

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

วิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญยิ่งในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต เพราะวิทยาศาสตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตของทุกคน ทั้งในการดำรงชีวิตประจำวัน และใน งานอาชีพต่าง ๆ เครื่องมือเครื่องใช้ ตลอดจนผลผลิตต่าง ๆ ใช้เพื่อ อำนวยความสะดวกในชีวิตและในการทำงาน ล้วนเป็นผลของ ความรู้ วิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์และศาสตร์อื่น ๆ วิทยาศาสตร์ช่วยให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างมาก ในทางกลับกัน เทคโนโลยีก็ส่วนสำคัญมากที่จะให้มีการศึกษา ค้นคว้าความรู้ทางวิทยาศาสตร์ เพิ่มขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง วิทยาศาสตร์ทำให้คนได้พัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิด เป็นเหตุเป็นผล คิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ วิจัย มีทักษะที่สำคัญในการ ค้นคว้าหาความรู้ มีความสามารถ ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถ ตัดสินใจ โดยใช้ข้อมูลหลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ วิทยาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสังคมแห่งความรู้ (Knowledge based society) ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา ให้รู้วิทยาศาสตร์ (Scientific literacy for all) เพื่อที่จะมีความรู้ความเข้าใจ โลกธรรมชาติและเทคโนโลยีที่มนุษย์ สร้างสรรค์ขึ้น และนำความรู้ไปใช้อย่าง มีเหตุผล สร้างสรรค์ มีคุณธรรม ความรู้วิทยาศาสตร์ไม่เพียงแต่นำมาใช้ในการ พัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี แต่ยังช่วยให้คนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ การใช้ประโยชน์ การดูแลรักษา ตลอดจนการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากร ธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน และที่สำคัญอย่างยิ่งคือ ความรู้วิทยาศาสตร์ ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการพัฒนาเศรษฐกิจ สามารถแข่งขันกับนานา ประเทศ และดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมโลก ได้อย่างมีความสุข

จากสภาพสังคม เศรษฐกิจ ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจึงได้ปรับหลักสูตรวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2551 ขึ้นใหม่เพื่อให้มีลักษณะเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาความสามารถของนักเรียนและประกาศใช้ในปีพุทธศักราช 2553 เป็นหลักสูตรวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นปีพุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2553) โดยมีจุดมุ่งหมาย ของหลักสูตร ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 33)

1. เพื่อให้มีความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎีพื้นฐานของวิชาวิทยาศาสตร์
2. เพื่อให้มีความเข้าใจในลักษณะขอบเขตและข้อจำกัดในวิชาวิทยาศาสตร์
3. เพื่อให้มีทักษะที่สำคัญในการศึกษาค้นคว้าและคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และ

เทคโนโลยี

4. เพื่อให้เป็นคนที่มีความเห็นอกเห็นใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เชื่อและใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ในการแก้ปัญหา รักและใฝ่รู้ในเรื่องวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
5. เพื่อตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มวลมนุษย์ และสภาพแวดล้อมในเชิงที่มีอิทธิพลและผลกระทบซึ่งกันและกัน
6. เพื่อให้แก่นักเรียนนำความรู้ความเข้าใจในวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและการดำรงชีวิต

จากความสำคัญและจุดมุ่งหมายของวิชาวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) แสดงว่าวิชาวิทยาศาสตร์นั้นเป็นวิชาที่สำคัญอย่างยิ่งวิชาหนึ่ง ดังนั้นครูต้องเข้าใจถึงปัญหาสำคัญต่างๆของผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถในการรับรู้แตกต่างกันทั้งในด้านสติปัญญา ความรู้พื้นฐานและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ครูนอกจากจะมีความรู้ในด้านเนื้อหาที่สอนแล้ว ครูต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐานทางด้านทฤษฎีจิตวิทยาในการเสริมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ดังนั้นเทคนิคการสอนของครูจึงเป็นสิ่งสำคัญ ครูต้องรู้จักเอาเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาปรับปรุงการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นชุดการสอน วิดีทัศน์ บทเรียนสำเร็จรูป หรือคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทั้งนี้เพื่อจะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ รู้สึกสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อในบทเรียน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ประกอบกับการพัฒนาศักยภาพของระบบข้อมูลข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคสารสนเทศ ทำให้แนวคิดในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในทางการศึกษาเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในหลายๆประเทศสำหรับประเทศไทยรัฐบาลได้มีการกำหนดไว้อย่างชัดเจนในหลักเกณฑ์การดำเนินการจัดหาคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอนในหน่วยงาน และสถาบันการศึกษาของรัฐ เพราะคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประกอบด้วยคุณลักษณะที่สำคัญ คือ มีความเป็นสารสนเทศ สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ และให้ผลป้อนกลับได้โดยทันที ( ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2540 : 8)

การสอนวิทยาศาสตร์นั้นต้องการพยายามสร้างความสนใจให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานไม่น่าเบื่อในบทเรียน ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อที่ทำให้บทเรียนน่าสนใจและสนุกสนานมากขึ้นเนื่องจากสามารถนำเสนอข้อมูลได้หลายอย่างทั้งอักษร เสียงและภาพเคลื่อนไหว ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้ทันที นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกันได้เรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และทำให้บรรลุจุดประสงค์ในการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในครั้งนี้นอกจากเป็นการรวบรวมบทเรียนให้ได้เนื้อหาครบตามเนื้อหาของหลักสูตรแล้ว ยังช่วยเร้าและกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้อยากเรียนมากขึ้นเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์และการพัฒนาประสิทธิภาพในการเรียนการสอนให้ดีขึ้นต่อไป

โรงเรียนบ้านปลาขาว อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 มีจุดมุ่งหมายให้ บุคลากรมีการพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เน้นการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีคุณภาพ มีศักยภาพ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเน้นให้โรงเรียนจัดหาสื่อด้านเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์เพื่อให้เพียงพอสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้ศึกษาได้ศึกษาสำรวจและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปัญหาที่พบคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ ส่วนใหญ่ได้รับผลการเรียนระดับ 2 และมีค่าเฉลี่ยรวมลดลง (รายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. 2552 : 2) ทั้งนี้พบว่าเป็นผลมาจากสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนเป็นสื่อที่ผู้เรียนไม่สามารถทำความเข้าใจได้อย่างต่อเนื่อง นักเรียนไม่ค่อยสนใจในการเรียน และผู้ศึกษาได้สอบถามปัญหากับผู้เรียนทำให้ทราบว่า เนื้อหาและสื่อการสอนของครูไม่เร้าใจ ทำให้นักเรียนไม่ค่อยสนใจอยากที่จะเรียน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เนื่องจากเป็นเรื่องที่สำคัญและนักเรียนต้องใช้ความจำและความเข้าใจเป็นอย่างมาก ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ประกอบด้วยภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เอกภพ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์80/80
2. เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนที่พัฒนาขึ้น

## สมมติฐานการศึกษา

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## ขอบเขตการศึกษา

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษารุ่นนี้ได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตอำเภอนาเชือกและอำเภอนาดูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ที่มีบริบทเดียวกัน จำนวน 4 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านปลาขาว โรงเรียนบ้านหัวคอง โรงเรียนบ้านหนองสูง โรงเรียนหนองไผ่ด้ามขวาน นักเรียนจำนวน 93 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปลาขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ใช้วิธีการคัดเลือก โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงหน่วยห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 35 คน เนื่องจากโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในอำเภอนาเชือกอยู่ในบริบทเดียวกันกับโรงเรียนที่ผู้ศึกษาทำการสอนอยู่

## 2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษา ระหว่างวันที่ 30 เดือน มิถุนายน 2553 ถึงวันที่ 31 เดือนสิงหาคม 2553 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 10 ชั่วโมง

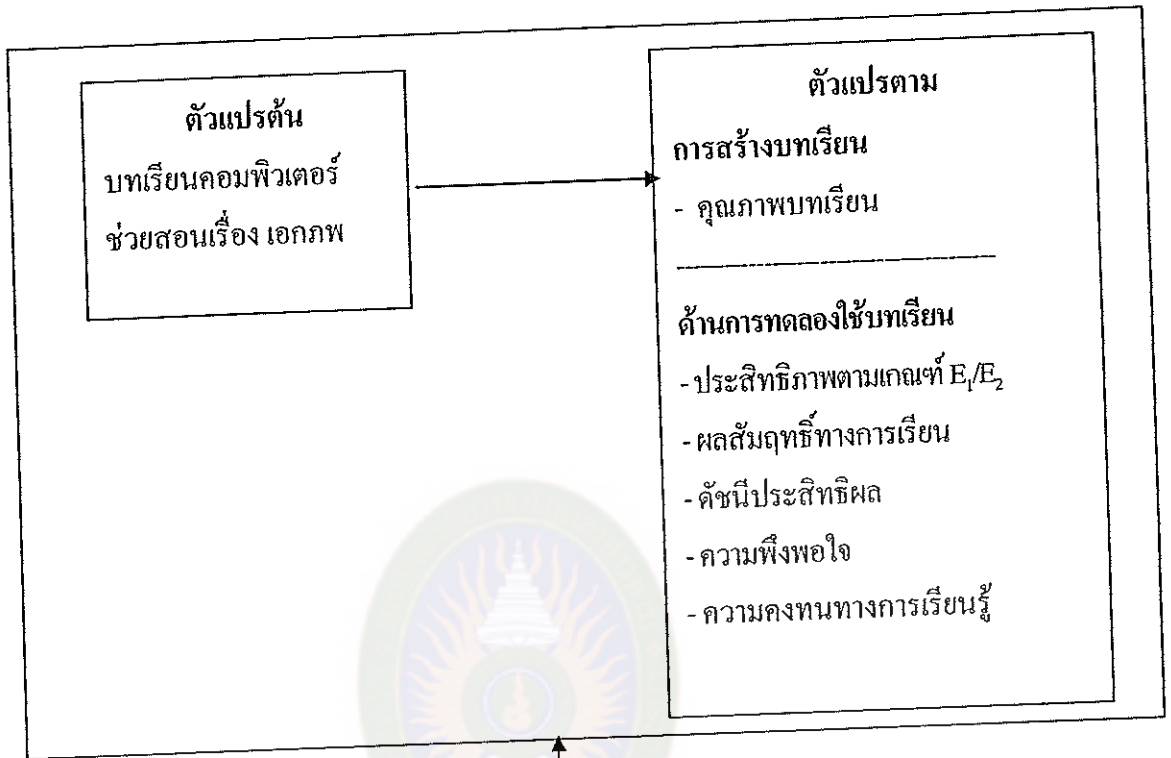
## 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ โดยจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 1 หน่วย จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| 3.1 เรื่องที่ 1 เอกภพหรือจักรวาล | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3.2 เรื่องที่ 2 ระบบสุริยะ       | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 3.3 เรื่องที่ 3 ดาวฤกษ์          | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3.4 เรื่องที่ 4 กาแล็กซี่        | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3.5 เรื่องที่ 5 เนบิวลา          | จำนวน 1 ชั่วโมง |

## 4. กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการศึกษานี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดตามรูปแบบ ADDIE Model ของ โรเจอร์รีค ซิม (Roderic Sims) แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย (มนต์ชัย เทียนทอง. 2548 : 131) อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และตัวแปรตาม ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1



ขั้นตอนการพัฒนาตามแนวทางของ (ADDIE Model) มี 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการวิเคราะห์
2. ขั้นการออกแบบ
3. ขั้นการพัฒนา
4. ขั้นการทดลองใช้
5. ขั้นการประเมินผล

แผนภูมิที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการศึกษา

จากแผนภูมิที่ 1 ในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามแนวทางของ (ADDIE Model) มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวิเคราะห์ ขั้นตอนการออกแบบ ขั้นตอนการพัฒนา ขั้นตอนการทดลองใช้ และขั้นตอนประเมินผล โดยในการวิจัย ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาบทเรียนช่วยสอน และตัวแปรตาม จัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ คุณภาพบทเรียนที่พัฒนาขึ้น และประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์  $E_1/E_2$

ด้านการทดลองใช้บทเรียน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนีประสิทธิผล ความพึงพอใจและความคงทนทางการเรียนรู้

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ประกอบด้วยภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว นำเสนอเนื้อหาเรื่อง เอกภพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านปลาขาว อำเภอนาเชือก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 1 หน่วย จำนวน 5 เรื่อง ดังนี้

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| 1.1 เรื่องที่ 1 เอกภพหรือจักรวาล | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 1.2 เรื่องที่ 2 ระบบสุริยะ       | จำนวน 3 ชั่วโมง |
| 1.3 เรื่องที่ 3 ดาวฤกษ์          | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 1.4 เรื่องที่ 4 กาแลคซี          | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 1.5 เรื่องที่ 5 เนบิวลา          | จำนวน 1 ชั่วโมง |

2. ประสิทธิภาพของบทเรียน หมายถึง ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เอกภพ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/80 ดังนี้

2.1  $E_1$  หมายถึง ประสิทธิภาพ ร้อยละ 80 ของการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนทุกหน่วยการเรียนรู้ เทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างของทุกหน่วยการเรียนรู้

2.2  $E_2$  หมายถึง ประสิทธิภาพ ร้อยละ 80 ของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จากเนื้อหาครบทุกหน่วยเทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของคะแนนจากการที่ได้ประเมินของผู้เรียน หลังจากศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจบแล้ว โดยพิจารณาพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน จากคะแนนความสามารถของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เอกภพ หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

5. ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปชั่วระยะเวลา 7 วัน และ 30 วัน โดยเริ่มนับจากวันที่สอบหลังเรียน (Post-test)

6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เอกภพที่พัฒนาขึ้น

7. คุณภาพของบทเรียน หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น โดยวัดเป็นค่าคะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น

8. ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปลาขาว อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 35 คน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น นอกจากใช้เรียนในชั้นเรียนแล้ว ผู้เรียนมีบทเรียนที่สามารถนำไปศึกษาด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ มีความเข้าใจในสาระการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ครูผู้สอนได้มีบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เอกภพ ประกอบด้วย ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ที่มีประสิทธิภาพเพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ สร้างความมั่นใจในการสอนแก่ผู้สอนเรื่องอื่นๆ ที่มาสอนในระดับเดียวกัน

3. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนคนอื่น ๆ ในการจัดทำนวัตกรรมและพัฒนาการเรียนการสอน ของกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และกลุ่มสาระอื่นๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น