

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะในปัจจุบัน การคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ นั้นต้องมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการผลิต การเพิ่มศักยภาพ ทรัพยากรมนุษย์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นำไปสู่การสร้างขีดความสามารถทางเศรษฐกิจและสังคมอย่าง ยั่งยืน

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต้องให้ความสำคัญกับการศึกษา ซึ่งเป็นแหล่งของการผลิต บุคลากรที่มีคุณภาพเพื่อพร้อมรับการกับเปลี่ยนแปลง การศึกษาจึงถูกคาดหวังในฐานะเครื่องมือ พัฒนาคนและสังคมสู่การเจริญงอกงาม ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่การจัดการศึกษา นโยบาย การศึกษาตลอดจนบุคลากรและเครื่องมือทางการศึกษาจะต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อ ตอบสนองบริบทที่มีความเปลี่ยนแปลงไป (จอมพงศ์ มงคลวนิช, 2554)

เด็กในยุคปัจจุบันจะกลายเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตซึ่งต้องเผชิญกับสภาวะต่างๆ ที่ไม่ได้เกิดในยุค ปัจจุบันและเป็นการเกิดขึ้นในอนาคตและสภาวะปัญหาต่างๆ นั้นเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ได้แก่ ความ จำกััดของทรัพยากรธรรมชาติ ความเสื่อมโทรมของสภาพแวดล้อม การเพิ่มจำนวนประชากร ความ ซับซ้อนของสังคม ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของความรู้ รวมถึงผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบ จากการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ เหล่านี้ผลักดันให้มนุษย์ จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดและวิธีการใหม่ๆ มาใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, 2545) ดังนั้นการจัดการศึกษาจึงควรส่งเสริมให้การดำรงชีวิตของเด็กเป็นไปอย่างสอดคล้อง และรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยความคิด สร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ (สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ, 2544)

ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์มาก โดยพูดถึงการเรียนรู้ที่หมายถึงการสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้า (Creative) และการเรียนรู้ที่ หมายถึง การสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Creativity) โดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วย เป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ขึ้นในเนื้อหาวิชาต่างๆ รวมถึงกระบวนการวิจัยเพื่อช่วยให้พลัง ของการสร้างสรรค์ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการ “ปฏิรูปการ เรียนรู้” อันเป็นหัวใจของการปฏิรูปการศึกษา จึงจำเป็นที่เราจะต้องช่วยกันดำเนินให้เกิดการเรียนรู้ที่ สร้างสรรค์ ที่สร้างพลังและเพิ่มพูนศักยภาพสมองของคนไทยให้เกิดขึ้นในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดเวลา (รุ่ง แก้วแดง, 2545) สอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ที่ กล่าวว่า ครูเป็นผู้ที่ต้องจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลายให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น สามารถสอน ให้ผู้เรียนรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างสาขาและขอบเขตวิชาต่างๆ ระบบการสร้างสรรค์ต้องอยู่ในทุกส่วน ของการศึกษา ครูต้องเข้าใจกระบวนการไปสู่การปฏิบัติ ต้องสนับสนุน แนวทางปฏิบัติที่เอื้อต่อ กระบวนการสร้างสรรค์ เน้นการใช้จินตนาการ ความคิดริเริ่ม การอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น การตั้งคำถาม และการเสนอทางเลือก รวมทั้งการกระตุ้นคุณลักษณะส่วนตัวที่ช่วยให้เกิดการสร้างสรรค์ เมื่อครูมี

ความชัดเจนแล้วก็สามารถสรรหาตำราหรือวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นมาใช้ประกอบการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

หากแต่การศึกษาของไทยที่ผ่านมา นั้น เป็นไปในลักษณะลอกเลียนแบบมาจากต่างชาติมาตลอด ทำให้การศึกษา ความคิด ตลอดจนเศรษฐกิจของไทยเป็นไปในแบบรับเอามาใช้ อย่างไรก็ตาม หากไม่เกิดภาวะการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องในทุกๆ ด้าน ที่ทำให้เกิดเศรษฐกิจฐานความรู้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วอย่างที่เป็นอยู่ วัฒนธรรมการศึกษาแบบการรับที่ไม่ต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้ที่ดีของมนุษย์ก็คงยังดำเนินไปได้บ้าง แต่การเติบโตของความรู้และการใช้ความรู้กับเศรษฐกิจเช่นนี้ทำให้มนุษย์ต้องมีการพัฒนาทักษะที่ดี ต้องรู้ทัน รู้เรียน สร้างสรรค์ สร้างสิ่งใหม่ๆ ด้วยตนเอง คุณลักษณะที่ดีของคนที่จะสามารถดำเนินชีวิตและสามารถพัฒนาสังคม ประเทศชาติได้อย่างยั่งยืนในยุคปัจจุบันนี้จำเป็นต้อง รู้จักคิดวิเคราะห์ที่มั่นใจในตนเอง กระตือรือร้น และตามทันโลกได้ เป็นผู้ผลิต ผู้สร้างได้อย่างมีคุณภาพ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2550) สอดคล้องกับสิปปนนท์ เกตุทัต (2545) ที่กล่าวว่า จุดอ่อนของการศึกษาไทยยังคงเน้นองค์ความรู้มากกว่าวิธีการแสวงหาความรู้ ขาดการเรียนรู้ ความรู้ ชุมชนหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นปัญญาปฏิบัติ (Practical Wisdom) และมีเหตุผลการปฏิบัติ (Reasoning Practical) ที่อยู่บนพื้นฐานความเชื่อเรื่องคุณธรรม จริยธรรม ระเบียบแบบแผน จารีต ประเพณี วัฒนธรรม

วิกฤตการศึกษาในปัจจุบันแสดงให้เห็นชัดเจนว่าจำเป็นต้องมีการปฏิรูปการศึกษาของประเทศทั้งระบบ รวมถึงเรื่องที่สำคัญที่สุด นั่นคือ การผลิตครู การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (คณะอนุกรรมการกิจการเพื่อการสื่อสารสังคม, 2554) ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน องค์ประกอบที่จะพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับเทคนิคและวิธีการสอนของผู้สอนที่จะช่วยกระตุ้น ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในเชิงogram ขึ้น ผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้สอดคล้องและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน โดยหาเทคนิค วิธีการสอนและสื่อแปลกใหม่ๆ มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง คอยติดตามและให้กำลังใจ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการแสดงออกด้วยการพูด การกระทำตามจินตนาการและความพึงพอใจของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี แต่ทั้งนี้ ผู้สอนจะต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาในหลักสูตรเพื่อนำเนื้อหาเหล่านั้นมาแผ่ขยายประเด็นต่างๆ จัดทำเป็นสื่อสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ในการออกแบบและพัฒนาสื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นั้น จะต้องรู้จักสื่อแต่ละประเภทอย่างถ่องแท้ก่อนว่าจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนแต่ละระดับชั้นได้อย่างไร จะต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนจึงจะทำให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูระดับประถมศึกษาในปัจจุบันที่มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในภาคทฤษฎีเป็นหลัก ซึ่งส่วนใหญ่ใช้สื่อการสอนประกอบ เช่น เอกสารประกอบการสอน ตำรา วารสาร จุลสาร แผ่นพับ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ สื่อของจริง เป็นต้น ซึ่งสื่อเหล่านี้ครูผลิตเองยังมีน้อย ขาดการใช้สื่อประกอบการสอนที่ทันสมัยและหลากหลายเท่าที่ควรทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนเกิดความน่าเบื่อหน่ายและไม่บรรลุผลเท่าที่ควร อีกทั้ง การผลิตสื่อการสอนของครูยังมีน้อย เนื่องจากครุขาดความรู้และทักษะในการใช้และผลิตสื่อการสอนที่มีความน่าสนใจและสื่อที่กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ เนื่องจากครูส่วนใหญ่ยังขาดการ

ฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้และการผลิตสื่อการสอน ขาดการศึกษาค้นคว้าข้อมูล มีภาระงานสอนและภาระงานที่ได้รับมอบหมาย ทำให้ไม่มีเวลาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม (ปิยะดา ทองประสิทธิ์, 2551)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจการพัฒนาครูเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในการสร้างสรรค์สื่อเพื่อที่จะได้นำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมให้ครูเกิดการเรียนรู้และสามารถออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ที่จำเป็นให้มีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์สำหรับครูระดับประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์สำหรับครูระดับประถมศึกษา
3. เพื่อทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องการออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์สำหรับครูระดับประถมศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้เข้ารับการอบรมที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น

นิยามศัพท์

1. สื่อการศึกษาสร้างสรรค์ หมายถึง เนื้อหาที่จัดทำในรูปสื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับการออกแบบสื่อที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู
2. ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่ปฏิบัติการสอนหรือสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม ที่เรียนรู้จากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาสร้างสรรค์สำหรับครู โดยพิจารณาจากความรู้ของผู้เข้ารับการฝึกอบรม
4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของผู้เข้ารับการอบรมที่แสดงออกในรูปของคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของผู้เข้ารับการอบรม
5. ประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ผลการเรียนรู้จากการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนในการยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพไว้ร้อยละ ± 5

80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งกำหนดค่าความคลาดเคลื่อนในการยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพไว้ร้อยละ ± 5

ขอบเขตการวิจัย

1.1 ประชากร

1.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาความคิดเห็น ได้แก่ ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2556 จำนวน 1,160 คน

1.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีคุณสมบัติ คือ เป็นอาจารย์ผู้สอนหรือผู้มีประสบการณ์ในการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือหรือตำราเรียน หรืองานวิจัยเกี่ยวกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีผลงานเป็นที่ยอมรับในวงการศึกษา

1.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1) ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์

2) ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

2.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ฝึกรอบมาจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

2.2) ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกรอบที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมสามารถให้ครูนำไปใช้เพื่อการออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

2. เป็นแนวทางให้หน่วยงานต่างๆ พัฒนابทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ในเรื่องอื่นๆ

