

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความสามารถของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันทั้งด้านร่างกาย ความคิด และสติปัญญา อันเป็นผลทำให้ความสามารถต่าง ๆ ของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไปด้วย ส่วนในการเรียน การสอนก็เช่นกัน ผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีความสามารถในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน ดังนั้น การที่จัดให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ ตามสติปัญญาและความสามารถของตนย่อมเป็นการส่งเสริมให้ ผู้เรียนนั้นได้เรียนตามความถนัด โดยไม่ต้องมีความกังวลใจ เทคโนโลยีทางการเรียนการสอนที่เน้นรูปแบบการเรียนการสอนเป็นรายบุคคล จึงนับว่าเป็นการเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน ได้อย่างดียิ่ง โดยการใช้สื่อและรูปแบบการเรียนชนิดต่าง ๆ เพื่อความเหมาะสมและความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

สื่อการเรียนการสอนที่ได้รับการยอมรับจากบุคคลในวงการการศึกษาก็คือ คอมพิวเตอร์ โดยการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนนี้มีชื่อที่นิยมเรียกกันว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction: CAI) ซึ่ง แคริเออร์ และ โจนาสเซน (Carrier & Jonassen, 1988 cited in Hooper, 1992, p.21) ได้กล่าวว่า คอมพิวเตอร์ คือ สื่อการเรียนการสอนในอุดมคติสำหรับการเรียนการสอนเป็นรายบุคคล เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอบทเรียนได้หลากหลายและการตัดสินใจในการเรียนขึ้นอยู่กับพื้นฐานของการกระทำเป็นรายบุคคล อีกทั้งการเรียนการสอนรายบุคคลที่เรียนกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่กำหนดอัตราการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านอัตราความก้าวหน้าที่เป็นไปตามความสามารถของตนได้

คุณสมบัติของคอมพิวเตอร์ที่พิเศษต่างจากสื่ออื่น ๆ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะเกิดขึ้นในขณะที่ผู้เรียนทำการเรียนบทเรียนบนคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนจะมีการตอบสนองหรือได้ตอบสนองตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนได้อย่างเต็มที่ (Active Participation) และเรียนกับ บทเรียนคอมพิวเตอร์นั้นเป็นไปไม่ได้ที่ผู้เรียนจะไม่มี การตอบสนองกับบทเรียนเลย ดังนั้นถ้าหากบทเรียนใดมีการออกแบบบทเรียนที่ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ที่สูงกับผู้เรียน บทเรียนนั้นจะเป็นบทเรียนที่สนองตอบต่อระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สูงขึ้นตามไปด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ถ้าผู้เรียนยังมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนคอมพิวเตอร์สูงมากเท่าไร ยิ่งส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้นเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่ารูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้คอมพิวเตอร์จะเน้นการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลเป็นหลัก แต่จะเห็นได้จากหลาย ๆ โรงเรียนที่นักเรียนต้องเรียนคอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพราะมีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์น้อยกว่าจำนวนนักเรียน อันเป็นผลเนื่องมาจากงบประมาณที่จะซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ ทำให้โรงเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้สำหรับนักเรียนแต่ละคนได้ ครูจึงต้องให้นักเรียนเรียนเป็นกลุ่ม เพื่อที่จะให้นักเรียนทุกคนสามารถเรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ให้สนองตอบความแตกต่างระหว่างบุคคลนั้น จะต้องผลิตบทเรียนออกมาจำนวนมาก ทำให้เสียทั้งเวลาและเงินทอง นอกจากนี้ปัญหาที่กล่าวมาแล้ว ยังพบปัญหาสำคัญอีกประการหนึ่ง ซึ่งทำให้นักการศึกษาหลาย ๆ ท่าน ได้แสดงความเห็นและเป็นห่วงว่า การเรียนกับคอมพิวเตอร์จะทำให้ผู้เรียนขาดการมีมนุษยสัมพันธ์ เป็นการลดความสัมพันธ์ของผู้เรียนที่มีต่อกันลงไป ส่งผลให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นไม่เป็น ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ไม่มีเหตุมีผล อันเป็นผลเสียต่อผู้เรียนต่อไปในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันวิธีการเรียนเป็นกลุ่มที่ได้รับความนิยมจาก บุคคลและนักวิชาการทางการศึกษามากก็คือ การเรียนแบบร่วมมือกัน (Cooperative Learning) ซึ่งเป็นวิธีการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน แก้ปัญหา และทำกิจกรรมการเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดไว้ โดยที่สมาชิกในกลุ่มตระหนักว่า แต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ดังนั้น ความสำเร็จหรือความล้มเหลวที่เกิดขึ้นสมาชิกในกลุ่มนั้นจะต้องรับผิดชอบร่วมกัน ทำให้การทำงานเป็นกลุ่มย่อมต้องอาศัยความร่วมมือ การปรึกษาหารือ การแสดงความคิดเห็นและหล่อหลอม ความคิดเห็นที่ดีของแต่ละคนเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผลงานของกลุ่มออกมาดีที่สุด

ซึ่งการเล่นกีฬาทุกประเภท สิ่งที่สำคัญและสำคัญมากที่สุดในการเรียนการสอนที่ดีและก้าวหน้า ผู้เรียนจะต้องมีทักษะเบื้องต้นของกีฬานั้นๆ เป็นพื้นฐานอย่างดี ในการฝึกซ้อมเพื่อให้เกิดความก้าวหน้าและมีความชำนาญ มีความคล่องตัวในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อการแข่งขัน ทักษะเบื้องต้นถือว่ามีความจำเป็นและสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการการเล่นแบบมินตันก็เช่นเดียวกัน ทักษะต่างๆ ของการเล่นแบบมินตันจะต้องได้รับความฝึกที่ละเอียดอย่างทีละลูกอย่างช้าๆ ซากๆ จนเกิดความชำนาญของแต่ละทักษะไม่ปะปนกัน ในการเรียนแบบมินตันจะต้องใช้ความพยายามในการฝึกตั้งแต่ทักษะที่ง่ายไปหายาก โดยเฉพาะการฝึกซ้อมที่มีอาจารย์ผู้สอนคอยชี้แนะและแก้ไขข้อบกพร่อง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีลูกที่เป็นจุดอ่อนของตนเองได้เป็นอย่างดี การเรียนทักษะจึงเป็นวิธีการที่ดีที่สุดที่จะทำให้ผู้เรียนแบบมินตันมีทักษะเบื้องต้นที่ดี ตีลูกได้แม่นยำและถูกต้อง สามารถนำไปใช้ในเกมการแข่งขันได้ทุกสถานการณ์ ในแง่ของจิตวิทยา การฝึกทักษะเบื้องต้นการเล่น ผู้เรียนมักไม่ชอบการฝึกแบบซ้ำๆ ซากๆ ซึ่งไม่สนุกเหมือนกับการเรียน

ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของอาจารย์ผู้สอนที่จะต้องพยายามหาสื่อการเรียนที่ทันสมัยอย่างเช่นสื่อการเรียนการสอนแบบเอนิเมชันมาสอนและแนะนำเทคนิคในการฝึกทักษะเพื่อให้ผู้เรียนมีความอยากเรียนและอยากฝึกจนกระทั่งมีความชำนาญ จะเห็นได้ว่านักศึกษาหลายคนที่มีความสามารถในการเล่นดี แต่ไม่ไปถึงจุดหมายปลายทางที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะขาดความชำนาญในเรื่องของทักษะเบื้องต้นที่ไม่สามารถฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องนั่นเอง

จากแนวคิดและปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการผลิตสื่อเอนิเมชันรายวิชาแบบมินิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของนักศึกษาให้มีความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะสื่อเอนิเมชันที่จัดทำขึ้นง่ายต่อการใช้และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองและเป็นแนวทางให้นักเรียน, นักศึกษาและครูอาจารย์จากสถาบันการศึกษาต่างๆ สามารถนำไปช่วยในการเรียนการสอนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อผลิตสื่อเอนิเมชันรายวิชาแบบมินิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการใช้สื่อเอนิเมชันรายวิชาแบบมินิตสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาการออกแบบและพัฒนาสื่อเอนิเมชันสำหรับรายวิชาแบบมินิต โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาคือ

1. ด้านเนื้อหาผลิตสื่อเอนิเมชันรายวิชาแบบมินิต ในด้านกติกาแบบมินิต, การแข่งขันแบบมินิต และทักษะในการเล่นแบบมินิต
2. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาแบบมินิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาแบบมินิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จำนวน 55 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ตั้งแต่เดือน 15 มิ.ย. 2552 - เดือน 14 ธันวาคม 2553

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแต่ละครั้งจะใช้บุคลากรและเครื่องมือ อุปกรณ์ชุดเดียวกันทั้งหมด เพื่อความถูกต้องและชัดเจนของข้อมูล
2. ในการทดลองใช้โปรแกรมฯ จะมีการอธิบายวิธีการใช้โปรแกรมฯ จากผู้วิจัย
3. กลุ่มตัวอย่างให้ความร่วมมือด้วยความเต็มใจ

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้คำศัพท์บางคำ ในความหมายขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

“สื่อแอนิเมชัน” หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวในการเรียนปฏิบัติรายวิชาเบคมินตัน ซึ่งผลิตโดยโปรแกรมเฟลซ

“นักศึกษา” หมายถึง นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเบคมินตัน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อแอนิเมชันรายวิชาเบคมินตันสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
2. ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจของการใช้สื่อแอนิเมชันรายวิชาเบคมินตันฯ
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนรายวิชาเบคมินตันสูงขึ้น
4. สามารถนำผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไป