

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ในหมวด 4 มาตรา 22 กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด” ดังนั้นกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และในมาตรา 24 กล่าวถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้ว่า “ต้องยึดหลักในเรื่องการจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายรูปแบบ เช่น กระบวนการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การประยุกต์ความรู้ ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็นทำเป็น และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยผสมผสานความรู้ต่างๆ อย่างเป็นสัดส่วนสมดุลกัน โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ทุกสถานที่ตามศักยภาพของผู้เรียน ในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นได้วิวัฒนาการอย่างต่อเนื่อง มีการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้” ในหมวด 9 มาตรา 64 กล่าวไว้ว่า “รัฐต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการผลิตและพัฒนาบทเรียน ตำรา หนังสือ ทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ วัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา” มาตรา 66 กล่าวไว้ว่า “ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่ทำได้ เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต”

การพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์และสมดุลทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถด้านวิชาการ วิชางานและวิชาชีพชีวิต เพื่อให้ดำรงอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข พึ่งตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม (หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544, บทนำ) ปัจจุบันโลกได้ก้าวสู่ยุคโลกาภิวัตน์อย่างรวดเร็ว รวมถึง การคิดค้นอินเทอร์เน็ตขึ้นมาใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ที่มีเครือข่ายโยงใยไปทั่วโลก ทำให้วิทยาการทางการสื่อสารโทรคมนาคมและเทคโนโลยีสารสนเทศ เปลี่ยนเป็นสังคมสารสนเทศหรือโลกไร้พรมแดน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548, หน้า 9) ซึ่งการจัดการเรียนการสอนปัจจุบัน ได้มีการนำเอาระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมาใช้เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่มี

ศักยภาพสูงและรวดเร็ว ผู้เรียนและผู้สอนสามารถส่งและรับข้อมูลถึงกันได้หลายรูปแบบทั้งที่เป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง

สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการทำงาน ทำงานเป็น รักการทำงาน ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความสามารถในการจัดการ การวางแผนออกแบบการทำงาน สามารถนำความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน การตื่นตัวในการจัดการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถ มีทักษะในการทำงาน และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ (หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน พุทธศักราช 2544, บทนำ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ได้จัดให้มีการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์เบื้องต้น การใช้งานโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ และมีการบริการอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนความรู้ โดยการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์เป็นการจัดกิจกรรมการสอนที่เน้นให้เกิดความเข้าใจทางด้านการใช้งานและทักษะความชำนาญในการปฏิบัติงานด้วยคอมพิวเตอร์ แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความรู้พื้นฐาน ความสามารถ ทักษะความชำนาญ ประสบการณ์ในการใช้งานคอมพิวเตอร์และการใช้โปรแกรมประยุกต์ที่ต่างกัน จึงได้เปิดสอนวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Flash CS 3 ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์สามารถนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็นสื่อมัลติมีเดีย, ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และภาพกราฟิกหลากหลายแบบที่น่าสนใจได้อย่างมากมาย และประยุกต์ใช้เป็นส่วนประกอบของอีกหลายๆโปรแกรมได้และมีประสิทธิภาพสามารถบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กเพื่อที่จะสามารถนำไปใช้แสดงที่ไหนก็ได้โดยไม่ต้องนำไปทั้งหมด มีผลทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็วและ นอกจากนั้นยังสามารถแปลงไฟล์ไปอยู่ในฟอร์แมตอื่นได้หลากหลายแบบ เช่น avi, mov, gif, wav, emf, eps, ai, dxf, bmp, jpg, gif, png หรืออื่นๆ โปรแกรม Adobe Flash CS 3 เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือและวิธีการใช้งานแตกต่างจากโปรแกรมที่ผู้เรียนเคยใช้ และจำเป็นต้องมีการฝึกทักษะในการปฏิบัติงาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา

จากสภาพปัญหาเกี่ยวกับสภาพรายวิชาโปรแกรม Adobe Flash CS 3 ได้แก่ การทำงานที่ซับซ้อน ยากแก่การเรียนรู้และเข้าใจสำหรับนักเรียนในช่วงระยะเวลาสั้นๆ เพราะโปรแกรมมีเทคนิคในการทำงานที่หลากหลาย มีความยืดหยุ่นในการใช้คำสั่งการจำคำสั่ง อีกทั้งยังจดไม่ทันนักเรียนไม่สามารถวัดประสิทธิภาพของผลงานได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้เนื่องมาจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ ประการแรกเป็นเพราะความแตกต่างระหว่างบุคคล อันเนื่องมาจากสติปัญญา ความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของนักเรียน ประการที่สอง เนื่องจากเนื้อหาที่ต้องศึกษามีจำนวนมาก ด้วยมีเวลาจำกัดในการศึกษาหรือปฏิบัติในแต่ละเรื่อง ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่

แตกต่างกัน และขาดการปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนอีกด้วย (วิลาสินี โพรธิณี, 2549) ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาที่พบในโรงเรียน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเกิดความสนใจในการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ การศึกษาค้นคว้า การทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา ไม่จำกัดสถานที่และประสบผลสำเร็จตามศักยภาพของแต่ละคน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ แสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง สามารถนำเอาเทคนิคต่างๆ มาปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุ่มค่า และนำมาใช้ในการทำงาน ชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อมในทางสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในรายวิชาอื่นต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง จำนวน 120 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 30 คน

2. เนื้อหา

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 ตามหลักสูตรของการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานและอาชีพและเทคโนโลยี คณะผู้ศึกษาค้นคว้าได้แบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยการเรียนรู้

ย่อยจำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Flash CS 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การฝึกวาดภาพกราฟิกเบื้องต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Work Shop การสร้างภาพเคลื่อนไหว

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเผยแพร่เอกสาร

3. ตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนจากบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3

2) ความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Web based Instruction: WBI) เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 หมายถึง โปรแกรมบทเรียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำกิจกรรมบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการศึกษาบทเรียนและใช้ในการติดต่อสื่อสารกัน ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน โดยอยู่ในลักษณะของบทเรียน ซึ่งประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบ ภาพประกอบ เสียง สามารถใช้เว็บบอร์ดในการแลกเปลี่ยนความคิด สืบค้น ทำแบบฝึกหัด แบบทดสอบและประเมินตนเอง จากการทำแบบทดสอบได้ด้วยตนเอง บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยการเชื่อมต่อผ่านโมเด็มโดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่

2. นักเรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนกีฬา จังหวัดลำปาง

3. ประสิทธิภาพ หมายถึง ค่าระดับคะแนนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง ที่ได้จากการเรียนด้วยบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 ซึ่งพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น โดยใช้เกณฑ์ 80/80 โดยที่

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80 ของคะแนนที่นักเรียนทำได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หลังการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง ที่ได้รับหลังจากผ่านการศึกษากับบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 ซึ่งวัดด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกีฬาจังหวัดลำปาง ที่มีต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 โดยใช้แบบประเมิน Rating Scale 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert) ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย พึงพอใจน้อยที่สุด

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Flash CS 3 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5

2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน และผู้ที่สนใจจะสร้างบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนและสอดคล้องกับความต้องการในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนให้บรรลุตามเกณฑ์มาตรฐาน