

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

วิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่ใช้เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตในสังคม เป็นวิชาที่ศึกษาตัวอย่างเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งเป็นที่รู้จักแพร่หลายของไทยและต่างประเทศว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครอง การเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม และเศรษฐกิจ โดยใช้ให้เห็นยุทธวิธีหรือกระบวนการในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมในอดีต โดยใช้หลักคุณธรรมและจริยธรรม การร่วมมือกัน การพึ่งพาอาศัยซึ่งกัน เพื่อให้มีความเข้าใจสาเหตุและปัจจัยที่ทำให้เกิดความพยายามของบรรพบุรุษ ในการแก้ไขปัญหาและการพัฒนาสังคม เห็นความจำเป็นที่มนุษย์ต้องพัฒนาตนเอง และร่วมมือกันพัฒนาสังคมให้เจริญทั้งทางด้านวัตถุและควมมีคุณธรรมจริยธรรมของบุคคลในสังคม เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการดำรงชีวิต ในด้านการเรียนการสอน ควรมีการพัฒนาหลักสูตรวิชาสังคมศึกษาเพื่อมุ่งเน้นทักษะกระบวนการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลกับผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

จากสภาพการเรียนการสอนวิชาสังคมในปัจจุบัน ครูจะใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน นักเรียนไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่รู้จักวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น จึงทำให้การศึกษาไทยไม่พัฒนาเท่าที่ควรจะเป็น ดังนั้นแนวทางการจัดการศึกษาของไทยในปัจจุบันจึงควรที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่ง คนดี และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เป็นคนมองโลกกว้าง คิดไกล ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก เน้นให้ผู้เรียนเป็นคนมีคุณภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา ดังนั้นการเรียนการสอนของครู จึงต้องปรับเปลี่ยนตามไปด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมในปัจจุบัน ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการเรียนการสอน องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดผลของการจัดการเรียนการสอนของครู คือ หลักสูตรซึ่งต้องมีความยืดหยุ่น หลากหลาย ครูต้องปรับวิธีการสอน และพัฒนาตนเองให้ทันโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป (พระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติพุทธศักราช : 2524 มาตรา 24)

การเรียนการสอนส่วนใหญ่ครูเน้นการบรรยายเนื้อหา นักเรียนมีหน้าที่ฟังและท่องจำ จากวิธีการสอนแบบเดิม ๆ ของครูได้ส่งผลต่อนักเรียนคือทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนการสอน และยังพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ ปัจจัยที่ทำให้การเรียนวิชาสังคมศึกษา บรรลุวัตถุประสงค์มีหลายประการ และผู้วิจัยเห็นว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะเป็นอีก

วิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนาน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน รวมทั้งนักเรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการเรียน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะดึงดูดความสนใจในการเรียน การสอนของนักเรียนไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียน ตัวอย่างเช่น จากผลการวิจัยเรื่องการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกระบวนการวิชาวาสติและการวิจัยทางสังคมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่าผลจากการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวาสติและวิจัยของนักเรียนสูงขึ้น (ภิมศักดิ์ เอ็งฉ้วน, 2544 : บทคัดย่อ)

ดังนั้นผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ โดยหวังว่าเมื่อนำไปใช้สอนจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ นอกจากนี้ยังได้มีการลงมือปฏิบัติจริง สามารถค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ทั้งเป็นการตอบสนองนโยบายการปฏิรูปการศึกษาให้ครูมีส่วนในการพัฒนาหลักสูตร และสื่อการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.2.2 เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.3 ขอบเขตของโครงการ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อารยธรรมของโลกยุคโบราณ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนลำปลายมาศ จำนวน 120 คน

1.3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนลำปลายมาศ จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1.3.2 ส่วนของบทนำเนื้อหา

1.3.2.1 ลงชื่อก่อนเข้าสู่บทเรียน

1.3.2.2 ผู้เรียนสามารถใช้เมาส์คลิกเพื่อใช้งานบทเรียน

1.3.2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

1.3.2.4 มีตัวละครดำเนินเรื่องดังนี้

1) แพรง

2) ติน

3) น้ำหวาน

4) ยิปซี

5) มิน

6) อีฟ

1.3.2.5 ส่วนของปุ่มควบคุมในแต่ละหน้า

1) ย้อนกลับ

2) กลับสู่หน้าหลัก

3) ปิดเสียง/เปิดเสียง

4) ออกจากระบบ

1.3.2.6 มีอินโทรแสดงโลโก้สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและตราสัญลักษณ์อื่น ๆ

ที่เกี่ยวข้อง

1.3.2.7 มีเสียงพากย์ทั้งเรื่อง เป็นภาษาไทย

1.3.2.8 ขนาดของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 1366x768 พิกเซล

1.3.3 ส่วนของบทเรียนแบ่งออกเป็น 6 หน่วยการเรียนรู้ แต่ละหน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย ภาพเคลื่อนไหวและเนื้อหาพร้อมคำอธิบาย

1.3.3.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อารยธรรมเมโสโปเตเมีย

1) อารยธรรมเมโสโปเตเมีย

2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการเติมคำศัพท์ในประโยค โดยคลิกที่คำศัพท์

ด้านข้าง แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมในประโยคให้ถูกต้อง

1.3.3.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง อารยธรรมอียิปต์

- 1) อารยธรรมอียิปต์
- 2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการจับคู่คำศัพท์ โดยคลิกที่รูปภาพด้านขวา แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมคำศัพท์ด้านซ้ายให้ถูกต้อง

1.3.3.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง อารยธรรมกรีก

- 1) อารยธรรมกรีก
- 2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการเติมคำศัพท์ในประโยค โดยคลิกที่คำศัพท์ด้านข้าง แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมในประโยคให้ถูกต้อง

1.3.3.4 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง อารยธรรมโรมัน

- 1) อารยธรรมโรมัน
- 2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการเติมคำศัพท์ในประโยค โดยคลิกที่คำศัพท์ด้านข้าง แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมในประโยคให้ถูกต้อง

1.3.3.5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง อารยธรรมลุ่มแม่น้ำเหลืองหรือแม่น้ำหวางเหอ

- 1) อารยธรรมลุ่มแม่น้ำเหลืองหรือแม่น้ำหวางเหอ
- 2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการเติมคำศัพท์ในประโยค โดยคลิกที่คำศัพท์ด้านข้าง แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมในประโยคให้ถูกต้อง

1.3.3.6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง อารยธรรมลุ่มแม่น้ำสินธุ

- 1) อารยธรรมลุ่มแม่น้ำสินธุ
- 2) กิจกรรมท้ายบท เป็นการเติมคำศัพท์ โดยคลิกที่คำศัพท์ด้านล่าง แล้วลากไปวางที่ช่องสี่เหลี่ยมใต้รูปภาพให้ถูกต้อง

1.3.4 แบบทดสอบ

แบ่งเป็นก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกัน ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ผู้เรียนสามารถนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้ในการเรียนด้วยตนเอง ในเวลาและสถานที่ที่สะดวกได้

1.4.2 ช่วยให้ผู้เรียนที่เรียนอ่อน สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะและเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเองได้

1.4.3 ผู้สอนได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถที่จะจูงใจผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน