

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนส่งเสริมและสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง การจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและบรรลุผลสำเร็จตามหลักสูตรนั้น ผู้สอนต้องใช้เทคนิคและกลวิธีในการสอนโดยการนำสื่อเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะกระตุ้นให้นักเรียนสนใจและเอาใจใส่บทเรียนอีกทั้งช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น สื่อเทคโนโลยีซึ่งช่วยส่งเสริม ให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจง่าย และรวดเร็วโดยรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ และให้นักเรียน มีความสนุกสนานและเพลิดเพลินในการเรียน โดยนำสื่อเทคโนโลยี ที่มีลักษณะส่งเสริมการเรียนรู้ คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบสอนเนื้อหา สื่อคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนประเภทนี้จะเน้นสาระสำคัญของเนื้อหาความรู้เป็นหลักและมีการถามตอบระหว่างบทเรียนจะคล้ายการเรียนการสอนในห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนมากยิ่งขึ้นและสามารถควบคุมกิจกรรมการเรียนของผู้เรียนได้ด้วยตนเอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในโรงเรียนบ้านโคกขมิ้น ตำบลโคกขมิ้น อำเภอพลับพลาชัย จังหวัดบุรีรัมย์ จากการสอบถามครูผู้สอน นายวิฑูร สุขสำราญ พบว่าเนื้อหาและรายวิชาเรื่องวัยรุ่นกับเกณฑ์การเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน นั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวและสำคัญ เพื่อให้เด็กมีการเตรียมความพร้อมเข้าสู่วัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายอย่างรวดเร็วทั้งในด้านความสูง น้ำหนักที่เพิ่มขึ้น หากขาดการดูแลสุขภาพของตนเองอาจก่อให้เกิดปัญหาทางด้านสุขภาพตามมา เช่น การมีภาวะน้ำหนักเกินเกณฑ์มาตรฐาน หรือน้อยกว่าเกณฑ์มาตรฐาน วัยรุ่นซึ่งควรที่จะรู้จักและตรวจสอบการเจริญเติบโตและพัฒนาการของตนเองให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐาน และแสวงหาแนวทางในการพัฒนาตนเองเพื่อจะได้มีการเจริญเติบโตได้อย่างสมวัยและมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังกล่าวว่ารายวิชาสุขศึกษาเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เห็นภาพจริงหรือภาพเหตุการณ์จำลอง แต่ในการเรียนการสอนยังใช้วิธีการสอนแบบเดิม คือ การใช้หนังสือหรือเอกสารใบความรู้เป็นหลัก ภาพประกอบเนื้อหาเป็นเพียงภาพนิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีเสียงประกอบ อีกทั้งยังขาดแคลนสื่อการสอนที่ทันสมัยและขาดแคลนสื่อที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนไม่มีการกระตือรือร้นในการเรียนและด้วยเหตุผลนี้จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนรู้และไม่ตั้งใจเรียนเท่าที่ควร

จากข้อมูลดังกล่าวผู้จัดทำจึงได้หาแนวทางในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนสุขศึกษา เรื่องวัยรุ่นกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น ทำให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวา สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สร้างความสนุกสนานและทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคำนวณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วัฏจักรกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคำนวณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วัฏจักรกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ผู้เรียนสามารถศึกษาและทบทวนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคำนวณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วัฏจักรกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา ได้ด้วยตนเอง

1.3.2 ผู้เรียนสามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเองได้

1.3.3 ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เข้าใจในเนื้อหาวิชาของบทเรียนได้มากขึ้น

1.4 ขอบเขตของโครงการ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคำนวณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วัฏจักรกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขอบเขตเนื้อหาที่ใช้เป็นสื่อประกอบในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านการนำเสนอบทเรียน

1.4.1.1 แสดงโลโก้มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

1.4.1.2 แสดงโลโก้สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.4.1.3 แสดงชื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการคำนวณแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วัฏจักรกับการเจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.4.1.4 แสดงหน้าคำชี้แจงบทเรียน

1.4.1.5 ผู้เรียนต้องระบุชื่อก่อนเข้าสู่บทเรียน

1.4.1.6 แสดงหน้าจุดประสงค์การเรียนรู้

1.4.1.7 บทเรียนประกอบด้วยหน่วยเรียนที่ 1 – 4 ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหน่วยเรียนใดก่อนก็ได้ตามความต้องการของผู้เรียน

1.4.1.8 แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เป็นข้อสอบชุดกัน ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบบสลับข้อ สรุปละแนนหลังจากทำแบบทดสอบครบทุกข้อ

1.4.1.9 เกม มี 2 เกม

1) เกมเพิ่มพลัง ให้นักเรียนเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์ คะแนน = 1 ถ้าเลือกกินของไม่มีประโยชน์ คะแนน = 0 ระยะเวลา 30 วินาที

2) เกมร่างกายมหัศจรรย์ ให้นักเรียนแยกประเภทการถ่ายทอดทาง พันธุกรรมลงในกล่องให้ถูกต้อง ถ้าเลือกถูก คะแนน = 1 ถ้าเลือกผิด คะแนน = 0 ระยะเวลา 30 วินาที

1.4.1.10 ผู้เรียนใช้เมาส์บังคับการทำงานของบทเรียน

1.4.1.11 มีปุ่มเปิด/ปิดเสียง ปุ่มย้อนกลับ/ปุ่มถัดไป ปุ่มหน้าหลัก

1.4.1.12 มีการพากย์เสียง และมีเสียงดนตรีประกอบการนำเสนอ

1.4.1.13 แสดงผลแบบ Full Screen 1028*720 Pixels

1.4.1.14 ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง

1) คุณครูจรัสศักดิ์	เพศชาย	ลักษณะ	ใจดี
2) มณฑิตา	เพศหญิง	ลักษณะ	อภัยภัย
3) น้องฟ้า	เพศหญิง	ลักษณะ	ซื่อสัตย์

1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาบทเรียน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสอดแทรกการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง วิทยุกับการ เจริญเติบโตตามเกณฑ์มาตรฐาน วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเนื้อหา ออกเป็น 4 หน่วย ซึ่งในแต่ละหน่วยมีการนำเสนอในรูปแบบของข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง พากย์ และเสียงดนตรีประกอบตามความเหมาะสม

1.4.2.1 หน่วยที่ 1 ภาวะการเจริญเติบโตและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอโดยมีเนื้อหา ดังนี้

- 1) ภาวะการเจริญเติบโตของวัยรุ่น
- 2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตของวัยรุ่น
- 3) กิจกรรมท้ายบทเรียน ให้นักเรียนจำแนกข้อความการเปลี่ยนแปลงของ

วัยรุ่นลงในกล่องให้ถูกต้อง

1.4.2.2 หน่วยที่ 2 เกณฑ์มาตรฐานการเจริญเติบโตของเด็กไทย นำเสนอโดยมี เนื้อหา ดังนี้

- 1) ความหมายและคำจำกัดความของน้ำหนักและส่วนสูง
- 2) น้ำหนักและส่วนสูงตามเกณฑ์อายุ
- 3) กิจกรรมท้ายบทเรียน ให้นักเรียนแยกประเภทการลดน้ำหนักกว่าวิธีใด

ถูกต้อง

1.4.2.3 หน่วยที่ 3 การส่งเสริมและพัฒนาตนเองให้เจริญเติบโตสมวัย นำเสนอ โดยมีเนื้อหา ดังนี้

- 1) การรู้จักพฤติกรรมของมนุษย์
- 2) การทำงานร่วมกัน
- 3) การพัฒนากายและจิต
- 4) กิจกรรมท้ายบทเรียน ให้นักเรียนจำแนกภาพกับข้อความให้ถูกต้อง

1.4.2.4 หน่วยที่ 4 สุขบัญญัติแห่งชาติ นำเสนอโดยมีเนื้อหา ดังนี้

1) แนวทางการปฏิบัติตนตามหลักสุขบัญญัติแห่งชาติ

2) กิจกรรมท้ายบทเรียน ให้นักเรียนแยกกิจกรรมแต่ละประเภทว่าเป็น

กิจกรรมส่งเสริมด้านใด โดยนำไปใส่ช่องว่างให้ถูกต้อง