

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมอย่าง สันติสุข ภาษาไทยจึงเป็นตัวแทนที่สำคัญที่สุดของแต่ละบุคคล ตัวตนที่แสดงออกเช่นไร อาจไม่มีคนรู้ คนเห็น แต่ตัวคนที่แสดงออกด้วยภาษาเป็นสิ่งที่คนอื่นเห็นและเชื่อว่าเป็นตัวตนจริงของผู้นั้น เหตุทั้งหมด ที่กล่าวมาจึงเป็นเหตุสำคัญที่ทำให้คนไทยต้องเรียนรู้ ตระหนัก ในการเรียนวิชาภาษาไทย และการใช้ ภาษาที่ถูกต้อง ซึ่งการจัดกระบวนการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จึงมีบทบาทสำคัญต่อการ ช่วยระบบการสื่อสารหรือสื่อความหมายในชีวิตจริง เริ่มด้วยการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะ ความจำเป็น ธรรมชาติสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คือ ทักษะการฟัง ทักษะการดู ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการพูด การจัดกระบวนการเรียนรู้จึงมีความจำเป็นมากที่จะให้ผู้เรียนมีทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวมา อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ (คณะอนุกรรมการพัฒนา คุณภาพวิชาการ: กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย, 2552)

แต่ปัจจุบันด้วยการเข้ามาของวัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่หลากหลาย รวดเร็ว จึงทำให้การใช้ ภาษาผิดเพี้ยนไปมากจนเกือบจะกลายเป็นความคุ้นชิน โดยเฉพาะกลุ่ม วัยรุ่น เป็นกลุ่มที่นิยมใช้ภาษา ที่มีวิวัฒนาการทางภาษาที่เฉพาะกลุ่ม ซึ่งเป็นภาษาที่เกือบจะไม่มีไวยากรณ์ การใช้ภาษาไทยที่เกิด จากอินเทอร์เน็ตนั้นก็เริ่มเข้ามาลุกกลามจากโปรแกรมแชท และเกมออนไลน์ คล้ายเป็นการสนทนากัน ธรรมดา ไม่มีขีดจำกัดของภาษาทำให้เกิดปัญหาของภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องขึ้น ดังเช่นที่พบตามหน้า หนังสือพิมพ์ในปัจจุบัน และในขณะเดียวกันก็สร้างปัญหาให้แก่วงการภาษาไทยด้วย นั่นคือการกร่อนคำ และการสร้างคำใหม่ให้ความหมายแปลกไปจากเดิม ซึ่งวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีการสื่อสารกันมากและมี รูปแบบการสื่อสารด้วยคำที่ทันสมัย มีความหมายเฉพาะสำหรับกลุ่มและช่วงวัย วัยรุ่นจึงขาดความ คำนึงถึงความถูกต้องเหมาะสมของภาษา จึงเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้เด็กไทย ใช้ทักษะภาษาไทยที่ถูกต้องโดยเริ่มจากเด็กชั้นประถมศึกษาที่ควรจะเน้นวิชาภาษาไทย

แต่ทว่าสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น จะเกิดผลสัมฤทธิ์หรือการใช้ภาษาที่ดีและถูกต้องไม่ได้ ถ้าเด็กไทย ซึ่งเป็นผู้ที่จะสืบการใช้ภาษาต่อไป ในที่นี้ผู้วิจัยกล่าวถึง (ผู้เรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอสาขากันหนองข่าลั่น) ไม่ชอบเรียนวิชาภาษาไทยและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากการเรียนวิชาภาษาไทยเป็นสาระการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนนั้นจดจำแต่ภาพเก่า ๆ การเรียนการสอนที่เป็นลักษณะการสอนแบบดั้งเดิม ไม่มีความสนุก และขาดความท้าทาย ไม่ตรงตามความต้องการของผู้เรียนสมัยใหม่ จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนเป็นหลักที่ต้องหาวิธีการสอนใหม่ ๆ มาใช้จริงอยู่ที่ว่าการสอนวิชาทฤษฎียังจำเป็นต้องใช้การสอนแบบบรรยายอยู่ แต่การสอนแบบบรรยายก็ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อได้ง่าย ดังนั้นครูจึงต้องควรมีเทคนิควิธีการอื่นเข้ามาแทรกในการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ที่จะเรียนและเกิดแรงจูงใจที่อยากจะเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าที่จะแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายของผู้เรียนด้วยการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เพื่อส่งผลไปยังการเรียนที่สนุกสนามมีประสิทธิภาพ และเชื่อมโยงไปยังผลสัมฤทธิ์ในการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องได้อีกด้วย และเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 จะเน้นไปในเรื่องทักษะการเรียนรู้ 6 (Learning Skill) เป็นสำคัญ ซึ่งให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาเรียนรู้ หากคำตอบด้วยตนเอง ครูจะเป็นเพียงผู้ที่คอยชี้แนะแนวทางให้เท่านั้น เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้เรียนนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งในปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นไปอย่างต่อเนื่อง และมีวงกว้าง ทำให้เกิดสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย หรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถเอามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนได้ ทำให้เกิดสื่อที่ทันสมัย สื่อมัลติมีเดียก็เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ครูผู้สอนนำมาใช้ ในที่นี้ผู้วิจัยได้กล่าวถึง เทคนิคความเสมือนจริง โดยการผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริง เข้ากับโลกเสมือน โดยผ่านทางอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Device) อย่างเช่น สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์พกพา ร่วมกับการใช้ซอฟต์แวร์ ทำให้เกิดภาพสามมิติ ที่มีมุมมอง 360 องศา สื่อมัลติมีเดียที่ถูกสร้างด้วย AR (Augmented Reality Technology) มีข้อดีต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ ซึ่งปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทมากต่อการศึกษาคือ สามารถที่จะสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนในชั้นเรียน ทำให้เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องสนุกสนานและสามารถเพิ่มความเข้าใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น ดังเช่น สุขิตา บุญร่วม (2560, น. 1-2) ที่ได้ทำการนำเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง มาใช้ประกอบการเรียนรู้บนเทคโนโลยีการประมวลผลแบบก้อนเมฆ เป็นต้น อีกหนึ่งในการสร้างความน่าตื่นตื้นในการเรียน คือ เกมการศึกษา เป็นการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกา เกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้จะมีหลากหลายรูปแบบและหลายวิธีเล่นที่แตกต่างกันออกไป สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดให้แก่ผู้เรียน คือ การเล่นเกมการศึกษาควรมีคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด เพราะตามธรรมชาติของเด็กแล้วมักจะมีสงสัยใคร่รู้อยู่เสมอ และเมื่อผู้เรียนได้รับ

การกระตุ้นด้วยคำถาม ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ดีชวนให้เกิดความสงสัย จูงใจให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการใฝ่รู้ และพัฒนาศักยภาพทางความคิดที่ผู้เรียนมีอยู่ในตัว จะช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาเป็นผู้ใฝ่รู้และหาความจริงจากสิ่งที่เห็น ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก เรียนรู้ที่ฟังผู้อื่นต่อไป (บุบผา คงสมัย, 2559)

แต่จากการจัดเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 ของผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองช้างลั่นที่ผ่านมา ผู้วิจัยได้ทำสังเกตเห็นว่า ผู้เรียนไม่ชอบเรียนมีอาหารง่วงนอน บางรายหลับในชั้นเรียน ผู้วิจัยเลยทำการสัมภาษณ์ผู้เรียน เพื่อหาสาเหตุ พบว่า ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทย มีแต่ตัวหนังสือ การเรียนไม่สนุก ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำการเรียนตามรูปแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อมาเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจ และเพิ่มความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้น จึงเป็นที่มาของงานวิจัยเรื่อง การเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์วิชาภาษาไทย ตามวิธีการเรียนแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านป่าปอสาขานองช้างลั่นในครั้งนี้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปฏิบัติการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ ตำบลป่าปอ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

1.2.2 เพื่อศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ ตำบลป่าปอ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

1.2.3 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่ได้เรียนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ ตำบลป่าปอ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนแบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงของนักเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านป่าปอ ตำบลป่าปอ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น

1.3 ขอบเขตการวิจัย

13.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 ในโรงเรียนบ้านป่าปอ ตำบลป่าปอ อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 7 คน

1.3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย

1.3.2.1 ตัวแปรต้น

กิจกรรมการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยวิธีการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง

1.3.2.2 ตัวแปรตาม

- 1) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน

1.3.3 ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

“แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์” หมายถึง ความปรารถนาของบุคคลที่เป็นแรงขับให้บุคคลที่จะปฏิบัติพฤติกรรมในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ถึงจุดหมายที่ตั้งไว้ให้ดีและมีประสิทธิภาพ และมีความทะเยอทะยานที่จะมุ่งสู่สถานะที่สูงขึ้น

“เกมการศึกษา” หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนโดยเฉพาะเกมความรู้ในวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นวิชาที่หลัก จะช่วยทำให้ผู้เรียนสนุกสนานกับบทเรียน ไม่น่าเบื่อ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกความกล้าในการคิด ความกล้าในการตัดสินใจ แสดงออก และยังช่วยให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้แนวคิดของอัลเลซซี และทรอลลิป

“เทคโนโลยี AR (Augmented Reality Technology)” หมายถึง นำเทคโนโลยีที่ผสมเอาโลกแห่งความเป็นจริง เข้ากับโลกเสมือน โดยผ่านทางอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น กล้องมือถือ รวมกับการใช้ Software ซึ่งจะทำให้ภาพที่เห็นในจอภาพ เป็น 3 มิติ และมีมุมมอง 360 องศา โดยในที่นี้เป็นการผสมเข้ากับหนังสือเรียน และสื่อ การเรียนในวิชาภาษาไทย

“กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริง” หมายถึง รูปแบบของการจัดการเรียนการสอน ที่นำลักษณะของเกมมาประยุกต์ร่วมกับภาพเสมือนจริง AR (Augmented Reality Technology) เพื่อใช้ในการเรียนการสอน

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.5.1 ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและเสริมสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5.2 เป็นแนวทางในการศึกษาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้สนใจและผู้ที่จะศึกษาต่อไป