

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กปฐมวัย คือ รากฐานของการพัฒนาคน การเตรียมเด็กให้มีความพร้อม พัฒนาตามวัยและศักยภาพจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องรับรู้ และดำเนินการเพื่อสร้างคุณภาพชีวิตตั้งแต่เยาว์วัย เพื่อให้เขาได้เติบโตเป็นคนเก่ง เป็นคนดี อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข มีจิตใจเข้มแข็ง พร้อมทั้งจะเผชิญกับโลกภายนอกที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2543 : คำนำ) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 9 ได้กล่าวถึงการสนับสนุนให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่อง การศึกษาในระดับปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิด ถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม - วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทรและความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิต ให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 3)

หลักสูตรการศึกษาในระดับปฐมวัย พุทธศักราช 2546 จึงมีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และด้านสติปัญญาโดยแนวทางการจัดประสบการณ์จะไม่เน้นเป็นรายวิชา แต่จะเป็นการจัดในรูปแบบกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2546 : 50) เนื่องจากเด็กอายุ 3-5 ปี เป็นวัยที่ร่างกายและสมองของเด็กกำลังเจริญเติบโต เด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ ดูแลอย่างใกล้ชิด เด็กวัยนี้มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้สำรวจ เล่น ทดลอง ค้นพบด้วยตนเอง ได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหา เลือกรัดสนใจ ใช้ภาษาสื่อความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข ผู้ที่รับผิดชอบจึงมีหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดูและจัดประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาเต็มศักยภาพ ส่งเสริมให้เด็กสังเกต สำรวจ สร้างสรรค์ และยิ่งเด็กมีความกระตือรือร้นยิ่งทำให้เด็กเกิดการ

เรียนรู้ ผู้รับผิดชอบจึงต้องส่งเสริม สนับสนุน ให้ความรัก ความเข้าใจ ความเอาใจใส่เด็กวัยนี้ เป็นพิเศษ เพราะจะเป็นพื้นฐานที่ช่วยเตรียมพร้อมให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียนและ ในชีวิตเด็กต่อไป (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2546 : ความนำ)

ดังนั้นการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย 3-5 ปี ควรจัดในรูปของกิจกรรม บูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงและยึดหยุ่นตามกิจกรรมที่เด็กสนใจ สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องสนับสนุนการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะ กระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อเทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 36)

การใช้สื่อประเภทเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดประสบการณ์หรือการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กจะช่วยให้เด็กมีความสนใจ กระตือรือร้น และ ใส่ใจในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ สามารถนำเสนอและแสดงผล ด้วยระบบสื่อต่างๆทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอและยังสามารถสร้าง ระบบการมีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี (เย็น ภูววรรณ. 2546 : 3-6) ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่ เข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีเครื่องคอมพิวเตอร์หนึ่งเครื่องที่ เชื่อมต่อกับเมาส์ได้ตั้งแต่ 1 ตัว จนถึง 250 ตัว ซึ่งเมาส์แต่ละตัวสามารถแยกการใช้งานได้อย่าง อิสระ (ปาริชาติ เกษธชา. 2553 ข : เว็บบไซต์) ทำให้ผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนผ่าน สื่อมัลติมีเดียบนหน้าจอเดียวกัน และทำกิจกรรมที่หลากหลายร่วมกับผู้อื่นได้ นอกจากนี้ สื่อมัลติมีเดียยังสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้และสามารถวัดความพร้อมด้านสติปัญญา ได้ ดังนั้นเทคโนโลยีมัลติมีเดียจึงเป็นเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมถึงเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ยังสามารถช่วยลดปัญหา ด้านการจัดซื้อสื่อการเรียนการสอนและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน

จากหลักการจัดการเรียนรู้ของเด็กอายุ 3-5 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ร่างกายและสมองของเด็ก กำลังเจริญเติบโต เด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ ดูแลอย่างใกล้ชิด มีโอกาสเรียนรู้จาก การใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้สำรวจ เล่น ทดลอง ค้นพบด้วยตนเอง ได้มีโอกาสคิด แก้ปัญหา เลือกลง ตัดสินใจ ใช้ภาษาสื่อความหมาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่น อย่างมีความสุข และคุณลักษณะของเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถมี

ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้ ผู้วิจัยจึงได้สนใจที่จะพัฒนาสื่อการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาทักษะทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ
สังคม และสติปัญญา และส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กมีความพร้อมก่อนระดับประถมศึกษา
ผลการวิจัยที่ได้นี้จะเป็แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและเป็นแหล่งเรียนรู้
สำหรับระดับปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนามัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มี
คุณภาพ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่
เรียนด้วยมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่
พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์หลัง
เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษา กาฬสินธุ์ เขต 3 ภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 20 โรงเรียน
จำนวน 20 ห้องเรียน จำนวน 278 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนชุมชนยอดแก่ง
สงเคราะห์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน
จำนวน 30 คน คัดเลือกโดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นโรงเรียนต้นแบบปฐมวัยของ
อำเภอนามน จังหวัดกาฬสินธุ์

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ประสิทธิภาพของมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

2.2.2 คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

2.2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

3. เนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 หน่วย ดังนี้

3.1 สัตว์โลกน่ารัก

3.2 ของเล่นของใช้

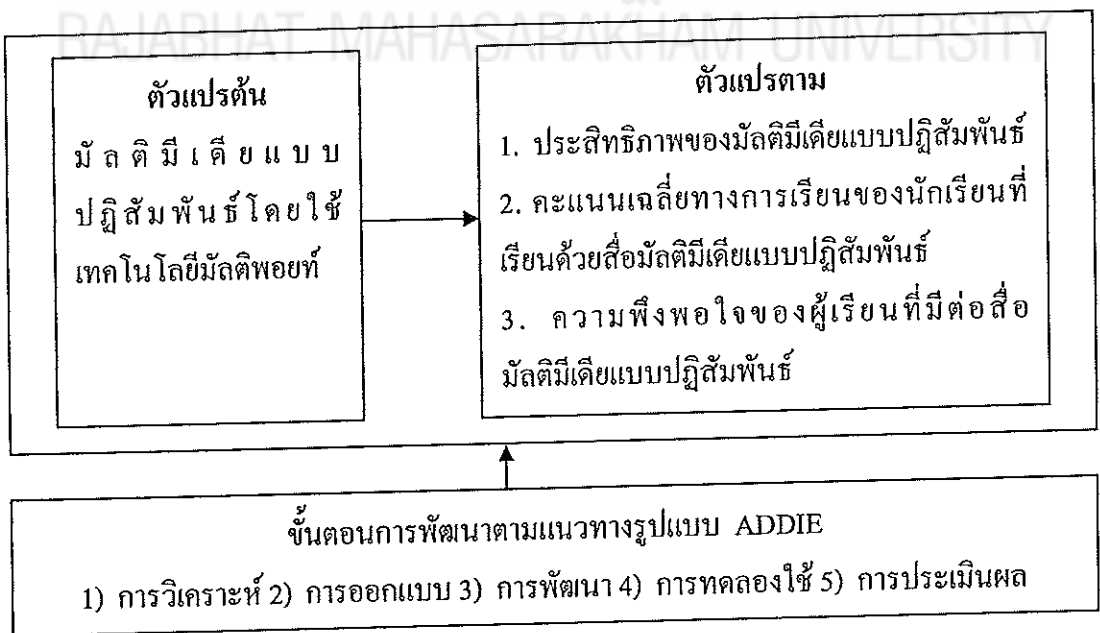
3.3 การคมนาคม

3.4 ปลอดภัยไว้ก่อน

4. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากภาพที่ 1 ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้และการประเมินผล โดยตัวแปรต้น ได้แก่ มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ และตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. มัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง สื่อประกอบการสอนสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ประกอบด้วยเนื้อหา จำนวน 4 หน่วย ดังนี้

- หน่วยที่ 1 สัตว์โลกน่ารัก
- หน่วยที่ 2 ของเล่น ของใช้
- หน่วยที่ 3 การคมนาคม
- หน่วยที่ 4 ความปลอดภัย

2. เทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง เทคโนโลยีที่ทำให้สื่อมัลติพอยท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนและผู้สอน และทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถใช้เมาส์ของตนเองในการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้สอนและสื่อมัลติพอยท์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน และการใช้เมาส์ของผู้เรียนแต่ละคนสามารถแยกการใช้งานกันได้อย่างอิสระ

3. ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง ความสามารถของมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ในการพัฒนาผู้เรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีความพร้อมทางการเรียนในระดับชั้นต่ำที่กำหนดซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดมาตรฐาน E_1/E_2 ในงานวิจัย ตามเกณฑ์ 95/95

E_1 หมายถึง คุณภาพของกระบวนการ คิดจากร้อยละของคะแนนรวมจากการประเมินผลทางการเรียนระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ 95

E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดจากร้อยละของคะแนนจากการประเมินผลทางการเรียนหลังเรียน ครบทุกเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 95

4. ความพอพึงใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์

5. คุณภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นจัดแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาพและภาษาที่ใช้ ตัวอักษรและสี ด้านดำเนินเรื่องและด้านกิจกรรม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยเทคโนโลยี มัลติพอยท์ที่มีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนและนำเทคโนโลยีการศึกษามาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนต่อไป
3. เป็นข้อเสนอแนะใช้ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY