

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลในการดำเนินงานต่าง ๆ ในทุกวงการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงการศึกษานักเรียนไทยมีการตื่นตัวอย่างมากในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ช่วยในการเรียนการสอนมากขึ้น การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศึกษากลายเป็นการเตรียมตัวผู้เรียนให้พร้อมที่จะออกไปมีชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งเป็นการฝึกทักษะของผู้เรียนให้สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาหาความรู้ และใช้ในการทำงานได้เป็นอย่างดี และในปัจจุบัน การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการเรียนการสอน ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างยิ่งในวงการศึกษานอกจากได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้งานในด้านต่างๆ รวมไปถึงการเรียกค้นข้อมูลข่าวสารผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของสถาบันการศึกษาและองค์กรต่าง ๆ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้เอง จึงทำให้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญสำหรับบุคคลในทุกวงการและทุกสาขาอาชีพ ที่สามารถค้นหาสิ่งที่น่าสนใจได้ในทันที โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปค้นคว้าในห้องสมุดหรือแม้แต่การรับรู้ข่าวสารทั่วโลกก็สามารถอ่านได้ในอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ (กิตานันท์ มลิทอง, 2540)

ซึ่งวงการศึกษานักเรียนไทยในปัจจุบันนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการศึกษารูปแบบของการเรียนการสอน โดยนำคอมพิวเตอร์มาผสมผสานกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ช่วยจัดการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้ครูผู้สอนไม่ต้องเสียเวลากับการบริหาร ครูผู้สอนจะได้มีเวลาไปปรับปรุงบทเรียนให้ทันสมัยและมีเวลาให้กับนักเรียนมากขึ้น เช่น การจัดเลือกข้อสอบ การตรวจและให้คะแนน เพราะเทคโนโลยีมีระบบจัดเก็บและประมวลผลข้อมูล ระบบสื่อสารโทรคมนาคม และอุปกรณ์สนับสนุนการปฏิบัติงานทำให้มีการบริหารการจัดการการวัดและประเมินผลดีขึ้น และยังนำคอมพิวเตอร์ช่วยในการบริหารงานบุคคล งานธุรการ การเงินและบัญชีการประชาสัมพันธ์ รวมถึงการจัดทำระบบฐานข้อมูล (Management Information System: MIS) เพื่อประโยชน์ในการวางแผนและบริหารการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้เองเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นเครื่องมือที่สามารถนำประโยชน์มาสู่วงการศึกษานักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม หากรู้จักใช้ให้เป็นประโยชน์และคุ้มค่าต่อการลงทุน (ไพรัช รัชชพงษ์และพิเชษ คุรงคเวโรจน์, 2541) โดยทั้งนี้ได้สอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) กระทรวงศึกษาธิการที่ตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญของคอมพิวเตอร์ จึงได้มีการพัฒนาหลักสูตรวิชาคอมพิวเตอร์

อย่างต่อเนื่อง โดยหนังสือเรียนประกอบรายวิชาแรกของหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น รหัส ช 0247 คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐาน เป็นรายวิชาที่นักเรียนทุกคนควรเรียนเป็นพื้นฐาน ซึ่งเรื่อง อินเทอร์เน็ต ได้ถูกจัดไว้เป็นหัวข้อหนึ่งในหนังสือเรียนเล่มนี้ด้วย (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [สสวท.], 2545)

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เป็นหลักสูตรอิงมาตรฐาน ได้กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ซึ่งจะประกอบด้วย ความรู้ ความสามารถ คุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ โดยจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต นอกจากนี้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ยังมีจุดหมาย ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต อีกทั้งยังกำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนนั้นสามารถเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตลอดจนมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เป็นกลุ่มสาระที่จะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพและเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงาน อย่างมีความคิดสร้างสรรค์และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงานและมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข นอกจากนี้ ยังมุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพและการศึกษาต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แต่เนื่องสภาพการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ที่ผู้วิจัยเคยได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู เมื่อ พ.ศ. 2551 แล้วนั้น ผู้วิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังไม่หลากหลาย ไม่พบนวัตกรรมที่แปลกใหม่ หรือการนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ ไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังขาดสื่ออุปกรณ์ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จึงทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในบทเรียน ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ไม่ได้แสดงทักษะในการสร้างชิ้นงานจากโปรแกรม

คอมพิวเตอร์อย่างเต็มความสามารถ และส่งผลให้ผู้เรียนไม่ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงานเท่าที่ควรนัก ตลอดจนผลสำเร็จของชิ้นงานไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดคือ ให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด และทักษะทางด้านต่าง ๆ ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ให้จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 มีทักษะทางด้านต่าง ๆ ร้อยละ 65 ขึ้นไป เมื่อพิจารณาหลักการหรือจุดประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีแล้ว พบว่าหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เน้นความเข้าใจการทำงานและปรับปรุงการทำงานแต่ละขั้นตอน มีทักษะการจัดการ ทักษะการทำงานร่วมกัน และมีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจหลักการแก้ปัญหาเบื้องต้น มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษา ข้อมูล สร้างงานเอกสาร นำเสนอข้อมูลและสร้างชิ้นงานอย่างมีจิตสำนึกและรับผิดชอบ

เพื่อความสอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้ จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัยกระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อหรือแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรงที่ผู้วิจัยเลือกมานี้ เป็นรูปแบบที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระและมโนทัศน์ต่าง ๆ รวมทั้งได้ฝึกปฏิบัติทักษะจนสามารถทำได้ดีและประสบผลสำเร็จได้ในเวลาที่จำกัด การทำกิจกรรมของผู้เรียนนั้นจะเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ตรงไปตรงมา ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย และทักษะพิสัยได้เร็วและได้มากในเวลาที่จำกัด ไม่สับสน อีกทั้งผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามความสามารถของตนจนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการสอนแบบทางตรงมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในหลักการการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดความคิดริเริ่มในการสร้างชิ้นงานที่แปลกใหม่ ตลอดจนมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล เก็บรักษาข้อมูล สร้างงานเอกสารและนำเสนอข้อมูล ได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง

2.2 เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง)

3. ขอบเขตของการวิจัย

3.1 ด้านบุคคล คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 44 คน

3.2 ด้านเนื้อหา คือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 2 (ป.6)

3.3 ด้านเวลา คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

3.4 ด้านสถานที่ คือ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ระดับประถมศึกษา

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 หมายถึง การออกแบบชิ้นงานจากโปรแกรมสำเร็จรูป โดยใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ซึ่งโปรแกรมนี้จะช่วยในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ให้เป็นไปด้วยความสะดวกและง่ายต่อการสร้างชิ้นงาน เช่น การสร้างบัตรอวยพร แผ่นพับ นามบัตร ออกแบบหน้าเว็บไซต์ ปฏิทิน ป้ายโฆษณา จดหมายข่าว ไปรษณียบัตร เป็นต้น

4.2 การสอนด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยนำขั้นตอนของรูปแบบการสอนแบบทางตรง 5 ขั้นตอน มาใช้ในการจัดกิจกรรม ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระและมโนทัศน์ต่าง ๆ รวมทั้งได้ฝึกปฏิบัติทักษะจนสามารถทำได้ดีและประสบผลสำเร็จได้ในเวลาที่จำกัด โดยมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การปฐมนิเทศ ขั้นที่ 2 การนำเสนอ ขั้นที่ 3 การนำเสนอแบบฝึกหัด/การฝึกปฏิบัติตามแบบ ขั้นที่ 4 การฝึกตามคำแนะนำ และขั้นที่ 5 การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง

4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานจาก โปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ

4.4 ความคิดริเริ่มของนักเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้มาจากผลรวมของคะแนนจากการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ที่มีความแปลกใหม่และซ้ำกันน้อยที่สุด และคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความคิดริเริ่มเมื่อสิ้นสุดการใช้แผนครบทุกแผนแล้ว ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ ด้วยรูปแบบ Rubric Scoring ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4.5 ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้มาจากผลรวมของความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการสอนแบบทางตรง หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์พับลิชเชอร์ 2003 ซึ่งมีทั้งหมด 5 ด้าน คือ ด้านวิธีการเรียนการสอน ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอน บรรยากาศในการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผล เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

4.6 เกณฑ์ หมายถึง ระดับคะแนนที่ผู้สอนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอหินแดง) ระดับประถมศึกษากำหนดขึ้น โดยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตั้งแต่ร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ส่วนความคิดริเริ่ม ให้จำนวนนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 มีความคิดริเริ่มตั้งแต่ร้อยละ 65 ขึ้นไป

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์สูงขึ้น โดยนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับประยุกต์ใช้ในการทำงานได้อย่างเหมาะสม
- 5.2 ได้รูปแบบการสอนที่สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ
- 5.3 เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน วิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา