

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ผู้บุกพร่องทางการได้ยินเป็นกลุ่มคนที่มีความพิการลักษณะหนึ่ง ซึ่งหมายถึงคนที่สูญเสียการได้ยินมากจนไม่สามารถรับรู้ข้อมูลผ่านทางการได้ยิน ไม่ว่าจะใส่หörไม่ใส่เครื่องช่วยฟังก์ตาม โดยทั่วไปหากวัดการได้ยินจะมีการสูญเสียการได้ยินประมาณ 90 เดซิเบลขึ้นไปกล่าวคือเมื่อเปรียบเทียบระดับเริ่มการได้ยินของคนทั่วไปเมื่อเสียงดังไม่เกิน 25 เดซิเบล คนหูหนวกจะเริ่มได้ยินเสียงที่ความดังมากกว่า 90 เดซิเบลซึ่งการสูญเสียการได้ยินดังกล่าว ทำให้คนหูหนวกใช้วิธีการรับรู้ผ่านทางประสาทสัมผัสที่เหลืออยู่ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ แทนการได้ยินหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือคนหูหนวกเป็นกลุ่มนุกคลอที่ไม่สามารถได้ยินเสียงพูด หรือได้ยินเสียงเด่นน้อยมากจนไม่สามารถแปลงเสียงพูดเลียนแบบได้ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้คนหูหนวกมีข้อจำกัดในการพัฒนาการสื่อสารและการเรียนรู้

กุลทรัพย์ (2547) ได้กล่าวถึงพระราชนารีของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ที่ทรงมีพระราชดำริว่า “คนเหล่านี้มีโอกาสได้เล่าเรียนน้อยเมื่อว่าจะเรียนจนไปจากโรงเรียนระดับปฐมและมัธยมศึกษาที่ทางบ้านเมืองจัดให้แล้วก็ยังไม่พ้นจากการะผู้ปกครองต้องดูแลคนเหล่านี้ ส่วนมากมีสมองดี ถ้าจัดการให้เหมาะสมให้ช่วยตนเองได้ดีในการใช้ชีวิตประจำวัน ทั้งให้ใช้ความสามารถที่มีเหลืออยู่นี้ให้ถูกทาง น่าจะพึงดูแลอย่างได้ไม่แพ้คนทั่วไป” เป็นพระมหากรุณาธิคุณอันยิ่งใหญ่ ซึ่งนำความเจริญก้าวหน้ามาสู่ศาสตร์สำหรับคนพิการคือ การที่ทรงก่อตั้งวิทยาลัยราชสุดา สถาบันระดับอุดมศึกษาของคนพิการและเพื่อคนพิการ

“การศึกษาของคนพิการที่จะให้เรียนสูงถึงอุดมศึกษานั้น น่าจะจัดให้คนตาบอดและหูหนวกได้เรียนก่อนกลุ่มอื่น ส่วนคนแขนขาพิการและสมองพิการ เช่น C.P. (Cerebral Palsy) ยังต้องรอเรื่องเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกอีกหลายอย่าง คนตาบอดและหูหนวกนั้นเรียนจบถึงชั้นมัธยม 6 ภาคขึ้นทุกวัน ต้องรีบต่อยอดให้โดยเฉพาะคนหูหนวกพูดไม่ได้นั้น สอนกีฬากีฬาเรียนกีฬากีฬา”

ได้พระราชทานหลักการแก่ ศาสตราจารย์ ดร.ณัฐ ภรณประวัติ ในการจัดการเรียนการสอนในวิทยาลัยราชสุดาสังกัดมหาวิทยาลัยมหิดล ที่สำคัญคือ ให้มีการฝึกอาชีพไปพร้อมกับการเรียน เปิดโอกาสให้ทำงานมีรายได้ระหว่างเรียน และไม่จำเป็นต้องจบภายใน 4 ปี ให้พัฒนาสุขภาพอนามัยของคนพิการให้แข็งแรงสมบูรณ์เพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการศึกษาเต็มที่ให้มีงานวิจัย ค้นคว้าและศึกษาแบบอย่างวิธีการจัดการศึกษาเพื่อคนพิการจากต่างประเทศนำมาปรับใช้ให้เหมาะสม

