

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาการศึกษาศึกษาถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กำหนดเนื้อหาสาระเพื่อปฏิรูปการศึกษาของประชาชนชาวไทย จัดกระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการเน้นการฝึกทักษะปฏิบัติ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนการสอน สถาบันการศึกษาที่เกี่ยวข้องตลอดจนผู้สอนได้พยายามนำเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาช่วยจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ที่เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นอย่างมาก แต่การจัดการเรียนในชั้นเรียนที่ครูผู้สอนและกลุ่มของผู้เรียน ต้องเผชิญหน้ากันภายในชั้นเรียนยังมีข้อจำกัด ที่ต้องใช้เวลาและต้องใช้อาคารสถานที่ ดังนั้นเพื่อลดข้อจำกัดของการเรียนแบบเผชิญหน้า จึงมีการนำการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง (Electronic Learning) เข้ามาช่วยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มผู้เรียนที่ทำให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าถึงผู้เรียน และผู้เรียนสามารถโต้ตอบในกิจกรรมการเรียนการสอน คล้ายกับการเรียนแบบชั้นเรียน ซึ่งข้อเด่นของการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง ที่ผู้เรียนสามารถกำหนดหรือควบคุมการเรียนรู้ สามารถเรียนในช่วงเวลาที่มีความพร้อม ทำให้เกิดจากความตั้งใจในการเรียนของตัวผู้เรียนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ผ่านทางเครื่องมือสื่อสารในการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่งได้มากขึ้น

แม้ว่าการเรียนการสอนผ่านเว็บจะช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้และเปิดโอกาสทางการศึกษาอย่างกว้างขวาง แต่หากพิจารณาอีกด้านหนึ่งจะพบว่าข้อจำกัดหลายประเด็น การเรียนรู้จากบทเรียนบนเว็บเพียงอย่างเดียวจึงไม่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ได้ แนวทางในการแก้ปัญหาทำได้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน (Blended Learning) ซึ่งเป็นการนำเอาข้อดีของการเรียนแบบออนไลน์และแบบเผชิญหน้าหรือในการเรียนในห้องเรียน มาผสมผสานและประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนการสอนได้ การเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นการรวมปฏิสัมพันธ์บนการเรียนแบบออนไลน์และการมีส่วนร่วมในการเรียนแบบดั้งเดิม จึงเป็นยุทธศาสตร์ที่ใช้ในการเรียนรู้มีส่วนร่วมและช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ทำให้เกิดการเรียนที่กระฉับกระเฉง

และสามารถลดเวลาในการเข้าชั้นเรียนได้ นอกจากนี้ การเรียนแบบผสมผสานยังมีส่วนสนับสนุนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันและผู้เรียนกับผู้สอนโดยการติดต่อแบบส่วนตัวช่วยให้การเรียนรู้อัตโนมัติ (ปณิตา วรรณพิรุณ, 2551, หน้า 57)

ในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยี เป็นสาระที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีความสามารถในการนำความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) และรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างผลงานภาพกราฟิกจากความรู้ความคิดของตนเอง เพื่อให้เกิดประโยชน์เห็นคุณค่า โดยผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำและสร้างความรู้ โดยการสร้างชิ้นงานโดยมีการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ โดยครูผู้สอนจะมีหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางคอยให้คำปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานด้วยตนเองได้อย่างอิสระ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และด้วยปรากฏการณ์แห่งการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ดังนั้น นักเรียนจะต้องสามารถทำงานและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างผลงานด้วยตนเองได้และรับผิดชอบต่อผลงานที่เกิดขึ้น และเกิดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม คือ การเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้เป็นคนทันโลก รู้จักคิดอย่างสร้างสรรค์หรือปรับเปลี่ยนมุมมองในการคิดเพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ รวมถึงทักษะในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใช้เครื่องมือที่เหมาะสมในการสร้างสื่อด้วยตนเอง เลือกคัดกรองข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการตัดสินใจของตนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2555, หน้า 6)

การเรียนแบบผสมผสานเป็นการบูรณาการเทคโนโลยีการสอนร่วมกับการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติให้เกิดทักษะในสถานการณ์เหมือนจริง ซึ่งนำเสนอโดยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (สิทธิพงศ์ สภาพอดต์, 2551) ในปัจจุบันนี้ เมื่อก้าวถึง "การเรียนแบบผสมผสาน" ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นการรวมกันของการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้า (Face-to-face) หรือเป็นการเรียนการสอนแบบชั้นเรียนปกติ และการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Online Learning) หรือการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตเป็นฐาน ซึ่งพบว่า มีข้อดีมากมายของการเรียนในลักษณะนี้ ได้แก่ สามารถเลือกใช้วิธีการสอนได้หลากหลาย สามารถเข้าถึงเนื้อหาความรู้ได้ง่าย ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีความเป็นส่วนตัว ซึ่งสนองต่อความแตกต่างในการรับรู้ของผู้เรียน รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานการเรียนบนเว็บและการเรียนในห้องเรียนเป็นรูปแบบการเรียนที่ยืดหยุ่น ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทั้งรูปแบบการเรียน รูปแบบการคิด ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเองได้ตลอดเวลา

จากทุกสถานที่ตามความต้องการของตนเอง นอกจากนี้การเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยใช้สิ่งแวดล้อมแบบออนไลน์และสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนแบบดั้งเดิม ทำให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกันสามารถประสบความสำเร็จทางการเรียนได้อย่างเท่าเทียมกัน (ปณิตา วรรณิรุณ และปรัชญนันท์ นิลสุข, 2554, หน้า 3)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน (Face-to-face) กับการจัดการเรียนบนเว็บด้วยตนเอง โดยนำคุณสมบัติของการเรียนการสอนบนเว็บ ซึ่งมีทั้งตัวอักษร เสียง ภาพกราฟิก ภาพนิ่งและวีดิทัศน์ นอกจากนี้ ยังมีเครื่องมือสำหรับการติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่าย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนในบริบทของการเรียนบนเว็บผสมผสานกับการเรียนในชั้นเรียนแบบปกติ ทั้งนี้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ขอบเขตการวิจัย

ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาส อำเภอปางมะผ้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลปางมะผ้า อำเภอปางมะผ้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 39 คน เป็นกลุ่มทดลองโดยการเลือกแบบเจาะจง

ด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ผู้วิจัยนำมาจัดทำแผนการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยได้วิเคราะห์เนื้อหา 3 เรื่อง คือ

เนื้อหาเรื่อง	การออกแบบโลโก้	จำนวน 4 ชั่วโมง
เนื้อหาเรื่อง	การออกแบบโปสเตอร์	จำนวน 4 ชั่วโมง
เนื้อหาเรื่อง	การออกแบบโปสเตอร์	จำนวน 4 ชั่วโมง

ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่องการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนจากการเรียนรู้แบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการทดลองครั้งนี้ ใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 12 ชั่วโมง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556

ขอบเขตด้านการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้แบบผสมผสาน เป็นการเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนกับการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ ในอัตราส่วน 50:50 และเป็นการผสมผสานในลักษณะของแนวตั้งคือ การเรียนแบบเผชิญหน้าในชั้นเรียนก่อน แล้วจึง เรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ เรื่องการสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง การดำเนินการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้กำหนด โดยแบ่งสัดส่วนเวลาเรียนในชั้นเรียนแบบเผชิญหน้าและการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยแบ่งสัดส่วนการเรียนแบบเผชิญหน้า ร้อยละ 50 และการเรียนด้วยบทเรียนบนเว็บ ร้อยละ 50

การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก หมายถึง การนำสาระความรู้รายวิชาคอมพิวเตอร์ หน่วยการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มากำหนดเนื้อหาให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ ซึ่งมีเนื้อหาย่อย จำนวน 3 เรื่อง คือ การออกแบบโลโก้ การออกแบบโปสเตอร์ การออกแบบโปสเตอร์

การเรียนรู้แบบเผชิญหน้า (Face-to-Face) หมายถึง กระบวนการเรียนในชั้นเรียนแบบปกติ โดยครูผู้สอนพบปะนักเรียนในห้องเรียน โดยจัดกิจกรรมการเรียนโดยการบรรยายและการสาธิต และการปฏิบัติทักษะปฏิบัติของนักเรียน

การเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนเว็บ หมายถึง การใช้สื่อ เทคโนโลยี เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียน โดยมีสื่อ วีดิโอ ข้อความ รูปภาพ เนื้อหาสาระบรรจบบนเว็บ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูล การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

ผลสัมฤทธิ์หลังเรียน คือ คะแนนร้อยละ 20 จากผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และคะแนนร้อยละ 80 จากผลการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 3 ชิ้นงาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาส อำเภอปางมะผ้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแม่ฮ่องสอนเขต 1

สมมุติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนแบบผสมผสาน เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น