

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี 2542 (ปรับปรุงปี 2545) หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคน สามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการศึกษาทั้งสามรูปแบบในหมวด 3 ต้องเน้นทั้งความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ ในเรื่องสาระความรู้ ให้บูรณาการความรู้และทักษะด้านต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับแต่ละระดับการศึกษา ได้แก่ ด้านความรู้เกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสังคม ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ด้านศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา ด้านภาษา โดยเฉพาะการใช้ภาษาไทย ด้านคณิตศาสตร์ ด้านการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้จัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่สอดคล้องกับ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน และความแตกต่างระหว่างบุคคล รวมทั้งให้ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการการเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ป้องกัน และแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติจริง ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างสมดุล และปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดี คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา นอกจากนี้ ในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างต้องส่งเสริมให้ผู้สอน จัดบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ จัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ มีการประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน รวมทั้งส่งเสริมการดำเนินงาน และการจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ การประเมินผลผู้เรียน ให้สถานศึกษาพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และการทดสอบ ส่วนการจัดสรรโอกาส การเข้าศึกษาต่อ ให้ใช้วิธีการที่หลากหลายและนำผลการประเมินผู้เรียนมาใช้ประกอบด้วย หลักสูตรการศึกษาทุกระดับและทุกประเภท ต้องมีความหลากหลาย โดยส่วน กลางจัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นความเป็นไทยและความเป็นพลเมืองดี การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อและให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานจัดทำหลักสูตรในส่วนที่เกี่ยวกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และคุณลักษณะของสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชนสังคมและประเทศชาติ สำหรับหลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษาเพิ่มเรื่องการ

พัฒนาวิชาการ วิชาชีพชั้นสูงและการค้นคว้าวิจัย เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคมศึกษามาตรา 24 และมาตรา 30 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 จึงได้กำหนดให้มีการส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนสามารถใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนา การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับ การศึกษา ดังนั้น ครูจึงต้องสามารถใช้กระบวนการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ตน รับผิดชอบอยู่ และนำทางให้ผู้เรียนสามารถนำกระบวนการวิจัยมาใช้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ ของผู้เรียนเองด้วย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มีผลให้เกิดการปฏิรูปการศึกษาอัน เป็นภารกิจสำคัญยิ่งของนักการศึกษาและคนไทยทุกคน สารสำคัญทั้งสิ้นจะมุ่งประโยชน์สูงสุด แก่นักศึกษา แม้การปฏิรูปการศึกษาที่นักเรียนสำคัญที่สุด จะเป็นกระบวนการที่ได้กำหนดไว้เป็น กฎหมายแล้วแต่ระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันมิได้พัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังที่ รุ่ง แก้ว แดง (2533 : 126) ได้กล่าวว่า “การศึกษาของไทยในปัจจุบันทำให้นักศึกษามีความทุกข์จากการที่ ต้องถูกบังคับให้เรียน เบื่อหน่ายการท่องจำและการเรียนไม่สอดคล้องกับความต้องการวิถีชีวิตจริง รวมทั้งต้องเคร่งเครียดกับการสอบ ทำให้นักศึกษามีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียน และไม่อยากเรียน ต่ออีก”

ในสภาพสังคมปัจจุบันของการเรียนรู้ และการเรียนการสอนนั้น เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) เข้ามามีอิทธิพลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีสอน วิธีเรียน วิถีชีวิต และ การทำงานของครูและนักศึกษาเป็นอันมาก โดยเฉพาะเมื่อสังคมมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรคมนาคมในการสื่อสารและการทำงานเข้าด้วยกันแล้ว เทคโนโลยีก็เปลี่ยน รูปแบบเป็นรูปแบบของ ICT (Information Communication Technology) ที่ชัดเจนทำให้เกิดบริบท ของสำนักงานอัตโนมัติ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ การศึกษาทางไกลผ่านระบบเครือข่าย และอีก มากมายหลายเรื่อง ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาและการเรียนรู้อย่างขนานใหญ่ ทำให้ ความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายในสังคมปัจจุบัน ไม่สามารถถ่ายทอด และเรียนรู้กันหมดสิ้น ความรู้ เหล่านั้นสามารถถ่ายทอด และเผยแพร่ออกมาสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ของมวลมนุษยชาติได้อย่าง ง่ายดายและยัง สามารถเชื่อมโยงเข้าเป็นเครือข่าย (Network) คอมพิวเตอร์ในระบบ ทั้งระบบภายใน (Intranet) และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ทั่วโลก คือ Internet สร้างการเรียนรู้ให้เกิด ได้กว้างขวาง และกระจายไปทุก ระดับทั่วโลก ทั้งในระบบ(Formal) นอกระบบ(Non Formal) และตามอริยาศัย (Individual) ซึ่งไม่ใช่เพียงแต่ปริมาณในการแพร่กระจาย ที่มีอำนาจสูงในการติดต่อทั้งทางด้าน โทรศัพท์ สายใยแก้ว และดาวเทียมเท่านั้น คุณภาพในการนำความรู้ของอินเทอร์เน็ต ยังมี คุณภาพสูงในลักษณะของสื่อผสม (Multimedia) อีกด้วย คือ มีการผสมผสานเอาข้อความที่เป็น

ตัวหนังสือภาพกราฟิก เสียง ภาพ และวีดิทัศน์เข้าด้วยกันรวมทั้งยังเป็นสื่อที่พัฒนาให้มีความทันสมัย และคุณภาพสูงขึ้นไปอีกอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีการสื่อสารอย่างรวดเร็ว สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสืบค้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคลโดยไม่จำกัด เวลา สถานที่ ชั้นเรียนและวัยนักศึกษา เป็นการเรียนรู้ที่สนองตอบ ต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่แท้จริงดังนั้นการเรียนรู้ในยุคสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงไป จะพบว่าเทคโนโลยีมีความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และการสื่อสาร โทรคมนาคม มีบทบาทที่สำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาประกอบด้วย (พัลลภ พิริยะสุวรรณ. 2543 : 39)

การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงต้องให้สอดคล้องกับโลกยุคโลกาภิวัตน์อันเป็นยุคอิเล็กทรอนิกส์และใยแก้วนำแสงที่วิทยาการเจริญรุดหน้า ข้อมูลและสาระความรู้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผู้เรียนทุกวัยจึงมีโอกาสเรียนรู้จากแหล่งความรู้ที่มีอยู่รอบตัว ทั้งจากครู คน ครูเครื่องและสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนต้องมีความคล่องแคล่วในการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545 : 21) การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ผ่านมาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้จากคำสั่งหรือเมนูคำสั่ง ที่ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปจัดเตรียมไว้ให้ทีละขั้นตอน ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้บรรยายถึงหน้าที่ ความสามารถ และวิธีการใช้ของเมนูคำสั่งดังกล่าว จากการเรียนการสอนที่ผ่านมาผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้คำสั่งหรือเมนูในซอฟต์แวร์สำเร็จรูป แต่ยังคงขาดการบูรณาการการใช้ความสามารถของซอฟต์แวร์สำเร็จรูปเพื่อสร้างชิ้นงานได้ไม่เต็มขีดความสามารถ ส่งผลให้การศึกษาในรายวิชาดังกล่าวไม่บรรลุเป้าหมายตามที่สาขาวิชากำหนด กล่าวคือ ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้แพร่หลายในสำนักงาน รวมทั้งการเลือกใช้โปรแกรมให้เหมาะสมกับงานที่ปฏิบัติ ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้กระบวนการคิดในการออกแบบชิ้นงาน หรือการใช้ความสามารถของซอฟต์แวร์สำเร็จรูปให้เต็มขีดความสามารถที่จะนำไปสู่การปฏิบัติให้เป็นจริง เพื่อให้การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงเห็นสมควรเปลี่ยนมามุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้โดยวิธีปฏิบัติสร้างสรรค์ชิ้นงาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างกว้างขวาง มีการวางแผนงาน การมีส่วนร่วมในการศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยมีผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและฝึกปฏิบัติไปพร้อมกัน ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป หน่วยที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์แวร์วิวด์ ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 27 คน ในภาคเรียนที่ 1/2554 ประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ มี

ความสามารถ ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานจากซอฟต์แวร์สำเร็จรูปได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนมากขึ้น

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน หน่วยที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์แวร์ ในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนจากการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน หน่วยที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์แวร์ ในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป

### สมมติฐานของการวิจัย

1. ผู้เรียนที่เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงานในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ชิ้นงาน หน่วยที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์แวร์ มีคะแนนหลังเรียนมากกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80
2. ผู้เรียนด้วยกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ชิ้นงาน หน่วยที่ 1 เรื่อง โปรแกรมไมโครซอฟต์แวร์ มีความพึงพอใจต่อการเรียนในระดับมาก

### ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยชั้นเรียน ในรายวิชา ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป สำหรับนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังนี้

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมจำนวนทั้งหมด 27 คน

## 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ วิชา ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป
- 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการในการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ชิ้นงาน และความพึงพอใจของผู้เรียน

## 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รายวิชา ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- 3.1 การใช้งานไมโครซอฟต์ออฟฟิตเบื้องต้น
- 3.2 การใช้งานเครื่องมือและคำสั่งการในไมโครซอฟต์เวิร์ด
- 3.3 การสร้างสรรค์ชิ้นงานออกแบบข้อความ, ประกาศ โดยใช้เทคนิคการสร้างรูปแบบอักษรข้อความ การใส่สีและพื้นหลังข้อความ
- 3.4 การสร้างสรรค์ชิ้นงานออกแบบข้อความเป็นเอกสารแผ่นพับ แผนข้อความใบปลิว โดยใช้เทคนิคการแทรกรูปภาพ การสร้างรูปแบบอักษรข้อความ การใส่สีและพื้นหลังข้อความ
- 3.5 การสร้างสรรค์ชิ้นงานออกแบบข้อความแสดงเป็นแผนผัง แผนภูมิ กราฟ รูปแบบต่างๆ การใส่ลูกศร หรือ ด้วยวิธีการอื่น ๆ ที่มีอยู่ในโปรแกรม การใช้แสงเงา นำเอาวิธีการดังกล่าวมาบูรณาการ เพื่อสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน
- 3.6 การใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด สร้างสรรค์ชิ้นงานออกแบบข้อความ เป็นเอกสารโฆษณาประชาสัมพันธ์ทั่วไป โฆษณาสินค้าและบริการ ออกแบบงานด้านกราฟิก และบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน

## 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการวิจัย ระหว่างวันที่ 6 มิถุนายน 2554 ถึงวันที่ 14 ตุลาคม 2554

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ขั้นตอนการจัดกิจกรรม เนื้อหา ใบกิจกรรม ใบงาน แบบประเมินทักษะกระบวนการการเรียนรู้ร่วมกัน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์



2. การเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน หมายถึง การจัดการเรียนการสอน โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาหรือสร้างสรรค์ชิ้นงาน ได้จากการผสมผสานคำสั่งการหรือเครื่องมือในโปรแกรม
3. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ตามเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  (80/80) ดังนี้
  - 3.1 เกณฑ์มาตรฐาน  $E_1$  หมายถึง คะแนนรวมจากการทดสอบระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ 80
  - 3.2 เกณฑ์มาตรฐาน  $E_2$  ตัวหลัง หมายถึง คะแนนของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนครบทุกเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 80
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของผู้เรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
6. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียน แผนการเรียนรู้ ใบงาน แบบฝึกปฏิบัติ ข้อทดสอบ ชิ้นงาน สื่อ และกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในรายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป
2. ผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูปมากขึ้น
3. ผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ความพึงพอใจต่อการเรียน รายวิชาปฏิบัติการใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป