

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและเหตุผล

ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ถือเป็นสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกด้าน เช่นด้านการศึกษาคอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการนำเสนอสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ และเป็นระบบ มีลัดมีเดีย ทำให้เกิดความเพลิดเพลินจากสีสันเสียง และรูปแบบการนำเสนอทำให้ผู้ที่ทำการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์ และมีกระบวนการในการเรียนรู้ที่เป็นระบบ และเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้นอีกทั้งยังสามารถใช้ในการทบทวนซ้ำ ๆ หลายครั้งได้อีก เมื่อต้องการศึกษาเพิ่มเติมมีข้อสอบเพื่อใช้ทดสอบความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และยังมีกิจกรรมทบทวนบทเรียน เพราะเมื่อผู้เรียนได้จัดทำข้อสอบและทำกิจกรรมทบทวนบทเรียน ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ และมีความชำนาญ และเกิดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ในวิชานั้นต่อไปมีการประมวลผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะฉะนั้นบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จึงมีความจำเป็นในการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคปัจจุบัน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

ตามหลักสูตรเนื้อหาหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับความสำคัญของศาสนาต่าง ๆ ที่ตนนับถือ และเห็นคุณค่า และประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติของสาวกที่สามารถปฏิบัติตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตัวเอง และกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมกระบวนการคิด การตัดสินใจรวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

คนไทยกับพระพุทธศาสนามีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมานาน คนไทยส่วนใหญ่ นับถือพระพุทธศาสนา และนำหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ดังนั้นพระพุทธศาสนาจึงมีความสำคัญต่อคนไทยและชาติไทย จากการศึกษาที่คนไทยนับถือพระพุทธศาสนาเป็นระยะเวลายาวนานทำให้วิถีชีวิตของคนไทยได้รับการผสมผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับพระพุทธศาสนาไม่ว่าจะเป็นพระราชพิธี กิจกรรมทางสังคมจะมีพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยอีกทั้งลักษณะนิสัยของคนไทย เช่น ความเมตตากรุณา ความกตัญญูกตเวทิตะ

ความเสียหาย เป็นต้น ล้วนได้รับการหล่อหลอมมาจากหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นับเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้คนต่างชาติรู้จักและประทับใจประเทศไทย (ยาวลักษณ์ อักษร, 2551)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะนำเอาบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเป็นสื่อสอดแทรกความรู้ เกี่ยวกับศาสนากับการดำเนินชีวิตในสังคม ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาว์ชนของชาติ โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างสันติสุข โดยจัดทำในลักษณะบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา และสามารถนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิตไปใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.3 ขอบเขตของโครงการ

บทเรียนออนไลน์สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีขอบเขตของโครงการดังนี้

1.3.1 ส่วนการนำเสนอบทเรียน

1.3.1.1 บทเรียนแสดงผล 2 มิติ

1.3.1.2 สามารถลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

1.3.1.3 สามารถใช้เมาส์บังคับการทำงานของบทเรียน

1.3.1.4 มีเสียงบรรยายประกอบเนื้อหาบทเรียน

1.3.1.5 มี Sound Effect ประกอบฉาก

1.3.1.6 มีปุ่มเปิด-ปิดเสียงได้

1.3.1.7 มีภาพแอนิเมชัน 2 มิติ ประกอบการนำเสนอ

1.3.1.8 การดำเนินเรื่องใช้ตัวละคร 6 ตัว คือ ครูชัย เด็กหญิงแก้ว เด็กหญิงลิซ่า เด็กหญิงพลอย เด็กชายเป่า เด็กชายจำลอง

1.3.1.9 ลักษณะของตัวละคร

1) ครูชัย เป็นครูผู้ชายมีลักษณะนิสัย ใจดี ร่าเริง เป็นที่เคารพของนักเรียนเป็นครูประจำชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2) เด็กหญิงแก้ว นับถือศาสนาพุทธ เป็นนักเรียนหญิงเป็นเด็กนิสัยดี ขี้สงสัยชอบช่วยเหลือเพื่อน

3) เด็กหญิงลิซ่า นับถือศาสนาคริสต์ เป็นนักเรียนหญิงเป็นเด็กนิสัยดี ชอบช่วยเหลือเพื่อน

4) เด็กหญิงพลอย นับถือศาสนาอิสลาม เป็นนักเรียนหญิงเป็นเด็กนิสัยดี ขี้สงสัยชอบช่วยเหลือเพื่อน

5) เด็กชายเป่า นับถือศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู เป็นนักเรียนชายที่เกเรไม่ค่อยตั้งใจเรียน

6) เด็กชายจำลอง นับถือศาสนาสิก เป็นนักเรียนชายที่เกเร ไม่ค่อยตั้งใจเรียนแต่ขี้สงสัยช่างพูด

1.3.2 การนำเสนอของเว็บไซต์

1.3.2.1 มีปฏิทินแสดง วัน เดือน ปี

1.3.2.2 มีเว็บบอร์ด (Webboard) เพื่อแสดงความคิดเห็น

1.3.2.3 มีสถิติผู้เข้าชม

1.3.2.4 คำอธิบายในการใช้บทเรียน

1.3.2.5 มีเมนูดังนี้ หน้าแรก เว็บบอร์ด บทเรียน แบบทดสอบ คะแนน ผู้ดูแล ข้อมูล

ส่วนตัว

1.3.2.6 มีหน้าลงทะเบียนเรียน

1.3.2.7 แสดงสถานะชื่อ-นามสกุลของผู้ใช้ เมื่อเข้าใช้งาน

1.3.2.8 มีหน้าสมัครการใช้งาน

1.3.3 ส่วนของระบบสมาชิก โดยสมาชิกต้องทำการลงชื่อก่อนเข้าเรียน แบ่งสมาชิกออกเป็น

1.3.3.1 คุณครู หรือ ผู้ดูแลระบบ

1) สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข แบบทดสอบได้

2) สามารถดูผลการเรียนของผู้เรียนได้

3) สามารถดู แสดงความคิดเห็น และลบเว็บบอร์ดได้

4) เพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลสมาชิกได้

1.3.3.2 ผู้เรียน หรือ ผู้ใช้

- 1) สามารถดูคะแนนสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
- 2) สามารถดู และแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ได้
- 3) สามารถดูบทเรียนได้
- 4) สามารถดู และเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวได้
- 5) สามารถทำแบบทดสอบได้

1.3.4 ส่วนของเนื้อหาบทเรียน

ในสื่อการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งออกเป็น 4 สารการเรียนรู้ โดยเรียงตามลำดับของบทเรียน คือ

1.3.4.1 ศาสนาต่าง ๆ

- 1) ความสำคัญของพระพุทธศาสนา
- 2) ประวัติศาสดาของศาสนาต่าง ๆ
- 3) กิจกรรมเสริมสร้างความรู้เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ให้นักเรียนลากคำไปวางที่ภาพ

ให้ถูกต้อง โดยมีการจับเวลา 60 วินาที

1.3.4.2 หลักธรรมนำความสุข

- 1) หลักธรรมของพระพุทธศาสนา
- 2) หลักธรรมของศาสนาคริสต์
- 3) หลักธรรมของศาสนาอิสลาม
- 4) หลักธรรมของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู
- 5) หลักธรรมของศาสนาสิก
- 6) กิจกรรมเสริมสร้างความรู้เรื่อง การดำรงชีวิตตามหลักธรรม ให้นักเรียน

ต่อจิ๊กซอว์ของศาสนาต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

1.3.4.3 เรียนรู้สิ่งที่ดี

- 1) แบบอย่างการทำความดี
- 2) การพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนา
- 3) กิจกรรมเสริมสร้างความรู้เรื่อง เรียนรู้สิ่งที่ดี ให้นักเรียนนั่งสมาธิก่อนทำ

กิจกรรม มีตัวจับเวลา 60 วินาที เป็นกิจกรรมเปิดภาพ จับคู่ให้ถูกต้อง โดยมีการจับเวลา

1.3.4.4 ศาสนิกชนที่ดีและศาสนพิธีน่ารู้

- 1) ศาสนสถานและการปฏิบัติตน
- 2) มารยาทของศาสนิกชน
- 3) พิธีกรรมสำคัญ

4) กิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้เรื่อง แต่งกายไปทำบุญ ให้นักเรียนเลือกรูปภาพที่เหมาะสมกับการไปสถานที่ต่าง ๆ ของแต่ละศาสนาให้ถูกต้อง

1.3.5 แบบทดสอบความรู้ (นำเสนอบนเว็บไซต์)

แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แบบสุ่มเป็นชุดเดียวกัน

1.3.6 การประเมินผลของระบบงาน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3.6.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 42 คน ของโรงเรียนบ้านตะแบก

1.3.6.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านตะแบก จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการเรียนด้วย บทเรียนออนไลน์ สอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ศาสนากับการดำรงชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดึงดูดความสนใจ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอด้วยกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้เร็ว

1.4.2 ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ และความสามารถของตนเอง สามารถเรียนซ้ำได้ตามที่ต้องการ

1.4.3 สะดวกในการเรียนรู้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่