กับประเทศไทยตลอดจนฝึกให้มีความมั่นใจในตนเองช่วยตนเองได้ และให้ได้รับประโยชน์เช่นเดียวกับคนปกติตามค่านิยมของคนไทย

จากการศึกษาเกี่ยวกับผู้บุกพร่องทางการได้ยินพบว่า “คนหูหนวกนี้ปัญหาในด้านการอ่านการเขียนภาษาไทย” (อารีลักษณ์, 2544) “มีปัญหาในการเรียนวิชาต่างๆ ในเนื้อหาเดียวกันแต่ใช้เวลามากกว่าเด็กปกติ และสื่อที่มีอยู่ยังขาดข้อพิสูจน์เรื่องประสิทธิภาพของสื่อนั้นๆ” (ศรียา, 2541) “คนหูหนวกยังต้องใช้ตาในการการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร ซึ่งแตกต่างกับคนที่มีการได้ยินที่ใช้หูและตาในการรับข้อมูลข่าวสาร การที่คนหูหนวกใช้ตาในการรับรู้ข้อมูลต่างๆ นั้นสื่อที่คนหูหนวกรับรู้ได้ดีจึงต้องเป็นภาพ” (Sri-on, 2001) สำหรับคนหูหนวก ซึ่งเป็นการลงทุนที่สูงทั้งด้านบุคลากรและสภาพแวดล้อม ที่จัดขึ้นแตกต่างจากการเรียนของคนปกติอย่างมาก และทำให้เกิดอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนในเรื่องของเนื้อหา เวลา และการลงทุนในการจัดดำเนินการเรียนการสอนสำหรับผู้บุกพร่องทางการ ได้ยินในห้องเรียนปกติ (สถาพร, 2550)

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนสำหรับผู้บุกพร่องทางการได้ยินยังมีอยู่น้อย ซึ่งสื่อที่มีอยู่ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นตัวอักษรและรูปภาพ 2 มิติ ในขณะที่สอนจะต้องใช้ภาษาเมืองในการอธิบายโดยผ่านล่ามภาษามือ ซึ่งถ้าไม่เข้าใจวิธีการและการสื่อสารออกมาไม่ชัดเจนไม่ถูกต้อง อาจทำให้ความหมายนั้นผิดเพี้ยนไปจากสิ่งที่ต้องการสื่อสาร ได้ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนการสอนไม่ดีเท่าที่ควร (กยม, 2544)

ในการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กด้วยโอกาสตลอดจนเด็กที่มีความบกพร่องด้านต่างๆ และหรือเด็กพิการได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย หน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงศึกษาธิการ และหน่วยงานเฉพาะกิจ เช่น นเคเทค (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ) ภายใต้พระราชดำริ ของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา สยามบรมราชกุมารี องค์ประธาน โครงการเทคโนโลยีสารสนเทศตามพระราชดำริฯ ได้ให้ความสำคัญของคอมพิวเตอร์ กับการศึกษามีการจัดสรรงบประมาณ และครุภัณฑ์ต่างๆ เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ให้กับโรงเรียนในสังกัดของการศึกษาสังเคราะห์ และกองการศึกษาเพื่อคนพิการ ทั้งคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน คอมพิวเตอร์ฝึกพูด สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน คอมพิวเตอร์แบบเปลี่ยนเสียงสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางภาษา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา และคอมพิวเตอร์ในงานต่างๆ ประกอบกันไป เช่น งานธุรกิจ งานบริหาร งานพัสดุ เป็นต้น

เมื่อคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทกับการเรียนการสอนของคนไทยอย่างมาก และนำมาช่วยเหลือได้หลากหลายด้าน ก็ไม่อาจปฏิเสธอินเทอร์เน็ตได้เลยว่าทั้งสองเป็นสิ่งที่คู่กัน จากการสำรวจพบว่าในประเทศไทยยังไม่มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อเปิดโอกาส และสร้างความเสมอภาคแก่ผู้บุกพร่องทางการ

ได้ยินให้เป็นทางเลือกในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และระบบอินเทอร์เน็ต โดยการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติ การสร้างบทเรียนผ่านเว็บ เพื่อการสอน เป็นสิ่งที่ง่าย เพราะภาษาที่ใช้ในการทำเครื่องหมายไฮเปอร์แท็คซ์ (hyper text mark-up language : HTML) มีระบบที่สะดวกและง่ายในการที่จะนำข้อมูลมาใส่รวมทั้งมีคุณสมบัติเด่นอยู่หลายประการ ในการนำคุณลักษณะเด่นของสื่อหลายชนิดมาร่วมกันไว้บนเว็บ เช่น ตัวอักษร ข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการที่จะนำมาใช้ในการจัดการศึกษา การเรียน การสอนผ่านเว็บ สนับสนุนการเรียนการสอนรายบุคคลเป็นสื่อใหม่ที่ให้โอกาสแก่นักเรียนทุกคน นักเรียนสามารถที่จะเรียนผ่านเครือข่ายที่ได้ในโลกก์ได้ เวลาใดวันใดก็ได้หากมีคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อ กับอินเทอร์เน็ตได้ (Aston, 1995 อ้างถึงใน ประชิต, 2541)

การใช้สื่อกราฟิกเป็นสื่อให้ข้อมูลแก่ผู้เรียนทำจะให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ดีขึ้น ทั้งนี้ เพราะเนื้อหาจะเป็นนามธรรมแต่ตัวกราฟิกจะเป็นรูปธรรม และสื่อกราฟิกเป็นสื่อการสอนที่ครูสามารถหารือทำขึ้นเอง ได้และเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้นักเรียนได้เห็นความสำคัญของข้อมูล หรือแนวคิดต่างๆ ได้เด่นชัดขึ้น และในการจัดการศึกษาผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนก็คือครูซึ่งจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้นักเรียนเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและการที่จะบรรลุถึงจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้นั้นส่วนสำคัญสิ่งหนึ่งก็คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นตัวผู้เรียน และเนื่องจากธรรมชาติของวิชาสังคมศึกษามีลักษณะเนื้อหาวิชาเต็มไปด้วยข้อมูลที่มากมายและเป็นนามธรรม ซึ่งความรู้ดังกล่าวหากสอนในลักษณะของการบรรยายโดยยึดครุเป็นศูนย์กลางแล้วให้ผู้เรียนจำจำ ความรู้เนื้อหาข้อเท็จจริงย่อมไม่มีประโยชน์เพื่อผู้เรียนไม่สามารถจดจำความรู้ได้นาน (รมชัย, 2551)

ดังนั้นหากว่ามีสื่อที่ใช้เสริมคำ เพื่อช่วยให้มีพื้นฐานในการสื่อสารภาษาไทยอันเป็นภาษาพื้นฐานจะช่วยเปิดโลกแห่งความรู้ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ อาทิ เช่น จากหนังสือ นิทาน อินเทอร์เน็ต เพื่อให้นักเรียนหุนหุนว่าเป็นที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ในแต่ละคนนั้นมีทักษะในด้านภาษาที่แตกต่างกันเมื่อเรียนระดับสูงขึ้นจะเกิดที่ปัญหาสะสมในภาษาไทย การทำความไม่เข้าใจแตกต่างกันออกไปตามทักษะด้านภาษาไทยที่ได้รับมา นักเรียนหุนหุนว่าส่วนใหญ่ประสบปัญหาในการเรียน โดยมีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการเขียน และจำภาพความหมายของคำในภาษาไทย และมีปัญหารือเวลาที่ใช้ในการเรียนในวิชาต่างๆ ซึ่งผู้บกพร่องทางการได้ยินจะใช้เวลาเรียน หรือใช้เวลาในการทำความเข้าใจบทเรียนมากกว่าคนทั่วไปในเนื้อหาเดียวกัน

สำหรับสาเหตุของปัญหาดังกล่าว นอกจากระเกิดจากข้อจำกัดในการรับรู้ของผู้บกพร่องทางการได้ยินแล้ว สาเหตุส่วนหนึ่งเนื่องมาจากยังขาดสื่อการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสม

สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้บุกพร่องทางการได้ยินผู้บุกพร่องทางการได้ยินมีวิถีชีวิตที่แตกต่างจากคนทั่วไป กล่าวคือ วิถีชีวิตของคนหูหนวกได้ยินหรือการมองโลกของคนหูหนวกคือการรับรู้ด้วยตาผ่านภาษาเมืองและการถ่ายทอดวิถีชีวิตโดยการเล่าเรื่องเป็นภาษาเมือง (Carson, 1991)

สื่อที่เหมาะสมกับผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินซึ่งควรอยู่ในรูปแบบของสื่อแบบมัลติมีเดียที่มีทั้งตัวหนังสือ รูปภาพทั้งภาพนิ่งและภาพ เคลื่อนไหวต่างๆ แก่ผู้เรียนรวมถึงภาพจากวิดีโอทัศน์ ซึ่งเป็นภาพการแสดงท่าภาษาเมืองในเนื้อหาต่างๆ จะมีส่วนช่วยให้ผู้บุกพร่องทางการได้ยินเข้าใจเรื่องราวนในเนื้อหาวิชาที่สอนได้ดีกว่าการใช้สื่อที่เป็นตัวหนังสือเพียงอย่างเดียวหรือตัวหนังสือกับภาษาเมือง (Gentry, 1998) นอกจากนี้การนำระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีการจำภาพได้มากขึ้น โดยการใช้รูปภาพ การเพิ่มสีสัน และการสร้างภาพเคลื่อนไหว (นิพนธ์, 2532) จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนด้วยภาพการ์ตูนพบว่างานวิจัยที่เป็นการเรียนด้วยภาพการ์ตูนแบบบรรยายหรือแบบสนทนามีเมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนปกติผลการวิจัยพบว่า การเรียนด้วยภาพการ์ตูนแบบบรรยายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนปกติ (วีไลลักษณ์, 2535) และการเรียนด้วยภาพการ์ตูนแบบสนทนามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนปกติ (เมธี, 2540)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยในการสร้างและการพัฒนาเรียนการสอนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนนิเมชั่นภาษาเมืองวิชาภาษาไทย ที่จะใช้ในการเรียนการสอนนำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนแอนนิเมชั่นภาษาเมือง เพราะการ์ตูนแอนนิเมชั่นเป็นภาพเคลื่อนไหว จะให้ความรู้สึก เร้าใจ ดึงดูด และความน่าสนใจ

ผลสำรวจพบปัญหาที่เป็นอุปสรรคในด้านการติดต่อสื่อสารในการเรียนการสอนของคนหูหนวก คือ ภาษาไทยอันเป็นภาษาที่สองและเป็นภาษาที่จะต้องพูดและใช้ในการเรียนการสอนจากการสัมภาษณ์อาจารย์ สุรางค์ วรรณ โภคาก ผู้สอนประจำวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษา ประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนโสดศึกษาทุ่งมหาเมฆ พบว่าักเรียนส่วนใหญ่บังคงเขียนคำพิດอยู่บ้าง เนื่องจากระดับความรู้พื้นฐานและการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไป

จากการสัมภาษณ์อาจารย์บุญชัย ไพรพิมูลกิจ ผู้สอนวิชาภาษาไทย และเป็นผู้แต่งตำราคู่มือภาษาไทย กล่าวว่าโดยธรรมชาติของการเรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งนักเรียนจะต้องจำเป็นคำๆ เปรียบได้กับการจำนั้นคล้ายกับจำเป็นอักษรพิมพ์ดีระบบสัมผัส เป็นตัวอักษรที่ละเอียด แต่นักเรียนต้องดูรูปภาพหรือของจริงให้รู้ความหมาย และจำท่าภาษาไทยเมืองในการเรียนการสอนอาจารย์ ต้องเน้นครบสามด้าน คือการอธิบายความหมายของภาพ โดยมีตัวอย่างประกอบ และการเขียนคำให้ขาดจำพร้อมทั้งท่ามือในการสอนที่จำเป็น เพื่อเพิ่มความเข้าใจ และการจำคำศัพท์นั้นๆ ซึ่งพบอุปสรรคที่เกิดขึ้น คือเขียนคำที่ผิดพลาดบ่อย เพราะ เด็กๆ อาศัยการจำรูปคำเป็นคำๆ ซึ่งจะใช้เวลาในการ

จดจำรูปแบบ โดยทั่วไป การจัดการเรียนการสอน คือห้องเรียนปกติ โดยครุเป็นศูนย์กลาง ปกติครุจะบททวนให้บ่อยๆ เพื่อให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์ต่างๆ ได้นานๆ และเพื่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ สรุร่องดับที่สูงขึ้นต่อๆ ไป จึงไม่ใช่เรื่องง่ายในการสอนคำศัพท์ให้รู้ในสิ่งต่างๆ อาศัยความพยายามของผู้สอนที่ต้องเตรียมสื่อต่างๆ อุ่นมากสำหรับการสอนในแต่ละครั้ง

ผู้จัดจึงเห็นว่าหากจัดการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจะสามารถช่วยสร้างพื้นฐานในวิชาภาษาไทยให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่ดีได้ ผู้เรียนเกิดความรู้ และเข้าใจได้ภาษาที่ดีขึ้น เพื่อการเรียนและรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในของการใช้ภาษาไทยได้

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ และระบบการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้กับผู้ปกครองทำการได้ยิน

ในปัจจุบันยังคงมีความต้องการอย่างมาก และเรื่องเทคโนโลยีที่ช่วยการสอน หรือวิธีต่างๆ อันเป็นสิ่งอำนวยความสะดวก ช่วยเสริมสร้างวิชาชีพ ให้แก่ผู้ปกครองทำการได้ยิน สร้างแรงงานที่มีคุณภาพ อีกทั้ง เพื่อให้คนพิการช่วยดูแลเอง ได้มีทางเลือกในการศึกษาความรู้อย่างไม่เสียเวลา มาก และสะดวก จากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังที่กล่าวมาข้างต้น พนวิการเรียนการสอนผ่านเว็บนี้มีข้อดี คือผู้เรียนสามารถเข้ามาทบทวนการเรียนการสอน สามารถโต้ตอบกับผู้สอนและเรียนร่วมกัน ได้ นักเรียนสามารถที่จะเรียนผ่านเครือข่ายที่ได้ในโลกได้ เวลาใด วันใดก็ได้ หากคอมพิวเตอร์สามารถที่จะเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ได้ และการ์ดูนแอนนิเมชั่นนี้ยังสามารถสร้างความดึงดูดใจและเร้าความน่าสนใจแก่ผู้เรียนที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ผลลัพธ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้นอีกด้วย ในงานวิจัยครั้งนี้จะช่วยให้นักเรียนผู้ปกครองทำการได้ยิน ได้เรียนรู้และทักษะวิชาภาษาไทยเพื่อเป็นประโยชน์ในการอ่านและเขียน เพาะภาษาไทยเป็นประตูเปิดโลกแห่งความรู้ มากมาย เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านอื่นๆ ให้เกิดขึ้น ได้มากตามมาตรฐานคุณภาพ

สรุปข้อมูลด้านปัญหาในข้างต้นที่เกิดขึ้นในแก่การเรียนการสอนของเด็กหูหนวก โดยการสัมภาษณ์บุคลากร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้นสรุปได้ว่า

1. นักเรียนพิการหูหนวกนั้นยังขาดแคลนสื่อที่มาช่วยสอนในรูปแบบบทเรียนผ่านเว็บ
2. นักเรียนพิการหูหนวกมีปัญหาทักษะในด้านการจำคำศัพท์ เช่นความหมาย และการเขียนภาษาไทย
3. ในการจัดการเรียนการสอน ไม่เหมาะสมสมเท่าที่ควร

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ดูนแอนนิเมชั่นภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บุกพร่องทำการได้ยิน

1.2.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนผ่านเว็บด้วยการตูนแอนนิเมชั่นภาษาเมืองไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นอย่างน้อยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.4.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนโสดศึกษาทุ่งมหาเมฆ ปีการศึกษา 2553 จำนวน 44 คน

1.4.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2553 ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก จำนวน 20 คน

1.5 ตัวแปรที่ศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้มีตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

1.5.1 ตัวแปรต้น คือ บทเรียนผ่านเว็บด้วยการตูนแอนนิเมชั่นภาษาเมืองไทย

1.5.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย

1.6 นิยามความในการวิจัย

1.6.1 บทเรียนผ่านเว็บ หมายถึง การใช้เว็บเพื่อการเรียนการสอนเป็นการนำเอาคุณสมบัติของอินเทอร์เน็ต มาออกแบบเพื่อใช้ในการศึกษา การจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction) การเรียนการสอนผ่านเว็บสร้างขึ้น โดยโปรแกรม Moodle โดยนำเสนอบทเรียนในรูปของสื่อประสมที่ประกอบด้วย ภาพกราฟิก และข้อความ ภาพเคลื่อนไหวและนิเมชั่นการตูน

1.6.2 การตูนแอนนิเมชั่น หมายถึง การสร้างภาพการตูนเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ โดยโปรแกรมแฟลช แสดงท่าทางภาษาเมืองไทย

1.6.3 ภาษาเมืองไทย หมายถึง ภาษาสำหรับคนหูหนวก ใช้มือเป็นการสื่อความหมาย และถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูด โดยใช้กริยาท่าทางประกอบ

1.6.4 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้ที่สูญเสียการได้ยินรับรู้ได้โดยใช้ภาษาเมืองในการสื่อสาร

1.6.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลคะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยให้ นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนวิชาภาษาไทย และนำคะแนนมา วิเคราะห์ทางสถิติการวิจัย

1.6.6 วิชาภาษาไทย หมายถึง วิชาภาษาไทย โรงเรียนโสดศึกษาทุ่งมหาเมฆ ปีการศึกษา 2544 เพื่อใช้สำหรับสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน

1.6.7 ประสิทธิภาพ หมายถึง E1/E2 (E1 คือคะแนนทดสอบรวมระหว่างเรียนและ E2 คือ คะแนนทดสอบรวมหลังเรียน)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้แหล่งเรียนรู้ สำหรับผู้บกพร่องทางการได้ยินคือบทเรียนผ่านเว็บด้วยการ์ตูนแอนนิเมชั่น ภาษาไทยมีวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้บกพร่องทางการได้ยิน

1.7.2 ได้ต่อที่มีประโยชน์และมีประสิทธิภาพไว้ใช้สำหรับการเรียนการสอน วิชาภาษาไทย แก่นักเรียนผู้บกพร่องทางการได้ยิน

1.7.3 เป็นแนวทางในการเรียนการสอนผ่านเว็บ ด้วยการ์ตูนแอนนิเมชั่นภาษาไทยเพื่อนำไปใช้ เป็นแนวทางที่เหมาะสมแก่คนพิการหูหนวกและช่วยพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สำหรับคน พิการสถานศึกษาอื่นๆ ได้

1.7.4 สร้างแนวทางใหม่ในการนำเสนอเนื้อหาให้มากขึ้น