

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ โดยมีตัวอักษรเป็นสัญลักษณ์ และมีระเบียบแบบแผนการใช้ภาษาที่สามารถถ่ายทอดลักษณะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของชาติ ภาษาไทยเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสตร์และศิลป์ทุกแขนง ภาษาเป็นเครื่องแบ่งแยกมนุษย์ออกจากสัตว์ทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ล้วนอาศัยภาษา เพราะภาษาทำให้มนุษย์ติดต่อกันได้ ถ่ายทอดความคิดให้กันได้ ภาษาจึงเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ภาษาไทยนอกจากจะเป็นภาษาของชาติซึ่งต้องอนุรักษ์แล้วยังเป็นกุญแจนำไปสู่การเรียนรู้สรรพวิชาต่างๆ อีกด้วย (กาญจนา นาคสกุล. 2538 : หน้า 25)

ภาษา คือการแสดงออกเพื่อสื่อความหมายโดยมีระบบกฎเกณฑ์ที่เข้าใจกันได้ระหว่างสองฝ่าย การแสดงออกนี้อาจจะเป็นเสียง ท่าทาง สัญลักษณ์ต่างๆ ฯลฯ และอาจเป็นการสื่อความหมายระหว่างคนหรือระหว่างสัตว์ก็ได้ ส่วนประกอบของภาษา เช่น เสียง คำ และประโยค เราสามารถนำเสียงที่มีอยู่อย่างจำกัด มาสร้างคำได้มากมาย และสามารถนำคำเหล่านั้น มาสร้างเป็นประโยคต่างๆ ได้ไม่รู้จบ ซึ่งภาษาทุกภาษาจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา สำนวน ไวยากรณ์ สุภาษิต คำพังเพย เป็นการแสดงถึงวัฒนธรรมทางภาษาได้เป็นอย่างดี (เบญจวรรณ มณีฉาย มปป. หน้า 3) การใช้ภาษาสื่อสารให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพ นอกจากเราจะเลือกใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับโอกาส ฐานะ อาชีพ เพศ และวัยของบุคคลแล้วการใช้และอ้างอิงสำนวน คำพังเพยให้ถูกต้องตามความหมายและเหมาะสมก็เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะมีผลให้การใช้ภาษาสื่อสารมีประสิทธิภาพ จึงควรรู้หลักการใช้ถ้อยคำภาษาให้ถูกต้องเพราะนอกจากจะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพแล้ว ยังเป็นการอนุรักษ์มรดกทางภาษาอีกด้วย (ฐะปะนีย์ นาคร ทรัพย์ และคณะ 2547. หน้า 43)

คอมพิวเตอร์ถือเป็นอุปกรณ์สื่อสารสำคัญอย่างหนึ่งในยุคแห่งสารสนเทศ ที่เข้ามามีบทบาทร่วมในทุกวงการ รวมทั้งวงการศึกษาก็มีการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งการนำคอมพิวเตอร์มาใช้นั้น ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษา จึงถือได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นและเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่มีความเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว เครื่องคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีขนาดเล็ก

ราคาถูก สามารถหาซื้อได้ง่าย และเปี่ยมไปด้วยประสิทธิภาพในการทำงานจึงทำให้มีการตื่นตัว นำคอมพิวเตอร์มาใช้ในวงการศึกษามากยิ่งขึ้น ถนนอม เลหาจรัสแสง (2541. หน้า 4 – 7) คอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนรายบุคคลในยุคปัจจุบันเป็นการสอนแบบ โปรแกรมโดยใช้คอมพิวเตอร์ เรียกว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction) หรือ CAI คอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้กับการเรียนการสอนในลักษณะของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล กล่าวคือ ต้องมีความยืดหยุ่นมากพอที่ผู้เรียนจะมีอิสระในการควบคุมการเรียนของตน รวมทั้งการเลือกรูปแบบการเรียนที่เหมาะสมกับตนได้คำนึงถึงวิธีเรียน ซึ่งผู้เรียนต้องศึกษาด้วยตนเอง

ปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ผู้สอนยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย ซึ่งไม่มีความน่าสนใจ และไม่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ การนำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้ เพื่อช่วยให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน อีกทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ทั้งผู้เรียนเก่ง ปานกลางและอ่อน มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดหาเหตุผล แก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลและมีคุณสมบัติตามที่สังคมต้องการได้ (จิรติกาล ส่งศรี, ผู้ให้สัมภาษณ์, 27 พฤศจิกายน 2549)

ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การเรียนการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าเป็นสื่อที่เหมาะสมสามารถให้ผู้เรียนได้เรียนในโรงเรียนเกือบทุกโรงเรียน ผู้เรียนทุกคนต้องได้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์) ผู้เรียนจึงมีความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี และที่เลือกให้ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ใช้สื่อในส่วนนี้ถือได้ว่ามีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง จากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปีของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาระที่ 1 การอ่าน ผู้เรียนต้องอ่าน เข้าใจความหมายของคำ ประโยค ข้อความการบรรยาย สำนวนโวหาร การเปรียบเทียบโดยใช้บริบท ถ้อยคำสำนวน เนื้อเรื่องที่อ่าน จากการเรียนการสอนครูผู้สอนภาษาไทยส่วนใหญ่จะพบปัญหาในการสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย ที่ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้อย่างเพียงพอ ซึ่งสังเกตได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ค่อนข้างต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้โดยได้สอบถามปัญหาจากผู้เรียนและครูผู้สอน พบว่าผู้เรียนมีปัญหาเรื่องภาษิตและสำนวน ที่ไม่สามารถจำแนก ลักษณะภาษิตและสำนวน และนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทางคณะผู้ศึกษาค้นคว้า ได้เห็นความสำคัญและมีความสนใจในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และเป็นการแก้ปัญหาความไม่รู้ไม่เข้าใจในภาษิตและสำนวนไทย โดยยังช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น อีกทั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นเสมือนห้องเรียนหรือโรงเรียน หนังสือ เนื้อหาการเรียนรู้ถูกแทนที่ด้วยเนื้อหาดิจิทัล ลักษณะข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางให้ผู้สอนได้นำไปศึกษา ปรับปรุงการเรียนการสอน รวมถึงการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในเรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้ดีขึ้นต่อไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษิตและสำนวนไทย

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สำหรับผู้เรียนที่มีปัญหาการเรียนรู้ด้านภาษาไทย
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสใช้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาครั้งนี้ คณะผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดขอบเขตของการศึกษา ไว้ดังนี้

1. ด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ อำเภอแม่เป็น จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 60 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองสมบูรณ์ อำเภอแม่เป็น จังหวัดนครสวรรค์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2550 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. ด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นเนื้อหาเรื่อง ภาษีและสำนวนไทย ประกอบด้วย

2.1 ที่มาและความหมายของภาษีและสำนวนไทย

2.2 รูปแบบของภาษีและสำนวน

2.3 เนื้อหาของภาษีและสำนวนไทย

2.4 คุณค่าของภาษีและสำนวนไทย

3. ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน** หมายถึง เนื้อหาบทเรียนที่นำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และเนื้อหาวิชามานำเสนอไว้ในคอมพิวเตอร์ เรื่อง ภาษีและสำนวนไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อสร้างกิจกรรมในการเรียนรู้ โดยใช้การ์ตูนนำเสนอเรื่องราว ประกอบการทำแบบฝึกหัดและทำแบบทดสอบ จนผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

2. **ประสิทธิภาพของบทเรียน** หมายถึง คุณภาพบทเรียนซึ่งสามารถปฏิบัติงานให้สำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ที่ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ที่ทำแบบทดสอบหลังการเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ 80

3. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังที่เรียนด้วยด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาวะจิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

4. **ความคิดเห็น** หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาวะจิตและสำนวนไทย สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่นำเสนอด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ที่คณะผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน