

หัวข้อการวิจัย

เรื่อง ผู้เรียนชอบเล่นมากกว่าเรียน

ชื่อผู้วิจัย..... ม.คอน..... สกull..... วิชา..... ตำแหน่ง..... อาจารย์หมวดสามัญ
โรงเรียน..... อัสสัมชัญเทคนิคนครพนม..... ปีการศึกษา..... 1/2550

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเนื่องจากผู้เรียนไม่สนใจความรู้เชิงวิชาการชอบเล่นมากกว่าเรียน

วิธีการแก้ปัญหา/วิธีการพัฒนา

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 พบว่า นักเรียนปวช.1 ไม่สนใจความรู้ที่เป็นวิชาการ ประมาณ 70 เปอร์เซ็นต์ ชอบเล่นมากกว่าเรียน ค้นคว้าไม่เป็น แก้ปัญหาโดย

1. ครูออกแบบวิธีการค้นคว้า โดยให้ค้นคว้าเรื่องหรือสิ่งที่ตนเองสนใจ อยากรู้ อยากรู้เห็นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั้งที่เป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจและเรื่องที่เป็นสาระในบทเรียน
2. นำสิ่งที่ตนเองค้นคว้าได้มารายงาน ให้ครู เพื่อนนักเรียนทราบ
3. ครูกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน เช่น ค้นได้ 1 เรื่อง นำมาเสนอผ่านจะได้ 5 คะแนน แต่ในหนึ่งภาคเรียนต้องทำส่งไม่เกิน 20 เรื่อง นำคะแนนที่ได้ไปประเมินตามสภาพจริงร่วมกับวิธีอื่น

ผลการแก้ไข/ผลการพัฒนา

1. นักเรียนรู้จักการใช้ห้องสมุด ใช้เวลาว่างไปค้นคว้าหาข้อมูลที่เกิดจากความสนใจ สงสัยของนักเรียนเอง
2. ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ครูและผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน
3. นักเรียนรู้จักการใช้อินเทอร์เน็ต ในการค้นคว้าหาข้อมูลที่ตนเองสนใจ

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิธีนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการวิจัยให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรักการค้นคว้าเห็นคุณค่า
2. ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการต่างๆ แทนที่จะรับจากครูฝ่ายเดียว
3. ไม่มีวิธีการค้นคว้าหาความรู้วิธีใดดีที่สุด ครู ผู้ปกครอง ผู้เกี่ยวข้องควรส่งเสริมหลายๆ วิธี