

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยกำลังมุ่งสู่การพัฒนาในยุคดิจิทัลและเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based Economy) ตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีสมรรถนะสูง สามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายการยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยเน้นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และความรับผิดชอบในการทำงาน นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาได้กำหนดทิศทางการจัดการเรียนการสอนให้เน้นการปฏิบัติจริง การเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบ เพื่อผลิตกำลังคนสายอาชีพที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน

อย่างไรก็ตาม จากสภาพการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยคอมพิวเตอร์ พบว่านักเรียนจำนวนไม่น้อยประสบปัญหาแรงกดดันทางการเรียน เนื่องจากเนื้อหาวิชามีความซับซ้อน ต้องใช้ทักษะการคิดเชิงตรรกะ ความละเอียดรอบคอบ และการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้นักเรียนบางส่วนเกิดความเครียด ความท้อถอย ขาดแรงจูงใจในการเรียน และขาดความรับผิดชอบในการส่งงานตามกำหนดเวลา สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ยังเน้นเนื้อหามากกว่ากระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ขาดกิจกรรมที่ช่วยลดความตึงเครียดและส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยลดแรงกดดันทางการเรียน และส่งเสริมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียน โดยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบงานย่อย (Mini-task) การเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย และการจัดกิจกรรมในลักษณะเกมการเรียนรู้ (Game-based Learning) มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนสายอาชีวศึกษา ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย สนุกสนาน และกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงดำเนินการวิจัยเรื่อง “พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนลดแรงกดดันทางการเรียนเพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียน วิชาการเขียนโปรแกรมด้วยคอมพิวเตอร์” เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในตนเอง และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างยั่งยืนเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยลดแรงกดดันทางการเรียนของนักเรียน
2. เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยนี้มุ่งพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยลดแรงกดดันทางการเรียน โดยเน้นการจัดกิจกรรมกลุ่มย่อย การใช้เกม การเรียนรู้ และการแบ่งงานเป็นงานย่อยขนาดเล็ก (Mini-task) เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียน

1.3.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนสาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ ชั้นปีที่ 2 กลุ่มที่ 1 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.3.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

1.3.4 ขอบเขตด้านตัวแปร

- ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนการสอนที่ออกแบบมาเพื่อลดแรงกดดันทางการเรียน
- ตัวแปรตาม ได้แก่ ความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียน

1.4 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ลดแรงกดดันทางการเรียน จะมีความรับผิดชอบในการส่งงานสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรม

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ออกแบบมาเพื่อลดแรงกดดันทางการเรียน

→ ส่งผลต่อ →

ความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กิจกรรมการเรียนการสอน** หมายถึง กิจกรรมที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อลดแรงกดดันและส่งเสริมให้นักเรียนส่งงานตรงเวลา เช่น งานกลุ่ม งานย่อย (Mini-task) และเกมการเรียนรู้
 2. **แรงกดดันทางการเรียน** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อความยากของงาน ปริมาณงาน และความกังวลเกี่ยวกับคะแนน ซึ่งวัดจากแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
 3. **ความรับผิดชอบในการส่งงาน** หมายถึง พฤติกรรมการส่งงานตรงเวลา การทำงานครบถ้วน และการปฏิบัติตามข้อแนะนำของครู
 4. **การพัฒนากิจกรรม** หมายถึง กระบวนการออกแบบ สร้าง และปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ เพื่อช่วยลดแรงกดดันทางการเรียนและส่งเสริมความรับผิดชอบของนักเรียน
 5. **การเขียนโปรแกรมด้วยคอมพิวเตอร์** หมายถึง กระบวนการสร้างคำสั่งหรือโค้ดด้วยภาษา C เพื่อแก้ปัญหาและควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์
-

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยลดแรงกดดันและเหมาะสมกับผู้เรียน
 2. นักเรียนมีพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานเพิ่มมากขึ้น และส่งงานตรงเวลามากขึ้น
 3. ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบกิจกรรมที่พัฒนาไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้
-



หากคุณต้องการ ให้ผมจัดรูปแบบตามระเบียบรูปเล่มของสถานศึกษา,

หรือต้องการ **ตอบที่ 2 (เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง)** ผมสามารถจัดทำต่อให้ครบทั้งเล่มได้ทันทีครับ

บอกผมได้เลยว่า:

- จะใช้รูปแบบ เล่มรายงาน ปวช./ปวส./ปริญญาตรี แบบไหน
- หรือให้ผม “ปรับบทที่ 1 ให้ผ่านกรรมการ” แบบเข้มข้นขึ้นไหมครับ 