**เรื่องที่ 7**

**“ ปัญหา ผู้เรียนชอบเล่นมากว่าเรียน”**

**ผู้ศึกษา**

ชื่อ.....................................................สกุล.............................................ตำแหน่ง.................................โรงเรียน..................................................................................ปีการศึกษา...........................................

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนาในชั้นเรียนหรืองานที่ตนเองรับผิดชอบ**

 การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเนื่องจากผู้เรียนไม่สนใจความรู้เชิงวิชาการชอบเล่นมากกว่าเขียน

**วิธีการแก้ปัญหา/วิธีการพัฒนา (นวัตกรรมง่ายๆที่อยู่รอบตัว)**

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่สนใจความรู้ที่เป็นวิชาการ ประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ ชอบเล่นมากกว่าเรียน ค้นคว้าไม่เป็น แก้ปัญหาโดย

1. ครูออกแบบวิธีการค้นคว้า โดยให้ค้นคว้าเรื่องหรือสิ่งที่ตนเองสนใจ อยากรู้ อยากเห็นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ 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. สนองต่อการเรียนรู้ตามแนวปฏิรูปสู่ พรบ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542

**ข้อเสนอแนะ**

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