

บทที่ 5

สรุปการวิจัย และขอเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์จากการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ที่มีแหล่งระดับของค้า夷ห์สาน คือ วิธีสอน ได้แก่ วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ได้แก่ ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ และภาษาพูดของนักเรียน ได้แก่ นักเรียนที่พูดสองภาษา และภาษาเดียว หรือ ศึกษาภิยารวน (Interactions) ระหว่างค้า夷ห์สาน

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อศึกษาว่าผลลัพธ์จากการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละค่างกันออกไม่ที่มีแหล่งระดับของค้า夷ห์สาน คือ วิธีสอน ได้แก่ วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ได้แก่ ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ และภาษาพูดของนักเรียน ได้แก่ นักเรียนที่พูดสองภาษาและภาษาเดียว หรือมีภิยารวนระหว่างค้า夷ห์สานหรือไม่

2. เพื่อศึกษาว่าผลลัพธ์จากการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละค่างกันออกไม่ที่มีแหล่งระดับของค้า夷ห์ส่อง คือ วิธีสอน ได้แก่ วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ได้แก่ ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ หรือมีภิยารวนระหว่างวิธีสอน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์หรือไม่

3. เพื่อศึกษาว่าผลลัพธ์จากการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละค่างกันออกไม่ที่มีแหล่งระดับของค้า夷ห์ส่อง คือ วิธีสอน ได้แก่ วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. และภาษาพูดของนักเรียน ได้แก่ นักเรียนที่พูดสองภาษาและภาษาเดียว หรือมีภิยารวน

ระหว่างวิธีสอน และภาษาพูดของนักเรียนหรือไม่

4. เพื่อศึกษาว่าผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละคนกันออกใบที่แค่จะระดับของตัวเปรียห์สอง คือ ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ได้แก่ ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และคำ และภาษาพูดของนักเรียน ได้แก่นักเรียนที่พูดสองภาษา และภาษาเดียว หรือมีภาระร่วมระหว่างความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และภาษาพูดของนักเรียนหรือไม่

สมมติฐานการวิจัย

1. ถ้าใช้วิธีสอนของเล่นชาร์และกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. สอนนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และคำที่พูดสองภาษา และภาษาเดียวแล้ว ผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนจะแตกต่างกันออกใบ ที่แค่จะระดับของตัวเปรียห์สองสาม หรือมีภาระร่วมระหว่างวิธีสอน ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และภาษาพูดของนักเรียน

2. ถ้าใช้วิธีสอนของเล่นชาร์และกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. สอนนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และคำแล้ว ผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนจะแตกต่างกันออกใบ ที่แค่จะระดับของตัวเปรียห์สองสาม หรือมีภาระร่วมระหว่างวิธีสอน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์

3. ถ้าใช้วิธีสอนของเล่นชาร์และกรีโน่ กับวิธีสอนของ สสวท. สอนนักเรียนที่พูดสองภาษาและภาษาเดียวแล้ว ผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนจะแตกต่างกันออกใบ ที่แค่จะระดับของตัวเปรียห์สองสาม หรือมีภาระร่วมระหว่างวิธีสอน และภาษาพูดของนักเรียน

4. ถ้าใช้มัคเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และคำ ที่พูดสองภาษา และภาษาเดียวแล้ว ผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนจะแตกต่างกันออกใบที่แค่จะระดับของตัวเปรียห์สองสาม หรือมีภาระร่วมระหว่างความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และภาษาพูดของนักเรียน

วิธีดำเนินการ

กลุ่มคัวอย่าง

กลุ่มคัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2533 โรงเรียนเมืองปักษานี สังกัดสำนักงานการประดิษฐ์ภาษาจังหวัดปักษานี จำนวน 48 คน แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม พุทธส่องภาษา 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ และกลุ่มพุทธภาษาเดียว 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ รวมเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน จำนวนจึงแบ่งนักเรียนจากห้อง 6 กลุ่ม เข้ารับการจัดกรุงทั่ว 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง 24 คน และกลุ่มควบคุม 24 คน รวม 48 คน โดยกลุ่มทดลองใช้วิธีสอนของเล่นหารและกรีโน ส่วนกลุ่มควบคุมใช้วิธีสอนของสราว.

แบบแผนการทดลอง

ออกแบบการทดลองแบบสามตัวประกอบสี่มิติมูรต์ ($2 \times 3 \times 2$) (วิธีสอน \times ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ \times ภาษาพูดของนักเรียน)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการสอน โดยวิธีสอนของเล่นหารและกรีโน
2. แผนการสอน โดยวิธีสอนของ สราว.
3. แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์
4. แบบทดสอบวัดผลลัพธ์ทางการเรียน เรื่องเบปรายกต์

การดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการทดลอง

- 1.1 เมื่อได้กลุ่มคัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 48 คน โดยแต่ละ

กลุ่มเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ และกลุ่มพูดภาษาเดียว 3 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มเป็นนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ รวมเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน จากนั้นจึงแบ่งนักเรียนจากห้อง 6 กลุ่มเข้ารับการจัดกรุงทำ 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง 24 คน และกลุ่มควบคุม 24 คน รวม 48 คน โดยแยกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกันละห้อง กลุ่มทดลองใช้วิธีสอนของเสน่ห์ร่าท์และกรีโน่ ส่วนกลุ่มควบคุมใช้วิธีสอนของ สสวท.

1.2 ก่อนการทดลองผู้วิจัยตกลงกับครูประจำชั้นว่า ไม่ให้ทำการสอนเสริมหรือกวดวิชาใด ๆ กับนักเรียนที่ได้รับการจัดกรุงทำห้อง 2 กลุ่ม เพราะผู้วิจัยต้องการทราบผลจากการทดลองจริง ๆ

2. ขั้นทดลอง

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการที่เป็นครูสอนนักเรียนห้องสองกลุ่ม ด้วยวิธีสอน 2 วิธี ตามแผนการสอนและวิธีการของแคลลิวิช ใช้เวลาสอน 9 วัน วันละ 3 คาบ

2.2 เมื่อสอนจบทางเรียน ผู้วิจัยจึงทดสอบผลสมมุติที่ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เพื่อนำผลการสอบมาวิเคราะห์คุณภาพการทางสัมมติคือไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หากาสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่ามัธยมเลขคณิต (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และความแปรปรวน (SD^2) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของกลุ่มต่าง ๆ
2. ทดสอบความเป็นเอกพันธ์ของความแปรปรวนโดยใช้วิธีการของชาร์คเลย์
3. วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามตัวประกอบ สี่มุมบูรณา (2x3x2) (วิธีสอน x ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ x ภาษาพูดของนักเรียน) โดยใช้สูตรของไวเนอร์
4. ทดสอบผลหลักอย่างง่าย (Simple main effects) โดยใช้สูตรของไวเนอร์
5. ทดสอบการเปรียบเทียบพหุคูณ โดยการทดสอบ LSD ของทูเกียร์

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยตอบคำถามความสมมติฐานทุกข้อ ชี้งสรุปได้ดังนี้

1. ไม่มีกิจิยาร่วมระหว่างวิธีสอน ความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์และภาษาพูดของนักเรียน

2. มีกิจิยาร่วมระหว่างวิธีสอน และความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ลักษณะการเกิดกิจิยาร่วมเป็นดังนี้

2.1 ที่ระดับวิธีสอนของ เสนยาร์ทและกรีโน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง ปานกลาง และต่ำ ในแต่ละห้อง

2.2 ที่ระดับวิธีสอนของ สสวท. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูงและปานกลาง ไม่แตกต่างกัน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูง และปานกลาง สูงกว่านักเรียนที่มีความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ต่ำ

2.3 ที่ระดับความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์สูงและปานกลาง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของวิธีสอนของเสนอาร์ทและกรีโน กับวิธีสอนของ สสวท. ไม่แตกต่างกัน

2.4 ที่ระดับความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ต่ำ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของวิธีสอนของเสนอาร์ทและกรีโน สูงกว่าวิธีสอนของ สสวท.

3. ไม่มีกิจิยาร่วมระหว่างวิธีสอนและภาษาพูดของนักเรียน

4. ไม่มีกิจิยาร่วมระหว่างความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ และภาษาพูดของนักเรียน

5. นักเรียนกลุ่มที่พูดภาษาเดียว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์สูงกว่า นักเรียนกลุ่มที่พูดสองภาษา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครู

ข้อเสนอแนะนี้จะเสนอแนะภายใต้ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1.1 วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน เป็นวิธีสอนที่เหมาะสมที่จะใช้สอนกับนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน โดยวิธีสอนนี้จะสามารถช่วยทำให้ผลลัพธ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนทั้งสามระดับสูงขึ้น และไม่แตกต่างกัน

1.2 วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน เป็นวิธีสอนที่ช่วยลดภาระการตรวจงานบ้าน ลักษณะการสอนซ้อมเสริม ครูควรศึกษาวิธีการสอนนี้ให้เข้าใจ และเลือกใช้วิธีการสอนนี้ ถึงแม้ว่าแผนการสอนจะละเอียด แต่ครูสามารถบันทึกเป็นขั้น ๆ ย่อ ๆ ได้ โดยไม่ต้องแจกแจงรายละเอียดมากนัก แต่ครูจะต้องสอนส่วนที่นักเรียนเนื้อจากแผน โดยใช้ความรู้เข้าใจของครูเอง

1.3 วิธีสอนนี้ อาจจะขยายไปใช้สอนกับวิชาอื่น ๆ ได้ด้วยทุกวิชา โดยการใช้กลุ่มความรู้ทาง ๆ ที่ระบุไว้สำหรับการสอนวิชาคณิตศาสตร์ โดยการคัดเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวิชาตัวอย่าง เช่น ในการสอนวิชาประวัติศาสตร์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์วิชา ครูอาจดำเนินการสอนตามลำดับดังนี้

1.3.1 ครูอาจจะเริ่มด้วยการตรวจสอบการบ้านค้ายาวาจา โดยเรียกตรวจความพร้อมก่อน เรียนของการทำการบ้าน และถามว่านักเรียนทำการบ้านกี่ม่ายแล้วหรือยัง คราวนี้ทำการบ้านก็ให้ออกไปเขียนชื่อที่กระดาษ ครูควบคุมขั้นเรียนค่วยการสังเกต และให้นักเรียนช่วยตรวจสอบการทำการบ้านของเพื่อนที่นั่งใกล้กัน จากนั้นครูถัดมาดำเนินการเพื่อให้นักเรียนตอบพร้อมกัน ครูเฉลยค่าตอบพร้อมกับให้การเสริมแรง เมื่อครูจะเสร็จครูจะสรุปโดยการถามจำนวนข้อที่นักเรียนทำผิด และให้นักเรียนยกมือ โดยการกระทำเหล่านี้จะทำให้ครูได้รู้ว่า คราวนี้มีสาระเกี่ยวกับคัวเข้า (ไม่ทำการบ้าน) การบ้านขอickey และครีมความลับมาก เพื่อจะให้การช่วยเหลือคือไป

1.3.2 ทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นจะต้องใช้ในบทเรียนที่จะนำเสนอ เช่น ให้เล่าค่อนได้ค่อนหนึ่งในประวัติศาสตร์ หรือถ้าความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะเรียน

1.3.3 นำเสนอนื้อหา ครูมีข้อเสนอในการนำเสนอตั้งนี้

1.3.3.1 นำเสนอนื้อหาค่วยเรื่องย่อ

1.3.3.2 นำเสนอนื้อหาค่วยความของเรื่องย่อ

1.3.4 เสนอเนื้อหา ด้วยการบรรยาย ให้คนคัวค์กษาร่วมกันเป็น
กลุ่ม

1.3.5 เรียนรู้เนื้อหา อาจจะให้ออกมาอภิปราย สาอิต เล่นบทบาท
สมมติ เล่าเรื่อง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนทั้งสามกลุ่ม

1.3.6 ทำความเข้าใจเนื้อหา ถ้าครูสังเกตว่านักเรียนไม่เข้าใจหรือ
สับสนโดยการอธิบาย โดยใช้ภาพ สื่อ แผนผังค่าง ๆ

1.3.7 การฝึกโดยการช่วยเหลือ

1.3.7.1 การช่วยเหลือร่วมกันอาจทำได้โดย ให้คนปาก
เปล่า แล้วอธิบายข้อผิดพลาด หรือให้ตอบคำถาม หรือแบบฝึกหัดบนกระดาษ ที่ให้

1.3.7.2 การฝึกโดยการควบคุม ทำได้โดยมอบแบบฝึกหัดให้
นักเรียนทำ และให้นักเรียนยืนขึ้นเมื่อทำเสร็จ ครุช่วยเหลือนักเรียนคนที่ยืนเป็นคนสุดท้าย และ
หนทางเนื้อหาชำนาญ

1.3.8 ให้การบ้าน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยว่า วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ ใช้สอนกับวิชาอื่น ๆ ได้ผล
หรือไม่

2.2 ควรวิจัยว่า วิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ ใช้สอนวิชาคณิตศาสตร์ใน
เรื่องที่แตกต่างกัน และระดับขั้นตอนกันให้ผลลัพธ์ทางการเรียนสูงกว่าวิธีสอนอื่น ๆ หรือไม่

2.3 ควรศึกษาทัศนคติของวิธีสอนของนักเรียนที่มีต่อวิธีสอนของเล่นชาร์ทและ
กรีโน่

2.4 ควรศึกษาเปรียบเทียบวิธีสอนของเล่นชาร์ทและกรีโน่ กับแรงจูงใจและ
ความคงทนในการเรียนรู้