

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

โรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 เป็นโรงเรียนขยายโอกาส เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การเรียนการสอนยังเป็นระบบเดิม ครูยังเขียนบนกระดานดำ ให้นักเรียนเขียนตาม ทำให้การเรียนยังล้าสมัย นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นที่จะตั้งใจเรียน รวมถึงโรงเรียนยังขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ ที่จะถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่ดีเท่าที่ควร อาทิเช่น ปัญหาการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ส่วนมากจะเน้นการปฏิบัติ ซึ่งจะเป็นการนำเสนอแบบอาศัยภาพประกอบ มีคำอธิบายแต่ไม่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการเรียนรู้ในชั้นเรียน การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างเหตุการณ์จำลองย่อมลดความยุ่งยากซับซ้อนให้น้อยกว่าเหตุการณ์จริง และในเหตุการณ์จำลองนี้นักเรียนต้องแก้ปัญหาโดยการเรียนรู้ขั้นตอนและกระบวนการด้วยตนเองจนเกิดความเข้าใจ และการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน จะทำให้ครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อออกแบบและพัฒนากระบวนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพตรงกับวัตถุประสงค์และความต้องการของผู้เรียน และยิ่งจะเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนในการเรียน เนื่องจากการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์นั้นเป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่ น่าเรียนรู้และเป็นที่น่าสนใจสำหรับนักเรียนรุ่นใหม่เป็นอย่างมาก บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำเสนอได้ทุกรูปแบบทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงเพื่อให้เข้าใจและมองเห็นตัวอย่างเพิ่มมากขึ้น

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว โปรแกรมช่วยสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จึงได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพมากขึ้นด้วยเช่นกัน ทั้งด้านความสะดวกในการใช้ และความสามารถในการรวมสื่อหลายรูปแบบหรือมัลติมีเดียเข้าด้วยกัน ขณะนี้สามารถกล่าวได้ว่ามัลติมีเดียได้กลายมาเป็นส่วนประกอบหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์หรือการโต้ตอบ พร้อมทั้งได้รับผลป้อนกลับอย่างต่อเนื่องกับเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ จึงง่ายต่อการประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ขณะเดียวกันผู้เรียนสามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ไปใช้เรียนด้วยตนเองโดยปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการการศึกษาค้นคว้า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

ด้วยสาเหตุนี้ผู้จัดทำจึงเห็นความสำคัญในการนำเสนอสื่อการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการสร้างทัศนธาตุด้วยสีไม้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างความเข้าใจเพื่อให้เกิดความเคยชินในการคิดพัฒนาการสอนแบบใหม่ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบเดิมนอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาทั้งความคิด เหตุและผลมีทักษะในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมเมื่อเกิดความสงสัยในบทเรียน

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ)

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว (ราษฎร์อุทิศ)

1.3 ขอบเขตของการศึกษา

นำเสนอเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษา โรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) ในรูปแบบ ดังนี้

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) จำนวน 3 ห้อง จำนวน 77 คน

1.3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 1 โรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) จำนวน 25 คน โดยทั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.3.2 ส่วนของเนื้อหา

ส่วนของเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) ประกอบไปด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

1.3.2.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภาพสวยด้วยจุด

- 1) ความรู้พื้นฐานเรื่องจุด
- 2) ขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน
- 3) กิจกรรมเปิดภาพจับคู่

1.3.2.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เส้นสร้างสรรค์

- 1) ความรู้พื้นฐานเรื่องเส้น
- 2) ขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน
- 3) กิจกรรมจับคู่รูปภาพกับคำ

1.3.2.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สนุกกับวงจรัส

- 1) ความรู้พื้นฐานเรื่องสีและวงจรัส
- 2) ขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน
- 3) กิจกรรมจับคู่ผสมสี

1.3.2.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สีตรงข้ามสร้างงานศิลป์

- 1) ความรู้พื้นฐานเรื่องสีคู่ตรงข้าม
- 2) ขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน

3) กิจกรรมปลูกดอกไม้สีคู่ตรงข้าม

1.3.2.5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง วรรณคดีสร้างผลงาน

1) ความรู้พื้นฐานเรื่องวรรณคดี

2) ขั้นตอนตัวอย่างการสร้างผลงาน

3) กิจกรรมจัดกลุ่มวรรณคดี

1.3.2.6 วัสดุอุปกรณ์และการเก็บรักษาวัสดุอุปกรณ์

1.3.3 ส่วนของการนำเสนอ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง การสร้างสรรค์ทัศนธาตุด้วยสีไม้ กรณีศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหัววัว(ราษฎร์อุทิศ) โดยการนำเสนอในรูปแบบเนื้อหาในรูปแบบดังนี้

1.3.3.1 แสดงโลโก้มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

1.3.3.2 มีตัวละครดำเนินเรื่องดังนี้

1) คุณครู ลักษณะ เรียบร้อย อ่อนหวาน

2) พี่ภูมิ ลักษณะ นุ่มนวลสุภาพ รอบคอบ มีความรับผิดชอบสูง

3) น้องคุณ ลักษณะ เป็นคนสงสัย ชอบเที่ยว

1.3.3.3 บทเรียนแสดงผลแบบสองมิติ

1.3.3.4 สามารถลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

1.3.3.5 สามารถแสดงชื่อเข้าใช้งาน

1.3.3.6 สามารถใช้เมาส์บังคับการทำงานของบทเรียน

1.3.3.7 ส่วนของปุ่มควบคุมหลักในแต่ละหน้า

1) มีปุ่มเปิด-ปิดเสียง ดนตรี

2) ย้อนกลับ/ถัดไป/กลับหน้าหลัก

1.3.3.8 มีเอฟเฟกต์ประกอบภายในเรื่อง

1.3.3.9 มีเสียงดนตรีประกอบแต่ละฉากตามความเหมาะสม

1.3.3.10 มีแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1.3.3.11 ขนาดของสื่อ 1280×768 Px

1.3.3.12 มีเสียงพากย์ทั้งเรื่อง เป็นภาษาไทย

1.3.3.13 ระหว่างเรียนผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน

1.3.3.14 ผู้เรียนสามารถดูคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนได้

1.3.4 แบบทดสอบ

1.3.4.1 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

จำนวน 30 ข้อ

1.3.4.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน

1.3.5 เกม

1.3.5.1 เกมต่อภาพ ให้นักเรียนต่อภาพตามตัวอย่างที่กำหนดให้ถูกต้อง หากเล่นได้ตามเวลาที่กำหนดจะชนะแต่หากเล่นช้ากว่าเวลาที่กำหนดจะแพ้

1.3.5.2 เกมเก็บไข่นก ให้นักเรียนใช้ปูมเลื่อนเพื่อบังคับทิศทาง เพื่อเก็บไข่นก หากเก็บไข่ที่ไม่ใช่สีดำจะได้ ฟองละ 1 คะแนน แต่ถ้าหากนักเรียนเก็บได้ไข่สีดำ จะลบ 1 คะแนน ถ้าเล่นหมดเวลาจะแสดงคะแนนที่ผู้เรียนทำได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ผู้เรียนสามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้ในการเรียนด้วยตนเองในตลอดเวลา

1.4.2 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน

1.4.3 สามารถใช้สื่อการเรียนการสอน สอนซ่อมเสริมแทนผู้สอนหรือใช้ในเวลาที่ผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนได้ โดยผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง