

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545) มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2545 ซึ่งถือเป็นกฎหมายแม่บททางการศึกษาฉบับแรกของประเทศไทย ที่กำหนดสาระของการปฏิรูปการศึกษาทั้งระบบ มีจุดมุ่งหมายเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้ของคนไทย โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ “เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ” ได้ระบุแนวทางการปฏิรูประบบการศึกษา การปฏิรูปการเรียนรู้ และการปฏิรูปการเรียนการสอน โดยบัญญัติไว้ในหมวด 4 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 19) ที่ยึดหลักว่าทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ที่ดีที่สุด การถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียน หรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ และในโลกยุคโลกาภิวัตน์ ความรู้จะเป็นสิ่งไร้พรมแดน โดยเทคโนโลยีการศึกษาจะมีบทบาทมาก ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยบัญญัติไว้ในหมวด 9 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 52)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งทางร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับอาชีวศึกษาและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. 2551 : 4)

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งฝึกฝนให้ผู้เรียนนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา ไปใช้สื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้เป็นเครื่องมือใฝ่หาความรู้ตลอดชีวิต สามารถนำประสบการณ์ทางภาษามาแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และการประกอบอาชีพเพื่อพัฒนาตนเอง ให้มีความคิดอย่างชาญฉลาด ดำรงชีวิตอย่างมีความสุข เหนือสิ่งอื่นสิ่งใดต้องเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ที่ตระหนักถึงคุณค่าของภาษาไทยในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม สืบทอด

มาจากบรรพชนคนไทยในปัจจุบัน ที่จะต้องช่วยกันจรรโลงภูมิปัญญาทางภาษาเหล่านี้ให้คงอยู่ตลอดไป การคิดเชิงวิเคราะห์ เป็นการคิดในระดับพื้นฐานที่จำเป็น การคิดเชิงวิเคราะห์ช่วยให้รู้ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องหลังของสิ่งที่เกิดขึ้น เข้าใจความเป็นไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ รู้ว่าเรื่องนั้นมีองค์ประกอบใดบ้าง รู้ว่าอะไรเป็นอะไร ทำให้รู้ข้อเท็จจริงที่เป็นพื้นฐานความรู้ในการนำไปใช้ในการตัดสินใจแก้ปัญหา การประเมินและการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องการพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์ จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนก็ต้องอาศัยการกระตุ้น และการสนับสนุนโดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงให้มากที่สุดจัดสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวยต่อการคิด จัดสถานการณ์จำลองต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้ฝึกความสามารถในการใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ สถานการณ์ปัญหาได้ดี วิเคราะห์ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน โดยการทำความเข้าใจกับเรื่องนั้น แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ประกอบการวิเคราะห์ในเรื่องนั้น หากผู้เรียนได้ฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์อย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้เราแก้ปัญหาและตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การคิดเชิงวิเคราะห์ ยังสามารถพัฒนานิสัยให้ผู้เรียน เป็นคนช่างสังเกต ช่างสงสัย ช่างใคร่ครวญ ช่างซักไซ้ ช่างไต่ถาม ช่างแจ่มแจ้ง ช่างสืบค้น ช่างสะสม ช่างเรียนรู้ ช่างคิดและช่างวิเคราะห์ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2546 : 42)

สภาพปัจจุบัน โรงเรียนมัธยมหนองสาขลา อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ได้ให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนการสอนหลักสูตรสถานศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (โรงเรียนมัธยมหนองสาขลา. 2550 : 14) ผลการประเมินสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมหนองสาขลาผ่านการประเมินภายนอกรอบแรกจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2548 : 18) พบว่า มาตรฐานที่ ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ อยู่ในระดับพอใช้ ในการเรียนการสอนผู้เรียนส่วนใหญ่จะยึดแบบฝึกทักษะที่กำหนดให้เป็นกรอบในการศึกษาแต่เมื่อกำหนดกรอบที่นอกเหนือจากแบบฝึกทักษะ พบว่า นักเรียนไม่สามารถพัฒนาด้านการคิดวิเคราะห์ให้เต็มตามศักยภาพได้ และจากผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง วรรณยุกต์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีข้อจำกัดเนื้อหา คือ เรื่องวรรณยุกต์เป็นความรู้ความจำ ส่วนเรื่องการผันอักษรเป็นเนื้อหาค่อนข้างยากในการทำความเข้าใจ วรรณยุกต์บางตัวรูปวรรณยุกต์ไม่ตรงกับเสียงวรรณยุกต์ อีกทั้งครูใช้เทคนิคการสอนแบบบรรยาย สื่อการเรียนการสอนไม่กระตุ้นความสนใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจอย่างลึกซึ้งและถึ้ม ไม่สามารถสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเองได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในเกณฑ์ต่ำ

การจัดการเรียนรู้จะนำไปสู่การคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ตามจุดมุ่งหมายของ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะดังกล่าว คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้น ภายในผู้เรียน โดยมีผู้เรียนเป็นผู้สร้าง (Construct) ความรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับ ความรู้ความเข้าใจเดิมที่มีมาก่อน โดยพยายามนำความเข้าใจ เกี่ยวกับเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ที่ ตนพบเห็นมาสร้างเป็น โครงสร้างทางปัญญา (Cognitive structure) หรือที่เรียกว่า สกีม่า (Schema) ซึ่งเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดของ โครงสร้างทางปัญญาหรือ โครงสร้างของความรู้ในสมอง โครงสร้าง ทางปัญญานี้ประกอบด้วย ความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ใช้ภาษา หรือเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือสิ่งที่แต่ละ บุคคลมีประสบการณ์ หรือเหตุการณ์อาจเป็นความเข้าใจ หรือความรู้ของแต่ละบุคคล (สุมาลี ชัยเจริญ, 2551 : 103)

การคิดเชิงวิเคราะห์ เป็นการคิดในระดับพื้นฐานที่จำเป็น การคิดเชิงวิเคราะห์ช่วยให้เรียนรู้ ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องหลังของสิ่งที่เกิดขึ้น เข้าใจความเป็น ไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ รู้ว่าเรื่องนั้นมี องค์ประกอบอะไรบ้าง รู้ว่าเป็นอะไร ทำให้รู้ข้อเท็จจริงที่เป็นพื้นฐานองค์ความรู้ในการนำไปใช้ในการ ตัดสินใจแก้ปัญหาการประเมินการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องการพัฒนาความสามารถ ในการคิดวิเคราะห์ จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนก็ต้องอาศัยการกระตุ้น และการสนับสนุน โดยการ จัดกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงให้มากที่สุด จัดสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวยต่อการคิด จัด สถานการณ์จำลองต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้ฝึกความสามารถในการใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ สถานปัญหา ได้ดี วิเคราะห์ความน่าจะเป็นของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับตัวผู้เรียน โดยการทำความเข้าใจกับเรื่องนั้น แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ประกอบการวิเคราะห์ในเรื่องนั้น หากผู้เรียนได้ฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์อย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้เราแก้ปัญหาและตัดสินใจเรื่องต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การคิดเชิงวิเคราะห์ ยังสามารถพัฒนานิสัยให้ผู้เรียน เป็นคนช่างสังเกต ช่าง สงสัย ช่างใคร่ครวญ ช่างซักไซ้ ช่างไต่ถาม ช่างแจ่มแจ้ง ช่างสืบค้น ช่างสะสม ช่างเรียนรู้ ช่างคิด และช่างวิเคราะห์ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2546 : 42)

มัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ เป็นการนำเอาหลักการของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยประสานร่วมกับคุณลักษณะของ มัลติมีเดียที่น่าเสนอทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง รวมทั้งการเชื่อมโยงหลายมิติ (Hyperlink) และสื่อหลายมิติ (Hypermedia) โดยมีหลักการและองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้ สถานการณ์ปัญหา (Problem Based) ฐานการช่วยเหลือ (Scaffolding) ธนาคารความรู้ (Data Bank) ผู้ฝึกสอน (Coaching) และการเรียนรู้แบบร่วมมือกันสร้างความรู้ (Collaborative Learning) (สุมาลี ชัยเจริญ, 2551 : 326) ซึ่งการนำทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มาเป็นพื้นฐานในการ

ออกแบบร่วมกับมัลติมีเดีย จึงเป็นนวัตกรรมการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเป็นการนำเอาลักษณะของสื่อระบบสัญลักษณ์ของสื่อที่สนับสนุนการสร้างความรู้ของนักเรียน บนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่ถือว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผ่านกระบวนการคิดประกอบกับการนำความสามารถและลักษณะของมีเดีย ที่ถือว่าเป็นสื่อที่มีความทันสมัย และมีศักยภาพในการนำเสนอสารสนเทศ ได้ในหลายรูปแบบ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์

จากปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้ผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่สอนใน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีความต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าหาเทคนิค วิธีการแก้ปัญหาของจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพตามที่หลักสูตรกำหนด มุ่งให้ผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติ ฝึกฝนจนเกิดทักษะ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น โดยวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการฝึกปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพตามที่หลักสูตรต้องการ จึงได้พัฒนามัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ เรื่อง วรรณยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้โดยมัลติมีเดีย ประกอบด้วยเนื้อหาที่สมบูรณ์ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จะสร้างความพึงพอใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนามัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ วิชาภาษาไทย เรื่อง วรรณยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อหาคุณภาพมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ วิชาภาษาไทย เรื่อง วรรณยุกต์ ที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้นสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05
2. ความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนมัธยมหนองสาธา ตำบลหนองสังข์ จำนวน 2 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 47 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนมัธยมหนองสาธา ตำบลหนองสังข์ จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวนนักเรียน 23 คน โดยวิธีจับฉลาก
2. ตัวแปรที่จะศึกษา มีดังนี้
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนด้วยมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์
 - 2.2 ตัวแปรตาม แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ
 - 2.2.1 ด้านการสร้างมัลติมีเดีย ได้แก่ คุณภาพมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่พัฒนาขึ้น
 - 2.2.2 ด้านการทดลองใช้มัลติมีเดีย ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ ความพึงพอใจ
3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

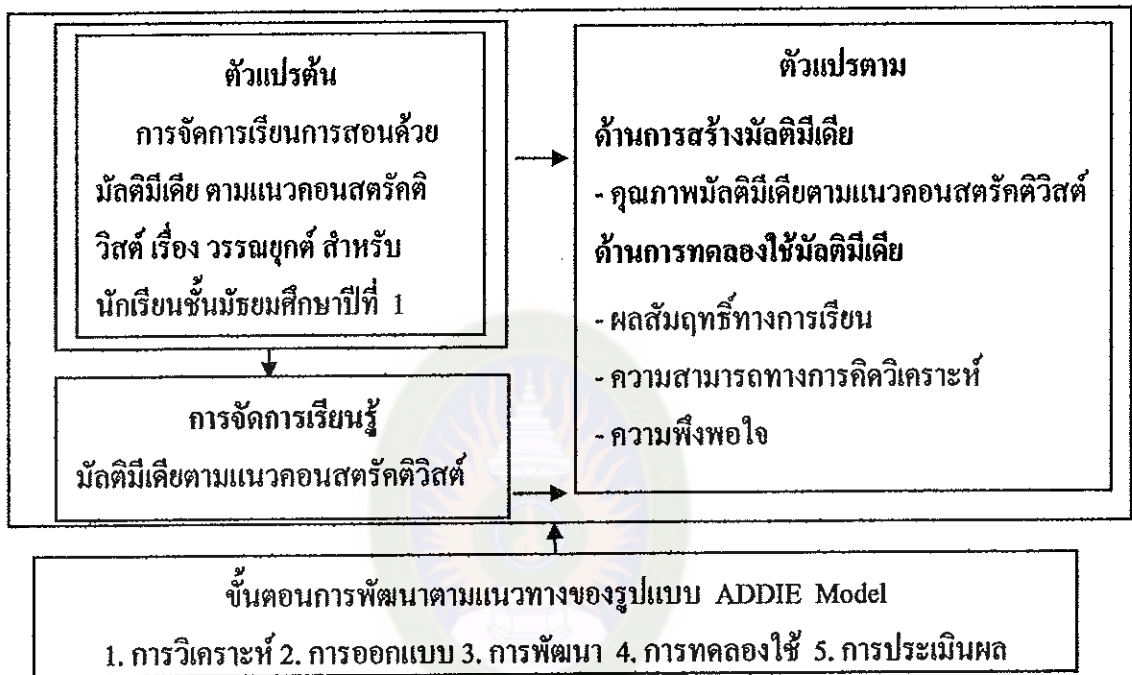
กรอบเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการสร้างบทเรียนมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีดังนี้

 - 3.1 วรรณยุกต์
 - 3.1.1 รูปวรรณยุกต์
 - 3.1.2 เสียงวรรณยุกต์
 - 3.2 การผันอักษร
 - 3.2.1 การผันอักษรกลาง
 - 3.2.2 การผันอักษรสูง
 - 3.2.3 การผันอักษรต่ำ

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 15 ชั่วโมง

5. กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตามที่จะศึกษา ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนภาพที่ 1 ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการตามวิธีการระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนการออกแบบ ขั้นตอนการพัฒนา ขั้นตอนการทดลองใช้ และขั้นตอนการประเมินผล โดยในการศึกษา ตัวแปรต้น ได้แก่ มัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ และตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างมัลติมีเดีย ได้แก่ คุณภาพมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น
ด้านการทดลองใช้มัลติมีเดีย ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถการคิดวิเคราะห์
ของผู้เรียน ความพึงพอใจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อที่พัฒนาขึ้นตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ และการนำเสนอในลักษณะของสื่อหลายมิติ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างวิธีการ (Method) และสื่อ (Media) ในการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้โดยคุณลักษณะของสื่อที่สามารถนำเสนอได้ทั้งข้อความหลายมิติภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว และการติดต่อสื่อสารบนกระดานสนทนา (Web board)

นำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง มีหลักการและองค์ประกอบ 5 ส่วน ได้แก่ สถานการณ์ปัญหา ฐานความรู้ ฐานการช่วยเหลือ การร่วมมือกันแก้ปัญหาและห้องบันเทิง

2. บทเรียน หมายถึง สื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ข้อความ และตัวอักษรช่วยในการนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาและฝึกทักษะ ทำแบบฝึกหัด แบบทดสอบตลอดจนสืบค้นข้อมูลและอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากหน้าจอกอมพิวเตอร์ โดยมีโครงสร้างของกิจกรรมการเรียนการสอนตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

3. คุณภาพมัลติมีเดีย หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น จัดแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านมัลติมีเดีย ด้านเนื้อหา และด้านการออกแบบมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ โดยวัดเป็นค่าคะแนนค่าเฉลี่ยของระดับความคิดเห็น ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00

4. แนวคอนสตรัคติวิสต์ หมายถึง การจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดและสร้างความรู้ขึ้นมาตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะของการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ รับความรู้ แสวงหาความรู้ ตลอดจนรวบรวมข้อมูลจนเกิดเป็นประสบการณ์ ด้วยตนเอง

5. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบ เรื่อง วรรณยุกต์ จำนวน 20 ข้อ เป็นปรนัย 4 ตัวเลือก ใช้สำหรับวัดความรู้ความสามารถของผู้เรียนที่เรียนผ่านมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่พัฒนาขึ้น

6. มัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ หมายถึง มัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ วิชาภาษาไทย เรื่องวรรณยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

7. ความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ หมายถึง การแยกแยะข้อมูลหรือส่วนประกอบออกเป็นส่วนย่อย ๆ และตรวจสอบ หรือจัด โครงสร้างหาความสัมพันธ์ ขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้ได้ความรู้ความเข้าใจสาเหตุและผลของสิ่งที่เกิดขึ้น ใช้แก้ปัญหา ใช้ประเมินค่า คัดสินใจ และ ใช้สร้างสรรค์สิ่งใหม่

8. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ หมายถึง แบบทดสอบความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความสำคัญ ด้านความสัมพันธ์ และด้านหลักการ เรื่อง วรรณยุกต์ จำนวน 10 ข้อ เป็นปรนัย 4 ตัวเลือก

9. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการออกเสียงและการจำการผันวรรณยุกต์ ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเรียนครบทุกหน่วยการเรียน

10. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของผู้เรียนที่มีต่อมัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ เรื่อง วรรณยุกต์ ที่พัฒนาขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้มัลติมีเดียตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ วิชาภาษาไทย เรื่องวรรณยุกต์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีคุณภาพ เมื่อนำไปใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสามารถทางการคิดวิเคราะห์
2. เป็นแนวทางสำหรับการสร้างมัลติมีเดีย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน
3. เป็นแนวทางสำหรับครูในการเลือกวิธีการเรียน และสื่อการสอนที่เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบัน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY