

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ
สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

สารนิพนธ์

ของ

นางสาวภาณี ศรีกาญจน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

เมษายน 2548

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

371.33467

ภ 4250

1.3

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ
สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

บทคัดย่อ

ของ

นางสาวภาณี ศรีกาญจน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

เมษายน 2548

๒ ๒๗๕๕๖๖

ภาณินี ศรีกาญจน์. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูน
ดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ
สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สารนิพนธ์ กศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ :
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญชัย อินทรสุนานนท์.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนิน
เรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
(ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)
โรงเรียนชลประทานวิทยา จังหวัดนนทบุรี จำนวน 48 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้
วิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้
การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมิน
คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ
ค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย

ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลปรากฏว่า
คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ
ดีมาก และจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่ในระดับดี และมี
ประสิทธิภาพ 93.11/92.22

**THE DEVELOPMENT OF COMPUTER MULTIMEDIA INSTRUCTION PRESENTED BY
CARTOON THAI STRAND ON ROYAL LANGUAGE AND POLITE WORD FOR
THE SECOND LEVEL STUDENTS**

**AN ABSTRACT
BY
MISS PANINEE SRIKARN**

**Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Educational Technology
at Srinakharinwirot University
April 2005**

Paninee Srikarn. (2005). *The Development of Computer Multimedia Instruction Presented by Cartoon Thai Strand on Royal Language and Polite Word for the Second Level Students*. Master's Project, M.Ed. (Educational Technology). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Assist.Prof. Charnchai Intarasunanont.

The purpose of this study was to develop computer multimedia Instruction presented by cartoon, Thai strand on royal language and polite word for the second level students (Prathomsuksa 4) and to find out an efficiency according to the set of 85/85 criteria.

The samples used in this study were 48 the second level students (Prathomsuksa 4) at Cholpratarn Wittaya School, Nonthaburi Province, in the first semester of 2005 academic year. The samples were selected by simple random sampling. The instruments were computer multimedia instruction, an achievement test and a quality assessment for experts. Statistics used for data analysis the data were percentage and mean.

The research results revealed that the quality of the computer multimedia instruction evaluated by the content experts was ranked in a very good level and the educational technology experts was ranked in a good level and the efficiency of the computer multimedia instruction was 93.11/92.22.

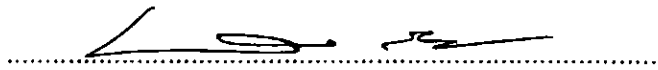
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



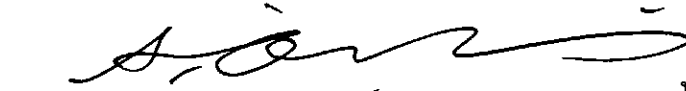
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญชัย อินทรสุนานนท์)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร



(รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต)

คณะกรรมการสอบ



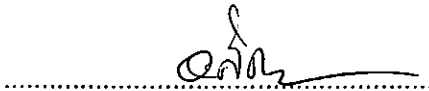
ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญชัย อินทรสุนานนท์)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

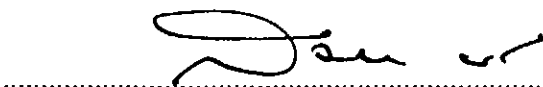
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกษม บุญส่ง)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิศรา เจริญวานิช)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย ชูชาติ)

วันที่ 26 เดือน เมษายน พ.ศ.2548

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ทั้งนี้เพราะได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาญชัย อินทรสุนานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกษม บุญส่ง และผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิศรา เจริญวานิช คณะกรรมการสอบ ปากเปล่าสารนิพนธ์รวมทั้งคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาทุกท่าน และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิราภรณ์ บุญส่ง ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำรวมทั้งตรวจแก้ไข สารนิพนธ์ ให้คำปรึกษาในระหว่างการทำสารนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดียิ่ง จึงขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่ได้ให้ความกรุณาในการตรวจสอบเนื้อหา ความถูกต้องทางหลักภาษาและประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้แก่ ดร. ภิเชก จันทรเยี่ยม รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ อาจารย์ชาติรี มนเจริญสวัสดิ์ อาจารย์ 2 ระดับ 7 และอาจารย์จารึก สงวนพงศ์ อาจารย์ 2 ระดับ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ที่ได้กรุณาตรวจสอบเนื้อหาเครื่องมือและให้ ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาที่ได้ให้ความกรุณาในการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกศินี โชติกเสถียร ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยฤทธิ์ คงคาเพชรและ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อลิศรา เจริญวานิช ที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือและให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณครูใหญ่และคณะครูโรงเรียนชลประทานวิทยา ที่เอื้อเฟื้อและอำนวยความสะดวกในทุกเรื่องตลอดการทดลอง ทำให้การทดลองได้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี และ ขอขอบคุณญาติพี่น้องและเพื่อน ๆ ทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจต่อผู้ศึกษาค้นคว้า

สุดท้ายขอโน้มรำลึกถึงพระคุณบิดา มารดา ผู้ให้กำเนิด เลี้ยงดู ได้ให้โอกาสทางการศึกษา ให้คำแนะนำในการเรียนและเป็นผู้ที่ให้กำลังใจในการทำสารนิพนธ์เสมอมา

ภาณินี ศรีกาญจน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มา.....	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	3
เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	3
ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง	4
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	10
ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	10
ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนทางการศึกษา.....	16
ความหมายของการ์ตูน.....	16
ประเภทของการ์ตูน.....	17
จุดมุ่งหมายของการใช้การ์ตูน.....	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนประกอบการเรียน.....	18
การเรียนการสอนรายบุคคล.....	19
ความหมายของการเรียนการสอนรายบุคคล.....	20
วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนรายบุคคล.....	20
ทฤษฎีการเรียนการสอนรายบุคคล.....	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนรายบุคคล.....	22
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	23
หลักการ.....	23

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
2 (ต่อ)	จุดหมาย.....	23
	โครงสร้าง.....	24
	หลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	25
	ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	25
	วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	28
	คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	30
	สาระของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	34
	สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย.....	35
	แนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	36
	แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	36
	การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย.....	38
	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย.....	40
	หลักการของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ.....	41
	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและแหล่งการเรียนรู้.....	42
	สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย.....	43
	ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน.....	43
	ประเภทของสื่อการเรียนการสอน.....	43
	การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.....	44
	แนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.....	44
	การใช้สื่อการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ.....	45
3	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	47
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47
	ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	48
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	48
	ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	48
	การดำเนินการทดลองพัฒนาและหาประสิทธิภาพ.....	51
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
4	ผลการศึกษาค้นคว้า.....	53
	ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	53

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ) ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	58
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	62
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	62
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า.....	62
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า.....	62
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	63
การดำเนินการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	63
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	64
อภิปรายผล.....	65
ข้อเสนอแนะ.....	66
บรรณานุกรม.....	68
ภาคผนวก.....	73
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์.....	102

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	50
2 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	54
3 ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา.....	56
4 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ครั้งที่ 2.....	59
5 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ครั้งที่ 3	60

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 หน้าจอลงทะเบียนเรียน.....	76
2 หน้าที่ทำให้ผู้เรียนใส่ชื่อ.....	76
3 เมนูหลักของบทเรียน.....	77
4 จุดประสงค์การเรียนรู้ในการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	77
5 เมนุย่อยหมวดกริยา.....	78
6 บทเรียนในหมวดกริยา.....	78
7 แบบฝึกหัดระหว่างเรียน.....	79
8 การประเมินผล.....	79
9 แบบทดสอบหลังเรียน.....	80
10 การยืนยันการออกจากโปรแกรม.....	80

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มา

การศึกษาภาษาไทยสำหรับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นการศึกษาเพื่อปวงชนที่เปิดโอกาสให้เยาวชนทุกๆ คนได้เรียนรู้ภาษาไทยอย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิตตามศักยภาพ ทั้งนี้เพื่อให้เยาวชนเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถทางภาษาไทยที่เพียงพอ สามารถนำความรู้ ทักษะและกระบวนการทางภาษาไทยที่จะเป็นไปพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 1)

กระทรวงศึกษาธิการได้เล็งเห็นความสำคัญของภาษาไทยในด้านการศึกษา จึงจัดให้มีการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้แก่เยาวชนตั้งแต่ระดับอนุบาลขึ้นไป สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษาชั้นได้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถใน 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะเหล่านี้จะมีประสิทธิผลต่อผู้เรียนเมื่อผู้เรียนได้นำไปใช้อย่างมีความรู้ความเข้าใจ คือสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากภาษาไทยเป็นภาษาที่มีศิลปะ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 5)

จากสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ผู้เรียนไม่ให้ความสนใจในทั้ง 4 ด้าน เท่าที่ควร ซึ่งส่งผลให้ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยอยู่ในเกณฑ์ที่ไม่น่าพอใจ ซึ่งจากการรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่และพัฒนามาตรฐานการศึกษาปี 2543 (สำนักงานเขตพื้นที่และพัฒนามาตรฐานการศึกษา, 2545) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มภาษาไทยโดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนน เท่ากับร้อยละ 79.21 แต่เมื่อพิจารณารายด้านแล้วพบว่า ด้านทักษะการฟังมีคะแนนเท่ากับ 55.55 ด้านทักษะการพูดมีคะแนนเท่ากับ 67.25 ด้านทักษะการอ่านมีคะแนนเท่ากับ 52.20 และด้านทักษะการเขียนมีคะแนนเท่ากับ 65.65

แนวทางอีกแนวหนึ่งที่สามารถช่วยแก้ปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้ก็คือ การใช้สื่อที่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้ (นิพนธ์ สุขปรีดี. 2532 : 11) ซึ่งมีการใช้การสื่อและนวัตกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอยอมทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น (ปิติมันส บันลือ. 2544 : 1)

สื่อประกอบการสอนที่สามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลและเป็นนวัตกรรมใหม่อีกชนิดหนึ่งก็คือ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย (ครรชิต มัลย์วงศ์. 2535 : 76) เพราะคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนที่สามารถให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับบัญชา ยุทโธสง (2537 : 3) ที่กล่าวถึงการนำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมาใช้ประกอบการเรียน

การสอนว่า คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ตัวอักษร (Text) เสียง (Sound) ภาพประกอบ (Image) และภาพเคลื่อนไหว (Video) ทำให้ผู้เรียนสนใจเรียนมากขึ้น โดยเฉพาะการนำเสนอบทเรียนทางคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่นำเสนอเนื้อหาผ่านการ์ตูนดำเนินเรื่อง

จากการศึกษาวิจัยในด้านการนำการ์ตูนมาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนของ ปนัดดา แก้วสนั่น (2535 : 92) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างการ์ตูนภาพยกระดับชนิดตั้งโต๊ะ สำหรับการศึกษาทักษะการพูด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 01 ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของวิไลศักดิ์ เห่งบุญมา (2535 : 74) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเรื่อง บุคคลสำคัญ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนหลังเรียนและก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากสภาพที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีความเห็นว่าปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนจะบรรเทาลงไปได้อีกแนวทางหนึ่งก็คือ การนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีการ์ตูนดำเนินเรื่อง มาประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จะสามารถช่วยแก้ปัญหาในด้านการเรียนการสอนและยังก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น และเนื่องจากวิชาภาษาไทยเป็นเรื่องที่เป็นนามธรรม การนำสื่อเข้ามาใช้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดียิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 598 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จำนวน 48 คน ดังนี้

สุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับสลากจากห้องเรียนทั้งหมด เพื่อนำไปใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียนโดย

1. สุ่มนักเรียน 3 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 1
2. สุ่มนักเรียน 15 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 2
3. สุ่มนักเรียน 30 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 3

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาวิชาที่ใช้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับช่วงชั้นที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งเป็น 3 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์

- หมวดยศฐานี
- หมวยุทธ
- หมวยุทธ
- หมวยุทธ
- หมวยุทธ

เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์

- คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์
- คำสามัญ

เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป

- คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป
- คำสามัญ

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้เวลาที่ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 12 คาบเรียน (คาบเรียนละ 20 นาที) รวมเวลา 4 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง** หมายถึง โปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เป็นสื่อการเรียน โดยมีการผสมผสานตัวการ์ตูน ซึ่งสร้างด้วยภาพกราฟิก 2 มิติ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกและเสียง ประกอบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่องออกแบบมาเพื่อการสอน (Tutorial Instruction) โดยบทเรียนจะนำเสนอเนื้อหาและคำถาม สามารถแสดงข้อมูลย้อนกลับให้แก่ผู้เรียนได้ทันที เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนโดยใช้การ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวและอธิบายการใช้บทเรียน แนะนำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน การดำเนินกิจกรรมการเรียน รวมถึงการทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน ให้เป็นไปตามลำดับที่ได้กำหนดไว้ในบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

2. **การพัฒนาบทเรียน** หมายถึง การสร้างบทเรียนในรูปแบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เพื่อให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเองโดยการทดลองเป็นรายบุคคล การทดลองเป็น กลุ่มย่อยและการทดลองเป็นกลุ่มใหญ่

3. **ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย** หมายถึง ผลการเรียนของผู้เรียนจากการศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้เกณฑ์ 85/85

85 ตัวแรก หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของผู้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

85 ตัวหลัง หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ในด้านความจำ ความรู้และความเข้าใจในเนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งวัดได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง

5. ผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านพัฒนาการเรียนการสอน ดังนี้

5.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านภาษาไทย จำนวน 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ในการทำงาน 10 ปี หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและมีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปี หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกและมีประสบการณ์ในการทำงาน 3 ปี

5.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่านซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้ สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ในการทำงาน 10 ปี หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทและมีประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปี หรือสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกและมีประสบการณ์ในการทำงาน 3 ปี

6. คำราชาศัพท์และคำสุภาพ หมายถึง คำศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินี พระบรมวงศานุวงศ์ พระสงฆ์และสุภาพชน เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งเป็น 3 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์

เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์

เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมถึงงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาและหาประสิทธิภาพการเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งหัวข้อได้ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.2 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาไทย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนทางการศึกษา
 - 3.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 3.2 ประเภทของการ์ตูน
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการใช้ภาพการ์ตูน
 - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนประกอบการเรียน
4. การเรียนการสอนรายบุคคล
 - 4.1 ความหมายของการเรียนการสอนรายบุคคล
 - 4.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนรายบุคคล
 - 4.3 ทฤษฎีการเรียนการสอนรายบุคคล
 - 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนรายบุคคล
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 5.1 หลักการ
 - 5.2 จุดหมาย
 - 5.3 โครงสร้าง
 - 5.4 หลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 5.5 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 5.6 วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 5.7 คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 5.8 สาระของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

- 5.9 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5.10 แนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5.11 แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 5.12 การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5.13 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5.14 หลักการของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ
- 5.15 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและแหล่งการเรียนรู้
- 5.16 สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย
- 5.17 ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน
- 5.18 ประเภทของสื่อการเรียนการสอน
- 5.19 การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- 5.20 แนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- 5.21 การใช้สื่อการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา

ความหมายของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา (Educational Research and Development) เป็นการวิจัยทางการศึกษาประเภทหนึ่ง ซึ่งมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังนี้

เกรย์ (Gray. 1986 : 8) ได้กล่าวถึงการวิจัยและพัฒนาว่า เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับใช้ภายในโรงเรียน ซึ่งผลิตภัณฑ์จากการวิจัยและพัฒนา ยังหมายถึงวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการฝึกอบรม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สื่อการสอน และระบบการจัดการ การวิจัยและพัฒนา ยังครอบคลุมถึงการกำหนดจุดประสงค์ ลักษณะของบุคคลและระยะเวลา และผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาจากการวิจัยและพัฒนาจะเป็นไปตามความต้องการและขึ้นอยู่กับรายละเอียดที่ต้องการ

บอร์กและกอล (Borg and Gall. 1996 : 782) กล่าวถึง การวิจัยและพัฒนาไว้ว่า การวิจัยและพัฒนา คือ กระบวนการที่นำมาพัฒนาและตรวจสอบความถูกต้องของผลิตภัณฑ์ทางการศึกษา คำว่าผลิตภัณฑ์ (product) ในที่นี้ ไม่ได้หมายความว่าเพียงแต่สิ่งที่อยู่ในหนังสือ ในภาพยนตร์ประกอบการสอนและในคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงระเบียบวิธี เช่น ระเบียบวิธีในการสอน โปรแกรมการสอน เช่น โปรแกรมการศึกษาเรื่องยาหรือโปรแกรมการพัฒนาคนทำงาน จุดเน้นของโครงการ R&D ในปัจจุบันนี้ปรากฏในฐานะเป็นพื้นฐานของ

โครงการพัฒนาโปรแกรมนี้เป็นระบบการเรียนที่สลับซับซ้อนที่รวมเอาการพัฒนาทางวัตถุและการอบรมบุคลากรเพื่อให้สามารถทำงานได้ในบริบทเฉพาะ

เปรี๊อง กุมุทและทิพย์เกสร บุญอำไพ (2536 : 2) กล่าวว่า การวิจัยซึ่งเกิดจากความพยายามที่จะสร้างสรรค์ผลิตผลและกระบวนการบางสิ่งบางอย่างตามหลักการเฉพาะและตามระเบียบวิธีการวิจัย ที่สามารถรับรองคุณภาพและประสิทธิภาพของผลิตผลและกระบวนการเมื่อนำผลนั้นไปใช้ ซึ่งรูปแบบการวิจัยและพัฒนาเป็นการแก้ปัญหาทางด้านการศึกษาบางประการ ซึ่งผู้ดำเนินโครงการต้องการออกแบบสร้างสรรค์และพัฒนาผลผลิตด้วยการทดลองประเมินผล และป้อนข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงผลผลิตนั้นให้พัฒนาขึ้นทั้งด้านคุณภาพ และประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด ซึ่งแบ่งเป็นการวิจัยแลพัฒนาระบบต่างๆ ได้ดังนี้

1. การวิจัยและพัฒนาระบบสื่อการสอน เช่น ระบบสื่อการสอนรายบุคคล ระบบชุดการสอน และระบบสื่อประสม

1.1 การวิจัยและพัฒนาระบบการเรียนการสอน

1.2 การวิจัยและพัฒนาด้านการบริหารเทคโนโลยีการศึกษา

1.3 การวิจัยและพัฒนาด้านการบริการเทคโนโลยีการศึกษา

1.4 การวิจัยและพัฒนาด้านการประเมินและติดตามการบริหารและบริการเทคโนโลยีการศึกษา

2. องค์ประกอบของการวิจัยและพัฒนา โดยทั่วไปมีอยู่ 4 องค์ประกอบ

2.1 ผู้ต้องการใช้ผลจากการวิจัยและพัฒนา ได้แก่ ผู้ที่ต้องการวิทยาการใหม่จากการวิจัยและพัฒนาไปใช้งาน ซึ่งผู้ต้องการใช้ผลการวิจัย จะเป็นผู้กำหนดเป้าหมายของการวิจัยแต่ละครั้ง

2.2 นักวิจัย ได้แก่ ผู้ทำการวิจัย มีหน้าที่วางแผนการวิจัยให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในการช่วยหาคำตอบ เพื่อแก้ปัญหาผู้ที่จะนำไปใช้

2.3 สถาบันที่ให้การสนับสนุนในการวิจัย ได้แก่ หน่วยงานราชการ องค์การธุรกิจเอกชนต่างๆ

2.4 สิ่งเสริมการวิจัยและพัฒนา ได้แก่ ปัจจัยส่งเสริมต่างๆ เช่น ห้องสมุด และแหล่งสารนิเทศสำหรับเตรียมข้อมูลในการวิจัย

พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ (2531 : 21-24) กล่าวถึง ความแตกต่างระหว่างการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษากับการวิจัยทางการศึกษาว่ามีความแตกต่างกัน 2 ประการ คือ

1. เป้าประสงค์ (Goal) การวิจัยทางการศึกษามุ่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ โดยการวิจัยพื้นฐาน หรือมุ่งหาคำตอบเกี่ยวกับการปฏิบัติงานโดยการวิจัยประยุกต์ แต่การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา มุ่งพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพผลดีภักณ์ทางการศึกษา แม้ว่าการวิจัยประยุกต์ทางการศึกษาหลายโครงการมีการพัฒนาผลดีภักณ์ทางการศึกษา เช่น การวิจัยเปรียบเทียบประสิทธิภาพของวิธีการสอนหรืออุปกรณ์การสอน ผู้วิจัยอาจพัฒนาสื่อหรือ

เปรียบเทียบประสิทธิผลของวิธีการสอนหรืออุปกรณ์การสอน ผู้วิจัยอาจพัฒนาสื่อหรือผลิตภัณฑ์ทางการศึกษาสำหรับการสอนแต่ละแบบ แต่ผลิตภัณฑ์เหล่านี้ได้ใช้สำหรับการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยแต่ละครั้งเท่านั้น ไม่ได้นำไปสู่การใช้สำหรับโรงเรียนทั่วไป

2. การนำไปใช้ การวิจัยการศึกษามีช่องว่างระหว่างผลการวิจัยกับการนำไปใช้จริงอย่างกว้างขวาง กล่าวคือผลการวิจัยทางการศึกษาจำนวนมากอยู่ในตู้ไม่ได้รับการพิจารณา นำไปใช้ นักการศึกษาและนักวิจัยจึงหาทางล่อช่องว่างดังกล่าวโดยวิธีที่เรียกว่า “การวิจัยและพัฒนา”

ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนา

ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนา จะอ้างอิงมาจาก R&D Cycle ซึ่งประกอบด้วย การศึกษาวิจัยเพื่อหาผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาแก้ปัญหา การพัฒนาผลิตภัณฑ์จะอยู่บนพื้นฐานของปัญหาที่ค้นพบ โดยมีการทดสอบภาคสนามเพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดของผลิตภัณฑ์สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยขั้นตอนที่สำคัญของการวิจัยและพัฒนา มี 10 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 รวบรวมข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นนี้เป็นการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัย การสังเกตภาคสนาม ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การใช้ผลิตภัณฑ์การศึกษาที่กำหนด ถ้ามีความจำเป็นผู้วิจัยและพัฒนาอาจทำการวิจัยขนาดเล็กเพื่อค้นหาคำตอบซึ่งงานวิจัยและทฤษฎีที่ไม่สามารถตอบได้ ก่อนที่จะทำการพัฒนาต่อไป

ขั้นที่ 2 การวางแผน

ขั้นนี้จะระบุทักษะในการเรียน การอธิบายวัตถุประสงค์และผลสืบเนื่องจากผลิตภัณฑ์การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้และสถิติที่ใช้ในการทดสอบ

ขั้นที่ 3 การพัฒนารูปแบบขั้นต้นของผลิตภัณฑ์

ขั้นนี้จะเตรียมการเกี่ยวกับอุปกรณ์การสอน กระบวนการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล

ขั้นที่ 4 การทดสอบภาคสนามเบื้องต้น

ขั้นนี้จะทำการทดสอบผลิตภัณฑ์ในโรงเรียนจำนวน 1 - 3 โรงเรียน นักเรียน 6 - 12 คน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสังเกต และการสอบถาม แล้วทำการวิเคราะห์ผล

ขั้นที่ 5 การปรับปรุงผลิตภัณฑ์ ครั้งที่ 1

ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามข้อมูลและผลการทดลองใช้จากขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 การทดสอบภาคสนาม

ขั้นนี้จะนำผลิตภัณฑ์ที่ปรับปรุงในขั้นที่ 5 มาทดสอบในโรงเรียนจำนวน 5 - 15 โรงเรียน นักเรียน 30 - 100 คน ประเมินผลในเชิงปริมาณก่อนและหลังการใช้ผลิตภัณฑ์ นำผลที่ได้มาเทียบกับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้และเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมตามเหมาะสม

ขั้นที่ 7 ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ครั้งที่ 2

ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามข้อมูลและผลการทดลองใช้จากขั้นที่ 6

ขั้นที่ 8 การทดสอบการใช้ในภาคสนาม

ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ในขั้นที่ 7 มาทำการทดสอบผลิตภัณฑ์ในโรงเรียน 10 - 30 โรงเรียน นักเรียน 40 - 200 คน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสังเกตและการสอบถามแล้วทำการวิเคราะห์ผล

ขั้นที่ 9 ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้าย

ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามข้อมูลและผลการทดลองใช้จากขั้นที่ 8

ขั้นที่ 10 การเผยแพร่และการนำเสนอผล

ขั้นนี้จะจัดทำรายงานเพื่อเสนอต่อที่ประชุมและเผยแพร่ในวารสารและควบคุมภาพของการเผยแพร่การวิจัยและพัฒนาในโครงใหญ่ๆ อาจต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก และนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสามารถหาแหล่งทุนสนับสนุนได้ไม่ยากนัก อย่างไรก็ตามนักวิจัยและนักศึกษา อาจจัดทำโครงการวิจัยและพัฒนาขนาดเล็กได้ ตัวอย่างเช่น การวิจัยและพัฒนาเกมสำหรับใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ของนักเรียน การวิจัยและพัฒนากิจกรรมสำหรับการฝึกวินัยในตนเองของนักเรียน การวิจัยและพัฒนากิจกรรมสำหรับเพิ่มวุฒิภาวะ (Maturity) ของนักเรียนถ้าวิจัยและพัฒนาเกมหรือกิจกรรมที่มีประสิทธิผลแล้วก็เผยแพร่ให้ใช้ในโรงเรียนทั่วไปได้เป็นโครงการที่มุ่งเป้าหมายเฉพาะอย่างใช้วัสดุง่ายๆ ค่าใช้จ่ายไม่สูงและใช้เวลาไม่มากนัก (Borg and Gall, 1989: 784)

โดยสรุปได้ว่า การวิจัยและพัฒนาเป็นรูปแบบการวิจัยที่จะทำให้การศึกษาทั้งการวิจัยพื้นฐานและการวิจัยประยุกต์ได้รับการนำไปใช้ในการปรับปรุง หรือพัฒนาการศึกษามากยิ่งขึ้น เพราะการวิจัยและพัฒนาเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการศึกษาที่ใช้ในการจัดการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง

เอกสารเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทต่อสังคมมากขึ้นทุกวัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ทำให้มีการประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางหลายๆ อย่างสามารถทำบนคอมพิวเตอร์ได้งานที่ทำบนคอมพิวเตอร์ในยุคปัจจุบันกำลังใช้เทคโนโลยี

สื่อหลายแบบหรือที่เรียกว่า มัลติมีเดีย ดังนั้นในการศึกษาเรื่องของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เราควรที่ทราบความหมายของ มัลติมีเดีย ซึ่งได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2538 : 181) ได้กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การนำภาพกราฟิกตัวหนังสือและเสียงรวมกัน ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ทำให้ข้อมูลต่างๆ ได้ถูกนำมาใช้พร้อมๆ กันได้ในหลายรูปแบบในเวลาเดียวกัน

กิดานันท์ มลิทอง (2536 : 38) ได้กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง การนำอุปกรณ์ต่างๆ เช่น เครื่องเล่น CD-ROM เครื่อง audio-digitizer เครื่อง laser-disc มาใช้ร่วมกันเพื่อเสนอเนื้อหาข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียงในระบบสเตอริโอ โดยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต การนำเสนอเนื้อหา และเพื่อเป็นตัวควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ร่วมเหล่านี้ เพื่อให้ทำงานตามที่โปรแกรมเขียนไว้และผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ตอบสนองต่อคำสั่งและให้ข้อมูลย้อนกลับในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างเต็มที่

นัยนา นุรารักษ์และสมบุรณ์ ฤกษ์วิบูลย์. (2539 : 251) ได้กล่าวว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นการนำเสนอข้อมูลในลักษณะ Nonlinear และเพิ่มความสามารถขึ้นจากการนำเสนอข้อมูลในลักษณะของตัวอักษร ภาพกราฟิกและเสียงเท่านั้น มาเป็นการที่เราสามารถบรรจุข้อมูลในลักษณะของภาพเคลื่อนไหว (Full-Motion Video) ภาพกราฟิกทั้งที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ ภาพถ่าย เสียงพูด เสียงดนตรี

ราชบัณฑิตยสถาน (2538 : 941) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดีย คือ กระบวนการหลายวิธีการ หลายรูปแบบ หลายวิธีทาง วิธีการศึกษาหลายรูปแบบ

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า มัลติมีเดียเป็นเทคโนโลยีที่ได้นำสื่อชนิดต่างๆ มาใช้ร่วมกันอย่างเหมาะสมที่สุดในการใช้คอมพิวเตอร์สร้างและบันทึกภาพ เสียง ตัวอักษร สถานการณ์จำลอง การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์และการเรียกใช้ข้อมูลด้วยระบบดิจิทัลจากแหล่งต่างๆ ทั้งในและนอกเครือข่ายสารสนเทศที่ได้ถูกนำมาใช้พร้อมๆ กันได้ในหลายรูปแบบในเวลาเดียวกัน

ดังนั้น คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง การนำอุปกรณ์หรือสื่อต่างๆ มาใช้ร่วมกันเพื่อการนำเสนอผลิตภัณฑ์ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุมการทำงานของระบบเครือข่าย

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประโยชน์มากสามารถนำมาใช้ประยุกต์ให้เข้ากับงานต่างๆ ได้ เนื่องจากมีความสามารถเหนือสื่ออื่นคือมีความสามารถในการทำงานแบบโต้ตอบ (Interactive) ได้ และสามารถเนื้อหาข้อมูลต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ ดังนั้นเราสามารถนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในงานด้านต่างๆ ได้ดังนี้

ทางด้านการศึกษา (Education) เป็นลักษณะงานสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยระบบมัลติมีเดียทำให้บทเรียนน่าสนใจขึ้น มีสีสันและมีภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายมาจากกล้องวิดีโอ ซึ่งดีกว่าระบบเดิมที่มีแต่ข้อความและคำถามให้ตอบเท่านั้น เช่น การสอนภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ผู้ใช้ทราบถึงความหมายของคำไปจนถึงประโยคประกอบกับมีการฟังสำเนียงที่ถูกต้อง พร้อมกับมีรูปตัวอักษรและภาพประกอบอาจแสดงเป็นภาพของการกระดกลิ้นในการออกเสียงคำนั้นๆ ทำให้ผู้ใช้ได้ปฏิบัติตามและออกสำเนียงได้อย่างถูกต้อง (วสันต์ อดิษฐ์ 2531 : 189 - 198 และครรชิต มัลย์วงศ์ 2535 : 76) ระบบมัลติมีเดียที่ใช้ทางการศึกษา ได้แก่

1. ใช้สนับสนุนการบรรยาย
2. ใช้สำหรับสื่อสารผ่านเครือข่าย
3. ใช้ในการค้นคว้าข้อมูลจากฐานข้อมูลเพื่อการวิจัย
4. ใช้สำหรับการเรียนการสอน
5. ใช้ในการฝึกทักษะด้วยการสร้างสถานการณ์จำลอง
6. ใช้สนับสนุนการปฏิบัติงาน

ลินดา (Linda, 1995 : 6 – 8) ได้ศึกษาการเกี่ยวกับมัลติมีเดียประเภทต่างๆ และแบ่งประเภทของมัลติมีเดียโดยอาศัยคุณลักษณะสำคัญของมัลติมีเดีย ที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้มีโอกาสโต้ตอบ (Interactive) กับสื่อ หรือข่าวสารที่รับอยู่ตามลักษณะการนำไปใช้งานไว้ดังนี้

1. มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา (Education multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เริ่มได้รับความนิยมและนำมาใช้ในการฝึกอบรม (Computer Based Training) เฉพาะงานก่อนที่จะนำมาใช้ในระบบชั้นเรียนอย่างจริงจัง เช่น โปรแกรมการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน โปรแกรมพัฒนาภาษา โปรแกรมทบทวนสำหรับเด็ก (CAI) ฯลฯ มี 3 รูปแบบ แบ่งประเภทตามลักษณะการใช้งาน ดังนี้

1.1 Self training เป็นโปรแกรมการศึกษาที่สร้างขึ้น เพื่อให้ได้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาตัวเองในด้านทักษะต่างๆ มีการนำเสนอ (Presentation) หลายรูปแบบ เช่น การฝึกหัด (Drill and practice) แบบสถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นต้น เน้นการเรียนการสอนรายบุคคลเป็นสื่อที่มีทั้งการสอนความรู้ การฝึกปฏิบัติและการประเมินผลภายในโปรแกรมเดียว ผู้ใช้สามารถศึกษาได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องมีครูผู้สอน

1.2 Assisted instruction โปรแกรมการศึกษาที่สร้างขึ้น เพื่อช่วยการให้ข้อมูลหรือใช้ประกอบการสอนเนื้อหาต่างๆ (Tutorial) เป็นต้น หรือใช้เป็นสื่อในการศึกษาเพิ่มเติมเป็นการอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ในโปรแกรมอาจจะสร้างเป็นรูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ให้สามารถโยงเข้าสู่รายละเอียดที่นำเสนอไว้ ช่วยในการค้นคว้าง่ายขึ้น

1.3 Edutainment โปรแกรมการศึกษาที่ประยุกต์ความบันเทิงเข้ากับความรู้ มีรูปแบบในการนำเสนอแบบเกม (Games) หรือการเสนอความรู้ในลักษณะเกมสถานการณ์จำลอง (Game simulation) หรือ การนำเสนอเป็นเรื่องสั้น (Mini series) เป็นต้น

2. มัลติมีเดียเพื่อฝึกอบรม (Training multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อการฝึกอบรม ช่วยพัฒนาประสิทธิภาพของบุคคล ด้านทักษะการทำงาน เจตคติต่อการทำงานในหน่วยงาน

3. มัลติมีเดียเพื่อความบันเทิง (Entertainment multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่ผลิตขึ้นเพื่อความบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน เพลง เป็นต้น

4. มัลติมีเดียเพื่องานด้านข่าวสาร (Information access multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่รวบรวมข้อมูลใช้เฉพาะงานข้อมูลจะเก็บไว้รูปแบบ CD-ROM หรือมัลติมีเดียเพื่อช่วยรับส่งข่าวสาร (Conveying information) ใช้เพิ่มประสิทธิภาพการรับส่งข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

5. มัลติมีเดียเพื่องานขายและการตลาด (Sales and marketing multimedia) เป็นมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอและส่งข่าวสาร (Presentation and information) เป็นการนำเสนอและส่งข่าวสารในรูปแบบ วิธีการที่น่าสนใจประกอบด้วยสื่อหลายอย่างประกอบการนำเสนอ เช่น ด้านการตลาด รวบรวม ข้อมูลการซื้อขาย แหล่งซื้อขายสินค้าต่างๆ นำเสนอข่าวสารด้านการซื้อขายทุกด้าน ผู้ที่สนใจยังสามารถสั่งซื้อสินค้าหรือคำอธิบายเพิ่มเติมในเรื่องนั้นๆ ได้ทันที

6. มัลติมีเดียเพื่อการค้นคว้า (Book adaptation multimedia) เป็นโปรแกรมมัลติมีเดียที่รวบรวมความรู้ต่างๆ เช่น แผนที่ แผนที่ ภูมิประเทศของประเทศต่างๆ ทำให้การค้นคว้าเป็นไปอย่างสนุกสนาน มีรูปแบบเป็นฐานข้อมูลมัลติมีเดีย (Multimedia databases) โดยผ่านโครงสร้างไฮเปอร์เท็กซ์ เช่น สารานุกรมต่างๆ โปรแกรม Microsoft Bookshelf, Compton's Family Encyclopedia, Tourist Information Medical databases, Foreign databases เป็นต้น

7. มัลติมีเดียเพื่อช่วยการวางแผน (Multimedia as a planning aid) เป็นกระบวนการสร้างและการนำเสนองานแต่ละชนิดให้มีความเหมือนจริง (Virtual reality) มี 3 มิติ เช่น การออกแบบทางด้านสถาปัตยกรรมและภูมิศาสตร์หรือนำไปใช้ในด้านการแพทย์ การทหาร การเดินทาง โดยสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้ผู้ใช้ได้สัมผัสเหมือนอยู่ในสถานการณ์จริง ซึ่งบางครั้งไม่สามารถจะไปอยู่ในสถานการณ์จริงได้

8. มัลติมีเดียเพื่อเป็นสถานีข่าวสาร (Information terminals) จะพบเห็นในงานบริการข้อมูลข่าวสารในงานธุรกิจจะติดตั้งอยู่ส่วนหน้าของหน่วยงานเพื่อบริการลูกค้า โดยลูกค้าสามารถเข้าสู่ระบบบริการของหน่วยงานนั้นด้วยตัวเอง สามารถใช้บริการต่างๆ ที่นำเสนอไว้ โดยผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ สะดวกทั้งผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการ มีลักษณะเป็นป้ายหรือจออิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ติดตามกำแพง (Multimedia wall system) เสนอภาพ เสียง ข้อความต่างๆ ที่น่าสนใจ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดีย

ฮาร์เกรฟ และเคนตัน (Hargrave and Kenton. 2002) .การนำเสนอโปรแกรมมัลติมีเดียก่อนการเรียนการสอน. ได้ทำการวิจัยพบว่า เทคโนโลยีในปัจจุบันเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในห้องเรียน ตัวอย่างหนึ่ง คือ โปรแกรมมัลติมีเดีย ซึ่งถูกใช้ เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาต่างๆ ในห้องเรียนที่มีการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ โดยปกติทั่วไปนั้นผู้สอนจะใช้โปรแกรมมัลติมีเดียเมื่อการเรียนการสอนในเรื่องหนึ่งๆจบลง เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจหรือเพื่อทดสอบการรับรู้ของนักเรียนในเนื้อหาที่สอนไปแล้ว โบบทความนี้ผู้เขียนเสนอให้ใช้โปรแกรมมัลติมีเดียที่ได้รับการออกแบบมาอย่างดีแล้วก่อนการเรียนการสอน ผู้เขียนคิดว่าความคิดใหม่นี้ จะทำให้นักเรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากเดิม โดยเฉพาะในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์อย่างไรก็ดี ความคิดใหม่ที่เสนอมานี้ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม

ดอริท (Dorit. 2002). ครูเป็นผู้เรียน : บทบาทของโปรแกรมมัลติมีเดียในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียน. การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ครูเข้าใจการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการสอนตามแนว คอนสตรัคทีวิสต์และนำไปใช้ในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษา เครื่องมือที่ใช้คือ The Interactive Multimedia (IMM) เป็นโปรแกรมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เรื่องนกในแอนตาร์กติกา ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคอนสตรัคทีวิสต์ การวิจัยนี้ ผู้วิจัยจัดการประชุมปฏิบัติการ 3 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ในการประชุมปฏิบัติการแต่ละครั้งกลุ่ม ตัวอย่างจะมีบทบาทเป็นผู้เรียนและใช้ชุด IMM ในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งช่วยผู้เรียนในการพัฒนาความคิดระดับสูง การใช้คำถามและการวินิจฉัย ผู้วิจัยให้ความสะดวกในการใช้คอมพิวเตอร์ในขณะเดียวกันผู้เรียนจะมีความเข้าใจและสามารถใช้แนวคอนสตรัคทีวิสต์ในการเรียนการสอน หลังจากนั้นกลุ่มตัวอย่างจะนำโปรแกรม IMM ไปใช้ในการสอนในห้องเรียนจริง ในระหว่างการประชุมปฏิบัติการและการเรียนการสอนจริงในห้องเรียน จะมีการบันทึกภาพและเสียงด้วยวีดิทัศน์ และนำข้อมูลที่ได้รวมทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์และบันทึกประจำวันของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้สอนที่มีประสบการณ์ในการเป็นผู้เรียนในโปรแกรมที่ได้รับการพัฒนาขึ้นประสบความสำเร็จในการนำเสนอแนวการสอนที่ใช้แนวคอนสตรัคทีวิสต์ไปใช้ในการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีกระบวนการคิดในระดับสูง

โมรีโน (Moreno. 2002). บทบาทของโปรแกรมมัลติมีเดียในการสร้างความเข้าใจคณิตศาสตร์. ผลการวิจัยพบว่า ผู้เขียนพิจารณาเส้นจำนวนสมมติที่ทำขึ้นเป็นโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนวิธีทางเลขคณิตและความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่แล้วของนักเรียน กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนประถมศึกษา ผู้เขียนให้นักเรียนเรียนรู้เรื่องการบวกและการลบจำนวนต่างๆ ที่มีเครื่องหมาย เช่น 3 - 5 ผ่านโปรแกรม

คอมพิวเตอร์นักเรียนถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งได้เรียนรู้จากสื่อที่เป็นสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่กลุ่มที่สองจะได้เรียนรู้จากสื่อหลายๆ แบบผสมผสานกัน คือ ทั้งจากสัญลักษณ์ รูปภาพ และเสียงด้วย จากผลการทดลอง พบว่านักเรียนในกลุ่มที่สองทำได้ดีกว่านักเรียนในกลุ่มที่หนึ่ง นักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกันก็ทำได้ต่างกันด้วย โดยความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ในนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนนี้จะเห็นชัดเจนมากในกลุ่มที่สอง

จิรวรรณ สุวรรณเนตร (2543 : 52-55) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อใช้สอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม จำนวน 38 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง จังหวัดสมุทรสงคราม สำหรับสอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 94.33/92.00 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 85/85

ปิติมันส บันลือ (2544 : 57-58) ได้ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง ซึ่งมีการผสมผสาน ตัวการ์ตูนซึ่งสร้างด้วยภาพกราฟิก 2 มิติแบบเลียนของจริงกับตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกและเสียงประกอบ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่องออกแบบในลักษณะบทเรียนเพื่อการสอน (Tutorial Instruction) โดยบทเรียนจะนำเสนอเนื้อหา คำถามและคำตอบ สามารถแสดงข้อมูลย้อนกลับให้แก่ผู้เรียนได้ทันที เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน โดยตัวการ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวและพูดอธิบายการใช้บทเรียนให้เป็นไปตามลำดับที่ได้กำหนดไว้ในบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง "English is fun" บทที่ 1 - 3 สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 92.00/90.20 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาไทย

วินัย ปานโท (2545) การใช้คำนาม วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (Online) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามเกณฑ์ 80/80 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.20/80.29 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับบทเรียนที่พัฒนาขึ้น

นวลสกุล พวงบุบผา (2544 : 69-70) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อใช้สอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การจำแนกคำในภาษาไทย วิชาภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตาม 91.22/88.33

จากผลการวิจัยที่เกี่ยวกับประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีผลต่อการเรียนรู้ นั้น จะทำให้นักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสูงกว่าการเรียนแบบปกติ อีกทั้งยังใช้เวลาในการเรียนน้อยกว่าการเรียนโดยครูผู้สอนในชั้นเรียน และนักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอีกด้วย

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนทางการศึกษา

ความหมายของการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูนหนังสือสำหรับเด็กส่วนมาก กล่าวได้ว่า "การ์ตูน" เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สามารถจูงใจให้เด็กเกิดความคิดรวบยอด และเข้าใจเรื่องราวในหนังสือได้รวดเร็วขึ้น ช่วยเสริมสร้างให้เด็กเกิดจินตนาการ ทำให้เด็กสามารถตีความหมายได้ชัดเจน และตรงกับจุดมุ่งหมายของเนื้อเรื่อง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (อมรรัตน์, 2533.การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยก ระดับจากวัสดุราคาเยาว์ เรื่อง โสนน้อยเรือนงาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. หน้า 9 อ้างอิงจาก กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2530 : 1) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในวัสดุลายเส้น โดยเป็นภาพวาด หรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ ให้ฟัง มีความสนุกสนานขบขัน และช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่อง หรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ การ์ตูนส่วนใหญ่มักวาดเป็นภาพที่เกินเลยจากชีวิตจริง และมีคำพูดประกอบภาพไม่มีรายละเอียดมากนัก แต่จะเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะส่วนตัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า บางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ แทนคำพูด

ปิติมนัส บันลือ (2544 : 57-58) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า ภาพวาดลายเส้นง่ายๆ ที่ใช้แสดงสัญลักษณ์ต่างๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ดูเกิดความสนใจ ติดตาม และเน้นความตลกขบขันเป็นสำคัญ

ภณิดา จันทร์ส่อง (2541 : 28) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดลายเส้นในลักษณะง่ายๆ ที่มีลักษณะเลียนแบบมาจากสิ่งที่เป็นจริงในธรรมชาติ แต่มีลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก และให้ความรู้สึกตลกขบขันหรือการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา เพื่อมุ่งเป็นแทนสื่อความหมายของตัวหนังสือ เป็นผู้แสดง

แทนในการพูดหรือถ่ายทอดเรื่องราวความคิดต่างๆ ให้ผู้ดูเข้าใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม

ราชบัณฑิตยสถาน (2538 : 90) ได้ให้ความหมายว่าการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก อาจเขียนเป็นภาพบุคคลหรือภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อและให้ ดูรู้สึกขบขัน บางทีก็เขียนเป็นเรื่องต่อเนื่องกัน

สุกัญญา แพงโสม (2532 : 19) ได้ให้ความหมายว่าการ์ตูน เป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวัสดุสายเส้น (Graphic Material) โดยเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ ได้ การ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่เกินเลยจากชีวิตจริง และมีคำพูดประกอบไม่มีรายละเอียดมากนัก แต่จะเน้นบุคลิกภาพของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะ ส่วนตัวซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า บางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ แทนคำพูด

จากความหมายของการ์ตูนที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่ง ซึ่งจัดอยู่ในวัสดุสายเส้น โดยเป็นภาพวาด ชุดของภาพวาดซึ่งแสดงเรื่องราว หรือข่าวสารต่างๆ ให้ดู มีลักษณะเลียนแบบมาจากสิ่งที่เป็นจริงในธรรมชาติ แต่มีลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก และให้ความรู้สึกตลกขบขันหรือการเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา

ประเภทของการ์ตูน

การแบ่งประเภทของการ์ตูนมีหลักการมากมายแตกต่างกันไป ซึ่งนักการศึกษาได้แบ่งการ์ตูนออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

สังเขต นาคไพจิตร (2530 : 44) แบ่งประเภทของการ์ตูน ออกเป็นประเภทใหญ่ๆ 2 ประเภทคือ

1. แบ่งตามลักษณะรูปแบบ ได้แก่

1.1 รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

1.2 รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ อุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

2. แบ่งตามชนิดของการแสดงออกได้แก่

2.1 การ์ตูนการเมือง (Political cartoon caricature)

2.2 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated cartoon)

2.3 การ์ตูนเป็นตอนๆ (Strip)

2.4 การ์ตูนข้ามขั้นรูปเดี่ยวจบหรือหลายช่องจบในหน้าเดียว ซึ่งเป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag cartoon)

2.5 การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial)

- 2.6 การ์ตูนโฆษณา (Commercial cartoon)
- 2.7 การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation cartoon)
- 2.8 การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical cartoon)
- 2.9 การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid)
- 2.10 การ์ตูนโทรทัศน์ (Television cartoon)
- 2.11 การ์ตูนแบบ (Pattern cartoon)

จุดมุ่งหมายของการใช้ภาพการ์ตูน

วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller. 1957 : 137-139) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการใช้ภาพการ์ตูนในการประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1. ใช้ในการสร้างแรงจูงใจและเร้าความสนใจบทเรียน ภาพการ์ตูนจึงเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการนำเข้าสู่บทเรียน
2. ใช้เพื่อประกอบคำอธิบาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนแทนที่ผู้สอนจะอธิบายเพียงปากเปล่าก็สามารถใช้ภาพการ์ตูนที่อาจเลือกมาจากหนังสือพิมพ์หรือที่เขียนขึ้นเองแบบง่าย ๆ ก็จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวได้ดี โดยครูผู้สอนจะต้องชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้ภาพการ์ตูน ประกอบการสอนให้นักเรียนทราบด้วย เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ไม่สนใจรายละเอียดอย่างอื่น ที่ไม่ควรเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ผู้สอนต้องการสอน
3. ใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอนมอบหมายงานให้นักเรียนเขียนขึ้นเอง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่ถูกต้องเพราะภาพการ์ตูนที่ผู้เรียนเขียนขึ้นเองนั้นเหมาะกับระดับวุฒิภาวะของเขา อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ภาพการ์ตูนที่วาดขึ้นมา นี้ อาจใช้เป็นภาพสำหรับอธิบายบทเรียนและอาจใช้เป็นประกอบกิจกรรมการเรียนของนักเรียนได้อีกด้วย

งานวิจัยเกี่ยวข้องกับการใช้การ์ตูนประกอบการเรียน

การ์ตูนเป็นที่ยอมรับจากนักวิชาการที่ว่า เป็นสื่อที่มีความสำคัญชนิดหนึ่งที่ควรสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าสื่ออื่นๆ ได้มีผู้วิจัยสื่อการ์ตูนประกอบการสอนด้วยวิธีต่างๆ ดังต่อไปนี้

ภณิดา จันทรส่อง (2541 : 96) ได้สร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงดนตรีประกอบ เพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยปรากฏว่าหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงดนตรีประกอบที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ในกลุ่มคะแนนสูง 94/85.16 และในกลุ่มคะแนนต่ำ 84.59/80.46 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และนักเรียนมีความชอบอยู่ในเกณฑ์ชอบมาก

วิไลศักดิ์ เห่งบุญมา (2535 : 74) ได้สร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน เรื่อง "บุคคลสำคัญ" กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 50 คน

อำเภอเชือก จังหวัดมหาสารคาม ปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนสี่มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าการ์ตูนขาว - ดำ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

สกุล กังวาลไกล (2535) การใช้นวัตกรรมการ์ตูน วิชาคณิตศาสตร์เรื่องระบบจำนวนเต็มในคาบกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้โดยวิธีการศึกษด้วยตนเองกับเพื่อนช่วยสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีสมุทรปราการการศึกษา (Online) ได้ศึกษา พบว่า นวัตกรรมการ์ตูนประกอบแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์เรื่องระบบจำนวนเต็มสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยวิธีการศึกษด้วยตนเองใช้กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 85.67/84.00 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และโดยวิธีเพื่อนช่วยสอนใช้กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 91.78/90.22 สูงกว่าเกณฑ์ 85/85 ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนภายหลังที่ผ่านกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้โดยวิธีการศึกษด้วยตนเองมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นก่อนเข้ากิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และโดยวิธีเพื่อนช่วยสอนมี ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นก่อนเข้ากิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการสอนด้วยการ์ตูนจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ มีความคงทนในการเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติ นักเรียนมีความชอบอยู่ในเกณฑ์ชอบมาก การ์ตูนสี่สร้างความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าการ์ตูนขาว - ดำ และยังกระตุ้นให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนสูงขึ้นด้วย

การเรียนการสอนรายบุคคล (Individualized Instruction)

แนวคิดในการจัดการศึกษา ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นเรื่องการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยคำนึงถึงหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 67) โดยเป็นการจัดการเรียนการสอนในลักษณะที่เรียกว่า การจัดการเรียนการสอนรายบุคคลหรือการจัดการเรียนการสอนตามเอกัตภาพ (แบบเอกัตบุคคล) หรือการเรียนด้วยตนเอง เพื่อมุ่งจัดสภาพการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อม

ความหมายของการเรียนการสอนรายบุคคล

กิดานันท์ มลิทอง (2536 : 163-164) ให้ความหมายของการเรียนแบบบุคคลเอาไว้ว่า เป็นการจัดการศึกษาที่พิจารณาถึงลักษณะความแตกต่าง ความต้องการและความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจ ได้ตามกำลังและความสามารถของตนตามวิธีการและสื่อ การเรียนที่เหมาะสมเพื่อบรรลุถึงวัตถุประสงค์การเรียนที่กำหนดไว้

เพ็ญสุข ภูตระกูล (528 : 17) ให้ความหมายของการเรียนด้วยตนเองว่าเป็น กิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งจัดขึ้นโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ตลอดจนวิธีการบรรลุถึงจุดประสงค์ด้วยตนเอง กิจกรรมที่เกิดขึ้นมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ครูจะเป็นเพียงผู้แนะนำและจัดเตรียมอุปกรณ์ตลอดจนสถานที่ให้ศึกษาค้นคว้า

สรุปได้ว่า การเรียนการสอนรายบุคคลหรือการเรียนการสอนด้วยตนเอง เป็นรูปแบบหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเล่าเรียนได้ตามความสามารถ ความสนใจ ความพร้อมของผู้เรียน โดยคำนึงถึงหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยการเรียนด้วยตนเองเป็นการประยุกต์ร่วมกันระหว่างเทคนิคและสื่อการสอนให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล

การเรียนการสอนแบบรายบุคคล ยึดหลักปรัชญาทางการศึกษาและอาศัยพื้นฐานจากทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนแบบรายบุคคลจึงมุ่งอยู่ในแนวดังนี้ (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528 : 159-164)

1. มุ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักรับผิดชอบในการเรียนรู้ รู้จักแก้ปัญหาและตัดสินใจ รู้จักแก้ปัญหา รู้จักตัดสินใจ มีความรับผิดชอบและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มากกว่าทำลายเอง การเรียนการสอนรายบุคคลสอดคล้องและส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตและการศึกษานอกโรงเรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาและเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจโดยตนเองและสังคม

2. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ให้ได้เรียนบรรลุผลกันทุกคน การเรียนการสอนรายบุคคลสนับสนุนความจริงที่ว่า คนย่อมมีความแตกต่างกันทุกคนไม่ว่าจะเป็นด้านบุคลิกภาพ สติปัญญา หรือความสนใจ โดยเฉพาะความแตกต่างที่มีผลต่อการเรียนรู้ที่สำคัญ 4 ประการคือ

2.1 ความแตกต่างในเรื่องอัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of learning) ผู้เรียนแต่ละคนจะใช้เวลาในการเรียนรู้และทำความเข้าใจในสิ่งเดียวกัน ในเวลาที่ต่างกัน

2.2 ความแตกต่างในเรื่องความสามารถ (Ability) เช่น ความฉลาด ไหวพริบ ความสามารถในแง่ของความสำเร็จ ความสามารถพิเศษต่างๆ

2.3 ความแตกต่างในเรื่องวิธีการเรียน (Style of learning) ผู้เรียนเรียนรู้ในวิธีการเรียนที่แตกต่างกัน

2.4 ความแตกต่างในเรื่องความสนใจและสิ่งที่ชอบ (Interest and preference)

3. เน้นเสรีภาพในการเรียนรู้ เชื่อว่าถ้าผู้เรียนเรียนด้วยความอยากเรียน เรียนด้วยความกระตือรือร้นที่ได้เกิดขึ้นเองจะเกิดแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการเรียนรู้ โดยที่ครูไม่ต้องทำโทษหรือให้รางวัลและผู้เรียนจะรู้จักตนเอง มีความมั่นใจในการก้าวไปข้างหน้าตามขีดความสามารถและความพร้อม

4. การเรียนการสอนรายบุคคล ขึ้นอยู่กับกระบวนการและวิธีการที่เสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเร็วหรือช้าและจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นานหรือไม่ นอกจากขึ้นอยู่กับความสามารถและความสนใจแล้ว ยังขึ้นอยู่กับกระบวนการและวิธีการที่เสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียน เมื่อเป็นเช่นนี้การกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องหนึ่งในระยะเวลาหนึ่ง และเรียนรู้ด้วยวิธีการเดียวจึงไม่เป็นการยุติธรรมต่อผู้เรียน ผู้เรียนควรจะเป็นผู้กำหนดเวลาเรียนด้วยตนเอง และควรจะได้มีโอกาสเรียนรู้หรือมีประสบการณ์ในการเรียนด้วยกระบวนการและวิธีการต่างๆ

5. การเรียนการสอนรายบุคคล มุ่งแก้ปัญหาความยากง่ายของบทเรียน เป็นการสนองตอบที่ว่า การศึกษาควรมีระดับแตกต่างกันไปตามความยากง่าย ถ้าบทเรียนนั้นง่ายก็ทำให้บทเรียนนั้นสั้นขึ้น ถ้ายากมากผู้สอนก็สามารถที่จะจัดย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ และปรับปรุงให้เข้าใจง่ายขึ้น อาจเพิ่มเวลาที่เรียนให้ได้สัดส่วนกับความยากเรียงลำดับจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องราวที่ยากขึ้นตามลำดับ

ทฤษฎีการเรียนการสอนรายบุคคล

การจัดการเรียนการสอนรายบุคคลมุ่งสอนผู้เรียนตามความแตกต่าง โดยคำนึงถึงความสามารถ ความสนใจ ความพร้อมและความถนัด ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายบุคคล คือทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้นัก (เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต, 2525 : 2-3)

1. ความแตกต่างในด้านความสามารถ (Ability Difference)
2. ความแตกต่างในด้านสติปัญญา (Intelligent Difference)
3. ความแตกต่างในด้านความต้องการ (Need Difference)
4. ความแตกต่างในด้านความสนใจ (Interest Difference)
5. ความแตกต่างในด้านร่างกาย (Physical Difference)
6. ความแตกต่างในด้านอารมณ์ (Emotional Difference)
7. ความแตกต่างในด้านสังคม (Social Difference)

การจัดการเรียนการสอนแบบรายบุคคลนี้ เป็นแนวทางใหม่ในการปฏิรูประบบการเรียนการสอนและการจัดห้องเรียน โดยผู้เรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติได้ด้วยตนเองจนสามารถบรรลุเป้าหมายได้ สาเหตุที่ต้องจัดให้มีการเรียนการสอนรายบุคคลขึ้น เนื่องจาก

1. ความไม่พอใจของคนทั่วไปในคุณภาพการศึกษาที่มีอยู่
2. การเน้นถึงความต้องการที่จะปรับปรุงให้ได้มาซึ่งสัมฤทธิ์ผลของนักเรียนที่ยังไม่พร้อมหรือเรียนที่มีปัญหา
3. ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะพัฒนาโปรแกรมการเรียน
4. ความสามารถที่เป็นไปได้ของคอมพิวเตอร์ ที่จะจัดโปรแกรมการเรียนรายบุคคล
5. การขยายตัวอย่างรวดเร็วของวัสดุ
6. การขยายตัวของทุนต่างๆ ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนรายบุคคล

มานะ ออพานิชกิจ (2530 : 38) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากการเรียนแบบรายบุคคลและเรียนแบบเป็นกลุ่มย่อย 3 คน โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน พบว่าผลการเรียนรู้จากการเรียนแบบรายบุคคลและการเรียนแบบกลุ่มโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนไม่แตกต่างกัน

เสถียร ศิริสถิตย์กุล (2521 : 36-38) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาระดับสูง เรื่องความสัมพันธ์และฟังก์ชัน โดยใช้หน่วยการเรียนการสอนกับการสอนปกติ ผลปรากฏว่า นักศึกษาที่เรียนโดยใช้หน่วยการเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักศึกษาที่เรียนโดยการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญ

จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนรายบุคคลสรุปได้ว่า บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด สติปัญญา รวมถึงความถนัด ความสนใจ ความพร้อม ซึ่งส่งผลให้บุคคลมีความสามารถต่างกันด้วยและในด้านการเรียนการสอนก็เช่นกัน ผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการต่างๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตามระดับสติปัญญาและความสามารถของผู้เรียน ย่อมจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อและรูปแบบการเรียนแบบต่างๆ ที่มีความหลากหลายเหมาะสมกับความต้องการ ความถนัดของผู้เรียน ย่อมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียซึ่งเป็นสื่อที่มี ประสิทธิภาพและเป็นสื่อที่สนับสนุนการเรียนรู้ตามทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล จะช่วยให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 กำหนดให้บุคคล มีสิทธิเสมอกันในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปี ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม การจัดทำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดี ของชาติ การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ (กรมวิชาการ. 2545: 2-3)

หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศจึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2545: 6-7)

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความ เป็นสากล
2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ
4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ. 2545: 7-8)

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า

3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิดวิธีการทำงานได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. มีทักษะและกระบวนการโดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญหา และทักษะในการดำเนินชีวิต
5. ระวังการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี
6. มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าเป็นผู้บริโภค
7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดียึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะวัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม
9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

โครงสร้าง

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้ (กรมวิชาการ, 2545: 8-11)

1. ระดับช่วงชั้น

กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6

2. สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

2.1 ภาษาไทย

2.2 คณิตศาสตร์

2.3 วิทยาศาสตร์

2.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

2.6 ศิลปะ

2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.8 ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การสอนภาษาไทยในปัจจุบันเปลี่ยนแนวคิดไปจากเดิม เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาในการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและปัญหาสังคม เน้นการสอนภาษาในฐานะเครื่องมือของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาตนเอง นอกจากนั้นยังต้องสอนภาษาเพื่อพัฒนาความคิด ขณะเดียวกันการสอนภาษาไทยจะต้องเน้นการรักภาษาไทยในฐานะเป็นวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ การใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม ผู้เรียนจะต้องมีทักษะการใช้ภาษาได้ถูกต้อง สละสลวย ตามหลักภาษา อ่านวรรณคดีที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ในรูปหลักภาษาและสังเขปมายาวนาน เพื่อศึกษาเรื่องราวของชีวิตที่จะทำให้ชีวิตทัศน์และโลกทัศน์ของผู้อ่านกว้างขวางขึ้นเข้าใจสภาพสังคมและ วัฒนธรรมทั้งในอดีตปัจจุบันและสังคมในอนาคตรวมถึงการศึกษาภูมิปัญญาทางภาษาในท้องถิ่นต่างๆ (กรมวิชาการ. 2544: 1)

ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์วิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้ภาษาไทยนี้ยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี ชีวิตทัศน์ โลกทัศน์ และสุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กรมวิชาการ. 2544: 3)

ภาษาไทยมีวิวัฒนาการต่อเนื่องมานับเป็นพันปี และมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าของชาติ พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงคิดประดิษฐ์อักษรไทย (ลายสือไทย) ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 1826 และอักษรไทยได้เปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ ตกทอดมาเป็นอักษรไทยที่ได้ใช้อยู่ในปัจจุบัน ทำให้คนไทยมีอักษรของชาติไทยใช้ในการติดต่อ การบันทึกเรื่องราว

การเรียนรู้ การดำเนินชีวิตในสังคม ฯลฯ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญ จำเป็นที่คนไทยทุกคนจะต้องศึกษาและฝึกฝนจนเกิดทักษะเพื่อใช้ติดต่อระหว่างคนไทยหรือชนชาติอื่นที่รู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในที่นี้จะได้ประมวลความสำคัญของภาษาไทยบางประการดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544: 4-7)

1. เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เมื่อเรามีความคิด มีอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการ ฯลฯ และต้องการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและความต้องการนั้น เรากจะใช้ภาษาสื่อความหมายไปสู่ผู้อื่นด้วยการพูดและการเขียน รวมทั้งใช้ภาษาทำความเข้าใจเรื่องราว ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ฯลฯ กับผู้อื่นด้วยการฟัง การอ่านและการดู

ภาษาใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันมักเป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการ เช่น การพูดคุยสนทนา การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัว เป็นต้น ผู้ใช้มักมุ่งให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างรวดเร็วและมักไม่เคร่งครัดระเบียบกฎเกณฑ์ในการใช้ภาษา ภาษาลักษณะนี้จึงมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็วผันแปรไปตามบุคคลและโอกาสการสื่อสาร เช่น ภาษาของวัยรุ่น ภาษาในสื่อสารมวลชน เป็นต้น ส่วนการสื่อสารที่เป็นทางการไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียน ผู้ใช้ภาษามักเคร่งครัดระเบียบกฎเกณฑ์การใช้ภาษา เลือกสรรคำที่ใช้ติดต่อสื่อสารให้ถูกต้องตรงความหมายเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์

นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกันในวงวิชาการเฉพาะกลุ่มเฉพาะอาชีพซึ่งมีภาษา และศัพท์เฉพาะภาษาไทยจึงมีศัพท์เฉพาะสาขา มีศัพท์บัญญัติใหม่ๆ ที่ใช้ในวงการต่างๆ เช่น ธุรกิจ เทคโนโลยี เพื่อติดต่อสื่อสารกับคนในวงการนั้นๆ การได้ศึกษาความหมายของภาษาและศัพท์เฉพาะวงการต่างๆ รวมทั้งสามารถนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ความรู้และประสบการณ์อันมีคุณค่าของบรรพบุรุษได้มีการใช้ภาษาบันทึกและบอกเล่าสืบต่อๆ กันมาผ่านยุคสมัยมารุ่นแล้วรุ่นเล่า คนรุ่นหลังจะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือศึกษาแสวงหาความรู้ประสบการณ์และรับสิ่งที่เป็นประโยชน์นั้นมาใช้พัฒนาตนและสังคมต่อไป

การแสวงหาความรู้และประสบการณ์โดยการฟัง การอ่านและการดูจากบุคคลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และสภาพแวดล้อมรอบตัว ภาษาจะช่วยพัฒนาสติปัญญา กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การวิจารณ์ จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ นอกจากนั้น การใช้ภาษาโดยการพูดและการเขียน เพื่อแสดงข้อมูลความรู้ และวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นต่างๆ แลกเปลี่ยนกับผู้อื่นทำให้เกิดความรู้และประสบการณ์ที่อ่องงาม ทำให้เป็นผู้มีชีวิตทัศน์และโลกทัศน์ที่สอดคล้องกับยุคสมัย สามารถติดตามความเจริญก้าวหน้าของศาสตร์ต่างๆ และทำให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ภาษายังเป็นเครื่องมือในการรับและถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรมที่พึงประสงค์จากคนรุ่นก่อนและจากสังคม เพื่อปลูกฝังและหล่อหลอมให้เป็นผู้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมตามที่สังคมคาดหวัง ในขณะที่เดียวกันการเปลี่ยนแปลงเจตคติและค่านิยมบางประการที่ไม่เหมาะสมก็กระทำโดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือโน้มน้าวใจ และชี้แนะให้เห็นโทษของเจตคติหรือค่านิยมที่ไม่เหมาะสมแล้วใช้ภาษาชักจูงให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของเจตคติและค่านิยมที่ต้องการปลูกฝัง ภาษาจึงเป็นเครื่องมือของการศึกษา การถ่ายทอดและสืบต่อสิ่งต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และประพฤติปฏิบัติตาม

3. เป็นเครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่สันติสุขนั้น สมาชิกในสังคมจะต้องมีความเข้าใจอันดีต่อกัน มีความร่วมมือร่วมใจกันทำงานเพื่อพัฒนาสังคมให้มีความก้าวหน้าตามเป้าหมายร่วมกัน อย่างไรก็ตามการอยู่ร่วมกันในหมู่คนจำนวนมากบางครั้งอาจมีปัญหาและอุปสรรคในการสื่อสาร อันเนื่องจากการใช้ภาษาดังนั้นการใช้ภาษาไทยที่สื่อความหมายได้ชัดเจน ไม่กำกวม เยิ่นเย้อ จะก่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีความร่วมมือในสังคม ในการสร้างปัญหาและความแตกแยก คนในสังคมย่อมมีความเข้าใจที่ดีต่อกันก่อให้เกิดสันติสุขในสังคม

สังคมไทยแม้ว่าจะมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมโดยส่วนรวมร่วมกันก็ตาม แต่ก็ยังมีกลุ่มคนบางกลุ่มที่มีถิ่นที่อยู่ วิถีชีวิตและภาษาเฉพาะกลุ่มแตกต่างกัน โดยจะมีภาษาของกลุ่มคนสำหรับสื่อสารกันในกลุ่ม เช่น ภาษาถิ่นต่างๆ ภาษาชนกลุ่มน้อย จึงมีการกำหนดให้ใช้ภาษาร่วมกัน เรียกว่า ภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐานที่คนทุกกลุ่มทุกถิ่นยอมรับและนำมาใช้สื่อสารให้เข้าใจตรงกันทั้งในการศึกษาในทางราชการและในสื่อสารมวลชน การใช้ภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐานได้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกันในสังคมไทยโดยส่วนรวมและสร้างความเป็นเอกภาพของชาติ

นอกจากภาษาไทยจะทำให้คนในสังคมปัจจุบันมีความเข้าใจที่ดีต่อกันแล้ว ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของบรรพบุรุษในรูปของวรรณคดีและวรรณกรรม การอ่านและการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละสมัยทำให้ชนรุ่นหลังรับรู้และเข้าใจความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้แต่ง ชีวิตความเป็นอยู่ เหตุการณ์ ลักษณะสังคมและวัฒนธรรมสมัยนั้นๆ ด้วย

4. เป็นเครื่องสร้างเอกภาพของชาติ สังคมจะเป็นปึกแผ่นมั่นคงและเจริญรุ่งเรืองก็เพราะคนสังคมมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และมีความรู้สึกผูกพันเป็นพวกพ้องกัน เพราะคนไทยมีภาษาไทยที่เป็นภาษากลางหรือภาษามาตรฐานใช้ร่วมกัน ภาษาไทยยังแสดงให้เห็นถึงชาติไทยมีอารยธรรมและมีความเจริญรุ่งเรือง มีภาษาไทยใช้เป็นภาษาประจำชาติที่ใช้สื่อสารกัน ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของชาติ เป็นพลังสำคัญทำให้คนไทยเกิดความปรองดองและร่วมมือกันที่จะพัฒนาชาติไทยให้เจริญก้าวหน้ามั่นคงต่อไป

บางชาติมีภาษาสื่อสารจำนวนมาก เช่น ประเทศอินเดียมีภาษานับร้อยภาษา การสื่อสารจึงมีอุปสรรคไม่สามารถทำความเข้าใจได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพเพราะแต่ละกลุ่มมีภาษาใช้เป็นของตนเอง ทำให้มีความคิดเห็นแตกแยกขัดแย้ง มีความรู้สึกว่าเป็นคนต่างกลุ่ม จึงขาดความเป็นเอกภาพในชาติ ซึ่งเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนาชาติแม้อินเดียจะมีภาษากลางของชาติที่กำหนดให้ใช้ในการติดต่อกัน แต่ก็ไม่สามารถทำให้คนแต่ละกลุ่มมีความคิดและมีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันได้อย่างสนิทใจ ต่อชาติไทยถึงแม้ว่าจะมีภาษาถิ่นใช้ แต่ก็ยังเป็นภาษาถิ่นที่สามารถใช้สื่อสารสร้างความเข้าใจกันได้

5. เป็นเครื่องมือช่วยจรรโลงใจ โดยธรรมชาติมนุษย์ทุกเพศทุกวัยต้องการได้รับความจรรโลงใจในชีวิตอยู่เสมอเด็กเล็กๆ ต้องการฟังเสียงเพลงกล่อม เมื่อโตขึ้นฟังเสียงเพลงทั้งบทร้องและทำนองย่อมทำให้เกิดความสำราญใจ อ่านหรือฟังนิทาน นิยาย บทกวี สารคดี บันเทิงคดี คำอวยพร สุภาพคดี ฯลฯ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สรรถ้อยคำอันประณีต ไพเราะ และมีข้อคิดที่ลึกซึ้ง เป็นภาษาเรียงร้อยให้เกิดความจรรโลงใจแก่ผู้อ่านและผู้ฟัง

สื่อสารมวลชนในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญยิ่งในการให้ความจรรโลงใจแก่คนในสังคม นอกเหนือไปจากประโยชน์ด้านอื่นๆ สื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์นั้น ต้องใช้ภาษาเป็นหลักในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอยู่แล้ว ส่วนสื่อมวลชนประเภทวิทยุกระจายเสียง วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ก็ต้องใช้ภาษาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการนำเสนอด้วย จึงจะทำให้ผู้ฟัง ผู้ชมได้เข้าใจข้อมูลข่าวสารอย่างชัดเจน เพิ่มรสชาติและเกิดความจรรโลงใจได้เต็มที่

เรื่องราวที่ช่วยให้เกิดความจรรโลงใจและความชื่นบานจำเป็นต้องอาศัยภาษาเป็นสื่อภาษาไทยจึงมีความสำคัญช่วยให้ชีวิตคนไทยมีความสุขขึ้นเรื่อย ๆ มีสุขภาพจิตที่ดี ไม่เคร่งเครียด เกิดความคิดสร้างสรรค์และสังคมไทยดำรงอยู่ได้ด้วยดี

ดังนั้น ภาษาไทยจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตและความเป็นปึกแผ่นของสังคมไทย คนไทยจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทยต้องทำความเข้าใจและศึกษาหลักเกณฑ์ทางภาษาและฝึกฝนให้มีทักษะฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร เรียนรู้ การเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การสร้างความเป็นเอกภาพของชาติและความจรรโลงใจ เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารของคนในชาติ ใช้ทำความเข้าใจกันและใช้ภาษาประกอบกิจการงานทั้งส่วนตน ครอบครัว และกิจกรรมในสังคมและประเทศชาติ ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบัน และยังเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นการเรียนการสอนภาษาไทย จึงต้องสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และสอน

ภาษาไทยให้คนรักการอ่าน การเขียน ที่จะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ บันทึกความรู้ และข้อมูลข่าวสารใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาให้ผู้เรียนเกิดความชื่นชมซาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมตลอดจนภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นส่วนสร้างเสริมความงดงามในชีวิต

ภาษาเป็นสื่อของความคิด ผู้เรียนที่มีภาษาใช้กว้างขวางมาประมวลคำในการใช้พูด ฟัง อ่าน เขียนมาก ผู้เรียนจะคิดได้กว้างขวางลึกซึ้ง และสร้างเสริมความชาญฉลาด สามารถคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจฉัยอย่างมีเหตุผล ดังนั้น การสอน ภาษาไทยจำเป็นต้องเสริมสร้างให้ผู้เรียนขยายประมวลคำทั้งการพูด การฟัง การอ่านและการเขียนให้มาก เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหา วินิจฉัยเรื่องราวและส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างมีเหตุผล ใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์และใช้ภาษาอย่างสละสลวยซึ่งจะช่วยสร้างเสริมบุคลิกภาพของผู้ใช้ภาษาให้เกิดความน่าเชื่อถือ

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราว ความรู้และประสบการณ์ การพูดและการเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ ส่วนการดูเป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ทั้งโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละคร คอมพิวเตอร์ ตลอดจนการ์ตูนและสามารถแสดงทรรศนะข้อมูลข่าวสารด้วยการพูดและการเขียน การดูจึงเป็นการเรียนรู้และการแสดงทรรศนะของตน และการดูนับวันจะมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต ผู้เรียนจะต้องประเมินสิ่งที่ดูและใช้การดูให้เป็นประโยชน์ในการหาความรู้ การเรียนภาษาไทยจึงคงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถเลือกใช้คำเรียบเรียงความคิด ความรู้ให้ชัดเจน ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักภาษาใช้ถ้อยคำตรงตามความหมาย ถูกต้องตามฐานะของบุคคล และสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาษาไทยมีส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ ได้แก่ กฎเกณฑ์ทางภาษาหรือหลักการใช้ภาษา ผู้ใช้ภาษาจะต้องเรียนรู้หลักภาษาไทยและใช้ได้ถูกต้อง ส่วนวรรณคดีและวรรณกรรมตลอดจนบทร้องเล่น เพลงกล่อมเด็ก ปริศนาคำทาย เพลงพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นบ้านที่เป็นคติชนหรือภูมิปัญญาทางภาษา ที่ถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต ความงดงามทางภาษาในบทประพันธ์ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง เป็นส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระช่วยทำให้เกิดความซาบซึ้งและความภาคภูมิใจในสิ่งที่บรรพบุรุษได้สั่งสมและบอกกล่าวถึงความดี ความงาม การประพฤติตนไว้ในวรรณคดีและในคติชน ซึ่งสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

การเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมในส่วนของบทร้อยกรองผู้เรียนจะต้องเห็นความงามของถ้อยคำในบทร้อยกรองเข้าใจเรื่องราวของวรรณคดี สามารถท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะจะเป็นต้นทุนหรือพื้นฐานของการแต่งบทร้อยกรอง ดังนั้นการเรียนการสอนจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ท่องจำบทอาขยานที่เป็นบทร้อยกรองที่ไพเราะด้วย และการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สังคม ชีวิตและวัฒนธรรมของคนไทยอีกด้วย

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ และนักเรียนส่วนหนึ่งมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนอาจใช้ Word Processing ในการเรียนภาษาไทย การรวบรวมข้อมูลข่าวสาร การเขียนโครงงาน การเขียนรายงานด้วยแผ่นดิสก์ส่งครูแทนที่จะเขียนรายงานเป็นแผ่นกระดาษ การใช้ Word Processing จะช่วยให้นักเรียนใช้ในกระบวนการเขียน จะใช้ในการปรับปรุงพัฒนาบทเขียนของนักเรียนทั้งในขั้นยกร่าง ขั้นปรับปรุง พัฒนาและสามารถพิมพ์รายงานออกมาด้วยความเรียบร้อย เป็นการเขียนขั้นสุดท้ายและต่อไป นักเรียนอาจใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ใช้ E - Mail ในการส่งข้อมูลข่าวสาร การเรียนรู้กับเพื่อนทั้งในโรงเรียนและเพื่อนต่างโรงเรียน ดังนั้นครูภาษาไทยจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการเชื่อมโยงเทคโนโลยี นักเรียนอาจเชื่อมโยงสอบถามปัญหาการเรียนกับครูโดยใช้โทรศัพท์มือถือ หรือทางคอมพิวเตอร์ก็ได้ซึ่งจะเป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน แม้แต่การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มาใช้ก็จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมากขึ้นในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่พ้น (กรมวิชาการ. 2544: 8-10)

คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คุณภาพของผู้เรียนภาษาไทย เมื่อจบแต่ละช่วงชั้น ผู้เรียนต้องมีความรู้ความสามารถดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ. 2544: 10-15)

ช่วงชั้นที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 1 – 3

- อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็ว
- เข้าใจความหมาย และหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ ประโยคและเข้าใจข้อความที่อ่าน
- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาคิด คาดคะเนเรื่องราวหรือเหตุการณ์และกำหนด

แนวทางการปฏิบัติ

- เลือกอ่านหนังสือที่เป็นประโยชน์ทั้งความรู้และความบันเทิง
- พูดย่อและเขียนแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ
- จัดบันทึกความรู้ ประสบการณ์ และเรื่องราวในชีวิตประจำวัน

- จับใจความสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม สนทนา แสดงความคิดเห็น เล่าเรื่องถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์จากเรื่องที่ฟังที่ดู
- เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยมาตรฐานและภาษาไทยถิ่น
- ใช้คำคล้องจองแต่งบทร้อยกรองง่ายๆ
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและนำไปใช้ในการพูดและการเขียน
- นำปริศนาคำทาย และบทร่ำเล่นในท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการเล่น
- ใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ และใช้ได้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์
- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- มีมารยาทการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด
- มีนิสัยรักการอ่านและการเขียน

ช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

- อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็วขึ้น
- เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ จับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ดีความ สรุปลความ
- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้แก้ปัญหา ตัดสินใจ คาดการณ์ และใช้ การอ่าน เป็นเครื่องมือในการพัฒนาตน
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้
- เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมาย เขียนอธิบาย เขียนชี้แจงการปฏิบัติงาน และรายงาน เขียนเรื่องราวจากจินตนาการและเรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง จดบันทึกความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์และการสังเกตอย่างเป็นระบบ
- สรุปลความ วิเคราะห์เรื่องที่ฟังที่ดู และเปรียบเทียบกับประสบการณ์ในชีวิต
- สนทนา ได้ตอบ พูดแสดงความรู้ ความคิด ความต้องการ พูดวิเคราะห์ เรื่องราว พูดต่อหน้าชุมชน และพูดรายงาน
- ใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการอยู่ร่วมกันในสังคม รวมทั้งใช้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์
- เข้าใจลักษณะของคำ คำภาษาถิ่นและคำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในภาษาไทย
- ใช้ทักษะทางภาษาเพื่อประโยชน์ได้ตามจุดประสงค์

- ใช้หลักการพิจารณาหนังสือ พิจารณาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เห็นคุณค่าและนำประโยชน์ไปใช้ในชีวิต
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและนำไปใช้ในการพูดและการเขียน
- แต่งภาพย์และกลอนง่ายๆ
- เล่านิทานพื้นบ้านและตำนานพื้นบ้านในห้องถิ่น
- มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด มีนิสัยรักการอ่าน และการเขียน

ช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3

- อ่านอย่างมีสมรรถภาพ และอ่านได้เร็วยิ่งขึ้น
- เข้าใจวงคำศัพท์ที่กว้างขึ้น สำนวนและโวหารที่ซึ่ง แสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ ประเมินค่าเรื่องที่อ่านอย่างมีเหตุผล
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศ
- เขียนเรียงความ ย่อความและจดหมาย เขียนอธิบาย ชี้แจง รายงานเขียน แสดงความคิดเห็น แสดงการโต้แย้ง และเขียนเชิงสร้างสรรค์
- สรุปความ จับประเด็นสำคัญ วิเคราะห์ วินิจฉัยข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และจุดประสงค์ของเรื่องที่ฟังและดู
- รู้จักเลือกใช้ภาษาเรียบเรียงข้อความได้อย่างประณีต จัดลำดับความคิดขั้นตอนในการนำเสนอตามรูปแบบของงานเขียนประเภทต่างๆ
- พุดนำเสนอความรู้ ความคิด การวิเคราะห์และการประเมินเรื่องราวต่างๆ อย่างเหมาะสม
- เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการนำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย
- ใช้ภาษาแสดงความคิดเห็น สร้างความเข้าใจ โน้มน้าวใจ ปฏิเสธ เจรจา ต่อรองด้วยภาษาและกริยาท่าทางที่สุภาพ
- ใช้ทักษะทางภาษาในการแสวงหาความรู้ การทำงานและใช้อย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์
- ใช้หลักการพินิจคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม พิจารณาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เห็นคุณค่าและนำประโยชน์ไปใช้ในชีวิต
- แต่งภาพย์ กลอน และโคลง
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะ และนำไปใช้กล่าวอ้างในการพูดและการเขียน

- ร้องเล่นหรือถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านและบทกล่อมเด็กในท้องถิ่น
- มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด และมีนิสัยรักการอ่านการเขียน

ช่วงชั้นที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6

- อ่านอย่างมีวิจารณญาณและมีประสิทธิภาพ
- ตีความ แปลความ และขยายความเรื่องที่อ่านอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์วิจารณ์ ประเมินค่าเรื่องที่อ่าน
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้
- เขียนเชิงวิชาการ เขียนอธิบาย ชี้แจง เขียนโน้มน้าวใจ เขียนแสดงทรรศนะ เขียนบันทึกคดีและสารคดี เขียนเชิงสร้างสรรค์
- ตั้งประเด็นหัวข้อการเขียนได้ตามจุดประสงค์ เรียบเรียงงานเขียน โดยมีการอ้างอิง ข้อมูล สารสนเทศได้อย่างถูกต้อง
- นำความรู้จากการฟังและดูสื่อรูปแบบต่างๆ มาใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และแสดงความคิดเห็น และสามารถวิเคราะห์ วิจารณ์ได้อย่างมีเหตุผล
- พูดในโอกาสต่างๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการพูดโน้มน้าวจิตใจ พูดเพื่อความบันเทิง พูดแสดงความคิดเห็น
- ใช้ภาษาพัฒนาการเรียน การทำงาน และการประกอบอาชีพ สร้างสรรค์งานเชิงวิชาการและใช้อย่างสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์
- เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของภาษา รวมทั้งอิทธิพลของภาษาถิ่น และภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทย
- เข้าใจประวัติวรรณคดี วรรณกรรมในแต่ละยุค และใช้หลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้นพิจารณาเรื่องที่อ่านและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- แต่งกาพย์ กลอน โคลง ฉันท์ และร่ายได้
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและมีคุณค่านำไปใช้ในการกล่าวอ้างทั้งการพูดและการเขียน
- ศึกษารวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้าน ศึกษาความหมายของภาษาถิ่น สำนวน ภาษิตที่มีในวรรณกรรมพื้นบ้าน และวิเคราะห์คุณค่าทางด้านภาษาและสังคม
- มีมารยาทการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด และมีนิสัยรักการอ่าน การเขียน

คุณภาพของผู้เรียนที่กำหนดในแต่ละช่วงชั้นนั้น เป็นคุณภาพที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องฝึกทักษะต่างๆ อย่างต่อเนื่องตามที่กล่าวไว้ในช่วงชั้นต้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานทางภาษาอย่างต่อเนื่อง

สาระของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ลักษณะของหลักสูตร

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดเป็นกรอบและทิศทางการพัฒนาหลักสูตรภาษาไทยของสถานศึกษาเช่นเดียวกับกลุ่มวิชาอื่นๆ สถานศึกษาจะนำไปพัฒนาเป็นหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้เป็นแนวทางเดียวกันทั้งประเทศตามมาตรฐานการเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มีดังนี้ (กรมวิชาการ. 2544: 16-17)

1. กำหนดสาระที่เป็นองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (Strand) ซึ่งเป็นแก่นความรู้ทางภาษาที่ผู้สอนต้องนำไปขยายรายละเอียดและจัดให้เหมาะสมกับผู้เรียน และสภาพแวดล้อมในห้องเรียน ประกอบด้วย การอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม

2. กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มวิชาละ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นของแต่ละสาระ เพื่อระบุสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องเรียนและสมรรถฐานที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อันเป็นคุณภาพของผู้เรียนที่ผู้สอนจะยึดเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้

3. กำหนดหลักสูตรเป็นช่วงชั้น ทั้งมาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น โดยแบ่งเป็น 4 ช่วงชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 มีการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรทุกช่วงชั้นมิใช่เฉพาะช่วงชั้นที่จะสอนเท่านั้น เพื่อเห็นภาพการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

4. กำหนดเวลาเรียนตามความเหมาะสมในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 กำหนดเวลาเรียนเป็นรายปี ส่วนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 กำหนดเวลาเรียนเป็นรายภาคและเป็นหน่วยกิต

ทั้งนี้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดเวลาเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จัดเวลาเรียนเฉพาะภาษาไทยและคณิตศาสตร์ใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 50 (เวลาเรียนตลอดปี 800 - 1,000 ชั่วโมง) เพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้และวางทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการอ่าน เขียนและการคิดคำนวณ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ให้จัดเวลาเรียน เฉพาะภาษาไทยและคณิตศาสตร์ใช้เวลาเรียนประมาณร้อยละ 40 (เวลาเรียนตลอดปี 800 – 1,000 ชั่วโมง) ทั้งนี้ยังให้ความสำคัญต่อภาษาไทยและให้ความสำคัญต่อวิทยาศาสตร์มากขึ้น ภาษาไทยยังต้องฝึกฝนทบทวนอยู่เป็นประจำเพื่อเป็นพื้นฐานในระดับสูง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี กำหนดเวลาเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ให้มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน กลุ่มภาษาไทย คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ยังคงมีความสำคัญควรจัดเวลาเรียนให้มากกว่ากลุ่มอื่น สำหรับผู้เรียนที่มีความประสงค์จะศึกษาต่อ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค คำนวณหน้าของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา 1 หน่วยกิต การจัดเวลาและสาระการเรียนรู้เป็นการเริ่มเข้าสู่การเรียนเฉพาะสาขา จึงให้มีการเลือกเรียนของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้และจัดให้มีรายวิชาเพิ่มเติมใหม่ เป็นรายวิชาที่น่าสนใจหรือมีความยากในระดับสูงขึ้นไปจัดเป็นรายวิชาสั้นๆ หรือรายวิชาเดี่ยว หรือรวมกันในลักษณะบูรณาการเป็นรายวิชาเลือกเฉพาะทาง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะเป็นหลักสูตรมาตรฐาน (Standard – Based Curriculum) และมีลักษณะเป็นหลักสูตรสมรรถฐาน (Competency – Based Curriculum) กล่าวคือ หลักสูตรจะมีสาระการเรียนรู้ (Strand) เป็นกลุ่มเนื้อหาและทักษะที่จะต้องสอน แต่ละสาระการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ (Standard) เป็นตัวกำหนดคุณภาพของการจัดการศึกษา แต่ละมาตรฐานการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น (Benchmark) เป็นสมรรถฐานที่ผู้เรียนเรียนจบการศึกษาแต่ละช่วงชั้นจะต้องมีความรู้ความสามารถในการเรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น มาตรฐานการเรียนรู้จึงเป็นข้อกำหนดคุณลักษณะและความสามารถของผู้เรียนที่ครูจะจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะและความสามารถดังกล่าว ส่วนมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นกำหนดสาระการเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐานเนื้อหา (Content Standard) ซึ่งส่วนมากจะเขียนเป็นความคิดรวบยอด กำหนดเนื้อหาการสอนและมาตรฐานการปฏิบัติ (Performance Standard) กำหนดคุณสมบัติที่เป็นความสามารถการปฏิบัติงานและคุณธรรม จริยธรรม มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นจะกำหนดความรู้ หลักการให้เกิดความคิดระดับสูง มีทักษะและกระบวนการและมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ซึ่งครูจะนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน เชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนสู่ชีวิตจริงและสู่สังคมภายนอก และเป็นแนวทางการประเมินผลเพื่อพิจารณาความสำเร็จของผู้เรียน สถานศึกษาจะต้องนำมาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นพัฒนาเป็นหลักสูตรของสถานศึกษาเอง ให้สอดคล้องกับสภาพ

สังคมและชุมชน และยังเป็นแนวทางการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาและยังใช้เป็นเกณฑ์การประเมินคุณภาพของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ขณะเดียวกันหน่วยงานที่ทำหน้าที่ประเมินคุณภาพของสถานศึกษาจะใช้มาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จัดทำเครื่องมือประเมินคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาเพื่อการประกันคุณภาพ นอกจากนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจะใช้มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นตรวจสอบคุณภาพการเรียนของผู้เรียน และใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจในการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ให้เข้าสู่มาตรฐานที่กำหนด และผู้ปกครองยังใช้มาตรฐานตรวจสอบผลการเรียนของบุตรหลานของตนได้อีกด้วย (กรมวิชาการ. 2544: 17-18)

แนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างสติปัญญาและพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบการคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสามารถในการคิดระดับสูงและคิดแบบองค์รวม สามารถคิดสร้างสรรค์ตนเอง สังคม ประเทศชาติและโลก นอกจากนั้นยังมุ่งพัฒนาการทางอารมณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเองเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งในอารมณ์อย่างถูกต้องเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยกำหนดว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพใช้การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (กรมวิชาการ. 2544: 48)

แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวความคิดที่มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา การเรียนรู้

ปัจจุบันบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กล่าวคือผู้เรียนจะต้องรู้วิธีการเรียนให้ประสบผลสำเร็จ รู้วิธีการแสวงหาความรู้ รู้วิธีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร

สามารถใช้ทักษะทางภาษาเพื่อการอภิปราย การรายงาน การแสวงหาความรู้ สามารถจดบันทึก ความรู้จัดหมวดหมู่ความรู้และเชื่อมโยงความรู้ใหม่และข้อมูลข่าวสารได้อย่างเป็นระบบ ผู้เรียน จะสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่วนตัวผู้สอนก็จะปรับบทบาทจากการให้ความรู้โดยการบอก การบรรยาย เป็นการวางแผนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรม ให้วิธีการเรียนรู้ ให้หลักการของศาสตร์ที่จะสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและสรุปความรู้ ประเมินผลตนเอง ปรับปรุงตนเองให้พัฒนาก้าวหน้า บทบาทของครูจะมีบทบาทวางตน ให้ศิษย์ไว้วางใจ น่าเคารพ และเป็นผู้ทรงความรู้ เป็นที่ปรึกษาแก่ศิษย์ รับฟังความคิดของศิษย์ รับรู้ความรู้ลึกของศิษย์ วางตนเป็นแบบอย่างที่ดีเป็นตัวแบบในการประพฤติปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความสำคัญในเรื่องต่อไปนี้ (กรมวิชาการ. 2544: 48-50)

1. การเรียนรู้ที่มีความสุข เป็นการจัดการเรียนการสอนในบรรยากาศที่เป็นอิสระ แต่มีระเบียบวินัยในตนเอง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนของตน และผู้เรียนได้พัฒนาตนเองเต็มศักยภาพ แนวทางในการจัดการเรียนการสอน คือ บทเรียนมีความหมายและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนกิจกรรมเรียนรู้หลากหลาย ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีสื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถและน่าสนใจ การประเมินผลมุ่งเน้นศักยภาพของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่มผู้สอนกับ ผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

2. การเรียนรู้แบบองค์รวม เป็นการเรียนรู้จากการบูรณาการสาระการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้เข้าด้วยกัน สาระการเรียนรู้จะเรียนจากเรื่องใกล้ตัว ที่อยู่อาศัย ท้องถิ่นของตน สังคม ประเทศชาติ สิ่งแวดล้อม เรื่องของสังคมโลก การเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มที่เกิดขึ้นในสังคมโลก การเรียนรู้แบบองค์รวมเป็นการบูรณาการความรู้ความเข้าใจเรื่องที่เรียนให้ลึกซึ้งครอบคลุมปัญหา และมีความหมายต่อการนำไปใช้ในการดำรงชีวิต และการแก้ปัญหาของสังคม

3. การเรียนรู้จะต้องปรับวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนต้องมีลีลาการเรียนรู้ (Learning Styles) ของตน มีอิสระในการเรียนรู้ที่มีความรับผิดชอบ มีวินัยในตนเอง หากการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนขาดระเบียบวินัยขาดความเข้มแข็งด้านจริยธรรม ขาดความรับผิดชอบ ขาดความอดทน และความมุ่งมั่นต่อความสำเร็จ และขาดวินัยในการปฏิบัติงาน การเรียนการสอนย่อมล้มเหลว ดังนั้นครูจำเป็นต้องปลูกฝังและสร้างวินัยในตนเองควบคู่ไปกับวิธีการเรียนรู้

4. การเรียนรู้จากการคิดและการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้โดยการประมวลข้อมูลความรู้จากประสบการณ์ต่างๆ มาวิเคราะห์ให้เป็นความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ เพื่อนำความรู้และวิธีการไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกัน ผู้เรียนจะแสวงหาข้อมูลจากการอ่าน การสัมภาษณ์ การดูสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ การฟัง แล้วจดบันทึกข้อมูลนำมาวิเคราะห์ คิด

อย่างรอบคอบและนำความรู้ไปปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากแหล่งเรียนรู้ สื่อ เหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว นำมาสรุปผลสร้างความรู้ด้วยตนเอง

5. การเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นด้วยการ แลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ด้วยการนำข้อมูลมาศึกษา ทำความเข้าใจร่วมกัน คิดวิเคราะห์ ตีความ แปลความ สังเคราะห์ข้อมูลและประสบการณ์ สรุป เป็นข้อความรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นการปลูกฝังคุณ ธรรมการอยู่ร่วมกันและการทำงานร่วมกันทำให้พัฒนาทั้งทักษะทางสังคม และทักษะการทำงาน ที่ดี

6. การเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนและมีส่วนร่วมในผลงาน เป็นการให้ ผู้เรียนร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การจัดนิทรรศการ การเขียนความรู้เป็นบทความ หรือจัดทำสมุดวิเคราะห์ความรู้ จัดทำแผนภูมิ การรายงานหน้า ชั้น การจัดอภิปรายความรู้ การแสดงบทบาทสมมติ และการแสดงละคร ฯลฯ ผู้เรียนจะเกิดการ เรียนรู้ทักษะกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม มีความเป็นประชาธิปไตย รู้จักบทบาท หน้าที่ แบ่งความรับผิดชอบ ปรีกษาหรือ ติดตามผล ประเมินผลงาน และบูรณาการความรู้จากหลาย วิชา

7. การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ลีลาการเรียนรู้และความถนัดใน การเรียนของตนเอง ผู้เรียนจะรู้กระบวนการเรียนรู้จากการที่ผู้สอนเปิดโอกาสและจัดสถานการณ์ให้ ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม เกิดการศึกษาวิเคราะห์และสรุปผลการ เรียนรู้เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ต่อไป

8. การเรียนรู้เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ เป็นการนำความรู้ที่ได้จากการเรียน เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการ ปฏิบัติงาน ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการสังเคราะห์ ทักษะการจัดการ ทักษะการดำเนินชีวิต และการมีมนุษยสัมพันธ์ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรแกนกลางสำหรับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งสติปัญญา ความรู้ ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ คุณธรรม จริยธรรมในการดำรงชีวิต มีค่านิยมที่ดีสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมี ความสุข และเน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาคน และการดำรงชีวิตในสังคม มี ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และการส่งเสริมภูมิปัญญาไทย ภาษาไทยไม่เพียงแต่เฉพาะใน ฐานะภาษาประจำชาติซึ่งคนไทยทุกคนพึงต้องรักษาและสืบสานภาษาไทยให้คงอยู่ตลอดไปเท่า นั้นแต่ยังเป็นเครื่องมือการสื่อสารของคนในชาติที่จะต้องใช้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน เกิดความร่วมมือกันดำเนินกิจกรรมต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกัน ดังนั้น สถานศึกษาซึ่งทำหน้าที่พัฒนาคนในชาติจะต้องถือเป็นหน้าที่ในการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความสามารถใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและภาคภูมิใจในการใช้ภาษาไทย ในฐานะเป็นวัฒนธรรมของชาติ

การวัดและประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนเป็นภารกิจที่มีความ ยุ่งยาก แม้ว่าการทดสอบจะทำการทดสอบตามเกณฑ์ก็ตามแต่การวัดและประเมินผลจะต้องถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งต้องดำเนินการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลควบคู่กันไป เป็นการบูรณาการหรือประสมประสานการวัดและประเมินผลกับการเรียนการสอนเข้าด้วยกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาการวัดและประเมินผลจะมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน เพราะการวัดและประเมินผลกับการเรียนรู้อมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด การประเมินผลจะมีผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการเรียนรู้อผลทางตรงก็คือ จะให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้อที่มีประสิทธิภาพ ส่วนผลทางอ้อม คือ การประเมินผลจะเป็นตัวชี้้นำการเรียนการสอน ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจึงสามารถนำผลการประเมินทั้ง 2 ลักษณะมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต่อการจัดการศึกษาของสถานศึกษา หากพิจารณาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 22 ระบุว่าจัดการศึกษาที่ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ฉะนั้นผลทางตรงจากการประเมินผู้เรียนจะเป็นข้อมูลที่มีคุณค่าอันจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ฉะนั้นผลทางตรงจากการประเมินผู้เรียนจะเป็นข้อมูลที่มีคุณค่าอันจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้โดยแท้จริง ส่วนผลทางอ้อมมาจากการประเมินผู้เรียน จะเป็นตัวชี้้นำการเรียนการสอนที่ผู้สอนจะใช้เป็นเป้าหมายของการสอนที่จะพัฒนาผู้เรียนและใช้เป็นตัวกำกับวิธีการเรียนการสอน และการเตรียมตัวของผู้เรียนในการวัดและประเมินผล ดังนั้นหากมุ่งพัฒนาการเรียนของผู้เรียน การวัดและการประเมินผู้เรียน ทั้งระหว่างการเรียนการสอนและหลังการเรียนการสอน เพื่อตัดสินผลการเรียนจะต้องกำหนดภาระงานให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการเรียน ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการเรียนจริง และผู้เรียนในฐานะผู้ถูกประเมินจะเตรียมและฝึกฝนตนเอง เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานการเรียนจริงด้วยเช่นกัน (กรมวิชาการ. 2544: 87-88)

การวัดและประเมินผลการเรียนภาษาไทย

การวัดผลและประเมินการเรียนรู้ด้านภาษาเป็นงานที่ยากซึ่งต้องการความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษา ดังนั้น ผู้ปฏิบัติหน้าที่วัดผลการเรียนรู้ด้านภาษาจำเป็นต้องเข้าใจหลักการของการเรียนรู้ภาษา เพื่อเป็นพื้นฐานการดำเนินงาน ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2544: 88-89)

1. ทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียนมีความสำคัญเท่าๆ กัน และทักษะเหล่านี้จะบูรณาการกันในการเรียนการสอนจะไม่แยกฝึกทักษะทีละอย่างจะต้องฝึกทักษะไปพร้อมๆ กัน และทักษะทางภาษา ทักษะหนึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอื่นๆ ด้วย

2. ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภาษาพร้อมกับการพัฒนาความคิด เพราะภาษาเป็นสื่อของความคิด ผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษา มีประมวลคำมาก จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดด้วย ขณะเดียวกันการเรียนภาษาจะเรียนร่วมกันกับผู้อื่นมีการติดต่อสื่อสาร ใช้ภาษาในการติดต่อกับเพื่อนกับครูจึงเป็นการฝึกทักษะทางสังคมด้วย เมื่อผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงทั้งในบริบททางวิชาการในห้องเรียนและในชุมชน จะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาและได้ฝึกทักษะทางสังคมในสถานการณ์จริง

3. ผู้เรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนอย่างถูกต้องด้วยการฝึกการใช้ภาษา มิใช่เรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาแต่เพียงอย่างเดียว การเรียนภาษาจะต้องเรียนรู้ไวยากรณ์หรือหลักภาษา การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการฝึกฝน การเขียนและพัฒนาทักษะทางภาษาของตน

4. ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาเท่ากัน แต่การพัฒนาทางภาษาจะไม่เท่ากัน และวิธีการเรียนรู้จะต่างกัน

5. ภาษากับวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด หลักสูตรจะต้องให้ความสำคัญและใช้ความเคารพและเห็นคุณค่าของเชื้อชาติ จัดกิจกรรมภูมิหลังของภาษาและการใช้ภาษาถิ่นของผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาภาษาไทยของตน และพัฒนาความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับภาษาไทยและกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนภาษาไทยด้วยความสุข

6. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ และทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารและการแสวงหาความรู้ การเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะใช้ภาษาในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การอภิปราย การเขียนรายงาน การเขียนโครงการ การตอบคำถาม การตอบข้อทดสอบ ดังนั้นครูทุกคนไม่ว่าจะสอนวิชาใดก็ตามจะต้องใช้ภาษาที่เป็นแบบแผนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่นักเรียนและต้องสอนการใช้ภาษาแก่ผู้เรียนด้วยเสมอ

หลักการของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ, 2544: 4-789-91)

ประการแรก : การประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

การประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งนี้ เพราะเป้าหมายของการประเมินในชั้นเรียน คือการได้ข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนของผู้เรียนและ ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการสอน แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่า การประเมินผลจะต้องอยู่ในกระบวนการดำเนินงานมิใช่เหตุการณ์เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวแล้วสรุปผลการเรียนการสอน หรือประเมินผล ตอนจบบทเรียนผู้สอนจะต้องปฏิบัติการประเมินผลการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มต้นบทเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน ประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน โดยประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดการสอนแต่ละหน่วย เพื่อให้ได้ข้อมูลมาปรับปรุงการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ผลการประเมินจะใช้ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพการสอนและระดับการเรียนรู้ของนักเรียน

ในกระบวนการประเมิน ผู้สอนต้องตั้งเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า เพื่อรองรับทั้งการสอนและการประเมิน และต้องอธิบายเกณฑ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนทราบ แจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบอย่างสม่ำเสมอ เพื่อผู้เรียนจะได้พัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายตามเกณฑ์ หรือใช้เกณฑ์ในการประเมินตนเอง

ประการที่สอง : การประเมินจะต้องใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

การประเมินผลในชั้นเรียนที่ดีต้องได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ การวัดเพียงครั้งเดียว อย่างเดียว จะให้ข้อมูลที่ไมสมบูรณ์ เนื่องจากจะให้ข้อมูลของผู้เรียนเพียงเวลานั้นเท่านั้น การใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งที่ได้มาด้วยวิธีการที่หลากหลายสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัด และสภาพที่เป็นจริง มีความสำคัญต่อการตัดสินใจโดยรวม เช่นการให้ระดับผลการเรียนหรือการเลื่อนระดับซึ่งในประเด็นนี้จะเห็นว่าสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติมาตราที่ 26 ที่กำหนดให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียนโดยพิจารณาจากการประเมินด้วยวิธีต่างๆ และสอดคล้องกับหลักการในการประเมินผลการเรียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเช่นกัน

ประการที่สาม : การประเมินจะต้องมีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ และยุติธรรม

ความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่น เป็นคุณสมบัติสำคัญของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล การเรียนรู้ของผู้เรียน ความเที่ยงตรงของเครื่องมือเป็นผลอันเนื่องมาจากการใช้เครื่องมือวัดผล การเรียนรู้ที่สามารถวัดสิ่งที่ต้องการวัด เช่น ผู้สอนต้องการวัดความสามารถในการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ของผู้เรียน ผู้สอนจะต้องติดตาม สังเกตการใช้แหล่งความรู้เพื่อการค้น

คว่าข้อมูลในสภาพที่เป็นจริงของผู้เรียน มิใช่การให้ผู้เรียนสอบโดยการเขียนตอบเพื่อแสดงความรู้เกี่ยวกับ การค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุด เพราะถือว่าเป็นวิธีการโดยอ้อมที่ไม่เที่ยงตรง และไม่สามารถสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้เพียงพอ

สำหรับคุณสมบัติด้านความเชื่อมั่น เชื่อถือได้ของข้อมูลนั้น หมายถึงความเชื่อถือได้และความคงเส้นคงวาของผลการประเมินที่ได้ หากการประเมินผู้เรียนคนเดียวกันด้วยเครื่องมือเดียวกัน แต่ให้ผลการประเมินที่แตกต่างกัน คำถามที่ถูกต้องก็คือ เครื่องมือมีความเชื่อถือได้เพียงใด การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนจะช่วยให้ผลการประเมินมีความเชื่อถือได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการประเมินโดยผู้ประเมินคนเดียวหรือหลายคน

ความยุติธรรม หมายถึง การให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสแสดงสิ่งที่เขารู้และสามารถทำได้ กรณีผู้สอนประเมินสิ่งที่ไม่เคยสอนหรือใช้วิธีการประเมินที่สอดคล้องกับการสอน เช่น ถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ในขณะที่การจัดกิจกรรมการสอนเน้นการหาเหตุผลและการแก้ปัญหาถือเป็นการประเมินที่ไม่ยุติธรรม ความรู้สึกส่วนตัวของผู้สอนเกี่ยวกับผู้เรียนมีอิทธิพลต่อการประเมินผู้เรียนและสามารถนำไปสู่ความเป็นธรรมต่อผู้เรียนได้ซึ่งผู้สอนพึงระมัดระวัง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ตนศึกษากับสภาพที่เป็นจริง ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้การประยุกต์ใช้ความรู้กับการดำรงชีวิตประจำวันได้โดยง่าย

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนด้วยวิธีการที่สอดคล้อง สัมพันธ์กับกระบวนการเรียนการสอนดังกล่าว จะทำให้สามารถประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ผลการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และยุติธรรม

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและแหล่งการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 มาตรา 22 – 23 และหมวด 9 มาตรา 63 – 64 (สำนักงานการศึกษาแห่งชาติ.2545 :25-27,64-65)ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษา กระบวนการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษาที่เน้นถึงบทบาทและความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน และแหล่งการเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงคุณภาพของผู้เรียนและผู้สอนให้สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย และแหล่งการเรียนรู้ เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

สื่อการเรียนรู้ภาษาไทย

กรมวิชาการ (2544) ได้กล่าวถึง สื่อการเรียนรู้หรือสื่อการเรียนการสอน เป็นเครื่องมือที่ครูกำหนดขึ้นเพื่อใช้ทำหน้าที่ถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนเนื้อหาประสบการณ์ แนวคิด ทักษะและเจตคติระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือใช้เป็นเครื่องมือการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ใช้สื่อ เพื่อให้เกิดความรู้ฝึกทักษะกระบวนการและสร้างเสริมความรู้สึกนึกคิดจนบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน

การเรียนการสอนเป็นกระบวนการสื่อสารความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ ความคิดเห็น ตลอดจนเจตคติ ซึ่งอาจจะทำได้หลายวิธี และอาจใช้เครื่องมือประกอบการสอนต่างๆ อีกมากมาย โดยที่การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ ผู้เรียนมีทั้งความรู้และคุณธรรม โดยจัดกระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ดังนั้น การสอนโดยการบรรยายหรือการใช้หนังสือเพียงเล่มเดียว ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดหมายตามที่คาดหวังไว้ เพราะในสังคมปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารความรู้สมัยใหม่ ตลอดจนเทคโนโลยีการสื่อสาร ได้แผ่ขยายกว้างขวางอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด จำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพความสามารถของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ให้มีนิสัยใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง โดยใช้แหล่งความรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย กล่าวคือ การเรียนการสอนจำเป็นต้องเลือกสรรสื่อการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบที่จะสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (กรมวิชาการ. 2544: 99-100)

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนจำแนกตามลักษณะของสื่อที่นำมาใช้มี 5 ประเภท คือ (กรมวิชาการ. 2544: 100)

1. สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ใช้ระบบการพิมพ์ เช่น หนังสือเรียน คู่มือหนังสือเสริมประสบการณ์ ใบความรู้ ใบงาน แผ่นพับ แผ่นภาพ แบบฝึก วารสารวิชาการ นิตยสาร จุลสาร ฯลฯ
2. สื่อวัสดุอุปกรณ์ เป็นสื่อสิ่งของต่างๆ เช่น ของจริง หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ กราฟ ฯลฯ
3. สื่อโสตทัศนอุปกรณ์ เป็นสื่อที่นำเสนอด้วยเครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ภาพเลื่อน (Slide) แถบเสียง แถบบันทึกภาพ คอมพิวเตอร์ อาทิ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนอิเล็กทรอนิกส์ และสื่อผสมอื่นๆ ฯลฯ

4. สื่อกิจกรรม เป็นสื่อประเภทวิธีการที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะ ซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น เกม เพลง บทบาทสมมติ การสาธิต สถานการณ์จำลอง การแสดงละคร การจัดนิทรรศการและแสดงผลงาน ทักษะศึกษา การทำโครงการ ฯลฯ

5. สื่อบริบท เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ สภาพแวดล้อมและสภาวะการณ์ต่างๆ เช่น ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยบริการ หรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆ อาทิ บุคคล ห้องสมุด ชุมชน สังคม วัฒนธรรม เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน (กรมวิชาการ, 2544: 101)

สื่อการเรียนการสอนแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไป สื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งๆ อาจเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่อง หรืออาจนำไปใช้ในการเรียนการสอนทั่วไป นอกจากนี้สื่อการสอนบางอย่างจัดทำขึ้นเพื่อใช้เฉพาะตามความต้องการของผู้สอนในห้องเรียน หรือมีสื่อการเรียนการสอนสำเร็จรูปที่ผลิตจำหน่าย ผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด

การใช้สื่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ถือเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง ผู้สอนอาจใช้เวลาพอสมควรในการเตรียมหรือสร้างสื่อ แต่การใช้เวลาดังกล่าวนั้นเป็นการให้ประโยชน์ที่คุ้มค่า ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในสาระการเรียนรู้ภาษาไทยต้องการให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งความรู้ ทักษะ/ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ดังนั้นการใช้สื่อจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและเป็นไปได้ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ สื่อต้องมีความเที่ยงตรงในเนื้อหา ช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้ผู้เรียน สร้างง่าย ประหยัดเวลา และราคาไม่แพง

แนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สามารถดำเนินการดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544: 101-102)

1. กำหนดจุดประสงค์จากผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ด้านใดบ้างจากบทเรียนนั้น เพื่อจะได้สร้างสื่อหรือเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อันสัมพันธ์กับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2. ศึกษาผู้เรียน โดยพิจารณาถึงวัย ระดับชั้น ความรู้ประสบการณ์และความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกสื่อการเรียนรู้อันเหมาะสมกับผู้เรียน

3. **ศึกษารรรมชาติของเนื้อหา/ สารที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้** แต่ละเรื่องอาจมีลักษณะเฉพาะ บางเรื่องต้องเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงหรือเรียนรู้จากสภาพจริงดูการสาธิตและบางเรื่องต้องอาศัยการสืบค้นข้อมูลจากการฟัง การดูและการอ่าน

4. **พิจารณาประโยชน์และความคุ้มค่าของสื่อการเรียนการสอน** สื่อแต่ละชนิดสามารถสร้างความสนใจ สื่อความหมายและประสบการณ์ การเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างไรบ้าง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในสถานการณ์ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ควรคำนึงถึงข้อจำกัดด้านค่าใช้จ่าย และความสะดวกในการใช้ ก็อาจเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทอื่นแทน เช่น ภาพ สไลด์หรือวีดิทัศน์แทน เป็นต้น

5. **หาประสิทธิภาพของสื่อโดยปรับปรุงและพัฒนาสื่อที่จัดทำไว้** เพื่อเป็นการประกันคุณภาพของสื่อว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้จริง

การใช้สื่อการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนแม้ผู้เรียนจะสร้างและพัฒนาสื่อ ตลอดจนการเลือกใช้สื่ออย่างหลากหลายแล้วก็ตาม บางครั้งการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนก็ยังไม่ประสบผลเป็นที่น่าพอใจ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้สอนใช้สื่อดังกล่าวไม่ถูกขั้นตอนหรือไม่เป็นระบบ เพื่อให้การใช้สื่อเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรได้ดำเนินการดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544: 102-103)

1. **ศึกษาเนื้อหาสาระในสื่อการเรียนรู้ที่ได้เลือกไว้** เพื่อตรวจสอบดูว่าเนื้อหามีความสมบูรณ์ตามที่ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่สมบูรณ์จะได้จัดหาหรือจัดทำสื่อชนิดอื่นเพิ่มเติม

2. **ทดลองใช้สื่อบางประเภท** ซึ่งอาจมีความยุ่งยากในการใช้หรือต้องทดสอบขั้นตอนการใช้ของสื่อชนิดนั้นๆ เช่น ลำดับขั้นตอนการนำเสนอสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนเพียงพอหรือไม่เหมาะสมกับเวลาเรียนเพียงใด มีส่วนไหนที่ต้องปรับปรุงแก้ไขบ้าง

3. **จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือ และสถานที่ให้พร้อม** เพื่อไม่ให้เสียเวลาในขณะที่ใช้ เพราะการใช้เวลานานเกินไปในการจัดเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ จะมีผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้น้อยลง นอกจากนี้ควรตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมจะใช้งานด้วย

4. **เตรียมตัวผู้เรียน** การใช้สื่อการเรียนรู้บางอย่างจำเป็นต้องชี้แจงให้ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์หรือผลการเรียนรู้จากการศึกษาโดยใช้สื่อเหล่านั้นๆ เป็นการให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย หากไม่มีการชี้แจงให้รู้ ผู้เรียนอาจได้เพียงความเพลิดเพลินหรือเรียนรู้ไม่ตรงตามเป้าหมายย่อมเป็นการใช้สื่อที่ไม่คุ้มค่าและเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์

5. **ใช้สื่อการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้** เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ต้องการขณะที่ใช้สื่อใดๆ ก็ตาม จะต้องพิจารณาว่าผู้เรียนมีปฏิกิริยาอย่างไร ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ ตั้งใจ

และกระตือรือร้นหรือไม่ ปฏิกริยาของผู้เรียนที่มีผลต่อสื่อการเรียนรู้สามารถใช้เป็นเครื่องชี้วัดได้ว่า สื่อการเรียนรู้นั้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียนเพียงใด

6. ประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ เป็นการทำความเข้าใจที่ได้จากการใช้สื่อมาวิเคราะห์ให้เกิดความชัดเจนว่ามีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนในระดับใด โดยจะต้องพิจารณาลักษณะทางกายภาพของสื่อและสาระไปยังผู้เรียน บางครั้งสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้นั้นอาจมีความเหมาะสมด้านกายภาพ แต่คุณค่าในด้านสาระยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย การประเมินจะช่วยให้การตัดสินใจเลือกใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป หรือพัฒนาโดยการดัดแปลง ปรับปรุงแก้ไข จัดทำเพิ่มเติมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการศึกษาและค้นคว้าเป็นขั้นตอนตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. ขั้นตอนในการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้า
5. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 598 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จำนวน 48 คน ดังนี้

สุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับสลากจากห้องเรียนทั้งหมด เพื่อนำไปใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียนโดย

4. สุ่มนักเรียน 3 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 1

5. สุ่มนักเรียน 15 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 2

6. สุ่มนักเรียน 30 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 3

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โดยใช้เวลาที่ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 12 คาบเรียน (คาบเรียนละ 20 นาที) รวมเวลา 4 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย
3. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้การศึกษาค้นคว้า

1. การสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่อง
 - 1.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการและวิธีการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
 - 1.3 วิเคราะห์และเลือกคำศัพท์สำหรับการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โดยมีเนื้อหาที่ใช้ในการสร้าง ดังนี้
 - เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์
 - เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์
 - เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป
 - 1.4 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบทเรียนที่จะสร้าง
 - 1.5 นำคำศัพท์ที่ได้มาเขียนบท (Script) โดยเขียนรายละเอียดต่างๆ เช่น บทพูด ข้อความ ตัวอักษร ภาพ วิดิทัศน์ เสียง รวมไปถึง เอฟเฟค(Effect) เขียนเป็นเฟรม ลงใน Storyboard โดยให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นอยู่ในรูปแบบ Tutorial
 - 1.6 ศึกษาโปรแกรมสำหรับการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง คือ โปรแกรม Macromedia Authorware 6.0

1.7 กำหนดโครงสร้างเนื้อหาและแบบฝึกหัดจำนวน 30 ข้อ เขียนรูปแบบของ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียให้อยู่ในรูปร่างของ Flow chat

1.8 กำหนดรูปแบบการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์

1.9 นำ Storyboard ที่ออกแบบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญเทคโนโลยีการศึกษา ตรวจสอบความถูกต้องทางด้านรูปแบบ เนื้อหาและวิธีการ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสม

1.10 นำ Storyboard ที่ผ่านการปรับปรุงแล้วมาสร้างเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรม Macromedia Authorware 6.0

1.11 ทดสอบการทำงานของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียว่าเป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่

1.12 จัดเก็บบทเรียนทั้งหมดไว้ในแผ่นซีดี

1.13 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษา และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาด้านละ 3 ท่าน พิจารณาความถูกต้องเหมาะสม โดยใช้แบบประเมินคุณภาพที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

2. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาหลักสูตร เนื้อหา และคู่มือวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2544

2.2 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย

2.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.5 นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนชลประทานวิทยา จำนวน 100 คน เพื่อตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.6 นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ เพื่อคำนวณหาค่าความยากง่ายและหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการคำนวณ แล้วคัดเลือกไว้ 30 ข้อ

2.7 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richardson (ลัว่น สายยศและอังคณา สายยศ. 2538 : 197-198)

ตาราง 1 คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรื่องที่	จำนวนข้อ	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1	20	0.21 - 0.80	0.22 - 0.59	0.659
2	5	0.44 - 0.64	0.63 - 0.78	0.521
3	5	0.43 - 0.69	0.59 - 0.96	0.615
รวม	30	0.21 - 0.80	0.22 - 0.96	0.70

3. การสร้างแบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

3.1 ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2 วิเคราะห์คุณลักษณะที่จะประเมินของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อให้ทราบว่าจะต้องประเมินในเรื่องใดบ้าง

3.3 สร้างแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินจำนวน 2 ชุดคือแบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและแบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ซึ่งแบบประเมินทั้ง 2 ชุดโดยมีลักษณะเป็นแบบอัตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยการกำหนดความหมายของคะแนนของตัวเลือกในแบบสอบถาม ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

คะแนน 4 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

คะแนน 3 หมายถึง มีคุณภาพระดับพอใช้

คะแนน 2 หมายถึง ต้องปรับปรุง

คะแนน 1 หมายถึง ใช้ไม่ได้

3.4 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

3.5 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

3.6 นำผลจากการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลของผลการประเมิน ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับพอใช้

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง ต้องปรับปรุง

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง ใช้ไม่ได้

เกณฑ์ที่ผู้ศึกษากำหนดว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นต้องมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

การดำเนินการทดลองพัฒนาและหาประสิทธิภาพ

การทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ มีดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง โดยนักเรียนจะเรียนทีละเรื่อง ขณะที่เรียน นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่ไปด้วยจนครบ 3 เรื่อง จากนั้นนักเรียนจะทำแบบทดสอบหลังเรียนทันทีในขณะที่นักเรียนผู้ศึกษาจะสังเกตและสอบถามถึงปัญหาของบทเรียนในด้านภาพ ตัวอักษร คำบรรยาย เสียง การดำเนินเรื่อง เพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียนและนำมาปรับปรุงแก้ไข

การทดลองครั้งที่ 2 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง โดยนักเรียนจะเรียนทีละเรื่อง ขณะที่เรียนเรื่องที่ 1 นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่ไปด้วย ทำอย่างนี้จนครบ 3 เรื่อง จากนั้นนักเรียนจะทำแบบทดสอบหลังเรียนทันทีและผู้ศึกษาจะนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละเรื่อง นำมาหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2 แล้วนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนให้ถูกต้องเหมาะสม ก่อนนำไปทดลองครั้งที่ 3

การทดลองครั้งที่ 3 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง โดยนักเรียนจะเรียนทีละเรื่อง ขณะที่เรียนเรื่องที่ 1 นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่ไปด้วย ทำอย่างนี้จนครบ 3 เรื่อง จากนั้นนักเรียนจะทำแบบทดสอบหลังเรียนทันที ผู้ศึกษาจะนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละเรื่อง นำมาหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่

2.1 ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ.

2538 : 209-219)

2.2 ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richadson (ล้วน

สายยศและอังคณา สายยศ 2538 :197-298)

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้สูตร E_1/E_2
(เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528 :294-295)

บทที่ 4

ผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนิน เรื่องกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ โดยใช้โปรแกรม Macromedia Authorware 6, Pixela ImageMixer Ver.1.0 , Adobe Photoshop 7.0, Adobe ImageReady 7.0, Sound Forge 7.0 ภายใต้ระบบปฏิบัติการ Microsoft Window XP ซึ่งบรรจุในแผ่นซีดีรอม บทเรียนมีความจุขนาด 216 เมกกะไบต์

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 เรื่อง ได้แก่ 1. เรื่องคำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์ 2. เรื่องคำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์ 3. เรื่องคำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทั้ง 3 เรื่องเป็นบทเรียนสำเร็จรูปแบบนำเสนอเนื้อหา (Tutorial) ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาแต่ละเรื่องตามลำดับ ซึ่งภายในจะประกอบด้วย ชื่อบทเรียน หน้าเมนูหลัก เมนูย่อย จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหาบทเรียน แบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ และมีการโต้ตอบกับผู้เรียน เพื่อแจ้งผลการประเมินและสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพดังนี้คือ

ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ ได้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้ผลตามตารางดังนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.67	ดีมาก
1.1 ความสมบูรณ์ของจุดประสงค์	4.67	ดีมาก
1.2 ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์	4.67	ดีมาก
1.3 ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน	4.33	ดี
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.67	ดีมาก
1.5 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	5.00	ดีมาก
1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.00	ดี
1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	5.00	ดีมาก
1.8 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	5.00	ดีมาก
2. ความสัมพันธ์ของภาพ คำบรรยาย และเสียงประกอบ	4.61	ดีมาก
2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ	4.33	ดี
2.2 ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา	4.67	ดีมาก
2.3 การเลือกใช้ภาพประกอบบทเรียน	5.00	ดีมาก
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.67	ดีมาก
2.5 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4.33	ดี
2.6 เสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน	4.67	ดีมาก
3. แบบทดสอบท้ายบทเรียน	4.39	ดี
3.1 ความชัดเจนของคำสั่งแบบทดสอบท้ายบทเรียน	4.33	ดี
3.2 ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับเนื้อหา	5.00	ดีมาก
3.3 ความเหมาะสมของคำถาม	4.67	ดีมาก
3.4 ความเหมาะสมของตัวลวง	3.67	ดี
3.5 วิธีโต้ตอบแบบทดสอบท้ายบทเรียน เช่น ใช้เมาส์ การหน่วงเวลา	4.00	ดี
3.6 ความเหมาะสมของการรายงานผลคะแนน	4.67	ดีมาก

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
4. การจัดการบทเรียน	4.80	ดีมาก
4.1 การนำเสนอชื่อเรื่องของบทเรียน	4.67	ดีมาก
4.2 การควบคุมบทเรียน เช่น การใช้แป้นพิมพ์ การใช้เมาส์ การหน่วงเวลา	4.67	ดีมาก
4.3 การออกแบบหน้าจอภาพ	5.00	ดีมาก
4.4 วิธีการโต้ตอบบทเรียน	4.67	ดีมาก
4.5 ความน่าสนใจชวนติดตามบทเรียน	5.00	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.61	ดีมาก

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีความเห็นว่า คุณภาพของบทเรียนโดยรวมอยู่ในระดับดีมากและเมื่อพิจารณาตามรายด้านพบว่าด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ความสัมพันธ์ของภาพ คำบรรยาย และเสียงประกอบ การจัดการบทเรียนแต่ละรายการอยู่ในคุณภาพระดับดีมาก โดยมีคุณภาพตามรายการประเมินรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก ยกเว้นปริมาณของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ อยู่ในระดับดี ส่วนด้านแบบทดสอบท้ายบทเรียนอยู่ในคุณภาพระดับดี โดยมีคุณภาพตามรายการประเมินรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี ยกเว้นความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับเนื้อหาความเหมาะสมของคำถามและความเหมาะสมของการรายงานผลคะแนน อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก

ตาราง 3 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ด้านตัวอักษร (Text)	4.27	ดี
1.1 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ อ่านง่ายและชัดเจน	4.00	ดี
1.2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ สวยงามอ่านง่ายและชัดเจน	4.33	ดี
1.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีของพื้นที่ใช้	4.33	ดี
1.4 ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความในแต่ละกรอบ	4.67	ดีมาก
1.5 ความถูกต้องของข้อความหลักภาษาความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับของผู้เรียน	4.00	ดี
2. ด้านภาพนิ่ง (Image)	4.13	ดี
2.1 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม	4.00	ดี
2.2 สีและความชัดเจนของภาพที่ใช้	4.33	ดี
2.3 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้ในการสื่อความหมาย	4.00	ดี
2.4 ความสมดุลของการจัดวางภาพในแต่ละกรอบ	4.00	ดี
2.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพที่ใช้ประกอบ	4.33	ดี
3. ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation)	4.00	ดี
3.1 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม	4.00	ดี
3.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้	4.00	ดี
3.3 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้ในการสื่อความหมาย	4.00	ดี
3.4 ความเหมาะสมของการจัดวางภาพในกรอบ	4.00	ดี
3.7 ความเหมาะสมของจำนวนภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.00	ดี

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
4. ด้านเสียง (Audio)	4.33	ดี
4.1 ระดับความดังของเสียงที่ใช้อธิบายเนื้อหาได้เหมาะสม	4.33	ดี
4.2 ระดับความดังของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบเหมาะสม	4.33	ดี
4.3 ความชัดเจนของเสียงที่อธิบาย	4.67	ดีมาก
4.4 ความถูกต้องของเสียงอธิบายตามหลักภาษา	4.00	ดี
5. ด้านการใช้สี (Color)	4.08	ดี
5.1 สีของตัวอักษร	4.00	ดี
5.2 สีของพื้น	4.00	ดี
5.3 สีของภาพประกอบ	4.33	ดี
5.4 สีของแบบฝึกหัด	4.00	ดี
6. ด้านปฏิสัมพันธ์ (Interactive)	3.89	ดี
6.1 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนโต้ตอบกับบทเรียน	3.67	ดี
6.2 การควบคุมบทเรียนทำได้ง่ายและสะดวก	4.33	ดี
6.3 ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงเนื้อหาภายในหน่วยการเรียนรู้	4.00	ดี
6.4 ความเหมาะสมของการเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้	4.00	ดี
6.5 ความเหมาะสมของการให้ข้อมูลย้อนกลับและการเสริมแรง	3.67	ดี
6.6 รูปแบบการโต้ตอบกับบทเรียนเป็นมาตรฐานเดียวกัน	3.67	ดี

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
7. ด้านอื่น ๆ	4.00	ดี
7.1 การออกแบบจอภาพแต่ละกรอบเป็นมาตรฐานเดียวกัน	4.00	ดี
7.2 การออกแบบจอภาพน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	4.00	ดี
7.3 ความเหมาะสมของการผสมผสานสื่อประเภทข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงในบทเรียน	4.00	ดี
รวมเฉลี่ย	3.96	ดี

จากตาราง 3 แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษามีความเห็นว่าคุณภาพของบทเรียนโดยรวมอยู่ในระดับดี และเมื่อพิจารณาตามรายด้านแต่ละรายการอยู่ในระดับดี โดยมีคุณภาพตามรายการประเมินรายข้อส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี ยกเว้นความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความในแต่ละกรอบ และความชัดเจนของเสียงที่อธิบาย อยู่ในระดับดีมาก

ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85 และสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

ผลการทดลองครั้งที่ 1

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยนำไปทดลองกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) จำนวน 3 คน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อ 1 คน ทำการเก็บข้อมูลในขณะที่นักเรียน ผู้วิจัยจะสังเกตและสอบถามถึงปัญหาของบทเรียนในด้านภาพ การดำเนินเรื่อง ตัวอักษร คำบรรยาย เสียง เพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียน ซึ่งผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นว่าผู้เรียนให้ความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนดี โดยผู้เรียนให้เหตุผลว่า ภาพประกอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกมีความน่าสนใจ

โดยผู้เรียนให้เหตุผลว่า ภาพประกอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกมีความน่าสนใจ สามารถสื่อความหมายได้ดี ผู้เรียนสนุกที่ได้โต้ตอบกับบทเรียน แต่ยังพบข้อบกพร่องที่ต้องทำการแก้ไขคือ

1. ระยะเวลาในการเปลี่ยนภาพเร็วเกินไป
2. เสียงบรรยายในบางคำศัพท์เบาเกินไป
3. การดำเนินเรื่องไม่ต่อเนื่องในหมวดคำกริยา
4. มีคำศัพท์ที่สะกดผิด

ผู้ศึกษาได้รวบรวมปัญหาที่พบ รวมทั้งข้อบกพร่องต่าง ๆ ของบทเรียน เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำบทเรียนไปทดลองในครั้งที่ 2 ดังนี้

1. เพิ่มระยะเวลาในการเปลี่ยนภาพเพื่อให้ภาพและเสียงสอดคล้องกัน
2. เพิ่มเสียงบรรยายในบางคำศัพท์ให้ดังขึ้น
3. แก้ไขภาพเพื่อให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างต่อเนื่องในหมวดคำกริยา
4. แก้ไขคำศัพท์ให้ถูกต้อง

หลังจากนั้นจึงนำบทเรียนที่แก้ไขแล้วไปทดลองในครั้งที่ 2 ต่อไป

ผลการทดลองครั้งที่ 2

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วในการทดลองครั้งที่ 1 ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เพื่อหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2 ซึ่งได้ผลการทดลองดังแสดงใน ตาราง 4

ตาราง 4 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และสุภาพจากการทดลองครั้งที่ 2

เรื่องที่	แบบฝึกหัด			แบบทดสอบ			ประสิทธิภาพ E_1 / E_2
	จำนวน ข้อ	ค่า เฉลี่ย	E_1	จำนวน ข้อ	ค่า เฉลี่ย	E_2	
1	15	13.67	91.11	20	17.67	88.33	91.11/88.33
2	5	4.40	88.00	5	4.46	89.33	88.00/89.33
3	10	9.06	90.67	5	4.60	92.00	90.67/92.00
รวม	30	27.13	90.44	30	26.73	89.11	90.44/89.11

จากตาราง 4 แสดงผลการตรวจสอบหาแนวโน้มของประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ ครั้งที่ 2 พบว่า บทเรียนรวมทั้ง 3 เรื่อง มีแนวโน้มของประสิทธิภาพ 90.44/89.11 โดยเรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์ มีแนวโน้มของประสิทธิภาพ 91.11/88.33 เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์ มีแนวโน้มของประสิทธิภาพ 88.00/89.33 และเรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป มีแนวโน้มของประสิทธิภาพ 90.44/89.11 แสดงว่าทุกเรื่องมีแนวโน้มของประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการทดลองครั้งที่ 3

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อ 1 คน เก็บรวบรวมคะแนนจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละเรื่อง นำมาหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2 ซึ่งได้ผลการทดลองดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพจากการทดลองครั้งที่ 3

เรื่องที่	แบบฝึกหัด			แบบทดสอบ			ประสิทธิภาพ E_1 / E_2
	จำนวน ข้อ	ค่า เฉลี่ย	E_1	จำนวน ข้อ	ค่า เฉลี่ย	E_2	
1	15	14.16	94.40	20	18.46	92.33	94.40/92.33
2	5	4.53	90.66	5	4.50	90.00	90.66/90.00
3	10	9.23	92.33	5	4.70	94.00	92.33/94.00
รวม	30	27.93	93.11	30	27.67	92.22	93.11/92.22

จากตาราง 5 แสดงผลการตรวจสอบหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ ครั้งที่ 3 พบว่า เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.40/92.33 เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 90.66/90.00 และเรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคล

ทั่วไป มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.33/94.00 โดยบทเรียนทั้ง 3 เรื่องมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 93.11/92.22 ตามเกณฑ์ แสดงว่าทุกเรื่องมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ซึ่งสามารถสรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85
2. เป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในเนื้อหาวิชาอื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 598 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จำนวน 48 คน ดังนี้

สุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับฉลากจากห้องเรียนทั้งหมด เพื่อนำไปใช้ในการทดลองหาประสิทธิภาพบทเรียนโดย

1. สุ่มนักเรียน 3 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 1

2. สุ่มนักเรียน 15 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 2
3. สุ่มนักเรียน 30 คน โดยวิธีการจับสลากจากนักเรียนทั้งหมด เพื่อใช้สำหรับการทดลองครั้งที่ 3

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาวิชาที่ใช้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับช่วงชั้นที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งเป็น 3 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์
- เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์
- เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย
3. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย

การดำเนินการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การดำเนินการหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียผู้ศึกษาค้นคว้าและดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1

เป็นการทดลองเพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง โดยนักเรียนจะเรียนทีละเรื่อง ขณะที่เรียน นักเรียนจะทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่ไปด้วยจนครบ 3 เรื่อง ในขณะที่นักเรียนเรียนผู้ศึกษาจะสังเกตและสอบถามถึงปัญหาของบทเรียนในด้านภาพ ตัวอักษร คำบรรยาย เสียง การดำเนินเรื่อง เพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียนและนำมาปรับปรุงแก้ไข

การทดลองครั้งที่ 2

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง ผู้ศึกษาจะนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละเรื่อง นำมาหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2 แล้วนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนให้ถูกต้องเหมาะสม ก่อนนำไปทดลองครั้งที่ 3

การทดลองครั้งที่ 3

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชลประทานวิทยา โดยเรียน 1 คนต่อ 1 เครื่อง ผู้ศึกษาจะนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนของแต่ละเรื่อง นำมาหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์ 85/85 โดยใช้สูตร E_1 / E_2

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอนดังกล่าว สามารถสรุปผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ โดยใช้โปรแกรม Macromedia Authorware 6, Pixela ImageMixer Ver.1.0 , Adobe Photoshop 7.0, Adobe ImageReady 7.0, Sound Forge 7.0 ภายใต้ระบบปฏิบัติการ Microsoft Window XP ซึ่งบรรจุในแผ่นซีดีรอม บทเรียนมีความจุขนาด 219 เมกกะไบต์ ลักษณะการนำเสนอบทเรียนเป็นแบบเสนอเนื้อหา (Tutorial) ประกอบด้วยเนื้อหา 3 เรื่อง ได้แก่

เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์

เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์

เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป

2. ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีความเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีคุณภาพ

ระดับดีมาก และ ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษามีความเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีคุณภาพระดับดี

3. ผลการตรวจสอบประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย พบว่า มีประสิทธิภาพ 93.11/92.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยแต่ละเรื่องมีประสิทธิภาพดังนี้

เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์ มีประสิทธิภาพเป็น 94.44/92.33

เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์ มีประสิทธิภาพเป็น 90.67/90

เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป มีประสิทธิภาพเป็น 92.33/94

อภิปรายผล

ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการทดลองเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งผู้ศึกษามีประเด็นอภิปรายจากผลของการศึกษาดังนี้

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 85/85 ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพนั้น เนื่องจากบทเรียนที่ผู้ศึกษาร่างขึ้นเพื่อใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นการการสร้างขึ้นโดยผ่านขั้นตอนอย่างมีระบบ ขั้นตอนการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เริ่มจากผู้ศึกษาได้ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาผลิตโดยทำการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหมวด ตามลำดับการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์ของการเรียนในแต่ละบท ทำการเขียนบท ออกแบบการดำเนินเรื่อง ทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปทดลองตามขั้นตอนเพื่อหาประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามความสามารถของตนเอง ไม่จำกัดในเรื่องเวลาซึ่งช่วยลดปัญหาในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี สามารถทบทวนบทเรียนได้ตามต้องการ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนและการนำภาพกราฟิก ตัวการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้มาประกอบ

บทเรียน การใช้เสียงประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับของผู้เรียน ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ในส่วนของแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ ผู้เรียนสามารถทราบผลคะแนนได้ทันทีเพื่อเป็นการเสริมแรง ทำให้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจและเหมาะสมสำหรับการใช้ในเด็กระดับประถมศึกษา (ปีติมนัส บันลือ. 2544:58) แม้ว่าจะประสบปัญหาการใช้เวลามากเกินไปบ้าง แต่โดยรวมแล้วผู้เรียนก็ให้ความสนใจกับสีสันและภาพเคลื่อนไหวซึ่งเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามที่เสนอไปข้างต้น ผู้ศึกษาค้นคว้ามีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในการใช้งานคอมพิวเตอร์เบื้องต้น
2. ครูสามารถใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ ในการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4)
3. นักเรียนสามารถใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพศึกษาได้ด้วยตนเอง
4. เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการใช้บทเรียน ควรให้ผู้เรียนได้ทบทวนหลังจากที่เรียนในชั้นเรียนซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเตรียมข้อมูล การออกแบบบทเรียนทั้งทางศิลป์และจิตวิทยาการรับรู้ ควรมีความสามารถทางการวิเคราะห์บทเรียน การจัดลำดับการเรียนรู้ การใช้โปรแกรมในการผลิตและโปรแกรมสนับสนุนซึ่งส่งผลให้การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้รวดเร็ว มีคุณภาพและน่าสนใจ
6. ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในรายวิชาต่างๆ หรือเป็นชุดวิชาที่ต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพราะอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้และอยู่ในความสนใจของผู้เรียน
2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จึงควรนำเทคนิคการนำเสนอต่างๆ ที่นอกเหนือจากการ์ตูนมาพัฒนาบทเรียนต่อไป
3. ควรมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในวิชาอื่นๆ และในระดับต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนได้ตามความต้องการ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- _____. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์. (2538). *เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา*. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2536). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ครรชิต มาลัยวงศ์. (2535). *เทคโนโลยีสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและพลังงาน.
- จิราวรรณ สุวรรณเนตร. (2543). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง จังหวัดสมุทรสงคราม*. สารนิพนธ์ กศ.ม กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ, อัดสำเนา.
- นวลสกุล พวงบุบผา. (2545). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการจำแนกคำในภาษาไทย วิชาภาษาไทย*. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ , อัดสำเนา.
- นัยนา นุรารักษ์ และสมบุรณ์ ฤกษ์วิบูลย์ศรี. (2539). "Multimedia เพื่อการศึกษา," *เวชศาสตร์ร่วมสมัย* : 251-255
- นิพนธ์ สุขปรีดี. (2532). *การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- บัญญัติ ยุทธไชยสง. (2537). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้บทเรียนโปรแกรมไมโครคอมพิวเตอร์ที่เสนอภาพกราฟิกประกอบเนื้อหาแบบเต็มภาพและสอนตามแนวการสอนของคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, อัดสำเนา.
- ปนัดดา แก้วสนั่น. (2535). *การสร้างการ์ตูนภาพยกระดับชนิดตั้งโต๊ะสำหรับการศึกษทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวิทยา 2*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, อัดสำเนา.
- ปีติมณัส บรรลือ. (2544). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง วิชาภาษาอังกฤษ "English is fun" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. สารนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อัดสำเนา.

- เป็รื่อง กุมุทและทิพย์เกสร บุญอำไพ. (2536). "แนวคิดการวิจัยทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา," วิชาการวิจัยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาหน่วยที่ 8-10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พฤทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์. (2531,เมษายน-พฤษภาคม). "การวิจัยและพัฒนาการศึกษา" รวบรวมบทความเกี่ยวกับการวิจัยศึกษา. 11(4) : 2-25
- เพ็ญสุข ภูตระกูล. (2528). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยให้เพื่อนช่วยสอนกับที่เรียนด้วยตนเอง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (มัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.
- ภณิดา จันทรส่อง. (2541). การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงดนตรีประกอบเพื่อส่งเสริมการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ คช.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, อัดสำเนา.
- มานะ ออพานิชกิจ. (2530). ผลการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น ม. 4 จากการเรียนแบบรายบุคคลและการเรียนแบบกลุ่มโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. ปรินุญานิพนธ์ กศ.ม (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. อัดสำเนา.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2538). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วสันต์ อติศัพท์. (2531,ธันวาคม). "คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน," สื่อการสอน เทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย.
- วินัย ปานโท. (2545). การใช้คำนาม วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ออนไลน์) . แหล่งที่มา : http://thisis.tiac.or.th/result2t_with_AB.sp. วันที่สืบค้น 8 สิงหาคม 2545.
- วิไลศักดิ์ เห่งบุญมา. (2535) การสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง "บุคคลสำคัญ" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ คช.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, อัดสำเนา.
- สกุล กังวาลไกล. (2535). การใช้นวัตกรรมการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องระบบจำนวนเต็มในคาบกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้โดยวิธีการศึกษาด้วยตนเองกับเพื่อช่วยสอนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีสมุทรปราการศึกษา. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://thisis.tiac.or.th/result22t_with_AB.sp. วันที่สืบค้น 8 สิงหาคม 2545.
- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม : ปรีดาการพิมพ์

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สยามสปอร์ต ซินดิเคท.
- สำนักนิตยเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา. (2545). ผลการประเมินเชิงวินิจัยข้อบกพร่องทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2543. (เอกสารประกอบการประเมินผล). ไม่ปรากฏเลขหน้า.
- สุกัญญา แพงโสม. (2532). การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ที่ใช้ภาพการ์ตูนนำเรื่องก่อนการเสนอละครวิทยุโรงเรียน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อัดสำเนา.
- เสถียร ศิริสถิตย์กุล. (2521). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นสูง เรื่องความสัมพันธ์และฟังก์ชัน โดยใช้หน่วยการเรียนการสอนกับการสอนแบบปกติ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อัดสำเนา.
- เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต. (2525). การเรียนการสอนรายบุคคล. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- _____. (2528). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อมรรัตน์ เกสรวัดนะ. (2533). การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับจากวัสดุราคาเยาว์ เรื่อง โสณน้อยเรื่อนงาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, อัดสำเนา.
- Borg, Water R. and Gall, Meredith D. (1996). *Education Research : an Introduction*. New York : White Plains.
- Grey, Donald Roberts. (1986, October). "A Study of the Use of the Self-Directed Learning Readiness as Related to Selected Organization Variables," *Dissertation Abstract International* 47(04) : 1218-A
- Hargrave, C.P. and Kenton, J.M. (2002). การนำเสนอโปรแกรมมัลติมีเดียก่อนการเรียนการสอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://elib.ipst.ac.th/elib/cgibin>. วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2545.
- Maor, Dorit, (2002). ครูเป็นผู้เรียน : บทบาทของโปรแกรมมัลติมีเดียในการเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนการสอนในห้องเรียน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://elib.ipst.ac.th/elib/cgibin>. วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2545.
- Moreno, R. (2002). บทบาทของโปรแกรมมัลติมีเดียในการสร้างความเข้าใจคณิตศาสตร์. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://elib.ipst.ac.th/elib/cgibin>. วันที่สืบค้น 25 กรกฎาคม 2545

Linda, Tway. (1995). *Multimedia in Action*. U.S.A. : Academic Press.Inc.

Wittich, Walter Anns, and Schuller, Charles Francis. (1957). *Audio – Visual Materials*.

2 nd ed. New York : Harper and Brothers Publisher, 1957.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนิน เรื่องกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2

การศึกษาค้นคว้านี้เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนิน เรื่องกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับ นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4) ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้าได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ โดยใช้โปรแกรม Macromedia Authorware 6, Pixela ImageMixer Ver.1.0 , Adobe Photoshop 7.0, Adobe ImageReady 7.0, Sound Forge 7.0 ภายใต้ระบบปฏิบัติการ Microsoft Window XP ซึ่งบรรจุในแผ่นซีดีรอม บทเรียนมีความจุขนาด 216 เมกกะไบต์

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 เรื่อง ได้แก่ 1. เรื่องคำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์ 2. เรื่องคำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์ 3. เรื่องคำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป ลักษณะของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทั้ง 3 เรื่องเป็นบทเรียนสำเร็จรูปแบบนำเสนอเนื้อหา (Tutorial) ผู้เรียนต้องเรียนเนื้อหาแต่ละเรื่องตามลำดับ ซึ่งภายในจะประกอบด้วย ชื่อบทเรียน หน้าเมนูหลัก เมนูย่อย จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหาบทเรียน แบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน โดยนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ และมีการโต้ตอบกับผู้เรียน เพื่อแจ้งผลการประเมินและสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์มีเดียเรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ



ภาพที่ 1 หน้าจอลงทะเบียนเรียน

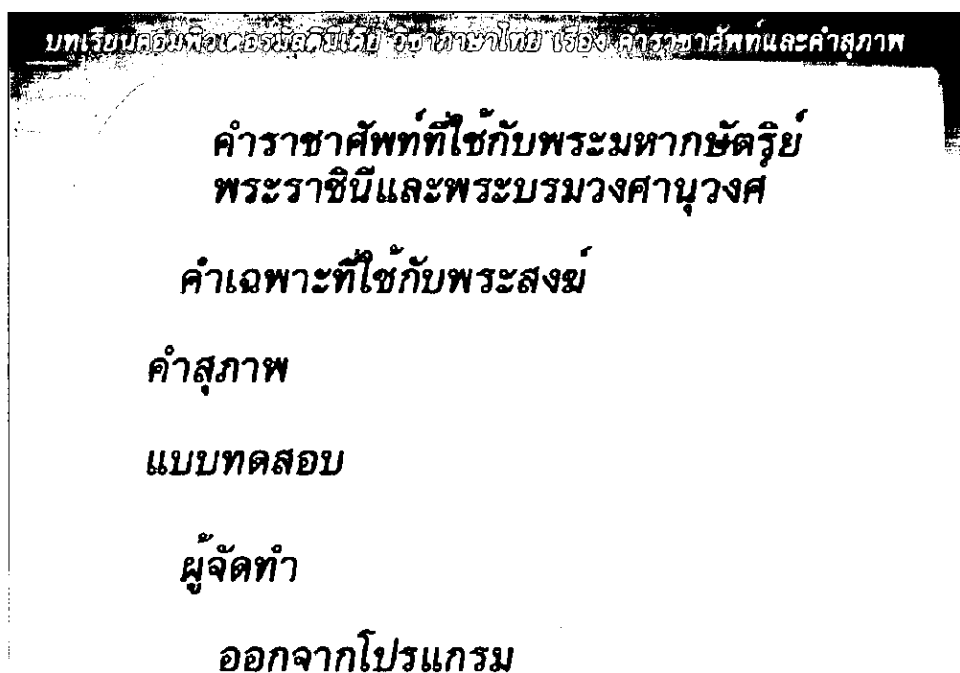
ลงทะเบียนผู้เรียน

กรุณากรอกรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เรียนให้ถูกต้อง

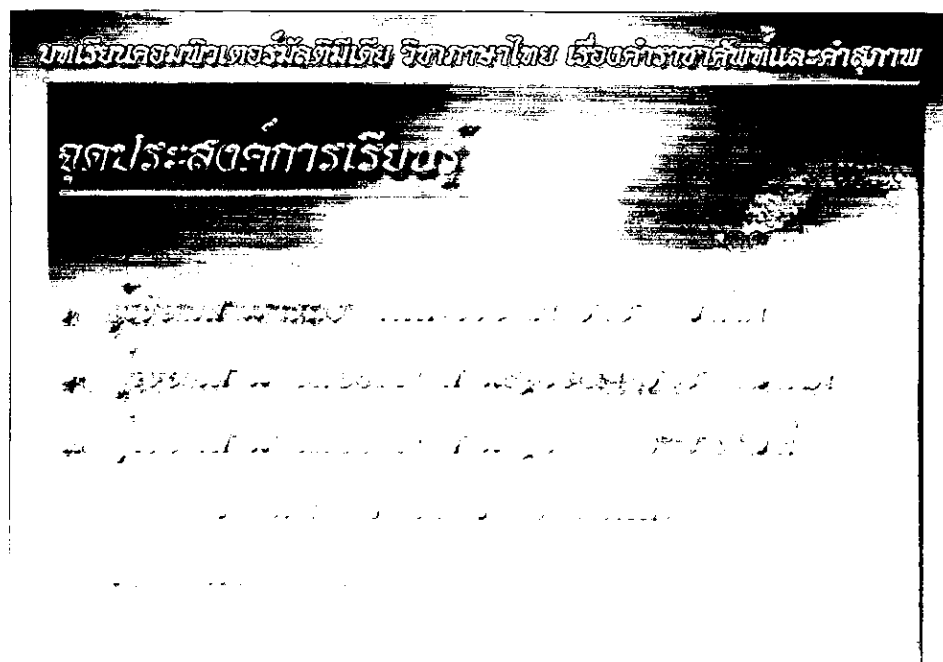
ชื่อ-สกุล Enter

ถูกต้อง ไม่ถูกต้อง

ภาพที่ 2 หน้าที่ให้ผู้เรียนใส่ชื่อ



ภาพที่ 3 เมนูหลักของบทเรียน



ภาพที่ 4 จุดประสงค์การเรียนรู้ในการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย



ภาพที่ 5 เมนูย่อยหมวดกริยา



ภาพที่ 6 บทเรียนในหมวดกริยา

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ
 ชนิดกริยา

ข้อ ๕. "พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมีพระราชปฏิสันถารกับ
 ข้าราชการ" คำที่ขีดเส้นใต้แปลเป็นคำสามัญว่าอย่างไร

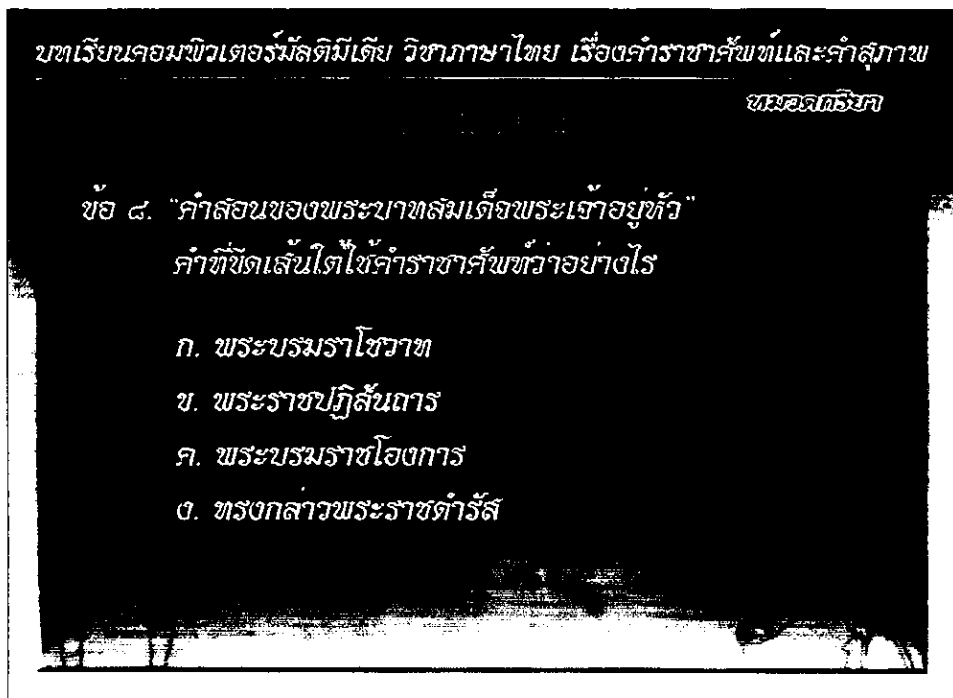
ก. รู้
 ข. พูด
 ค. คิด
 ง. ชักท่าย

ภาพที่ 7 แบบฝึกหัดระหว่างเรียน

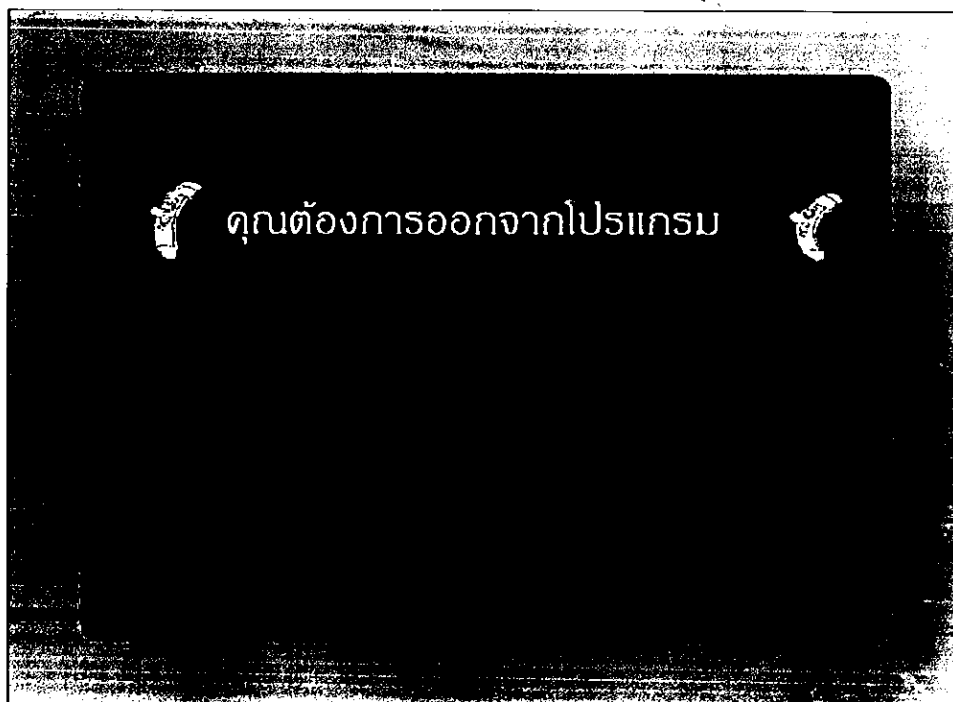
ผลการประเมินผล

คะแนนเต็ม	5 คะแนน
น้องได้	คะแนน
คิดเป็น	%
ระดับ	

ภาพที่ 8 การประเมินผล



ภาพที่ 9 แบบทดสอบหลังเรียน



ภาพที่ 10 การยืนยันการออกจากโปรแกรม

ภาคผนวก ข
ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

1. “พระนลาฏ” แปลเป็นคำสามัญว่าอย่างไร
 - ก. มือ
 - ข. แขน
 - ค. เท้า
 - ง. หน้าผาก
2. “พระเกศา งามดั่งเส้นไหม” คำที่ขีดเส้นใต้แปลเป็น คำสามัญว่าอย่างไร
 - ก. ตา
 - ข. คิ้ว
 - ค. ผม
 - ง. หนวด
3. ข้อใดอ่านถูกต้อง
 - ก. พระศอ อ่านว่า พระ-สะ-อะ
 - ข. พระนลาฏ อ่านว่า พระ-นะ-ลาฏ
 - ค. พระโอรุ์ อ่านว่า พระ-โอด-
 - ง. พระหัตถ์ อ่านว่า พระ-หัต
4. ข้อใดอ่านไม่ถูกต้อง
 - ก. พระศอ อ่านว่า พระ-สะ-อะ
 - ข. พระบาท อ่านว่า พระ-บาด
 - ค. พระเนตร อ่านว่า พระ-เนด
 - ง. พระนลาฏ อ่านว่า พระ-นะ-ลาด
5. “พระนาสิก” คือส่วนใดของร่างกาย
 - ก. คอ
 - ข. แก้ม
 - ค. คิ้ว
 - ง. จมูก

ภาคผนวก ค

ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (r_{cc})

ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (r_n)

ผลการตรวจคะแนนและการวิเคราะห์ข้อสอบ
ข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ผู้เข้าสอบจำนวน 100 คน

ตอนที่ 1 : สถิติพื้นฐาน

คะแนนเฉลี่ย (Mean) = 15.40

ค่ามัธยฐาน (Median) = 16.00

ค่าฐานนิยม (Mode) = 17.00 (ประมาณจาก $\text{Mode} = 3\text{Median} - 2\text{Mean}$)

พิสัย (Range) = 21 (คะแนนสูงสุด = 25 , คะแนนต่ำสุด = 4)

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 4.621

ตอนที่ 2 : คุณภาพของแบบสอบ

ข้อที่	ค่าความยาก (Difficulty)	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
ข้อ 1	0.42	0.48
ข้อ 2	0.80	0.44
ข้อ 3	0.72	0.52
ข้อ 4	0.48	0.30
ข้อ 5	0.29	0.41
ข้อ 6	0.74	0.44
ข้อ 7	0.66	0.30
ข้อ 8	0.43	0.26
ข้อ 9	0.51	0.33
ข้อ 10	0.43	0.44

ข้อที่	ค่าความยาก (Difficulty)	ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
ข้อ 11	0.38	0.41
ข้อ 12	0.44	0.22
ข้อ 13	0.21	0.37
ข้อ 14	0.41	0.44
ข้อ 15	0.33	0.30
ข้อ 16	0.47	0.41
ข้อ 17	0.71	0.37
ข้อ 18	0.52	0.33
ข้อ 19	0.61	0.26
ข้อ 20	0.41	0.26
ข้อ 21	0.44	0.30
ข้อ 22	0.64	0.20
ข้อ 23	0.59	0.44
ข้อ 24	0.49	0.33
ข้อ 25	0.56	0.41
ข้อ 26	0.45	0.37
ข้อ 27	0.43	0.37
ข้อ 28	0.46	0.33
ข้อ 29	0.69	0.37
ข้อ 30	0.68	0.44

ค่าความเชื่อมั่น (สูตร KR20) = 0.700

เรื่องที่ 1 คำราชาศัพท์ที่ใช้กับพระมหากษัตริย์ พระราชินีและพระบรมวงศานุวงศ์

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.42	0.52
2	0.80	0.48
3	0.72	0.59
4	0.48	0.41
5	0.29	0.48
6	0.74	0.59
7	0.66	0.41
8	0.43	0.37
9	0.51	0.22
10	0.43	0.33
11	0.38	0.44
12	0.44	0.22
13	0.21	0.30
14	0.41	0.56
15	0.33	0.33
16	0.47	0.41
17	0.71	0.48
18	0.52	0.33
19	0.61	0.41
20	0.41	0.30

ค่าความเชื่อมั่น (สูตร KR20) = 0.659

เรื่องที่ 2 คำศัพท์เฉพาะที่ใช้กับพระสงฆ์

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.44	0.78
2	0.64	0.67
3	0.59	0.63
4	0.49	0.74
5	0.56	0.67

ค่าความเชื่อมั่น (สูตร KR20) = 0.521

เรื่องที่ 3 คำสุภาพสำหรับบุคคลทั่วไป

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.45	0.59
2	0.43	0.96
3	0.46	0.74
4	0.69	0.74
5	0.68	0.67

ค่าความเชื่อมั่น (สูตร KR20) = 0.615

ภาคผนวก ง

แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านเนื้อหา

แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (คุณภาพด้านเนื้อหา)
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

คำชี้แจง

1. แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ของบทเรียน แบ่งการประเมินคุณภาพออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง
- 1.2 ด้านภาพ ภาษาและเสียง
- 1.3 ด้านตัวอักษร แบบสื่
- 1.4 ด้านแบบทดสอบท้ายบทเรียน
- 1.5 ด้านการจัดการบทเรียน

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 สร้างขึ้นเพื่อการวิจัยพัฒนาในสารนิพนธ์ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลการวิจัยพัฒนาครั้งนี้ นับเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณท่าน ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นางสาวภาณินี ศรีกาญจน์
ผู้ศึกษาค้นคว้า

แบบสอบถาม

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน (คะแนนรวม 145 คะแนน)

ความหมายของค่าประเมิน ดีมาก = 5 คะแนน ดี = 4 คะแนน ปานกลาง = 3 คะแนน
 พอใช้ = 2 คะแนน ควรปรับปรุง = 1 คะแนน

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 ความสมบูรณ์ของจุดประสงค์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับจุดประสงค์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3 ปริมาณของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5 ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.6 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.7 ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ระดับของผู้เรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.8 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ภาพ ภาษาและเสียง					
2.1 ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2 ความสอดคล้องระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ปรับปรุง
2.3 การเลือกใช้ภาพประกอบบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน					
2.5 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6 เสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ตัวอักษร แบบสี					
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการ นำเสนอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้การนำเสนอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3 สีของตัวอักษร	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4 สีของพื้นหลังบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. แบบทดสอบท้ายบทเรียน					
4.1 ความชัดเจนของคำสั่งแบบทดสอบ ท้ายบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2 ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบ กับเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3 ความเหมาะสมของคำถาม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4 ความเหมาะสมของตัวลวง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.5 วิธีการโต้ตอบแบบทดสอบท้าย บทเรียน เช่น ใช้เมาส์ การหน่วงเวลา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.6 ความเหมาะสมของการรายงาน ผลคะแนน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ปรับปรุง
5. การจัดการบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.1 การนำเสนอข้อเรื่องของบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2 การควบคุมบทเรียน เช่น การใช้เป็น พิมพ์ การใช้เมาส์ การหน่วงเวลา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3 การออกแบบหน้าจอภาพ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4 วิธีการโต้ตอบบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.5 ความน่าสนใจชวนติดตามบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
รวมค่าระดับคะแนนประเมิน					
ค่าระดับคะแนนสุทธิ					

หมายเหตุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน
(.....)

ภาคผนวก จ

แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

**แบบประเมินความคิดเห็นสำหรับผู้เชี่ยวชาญ (คุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา)
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นการประเมินคุณภาพด้านมัลติมีเดีย (Multimedia) ของบทเรียน แบ่งการประเมิน คุณภาพออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ด้านตัวอักษร (Text)
- 1.2 ด้านภาพนิ่ง (Image)
- 1.3 ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation)
- 1.4 ด้านเสียง (Audio)
- 1.5 ด้านปฏิสัมพันธ์ (Interactive)
- 1.6 ด้านอื่นๆ

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 สร้างขึ้นเพื่อการวิจัยพัฒนาในสารนิพนธ์ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลการวิจัยพัฒนาครั้งนี้ นับเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณท่าน ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านมัลติมีเดีย (Multimedia) ของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นางสาวภาณี ศรีกาญจน์

ผู้ศึกษาค้นคว้า

แบบสอบถาม

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่อง คำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน (คะแนนรวม 140 คะแนน)

ความหมายของค่าประเมิน ดีมาก = 5 คะแนน ดี = 4 คะแนน ปานกลาง = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน ควรปรับปรุง = 1 คะแนน

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
1. ด้านตัวอักษร (Text)					
1.1 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ อ่านง่ายและชัดเจน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ สวยงามอ่านง่ายและชัดเจน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีของพื้นที่ใช้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4 ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรหรือข้อความในแต่ละกรอบ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.5 ความถูกต้องของข้อความหลักภาษาความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ด้านภาพนิ่ง (Image)					
2.1 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2 สีและความชัดเจนของภาพที่ใช้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ปรับปรุง
2.3 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้ในการสื่อ ความหมาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4 ความสมดุลของการจัดวางภาพใน แต่ละกรอบ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพที่ใช้ ประกอบ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation)					
3.1 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้ในการสื่อ ความหมาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4 ความเหมาะสมของการจัดวางภาพใน กรอบ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพที่ใช้ ประกอบเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ด้านเสียง (Audio)					
4.1 ระดับความดังของเสียงที่ใช้อธิบาย เนื้อหาเหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.2 ระดับความดังของเสียงดนตรีที่ใช้ ประกอบเหมาะสม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.3 ความชัดเจนของเสียงที่อธิบาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.4 ความถูกต้องของเสียงอธิบายตาม หลักภาษา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

รายการประเมินผลงาน การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระบบมัลติมีเดีย	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	พอใช้	ปรับ ปรุง
5. ด้านปฏิสัมพันธ์ (Interactive)					
5.1 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตอบกับ บทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.2 การควบคุมบทเรียนทำได้ง่ายและ สะดวก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.3 ความเหมาะสมของการเชื่อมโยง เนื้อหาภายในหน่วยการเรียนรู้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.4 ความเหมาะสมของการเชื่อมโยง ระหว่างบทเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.5 ความเหมาะสมของการให้ข้อมูลย้อน กลับและการเสริมแรง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.6 รูปแบบการโต้ตอบกับบทเรียนเป็น มาตรฐานเดียวกัน					
6. ด้านอื่นๆ					
6.1 การออกแบบจอภาพแต่ละกรอบเป็น มาตรฐานเดียวกัน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.2 การออกแบบจอภาพน่าสนใจและ ดึงดูดความสนใจ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.3 ความเหมาะสมของการผสมผสาน สื่อประเภท ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ในบทเรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
รวมค่าระดับคะแนนประเมิน					
ค่าระดับคะแนนสุทธิ					

หมายเหตุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน
(.....)

ภาคผนวก จ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. ดร. ภิเชก จันทรไอยม
รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
2. อาจารย์ชาติรี มนเจริญสวัสดิ์
อาจารย์ 2 ระดับ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
3. อาจารย์จารึก สงวนพงศ์
อาจารย์ 2 ระดับ 7 มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกศินี โชติกเสถียร
ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญฤทธิ กงคาเพชร
ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิศรา เจริญวานิช
ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวภาณินี ศรีกาญจน์
วันเดือนปีเกิด	5 สิงหาคม พ.ศ.2521
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	840/2 มักกะสัน ราชเทวี กทม.10310
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2539	สาธิตมัธยมสถาบันราชภัฏเพชรบุรีวิทยาลัยสงครณี ในพระบรมราชูปถัมภ์ (กศน.)
พ.ศ.2543	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ.2548	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