด็กเก่งจะช่วยเหลือเด็กอ่อนตลอดมา กล่าวคือ ผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำจะได้รับประสบการณ์และการช่วยเหลือซึ่งจะทำให้เขาประสบผลสำเร็จในการเรียนได้ เด็กที่เรียนเก่งจะมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดของเนื้อหาในวิชานั้น และจะได้อธิบายเนื้อหาให้แก่เพื่อนๆ การอภิปรายจะนำไปสู่การวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ และผู้เรียนจะได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่มีค่า จากการให้ความร่วมมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของการเรียนที่มีอยู่ร่วมกัน (มยุรี สาลิวงศ์. 2535 : 3) โดยมีครูเป็นกัลยาณมิตรคอยชี้แนะแนวทางและผู้สร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข เพื่อนำนักเรียนไปสู่โลกกว้างของการเรียนรู้ โดยตัวครูต้องสอนวิธีแสวงหาความรู้ และสอนให้รู้จักคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลข่าวสารให้แก่นักเรียน ทำให้การเรียนแบบร่วมมือของนักเรียนชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที เป็นการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว ทำการทดสอบความรู้โดยการใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งเป็นของสมาชิกแต่ละคนในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีม และนำเอามาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม โดยผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่มและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์ เป็นการจัดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน กลุ่มละ 3 - 6 คน เรียนรู้ร่วมกันโดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นเรื่องย่อยๆ สมาชิกแต่ละกลุ่มแบ่งหัวข้อในการศึกษาคนละหัวข้อ แล้วสมาชิกที่ศึกษาหัวข้อเดียวกันของกลุ่มที่ไปศึกษาและอภิปรายร่วมกันจนเกิดความเข้าใจดีแล้วจึงกลับไปรายงานผลให้สมาชิกในกลุ่มฟังทีละหัวข้อจนครบถ้วน จากนั้นในแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปเป็นแผนผังความคิดและตอบคำถามในแต่ละหัวข้อ เมื่อจบบทเรียนครูจะทำการทดสอบความรู้ และให้รางวัลเป็นการเสริมแรง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ประสบการณ์จากคนอื่นๆ ตามขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้และสามารถค้นพบสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองสามารถนำความรู้ประสบการณ์ไปใช้ได้จริงและพัฒนาสมองของผู้เรียนทั้งซีกซ้ายและซีกขวาอย่างสมดุลและมีความสุขในการเรียนรู้ อีกทั้งส่งเสริมทักษะทางสังคมอันดีงามในตัวผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนตามคู่มือครูสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีภรณ์ ณะวงษ์ษา (2542 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยกิจกรรม ที จี ที และการสอนตามคู่มือครู ผลการ



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

5

ทดลองการสอนแบบ ที จี ที สูงกว่าการสอนตามคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากแนวความคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงมีความสนใจการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ มาจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อให้ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงเป็นประเด็นให้ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ เพื่อนำผลการวิจัยมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งผลของการวิจัยจะเป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำไปปรับปรุงกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

1. หน่วยในการวิเคราะห์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 กลุ่ม โรงเรียนในเครือคาทอลิก อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตั้งกวดำเนินงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา⁶

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 กลุ่มโรงเรียนในเครือคาทอลิก อำเภอเสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 2 จำนวน 60 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเซนต์จอห์น บัณฑิต อำเภอสนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนห้องเรียนละ 30 คน รวม 60 คน เป็นห้องเรียนตามสภาพจริง แล้วจับฉลากเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 30 คน ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 30 คน ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลอง โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 2 ห้องเรียน ใช้เวลาในการวิจัย 20 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยตัวแปร 2 วิธี คือ

4.1 ตัวแปรต้นคือ วิธีการจัดการเรียนรู้ 2 วิธีคือ

4.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค ที จี ที

4.1.2 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์

4.2 ตัวแปรตามได้แก่

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

4.2.2 พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

5. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาพระพุทธศาสนา ที่กำหนดจาก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) สาระที่ 1 ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม มาตรฐาน ส 1.1 รู้เข้าใจหลักธรรมของพระพุทธศาสนา นำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตรประจำวัน มาตรฐาน ส 1.2 ยึดมั่นในศิลปกรรม กระทำความดี มีค่านิยมดีงาม มาตรฐาน ส 1.3 ประพฤติปฏิบัติตนตามหลักธรรมและศาสนพิธี ของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ค่านิยมที่พึงงาม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมืองดีตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิต
อยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

6. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที และการเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์กลุ่มสาระ
การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตัวแปรที่ศึกษา
ประกอบด้วยตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ 2 วิธี คือ 1) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค ที จี ที และ 2) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์ ตัวแปรตาม ได้แก่ 1)
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 2) พฤติกรรมการทำงานกลุ่มดังภาพประกอบ 1



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคที่ จี ที
มี 4 ขั้นตอน

1. ขั้นนำ
2. ขั้นการเรียนรู้
3. ขั้นสรุป
4. ขั้นประเมินผล

ที่มา : สามารถ สุขาวงษ์ (2537 : 24)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคจิ๊กซอว์
มี 6 ขั้นตอน

1. ขั้นเตรียมเนื้อหา
2. ขั้นจัดกลุ่มผู้เรียน
3. ขั้นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
4. ขั้นสมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเสนอความรู้
5. ขั้นทดสอบความรู้
6. ขั้นมอบรางวัล

ที่มา : สุวิทย์ มูลคำ (2545 : 177)

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

กลุ่มสาระสังคมศึกษา

ศาสนาและวัฒนธรรม

1.1 ความรู้

1.2 ความเข้าใจ

1.3 การนำไปใช้

1.4 การวิเคราะห์

1.5 การสังเคราะห์

1.6 การประเมินค่า

ที่มา : สุนันท์ สลโกสุม

(2545 : 5)

2. พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

มีองค์ประกอบดังนี้

2.1 สมาชิก

2.2 ผู้นำ

2.3 กลุ่ม

ที่มา : ทิสนา แจมมณี

(2543 : 1-22)

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคที่ จี ที หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้แข่งขันกันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว ทำการทดสอบความรู้โดยใช้เกมการแข่งขัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันเป็นของสมาชิกแต่ละคน ในลักษณะการแข่งขันตัวต่อตัวกับทีม และนำเอามารวมเป็นคะแนนรวมของทีม ซึ่งสมาชิกกลุ่มจะมีเป้าหมายร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่ง



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

กันและกันเพื่อความสำเร็จของกลุ่ม โดยผู้สอนจะต้องใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย

2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค จิ๊กซอว์ หมายถึง การจัดให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน กลุ่มละ 3 – 6 คน เรียนรู้ร่วมกันโดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นเรื่องย่อยๆ สมาชิกแต่ละกลุ่มแบ่งหัวข้อในการศึกษาค้นคว้าหัวข้อ แล้วสมาชิกที่ศึกษาหัวข้อเดียวกันของกลุ่มที่ไปศึกษาและอภิปรายร่วมกันจนเกิดความเข้าใจดีแล้วจึงกลับไปรายงานผลให้สมาชิกในกลุ่มฟังทีละหัวข้อจนครบถ้วน จากนั้นในแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปเป็นแผนผังความคิดและตอบคำถามในแต่ละหัวข้อ เมื่อจบบทเรียนครูจะทำการทดสอบความรู้ และให้รางวัลเป็นการเสริมแรง

3. พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง คะแนนที่ได้จากแบบวัดพฤติกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยครอบคลุมองค์ประกอบการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มดังนี้

3.1 องค์ประกอบของสมาชิกในกลุ่ม ประกอบด้วย 1) มีเจตคติที่ดีและตั้งใจทำงาน 2) มีทักษะในการทำงานนั้น 3) มีความร่วมมือและประสานงานกันอย่างดี และ 4) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3.2 องค์ประกอบของด้านผู้นำกลุ่ม ประกอบด้วย 1) มีคุณสมบัติของผู้นำที่ดี 2) มีความสามารถในการขจัดความขัดแย้งในกลุ่ม 3) มีเทคนิคในการจูงใจสมาชิก 4) เอาใจใส่กลุ่ม 5) มีความเข้าใจในพฤติกรรมของสมาชิกแต่ละคน และ 6) มีความรอบรู้และเข้าใจในการวางแผน การปฏิบัติงาน การติดตามการประเมินผล

3.3 องค์ประกอบด้านการจัดกลุ่ม ประกอบด้วย 1) มีเป้าหมายของกลุ่มชัดเจน 2) มีกลไกกลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงผลงาน 3) มีวิธีการทำงานของกลุ่มอย่างมีระบบซึ่งสมาชิกเข้าใจอย่างดี 4) มีการประสานงานที่ดี 5) มีการแสวงหาวิธีที่เหมาะสมอยู่เสมอ และ 6) มีการจัดเงื่อนไขในการเสริมพลังกลุ่มอย่างดี

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ด้านสติปัญญา ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่าซึ่งวัดได้จากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

10

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ แตกต่างกัน
2. พฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนที่จัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค ที จี ที กับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ แตกต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนการจัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค ที จี ที ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. ได้แผนการจัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ ที่พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนของครูในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิคจิ๊กซอว์ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค ทีจีที



มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา