

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

สารนิพนธ์
ของ
อรรวรรณ ทวีวิศิษฐ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
พฤษภาคม 2549

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

บทคัดย่อ
ของ
อรรรรณ ทวีวิศิษฐ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
พฤษภาคม 2549

อรรณพ ทวีวิศิษฐ์. (2549). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรบุญฤทธิ์ ควรหาเวชศิษฐ์.

การวิจัยในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 85/85

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนโรงเรียนศรีวิกรม์ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 48 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยทำการทดลอง 3 ครั้ง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ และแบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 89.89/88.33

THE DEVELOPMENT OF COMPUTER MULTIMEDIA ON TAK-SA-SUM-PAN:
KAB-HAE-CHOM-KRIENG-KAW-WAAN THAI SUBJECT FOR THE THIRD LEVEL
STUDENTS

AN ABSTRACT
BY
ORAWAN TAWEEVISIT

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education degree in Educational Technology
at Srinakharinwirot University
May 2006

Orawan Taweewisit. (2006) *The Development of Computer Multimedia Instruction on "Tak-Sa-Sum-Pan: Kab-Hae-Chom-Krieng-Kaw-Waan", Thai Subject for the Third Level student*. Master's Project, M.Ed. (Educational Technology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Assist.Prof.Teeraboonyarit Kuanhavechsit.

The purpose of this study were to develop the computer multimedia Instruction on "Tak-Sa-Sum-Pan: Kab-Hae-Chom-Krieng-Kaw-Waan", Thai Subject for the Third Level student and to find out its efficiency according to the set of 85/85 criteria.

The samples were 48 third level students of Srivikorn School in the second semester of 2005 academic year. The samples were selected by simple random sampling and divided into 3 experimental groups to test the efficiency of the computer multimedia instruction. The study instruments were the computer multimedia instruction on "Tak-Sa-Sum-Pan: Kab-Hae-Chom-Krieng-Kaw-Waan", an achievement test, an evaluation forms for experts. The data were analyzed statistic by percent and mean.

The result indicated that the computer multimedia instruction on "Tak-Sa-Sum-Pan: Kab-Hae-Chom-Krieng-Kaw-Waan", had the quality as evaluated by the content experts in a very good level and in a good level in technique. It also had the efficiency of 89.89/88.33.

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

สารนิพนธ์
ของ
อรรรรณ ทวีวิศิษฐ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
พฤษภาคม 2549
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้น 3 ของ อรวรรณ ทวีวิศิษฐ์
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรบุญฤทธิ์ ควรหาเวชศิษฐ์)

ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต)

คณะกรรมการสอบ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรบุญฤทธิ์ ควรหาเวชศิษฐ์)

ประธาน

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิศรา เจริญวานิช)

กรรมการสอบสารนิพนธ์

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิลาศ เกื้อมี)

กรรมการสอบสารนิพนธ์

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย ชูชาติ)
วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2549

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ทั้งนี้ เพราะได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรบุญฤทธิ์ ครอบหาเวชสิทธิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือในการตรวจแก้ไขสารนิพนธ์เสมอ ทั้งยังให้คำปรึกษาในระหว่างการทำสารนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ที่ได้ให้ความกรุณาในการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิลาศ เกื้อมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อลิศรา เจริญวานิช และผู้เชี่ยวชาญชาญชัย อินทรสุนานนท์ที่ได้กรุณาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ในการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์

ขอขอบคุณคณาจารย์ บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนศรีวิกรม์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการทดลองและเก็บข้อมูล อีกทั้งขอขอบคุณคุณเกรียงไกร อุณหะนันท์ ที่ให้ความอนุเคราะห์สถานที่และตัวอย่างอาหารคาวในการถ่ายทำ รวมถึงพนักงานร้านอาหารท่านหญิงที่ให้ความร่วมมือ และอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการถ่ายทำวีดิทัศน์ประกอบ บทเรียนมัลติมีเดีย ขอขอบคุณเทเรซ่า อาเกิ้ลาร์ คุณคริสติน่า อาเกิ้ลาร์ ตลอดจนพี่ๆ เพื่อนๆ คริสติน่าแฟนคลับ ที่ให้การช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ทั้งนี้รวมถึงคุณชมกร อัสวนิรมล คุณวิภาวี เนตรสาริกา และคุณพิชฌ์มน ทัพพะรังสี ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยในทุกๆ ด้านเสมอมา อีกทั้ง Mr. Jean Pierre Dumas, Mr. Sayassak na Champassak และ Ms.Carmen Lopez ที่ให้การสนับสนุน เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณแม่และพี่ชายที่ได้ให้โอกาส คำแนะนำ ความห่วงใย รวมไปถึงความช่วยเหลือด้านต่างๆ จนประสบความสำเร็จในการทำสารนิพนธ์ฉบับนี้ อย่างสมบูรณ์

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ จากสารนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้ความเมตตา อบรม สั่งสอน ให้คำแนะนำ ทำให้ผู้วิจัยสารนิพนธ์ ประสบความสำเร็จในครั้งนี้

อรรรรณ ทวีวิศิษฐ์

สารบัญ

บทที่	สารบัญ	หน้า
1	บทนำ	1
	ความสำคัญและที่มา	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
	ขอบเขตของการวิจัย	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา	7
	หลักการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา	7
	การวิจัยและพัฒนาการศึกษา	7
	ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนา	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	9
	ระบบมัลติมีเดีย	10
	องค์ประกอบของมัลติมีเดีย	11
	มัลติมีเดียกับการศึกษา	13
	ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	15
	บทบาทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	16
	องค์ประกอบสำคัญของมัลติมีเดีย	17
	ปัจจัยที่ทำให้คอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดียเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้	18
	ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย	22
	โปรแกรมสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย	23
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย ...	23
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง	25
	ความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเอง	25
	ความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง	27
	วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง	28
	ทัศนคติและแรงจูงใจของผู้เรียน	30
	ความเชื่อมั่นในตนเอง	30
	ความแตกต่างของการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนในห้องเรียนปกติ ..	32

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การฝึกอบรมผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง	33
การผลิตและออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง	34
การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง	36
เอกสารที่เกี่ยวกับความแตกต่างของผู้เรียน	37
ความแตกต่างทางด้านบุคลิกภาพ	38
วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน	39
จิตวิทยาการเรียนรู้ที่มีผลต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน	39
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544	
และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	41
ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	43
วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	46
คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	48
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย	51
แนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	52
แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	53
การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	55
การวัดและประเมินผลการเรียนภาษาไทย	56
หลักการของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ	57
การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและแหล่งการเรียนรู้	58
ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน	58
ประเภทของสื่อการเรียนการสอน	59
การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	59
แนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	60
การใช้สื่อการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ	60
หลักสูตรและการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์	61
3	
วิธีนำเดินการศึกษาค้นคว้า.....	63
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	63
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64
ขั้นตอนการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	64

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ) การดำเนินการทดลองและการเก็บข้อมูล	66
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	67
4 ผลการวิจัย.....	68
ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	69
ผลการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	71
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	74
ความมุ่งหมายของการวิจัย	74
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	74
ขอบเขตของการวิจัย	74
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	75
การดำเนินการหาประสิทธิภาพ	75
สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย	75
ข้อเสนอแนะ	77
บรรณานุกรม	79
ภาคผนวก	85
ภาคผนวก ก ตารางแสดงค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบ.....	86
ภาคผนวก ข แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์	89
ภาคผนวก ค แบบประเมินด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา	95
ภาคผนวก ง ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์	99
ประวัติผู้ทำสารนิพนธ์	123

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ลักษณะของการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนในห้องเรียนปกติ	31
2 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่อง คาวหวาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	69
3 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่อง คาวหวาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา	70
4 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ครั้งที่ 2.....	72
5 ผลการทดลองบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ครั้งที่ 3.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มา

เนื่องจากภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารของคนไทย อันเป็นวัฒนธรรมที่มีค่ายิ่ง ดังนั้นวิชาภาษาไทยจึงมีความสำคัญต่อคนชาติไทย แต่ในปัจจุบันนี้การใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันของคนไทยในชาติมีปัญหาในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเรียนการสอนภาษานั้นผู้สอนภาษาไทยมีปัญหาในด้านการสอนมาก กล่าวคือครูสอนไม่สนุกทำให้นักเรียนไม่อยากเรียน ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนภาษาไทยจะต้องตระหนักถึงวิธีการสอนอันจะเป็นแนวทางในการอนุรักษ์วัฒนธรรมทางภาษาของชาติให้ดำรงอยู่คู่กับชาติไทย (ผจญ มุกดา. 2542 : 23)

และนอกจากเป็นเครื่องสื่อความรู้สึกนึกคิดของคนในชาติแล้ว ภาษายังเป็นเครื่องบันทึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อันประณีตของคนในสังคมที่สามารถถ่ายทอดจากบรรพชนรุ่นหนึ่งไปสู่บรรพชนอีกรุ่นหนึ่ง (ชาญชัย ยมดิษฐ์. 2532 : 35) กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้วิชาภาษาไทยเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น ดังนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนทุกคนจะต้องเรียนและสามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพตามวัยและศักยภาพของตน (ทัศนีย์ ศุภเมธี. 2533 : 133) และในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยนั้นจะต้องให้นักเรียนเกิดทักษะจากการเรียนรู้ในด้านต่างๆ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องมีเทคนิควิธีการสอนและใช้สื่อการสอนที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการ อันจะส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ (รัตนา ถินขาว. 2532 : 62)

สำหรับการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรขั้นมัธยมศึกษาเป็นการสอนนักเรียนให้พูด ฟัง อ่าน และเขียนภาษาไทยรู้เรื่องและสามารถพูดจาสนทนากันได้ หรือมีทักษะในการสื่อความหมายมาพอสมควร ฉะนั้นการสอนภาษาไทยในระดับนี้จึงเป็นการสอนศิลปะของการใช้ภาษาควบคู่กับการฝึกทักษะ กล่าวคือนักเรียนสามารถฟังได้อย่างมีวิจารณญาณ หรือความนึกคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังได้พอสมควรแก่วัย สอนให้อ่านเพื่อหาความรู้จักคิด เกี่ยวกับข้อความที่อ่านได้ เพื่อให้สื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ตรงตามความประสงค์ของตน (ยุพา ส่งศิริ. 2525 : 147)

ดังนั้นการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นจึงมุ่งให้นักเรียนเกิดพัฒนาการอันเหมาะสม เกิดทักษะทางภาษาที่ดี คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และนำความรู้ทางภาษาไทยไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน และมุ่งที่จะสอนทักษะ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนสัมพันธ์กัน ในขณะเดียวกันต้องสอนทักษะการใช้ภาษาให้สัมพันธ์กับหลักภาษาและวรรณคดีด้วย (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช. 2526 : 59)

ปัจจุบันสังคมไทยได้มีการพัฒนาเข้าสู่ระบบสังคมสารสนเทศ ซึ่งเป็นสังคมที่เน้นเกี่ยวกับความรู้และกระบวนการสื่อสารข้อมูลด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ที่มีความพร้อมทางด้านแหล่งข้อมูลข่าวสาร เป็นผลให้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สภาพสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาคุณภาพและสมรรถนะของคนให้มีความพร้อม มีความตื่นตัวและเรียนรู้ อยู่ตลอดเวลาจึงมีความสำคัญยิ่ง กระบวนการที่จะทำให้มนุษย์สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตน ก็คือ การศึกษา แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (2540-2544) จึงเน้นการพัฒนาคน ให้เป็นคนที่มีคุณภาพ มีความรู้และใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มศักยภาพที่มีอยู่ เพื่อให้คนเป็นศูนย์กลาง ในการพัฒนาประเทศในทุกๆ ด้าน ฉะนั้นแนวคิดหรือกระบวนการทัศน์ในการพัฒนาการศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเพื่อให้การจัดการศึกษาบรรลุตามวัตถุประสงค์ โดยให้การศึกษาเป็นกระบวนการทำให้ผู้เรียน รู้จักการเรียนรู้ รู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในรูปแบบและวิธีการที่หลากหลายต่อไปได้และ รักที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (รุ่ง แก้วแดง.2542 : 46-50)

ปัญหาอย่างหนึ่งที่มีในทุกกระดับการศึกษา คือปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล นักศึกษา ที่เข้ามาสู่ระบบการศึกษานั้น ไม่สามารถสำเร็จการศึกษาได้ทั้งหมดหรือความสัมฤทธิ์ผลของผู้เรียน ยังไม่อยู่ในระดับที่น่าพอใจ เนื่องมาจากความแตกต่างระหว่างบุคคล จากการศึกษาวิจัยของ นักการศึกษาพบว่า การจัดการศึกษารายบุคคลเป็นการจัดการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถศึกษา ด้วยตนเองได้ ผู้เรียนสามารถเรียนก้าวหน้าไปได้ตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อม โดยไม่ต้องกังวลในขณะเรียนจึงมีการสร้างบทเรียนในรูปแบบสื่อสำเร็จรูปขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการและ แก้ปัญหา เรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน (สุขเกษม อุตโต.2540 :1) โดยผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง ครูมีบทบาทเป็นผู้คอยสนับสนุนการเรียน ให้บริการด้านแหล่งความรู้แก่ผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่การเลือกและวางแผนสิ่งที่ตนเองเรียน หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือก และ จะเริ่มต้นการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง (กรมสามัญศึกษา.2540 : 20-21) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาฉบับปัจจุบัน พ.ศ. 2542 ในส่วนที่กล่าวถึงแนวการจัดการศึกษา กำหนดว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนา ตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมผู้เรียนให้สามารถ พัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพรวมไปถึงในเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยกำหนดให้ สถานศึกษาจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดย คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.2544 : 22-23)

เนื่องจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงในเวลาเดียวกัน และสามารถชี้ให้เห็นถึงข้อผิดพลาดของผู้เรียนและให้ข้อมูลย้อนกลับมาสู่ผู้เรียนได้ทันทีขณะใช้งาน ซึ่งจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสอนภาษาไทยภาพเคลื่อนไหวรวมไปถึงเสียงประกอบของ

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย อาจเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น และสนใจที่จะศึกษาบทเรียนมา จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะวิจัยและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ช่วงชั้นที่ 3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
2. เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาไทย เรื่องอื่นๆต่อไป
3. เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในกระบวนวิชาอื่นๆ

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 250 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยแบ่งกลุ่มทดลองได้ดังนี้

การทดลองครั้งที่	1	จำนวน	3 คน
การทดลองครั้งที่	2	จำนวน	15 คน
การทดลองครั้งที่	3	จำนวน	30 คน

เนื้อหาวิชา

บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ประกอบด้วยเนื้อหา 4 ตอนดังนี้

ตอนที่1 นำเรื่อง

- ประวัติผู้แต่ง
- ที่มาของเรื่อง

ตอนที่2 คำประพันธ์

- รูปแบบคำประพันธ์
- คำประพันธ์
- ความหมายคำประพันธ์

ตอนที่3 หลักภาษา

- กลวิธีในการประพันธ์
- คำศัพท์

ตอนที่4 ภาคผนวก

- ความรู้เรื่องการให้เรือ
- ตัวอย่างอาหารตามบทประพันธ์

ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2548 โดยใช้เวลาที่ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวนเทียบเท่ากับเวลาสอนในชั้นเรียน 3 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนเรื่อง ภาพยนตร์และเครื่องมือเครื่องควหาวนชุดทักษะสัมพันธ์ ช่วงชั้นที่ 3
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง บทเรียนสำเร็จรูปที่นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้งการเสนอเนื้อหา การทำแบบฝึกหัด และการประเมินการเรียนรู้ โดยนำเสนอเป็นตัวอักษร ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก มีเสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Authorware 7.0 โดยให้ผู้เรียนสามารถเข้าชมบทเรียนได้ด้วยตนเอง และสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ด้วยเมาส์ (Mouse) และแป้นพิมพ์ (Keyboard)

2. การพัฒนาบทเรียน หมายถึง กระบวนการของการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อให้มีคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์ และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยอาศัยหลักในการออกแบบและพัฒนาระบบเป็นแนวทางในการผลิต

3. เกณฑ์การหาประสิทธิภาพ 85/85 หมายถึง การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ ช่วงชั้นที่ 3

85 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียนของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 85 หรือสูงกว่า

85 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบท้ายบทเรียนของกลุ่มตัวอย่าง คิดเป็นร้อยละ 85 หรือสูงกว่า

4. การเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนของตน ผู้เรียนจะทำการวางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูล เลือกวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งประเมินผลด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอน หรือบุคคลอื่น

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของการทดสอบของนักเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในด้านความจำ ความรู้และความเข้าใจเนื้อหา หลังจากการศึกษาบทเรียนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน วิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ ช่วงชั้นที่ 3

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาและค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมถึงงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบ่งหัวข้อได้ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.1 ระบบมัลติมีเดีย
 - 2.2 มัลติมีเดียกับการศึกษา
 - 2.3 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.4 การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.5 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.6 โปรแกรมการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
3. เอกสารเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.1 ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.2 ความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.3 วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง บรรยากาศที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.4 ความแตกต่างของการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนในห้องเรียนปกติ
 - 3.5 บทบาทของผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.6 การฝึกอบรมผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.7 การผลิตและออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง
 - 3.8 การประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ความแตกต่างระหว่างบุคคล
 - 4.1 ความแตกต่างทางด้านจิตวิทยา
 - 4.2 ความแตกต่างทางด้านบุคลิกภาพ
 - 4.3 ความแตกต่างทางวัตถุประสงค์
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
6. หลักสูตรและการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา

การวิจัยและพัฒนาการศึกษาในปัจจุบันได้พัฒนาก้าวหน้าขึ้นมากซึ่งมีความมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงคุณภาพทางการศึกษา และลดช่องว่างระหว่างการวิจัยพื้นฐานกับกระบวนการนำไปใช้

หลักการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา (Educational Research and Development)

บอร์กและกอลล์ (Borg;&Gall. 1979 : 771-798) และมอร์ริส (Morrish. 1987) ได้กล่าวถึงหลักการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษาไว้ดังนี้

การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา (Educational Research and Development หรือ R&D) เป็นการพัฒนาการศึกษาโดยพื้นฐานการวิจัย (Research Based Educational Development) เป็นกลยุทธ์หรือวิธีการสำคัญวิธีหนึ่งที่ยอมรับใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการศึกษาโดยจะเน้นหลักเหตุผลและตรรกวิทยาเป้าหมายหลักก็คือ ใช้เป็นกระบวนการในการพัฒนา และตรวจสอบคุณภาพของผลผลิตทางการศึกษา (Education Product) อันหมายถึง วัสดุครุภัณฑ์ทางการศึกษา ได้แก่ หนังสือแบบเรียน फिल्मสไลด์ เทปเสียง เทปโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา

การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา แตกต่างจากการวิจัยการศึกษา 2 ประการคือ

1. เป้าประสงค์ (Goal) การวิจัยทางการศึกษามุ่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ โดยการวิจัยพื้นฐาน หรือมุ่งหาคำตอบเกี่ยวกับการปฏิบัติงานโดยการวิจัยประยุกต์ แต่การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา มุ่งพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพผลผลิตทางการศึกษา แม้ว่าการวิจัยประยุกต์ทางการศึกษา หลายโครงการมีการพัฒนาผลผลิตทางการศึกษา เช่นการวิจัยเปรียบเทียบประสิทธิผลของวิธีสอน หรืออุปกรณ์การสอน ผู้วิจัยอาจพัฒนาสื่อ หรือผลผลิตทางการศึกษาสำหรับการสอนแต่ละแบบ แต่ละผลผลิตเหล่านี้ โดยใช้สำหรับการทดสอบสมมุติฐานของการวิจัยแต่ละครั้งเท่านั้น ไม่ได้พัฒนาไปสู่การใช้สำหรับโรงเรียนทั่วไป

2. การนำไปใช้ การวิจัยการศึกษามีช่องว่างระหว่างผลการวิจัยกับการนำไปใช้จริงอย่างกว้างขวาง คือ ผลการวิจัยทางการศึกษาจำนวนมากอยู่ในตู้ ไม่ได้รับการพิจารณานำไปใช้ นักการศึกษาและนักวิจัยจึงหาทางลดช่องว่างดังกล่าว โดยวิธีที่เรียกว่า “การวิจัยและพัฒนา”

อย่างไรก็ตามการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษามีใช้สิ่งที่ทดแทนการวิจัยทางการศึกษา แต่เป็นเทคนิควิธีที่จะเพิ่มศักยภาพของการวิจัยการศึกษาให้มีผลต่อการจัดการทางการศึกษาคือเป็นตัวเชื่อม เพื่อแปลงไปสู่ผลผลิตทางการศึกษาที่ใช้ประโยชน์ได้จริงในโรงเรียนทั่วไป ดังนั้นการใช้กลยุทธ์การวิจัยและพัฒนาทางการศึกษาเพื่อปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาการศึกษา

จึงเป็นการใช้ผลจากการวิจัยทางการศึกษา (ไม่ว่าจะเป็นการวิจัยพื้นฐาน หรือการวิจัยประยุกต์) ให้เป็นประโยชน์มากขึ้น

ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนา

รูปแบบการวิจัยและพัฒนาของบอร์กและกอลล์ (Borg;&Gall. 1979 : 771-798) ในการกำหนด ผลผลิตทางการศึกษาที่จะทำการพัฒนา

1. ขั้นตอนนี้ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าผลผลิตทางการศึกษาที่จะวิจัยและพัฒนาคืออะไร โดยจะต้องกำหนดว่าตรงกับความต้องการหรือไม่

1.1 ความก้าวหน้าทางวิชาการมีเพียงพอในการที่จะพัฒนาผลผลิตที่กำหนดหรือไม่

1.2 บุคลากรที่มีอยู่มีทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการวิจัยและพัฒนาหรือไม่

1.3 ผลผลิตนั้นจะพัฒนาขึ้นในเวลาอันสมควรหรือไม่

2. รวบรวมข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นนี้เป็นการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัย การสังเกตภาคสนาม ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ผลผลิตทางการศึกษาที่กำหนด ถ้ามีความจำเป็น ผู้วิจัยและพัฒนาอาจต้องทำการวิจัยขนาดเล็กเพื่อค้นหาคำตอบ ซึ่งงานวิจัยและทฤษฎีไม่สามารถตอบได้ ก่อนที่จะทำการพัฒนาต่อไป

3. วางแผนวิจัยและพัฒนา ขั้นนี้ประกอบด้วย

3.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของการใช้ผลผลิต

3.2 ประเมินค่าใช้จ่าย กำลังคน และระยะเวลาที่ต้องใช้เพื่อศึกษาหาความเป็นไปได้

3.3 พิจารณาผลสืบเนื่องผลผลิต

4. พัฒนารูปแบบขั้นต้นของผลผลิต

ขั้นนี้เป็นการออกแบบและพัฒนาผลผลิตการศึกษาตามที่วางแผน เช่น ถ้าเป็นโครงการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรอบรมระยะสั้น ก็ต้องออกแบบหลักสูตร เตรียมวัสดุหลักสูตร คู่มือฝึกอบรม เอกสารในการฝึกอบรม และเครื่องมือการประเมินผล

5. ทดลองหรือทดสอบผลผลิต ครั้งที่1

ขั้นนี้เป็นการนำผลผลิตที่ออกแบบและจัดเตรียมไว้ในขั้นที่ 4 ไปทดลองใช้ เพื่อทดสอบคุณภาพขั้นต้นของผลผลิตในโรงเรียนจำนวน 1-3 โรงเรียนใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กจำนวน 6-12 คน ประเมินผลโครงการโดยใช้แบบสอบถาม การสังเกต และการสัมภาษณ์ แล้วรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์

6. ปรับปรุงผลผลิต ครั้งที่ 1

ขั้นนี้เป็นการนำข้อมูลและผลการทดลองใช้จากขั้นที่ 5 มาพิจารณาปรับปรุง

7. ทดลองหรือทดสอบผลผลิต ครั้งที่ 2

ขั้นนี้เป็นการนำผลผลิตที่ปรับปรุงไปทดลองใช้เพื่อทดสอบคุณภาพผลผลิตตามวัตถุประสงค์ในโรงเรียนจำนวน 5-15 โรงเรียน ใช้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 30-100 คน ประเมินผลเชิงปริมาณในลักษณะ Pre-test และ Post-test นำผลไปเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ของการใช้ผลผลิต อาจมีกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองถ้าจำเป็น

8. ปรับปรุงผลผลิตครั้งที่ 2

นำข้อมูลและผลการทดลองจากขั้นที่ 7 มาปรับปรุง

9. ทดลองหรือทดสอบผลผลิต ครั้งที่ 3

ขั้นนี้เป็นการนำผลผลิตที่ปรับปรุงไปทดลองใช้เพื่อทดสอบคุณภาพการใช้งานของผลผลิต โดยผู้ใช้ตามลำพังในโรงเรียนจำนวน 10-30 โรงเรียน จำนวน 40-200 คน ประเมินผลโดยใช้แบบสอบถาม การสังเกต การสัมภาษณ์ แล้วรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์

10. ปรับปรุงผลผลิตครั้งที่ 3

นำข้อมูลและผลการทดลองจากขั้นตอนที่ 9 มาพิจารณาปรับปรุงเพื่อผลิตและเผยแพร่เขียนรายงานการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อเผยแพร่ในวารสารทางวิชาการ นำเสนอผลการวิจัยและพัฒนาในที่ประชุมสัมมนาทางวิชาการ และติดต่อกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทางการศึกษา หรือหน่วยงานที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำผลิตภัณฑ์นั้นเผยแพร่ออกไปใช้

สรุป การวิจัยและพัฒนานั้นเป็นรูปแบบในการศึกษาทั้งการวิจัยพื้นฐานและการวิจัยประยุกต์ เพื่อได้มาซึ่งการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการศึกษาที่สามารถเผยแพร่ออกไปตามกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยและพัฒนานั้นๆ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

มัลติมีเดียนับเป็นรูปแบบใหม่ของสื่อที่กำลังทวีบทบาทความสำคัญแทนที่สื่อแบบเดิม และการค้นคว้าจากตำรา มัลติมีเดียเริ่มเป็นที่สนใจของทุกๆ คน และถูกนำมาใช้ในทุวงการ

ระบบมัลติมีเดีย

ระบบสื่อประสมหรือ ที่นิยมใช้คำทับศัพท์ว่า มัลติมีเดีย คำนี้มาจากภาษาอังกฤษว่า "Multimedia" สำหรับทางด้านการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจคือความสะดวกที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจทั้งหลาย ก็จัดเป็นสื่อทั้งหมด นับตั้งแต่ ตัวอักษร รูปภาพ เสียงครูผู้สอน เสียงเพลงประกอบรวมไปทั้งอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้บรรจุหรือใช้แสดงสิ่งที่กล่าวมาทั้งหมดด้วย ได้แก่ สมุด หนังสือ กระดานดำ แผ่นเสียง

แถบบันทึกเสียง ฯลฯ นิยามของคำว่า “ระบบสื่อประสม” พอจะนิยามได้กว้างๆ ได้ว่า เป็นการรวบรวมสื่อต่างๆ ที่มีองค์ประกอบสำคัญๆ ไว้ 3 อย่างคือ

1. ภาพ สื่อที่มนุษย์นิยมใช้กันมาแต่โบราณนอกจากเสียง ซึ่งมีข้อจำกัดทางด้านระยะทางและภาษาของเผ่าพันธุ์แล้ว ก็คือเรื่องของการมองเห็นเป็นสัญลักษณ์หรือเรื่องของภาพ ซึ่งรวมไปถึงตัวอักษรด้วย ระบบการสื่อด้วยภาพในระบบสื่อประสม จำแนกออกได้เป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้ คือ

1.1 ตัวอักษร (Text) การจำแนกตัวอักษรไว้เป็นภาพชนิดหนึ่งนั้น เนื่องมาจากในส่วนของการใช้งานคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันนี้ ตัวอักษรจัดเป็นภาพจากที่มาของการสร้างไปแล้ว การสร้างแบบตัวอักษร (Font) มีลักษณะการสร้างในเชิงรูปภาพทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างแบบอักษรที่เป็น Bitmap, Adobe Type และ True Type

1.2 รูปภาพ (Images) ในส่วนของรูปภาพยังสามารถแบ่งออกตามลักษณะของภาพออกได้เป็นประเภทใหญ่ๆ ได้อีก คือ

1.2.1 ภาพนิ่ง

1.2.2 ภาพเคลื่อนไหว

ส่วนของภาพ ยังสามารถจำแนกที่มาของภาพออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ได้อีก คือ ภาพจากการจำลองแบบ (Imitated Images) ซึ่งได้แก่ภาพที่ถ่ายแบบมาจากกล้องของจริง โดยอาศัยเครื่องมือช่วยในการจำลองแบบ เช่น กล้องถ่ายภาพนิ่ง กล้องถ่ายวิดีโอ วีดิทัศน์ เครื่องอ่านภาพ (Scanner) เป็นต้น

ภาพจากการสร้าง (Creative images) เป็นภาพที่สร้างขึ้นจากจินตนาการของมนุษย์ เช่น ภาพวาด ภาพการ์ตูน เป็นต้น

2. เสียง เสียงเป็นสื่อแรกที่มนุษย์ใช้กันภาษาพูดเป็นสื่อที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าภาษาที่ต้องขีดๆ เขียนๆ ข้อจำกัดของการใช้เสียงในการสื่อสารปัจจุบันลดข้อจำกัดทางด้านระยะทางไปได้มากนับตั้งแต่มีโทรศัพท์ มีเครื่องรับวิทยุ และเครื่องรับโทรทัศน์ การพัฒนาสื่อทางด้านเสียงไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนเหมือนการพัฒนาสื่อทางด้านภาพ ความผิดเพี้ยนทางเสียง มีผลแค่เพียงทำให้ความชัดเจนลดน้อยลง ซึ่งเมื่อเทียบกับความเพี้ยนทางภาพแล้วมีผลรุนแรงกว่า อาจส่งผลกระทบต่อขนาดใช้งานไม่ได้เลย

ปัจจุบันเทคโนโลยีเชิงตัวเลข หรือที่เรียกกันว่า “ระบบดิจิทัล” ช่วยให้ระบบสื่อประสมทางภาพและทางเสียงประสานกันได้อย่างกลมกลืน ลดปัญหาความแตกต่างเชิงมิติของสื่อทั้งสองชนิดนี้ลงได้ ระบบสื่อประสมจึงเป็นการประสานงานกันระหว่างสื่อทางภาพกับทางเสียง

ปัญหาที่มีอยู่ในปัจจุบัน คือทำอย่างไรจะบรรจุทั้งภาพและเสียงไปด้วยกันให้ได้มากที่สุด คุณสมบัติที่สูงสุดและเป็นปัจจุบันที่สุด

3. การโต้ตอบซึ่งกันและกัน ลักษณะของการโต้ตอบซึ่งกันและกันได้นี้ ทำให้ขอบเขตของระบบสื่อประสมกว้างขวางออกไป สามารถจำแนกออกเป็นลักษณะใหญ่ๆ ได้ดังนี้

3.1 การโต้ตอบซึ่งกันและกันในลักษณะตัวเลือก คือมีการจำลองสถานการณ์ (Simulation) จากปัญหาหนึ่งๆ จัดไว้หลายรูปแบบ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขที่ต่างกันออกไป ยิ่งจำลองสถานการณ์ไว้ได้หลากหลาย ซับซ้อน และครอบคลุมได้มากเพียงใด ความสมบูรณ์ของระบบสื่อประสมก็มีความสมบูรณ์มากขึ้นเพียงนั้น แต่อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ก็ยังคงตายตัวอยู่เท่าที่ผู้วางระบบได้ตั้งเอาไว้

3.2 การโต้ตอบซึ่งกันและกันในลักษณะการติดต่อสื่อสาร โดยมีการอาศัยสมรรถนะของการคมนาคมที่ทันสมัยเข้ามาช่วย แทนที่ผลลัพธ์จะเป็นแบบตายตัว ก็เป็นแบบปรับเปลี่ยนไปได้ตามเหตุการณ์

คุณลักษณะที่สามารถตอบโต้กันได้นี้ นับวันมีความซับซ้อนมากขึ้นเป็นลำดับการโต้ตอบระหว่างกันกลายมาเป็นการโต้ตอบทันทีทันใดได้ ลดเงื่อนไขเรื่องเวลา และระยะทางลงไปได้

องค์ประกอบของระบบมัลติมีเดีย

สิ่งที่จำเป็นสำหรับระบบสื่อประสม แยกออกเป็น 2 ส่วนด้วยกันคือ

ฮาร์ดแวร์ เนื่องจากองค์ประกอบที่สำคัญของระบบสื่อประสม แยกออกเป็นภาพ เสียง และการโต้ตอบซึ่งกันและกันได้ ส่วนที่เป็นฮาร์ดแวร์ คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในระบบสื่อประสมนี้ ต้องแยกจากกันระหว่างเครื่องมือคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างงาน กับเครื่องใช้สำหรับการใช้งาน ในส่วนของการสร้างงานจำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีสมรรถนะสูง ถ้าได้ถึงระดับเวิร์คสเตชัน จะทำงานได้ดีมาก เครื่องคอมพิวเตอร์นี้จะเป็นฮาร์ดแวร์หลักที่เป็นตัวเชื่อมโยงไปยังฮาร์ดแวร์อื่นๆ ได้ คือ

1.1 ฮาร์ดแวร์สำหรับงานด้านภาพ อุปกรณ์ที่สำคัญสำหรับใช้งานด้านภาพที่สำคัญและเป็นนอกจากตัวเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วมีดังนี้

1.1.1 เครื่องอ่านภาพ (Scanner) ใช้สำหรับทำสำเนาภาพถ่าย จากต้นฉบับที่เป็นภาพนิ่ง ให้ไปเป็นภาพดิจิทัล

1.1.2 กล้องถ่ายภาพเชิงตัวเลข หรือกล้องถ่ายภาพดิจิทัล (Digital Camere) เป็นเหมือนกล้องถ่ายภาพธรรมดา เพียงแต่เปลี่ยนส่วนรับภาพที่เคยเป็นฟิล์ม

เปลี่ยนมาเป็นตัวเปลี่ยนสัญญาณภาพดิจิทัล ที่เรียกกันว่า CCD (Charge Couple Device) ใช้ทำสำเนาภาพนิ่งได้ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ

1.1.3 กล้องถ่ายภาพวิดีโอ (Video Camera) ใช้กับงานถ่ายภาพเคลื่อนไหว

1.1.4 เครื่องเล่นวิดีโอ ใช้เป็นเครื่องเล่นเทปวิดีโอ ในกรณีที่ข้อมูลเป็นเทปวิดีโอ

1.1.5 การ์ดแปลงสัญญาณอนาล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัล (Digitizing Card) ใช้แปลงสัญญาณจากเครื่องเล่นวิดีโอและกล้องถ่ายภาพวิดีโอที่ส่วนใหญ่ยังให้สัญญาณออกมาเป็นอนาล็อก การนำสัญญาณจากอุปกรณ์ ดังกล่าวนี้นี้เข้าไปใช้งานร่วมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ต้องแปลงสัญญาณจากอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัลก่อนจึงจะใช้งานได้ การ์ดนี้จะทำหน้าที่ในการแปลงสัญญาณอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัล

1.2 ฮาร์ดแวร์สำหรับงานด้านเสียง ในส่วนระบบเสียงแต่เดิมเป็นระบบอนาล็อกแต่ในปัจจุบันมีการประยุกต์ และพัฒนาระบบเสียงให้ใช้เป็นดิจิทัลได้ ฮาร์ดแวร์ที่ใช้สำหรับงานด้านเสียง จึงประยุกต์ใช้กับระบบสื่อมัลติมีเดียได้ทันที ทั้งโดยทางตรงและโดยอ้อม อุปกรณ์พวกนี้ได้แก่

1.2.1 การ์ดแปลงสัญญาณเสียง (Sound Digitizing Card) สัญญาณเสียงดิจิทัลที่ใช้ในคอมพิวเตอร์แบ่งออกเป็นหลายระดับ หลายความถี่

1.2.2 เครื่องเล่นซีดีรอม (CD-ROM Player) หากไม่ต้องการบันทึกเสียงลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ก็สามารถแยกใช้ระบบเสียงจากภายนอกได้ โดยใช้อุปกรณ์ชนิดนี้นับว่าสะดวก ปัจจุบันเครื่องเล่นซีดีรอมสามารถอ่านระบบเสียงและอ่านข้อมูลคอมพิวเตอร์ได้หลายระบบ

1.2.3 เสียงสำเร็จรูป (Clip Sound) ในระบบสื่อมัลติมีเดีย มีการผลิตระบบเสียงสำเร็จรูปในลักษณะไฟล์สัญญาณดิจิทัล มาสนับสนุนมากมายให้พร้อมที่จะนำมาใช้งานได้ทันที มีทั้งเสียงเพลง เสียงเอฟเฟคต่างๆ หรือสามารถสร้างขึ้นมาใช้เองก็ทำได้โดยง่าย

2.1 ซอร์ฟแวร์ ระบบสื่อประสมแยกออกได้เป็น 2 ตอน คือตอนสร้างกับตอนใช้งานส่วนของซอร์ฟแวร์ก็เช่นเดียวกัน แยกออกได้เป็นสองส่วนคือ ซอร์ฟแวร์ตอนสร้างและซอร์ฟแวร์ตอนใช้งาน

ซอร์ฟแวร์สร้างงานระบบสื่อประสม แยกออกเป็น 2 ส่วนคือ ซอร์ฟแวร์ที่ใช้สำหรับสร้างภาพและเสียง กับซอร์ฟแวร์จัดระบบ

2.1.1 ซอร์ฟแวร์จัดการภาพและเสียง เป็นซอร์ฟแวร์ที่ใช้งานทางด้านกราฟิกส์กันอยู่แล้ว เช่น Photoshop ที่ใช้ในการตกแต่งภาพ ตัดต่อ จัดแปลง สร้างภาพใหม่ ซอร์ฟแวร์ด้านเสียง เช่น Sound Edit ซอร์ฟแวร์ที่ใช้จัดการกับภาพวีดิทัศน์หรือภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Premier หรือ Avid Video Shop เป็นต้น ส่วนใหญ่ซอร์ฟแวร์เหล่านี้ได้รับการพัฒนามาให้ใช้งานได้อย่างง่าย ๆ

2.1.2 ซอร์ฟแวร์จัดระบบสื่อประสม เป็นซอร์ฟแวร์ที่รวบรวมส่วนต่างๆ ที่จัดทำไว้แล้วด้วยซอร์ฟแวร์ข้อแรกมาจัดลำดับ เพื่อให้มีการโต้ตอบกันได้ เช่น Authorware หรือ Director ของค่าย Macromedia

2.2 ซอร์ฟแวร์ใช้งานระบบสื่อประสม ระบบสื่อประสมถูกสร้างขึ้นมา ผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ การนำมาใช้งานจึงยังต้องใช้ผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์อยู่ อย่างไรก็ตามในการพัฒนาซอร์ฟแวร์ระบบสื่อประสมในปัจจุบันนี้ มีซอร์ฟแวร์บางชนิดที่ใช้ในการจัดระบบเมื่อตอนสร้างเท่านั้น แต่เมื่อถึงตอนนำไปใช้งาน ระบบที่ถูกสร้างขึ้นมาเวลานั้น เวลาใช้งานไม่ต้องอาศัยซอร์ฟแวร์เดิมมาช่วยก็สามารถใช้โปรแกรมที่สร้างขึ้นมานั้นได้

มัลติมีเดียกับการศึกษา

ทเวย์ (Tway. 1995 : 6-7) ได้กล่าวถึงมัลติมีเดียกับการศึกษานักการศึกษาได้ตระหนักถึงความสามารถในการนำเอาเทคโนโลยีทางด้านมัลติมีเดียมาใช้ให้เป็นประโยชน์เพราะระบบมัลติมีเดียได้เปิดกว้างให้นักเรียนได้รับข้อมูลข่าวสารอันหลากหลาย และมัลติมีเดียยังมีอิทธิพลมากต่อกระบวนการทางการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนสามารถได้รับข้อมูลทางการเรียนได้ในรูปแบบที่ไม่เป็นเส้นตรง จึงสามารถควบคุมความก้าวหน้าในการเรียนได้ด้วยตนเอง นักเรียนที่เรียนอ่อนจะได้รับคำอธิบายเพิ่มเติมในขณะที่นักเรียนที่เรียนเก่งจะได้ไม่เสียเวลากับสิ่งที่ตนเองรู้แล้วและสามารถก้าวหน้าไปได้อย่างรวดเร็วและในการเติบโตอย่างรวดเร็วของตลาดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนอย่างสนุกสนานผลิตภัณฑ์มัลติมีเดียเป็นอีกหนทางหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ค้นพบกับการเรียนอย่างสนุกสนาน

วอดแกน (Vaughan. 1994 : 13) ได้ให้ความเห็นว่า ดูเหมือนว่ามัลติมีเดียจะเป็นจุดหมายปลายทางสุดท้ายในด้านการศึกษา เนื่องจากโรงเรียนส่วนใหญ่มักจะไม่นิยมนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ แต่สำหรับมัลติมีเดียกลับไม่เป็นเช่นนั้น เพราะพลังความสามารถของระบบมัลติมีเดียทำให้เกิดประโยชน์มากมายต่อวงการศึกษามัลติมีเดียสามารถที่จะช่วยทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในกระบวนการเรียนการสอนในทศวรรษที่กำลังจะมาถึงนี้ โดยเฉพาะการที่นักเรียนจะได้ค้นพบว่าพวกเขาสามารถก้าวข้ามพ้นจากขีดจำกัดของระบบการเรียนการสอนแบบเดิมโดยครูจะเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ชี้แนะและเป็นที่ปรึกษาตลอดการเรียนรู้แทนที่จะเป็นผู้เตรียมจัดหาข้อมูลและสร้างความ

เข้าใจทั้งหมด ซึ่งนักเรียนจะเป็นแกนกลางสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน ไม่ใช่ครู ซึ่งเป็นเรื่องทีละเล็กละน้อยมากสำหรับนักการศึกษา ดังนั้นผลผลิตทางการศึกษาเกี่ยวกับมัลติมีเดียจึงมักอยู่ในจุดที่ล้ำค่าของกระบวนการเรียนรู้แบบใหม่แต่ไม่ใช่ตัวแทนของกระบวนการเรียนการสอนแบบเดิม

ฮอดเจส (Hodges. 1993 : 29) ได้กล่าวว่า การศึกษากับมัลติมีเดียเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกัน เนื่องจากการศึกษามีแนวโน้มในการพัฒนางานทางด้านมัลติมีเดีย ในขณะที่เดียวกันมัลติมีเดียเองก็ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นไปได้ทางการศึกษา และนักศึกษาก็ต้องการอย่างมากในการนำเอาเทคโนโลยีมัลติมีเดียมาใช้เป็นเครื่องมือส่งเสริมงานของตนเอง ซึ่งมัลติมีเดียจัดได้ว่าเป็นอีกเครื่องหมายหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษา

ไพโรจน์ คชชา (2537 : 2) กล่าวว่า ในการพัฒนาการศึกษา นักการศึกษาที่ศึกษาด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาได้มีการคิดหาเทคนิค นำสื่อทางเทคโนโลยีมาใช้ประกอบการเรียนการสอนมากขึ้น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยการสอนมัลติมีเดีย เป็นสื่อตัวหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในวงการการศึกษา ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในตัวของมัลติมีเดียเองที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ ยังมีความสามารถในการโต้ตอบ และบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ได้อีกด้วย

เมื่อนำระบบมัลติมีเดียหรือสื่อประสมมาใช้ในการศึกษา โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ช่วยการสอน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะคอมพิวเตอร์ช่วยการสอนระยะแรกไม่นำมาใช้เพราะน่าเบื่อ พอมีระบบมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้เริ่มจากสามารถแสดงภาพกราฟิกได้ สร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบบทเรียนได้ จึงทำให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลและข่าวสารในรูปแบบต่างๆ ได้ครบถ้วนและน่าสนใจมากกว่าเห็นแต่ข้อความอย่างเดียว ดังนั้นปัจจุบันนักการศึกษาจึงมีความสนใจในการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นแบบมัลติมีเดียกันมากขึ้น (ครุฑ วัลย์วงศ์. 2540 : 102)

จากความเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ในช่วงที่ผ่านมา การใช้งานคอมพิวเตอร์เข้าสู่ระบบที่เรียกว่ามัลติมีเดีย ซึ่งทางด้านการศึกษานั้นระบบมัลติมีเดียได้ส่งผลต่อการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยการสอนมาก ซึ่งแต่เดิมในการนำเสนอเนื้อหา มักจะใช้ตัวอักษรหรือข้อความบรรยายผ่านทางหน้าจอมากกว่าที่จะใช้ภาพหรือเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวประกอบ แต่เมื่อเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ได้รับการพัฒนาขึ้น ทำให้รูปแบบการนำเสนอ เนื้อหาบทเรียนมีความน่าสนใจ เราใจ โดยการใช้สื่อในลักษณะต่างๆ มาประกอบมากขึ้น เป็นการเพิ่มโอกาสหรือช่องทางในการรับรู้และเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (ธีรพงศ์ อ่อนอก. 2540 : 31)

กล่าวโดยสรุป มัลติมีเดียกับการศึกษานั้นมีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกัน เนื่องจากมัลติมีเดียเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษาให้แตกต่างไปจากการเรียนการสอนแบบเดิม นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวกสบายและหลากหลาย โดยเฉพาะปัจจุบันที่มัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้การศึกษาของเด็กนักเรียนมีความสนุกสนานและเข้าใจมาก

กว่าเดิม มัลติมีเดียช่วยเพื่อโอกาสและช่องทางการรับรู้ของนักเรียน ปัจจุบันนักการศึกษาจำนวนมาก จึงหันมาให้ความสนใจในมัลติมีเดีย เพื่อที่จะนำระบบมัลติมีเดียมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้ ดีขึ้น ทั้งยังสามารถช่วยลดช่องว่างของความแตกต่างในแต่ละบุคคลอีกด้วย

ความหมายของคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

จากศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2540 : 96) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดีย (Multimedia) ว่า 1. สื่อหลายแบบ 2. สื่อประสม

พจนานุกรมคอมพิวเตอร์ (ทักษิณา สนวนนท์. 2539 : 207) ให้ความหมายของมัลติมีเดียว่า หมายถึง การใช้สื่อหลายๆ ประเภทรวมกันโดยเฉพาะหมายถึงสื่อที่จะช่วยในการเรียนรู้ เป็นต้นว่า คำอธิบายที่มีลักษณะเป็นข้อความ แล้วมีภาพและเสียงประกอบ เชื่อว่าจะช่วยทำให้ประสิทธิภาพ ในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

มัลติมีเดีย คือ การรวบรวมการทำงานของเสียง (Sound) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพนิ่ง (Still Images) ข้อความ (Text) และภาพวีดิทัศน์ (Video) มาใช้เชื่อมต่อกันโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ (ธนะวัฒน์ ถึงสุข;และชเนนทร์ สุขวารี. 2538 : 1)

มัลติมีเดีย คือ การนำสื่อหลายชนิดมาใช้ร่วมกันได้แก่ ตัวหนังสือ (Text) กราฟิก (Graphics) เสียง (Audio) และวีดิทัศน์ (อัคระ สรรทัศน์. 2538 : 25)

มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อหลายแบบของเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถแสดง ข้อความ ภาพ และเสียงได้พร้อมกัน (ครุฑิต มาลัยวงศ์. 2539 : 219)

มัลติมีเดีย หมายถึง การนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน ในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์ มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิตหรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆ ในการเสนอข้อมูลทั้ง ตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียง (กิดานันท์ มลิทอง. 2540 : 255)

มัลติมีเดีย หมายถึง เทคโนโลยีลักษณะหนึ่ง ที่ทำหน้าที่ในการผสมผสานสิ่งที่เป็นข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง ดนตรี วีดิทัศน์ ในการนำเสนอ โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวควบคุม การทำงาน (Holcomb. 1992 : 683)

มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความและภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว และภาพวีดิทัศน์ที่ถ่ายจากของจริงด้วย คอมพิวเตอร์ (Vaughan. 1994 : 4)

มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์นำเสนอสื่อต่างๆ ในลักษณะ การผสมผสานระหว่างการทำงานของเสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ไฮเปอร์เท็กซ์ และวีดิทัศน์ ซึ่งเชื่อว่าจะช่วยทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น (ศิริกา อมรรัตนานุเคราะห์. 2544 : 7)

บทบาทของคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้รับการพัฒนาขึ้นก็ได้รับความสนใจและนำมาประยุกต์ใช้ในทุวงการ ทำให้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้เข้ามามีบทบาทต่อการใช้งานคอมพิวเตอร์เพิ่มมากขึ้นทุกวัน และมีผู้ที่ได้กล่าวถึงบทบาทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้หลายท่านดังนี้

โฮลคอมบ์ (Holcomb. 1992 : 683-684) ได้กล่าวถึงบทบาทของเทคโนโลยีมัลติมีเดียไว้ว่า วิศวกรรมการทางด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียมีบทบาทสำคัญอย่างมาก ในการเพิ่มความสามารถในการติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ทำให้ผู้ใช้สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการนำเสนอหลายแบบ ซึ่งจะช่วยให้การรับรู้และเรียนรู้เนื้อหาข่าวสารชัดเจนมากยิ่งขึ้น การเสนอข้อมูลด้วยวิธีนี้ช่วยขยายลักษณะงานได้อย่างกว้างขวางและน่าตื่นเต้น โดยเฉพาะทางด้านการจัดการศึกษาและการฝึกอบรม จะได้รับประโยชน์จากคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมากด้วยความสามารถในการผสมผสานกันระหว่างเสียง ภาพ และตัวอักษร ในลักษณะของการโต้ตอบ (Interactive Mode) ทำให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้มากกว่าหนึ่งรูปแบบ และความสามารถในการสร้างสถานการณ์โดยใช้ศักยภาพด้านต่าง ๆ ของสื่อเพื่อการเน้น การทบทวนและการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เพียงแต่ผู้สอนเพิ่มเติมโปรแกรมบางส่วนเข้าไปก็สามารถเสนอข้อมูลเพิ่มเติมของตนเองได้

สุรเชษฐ์ เวชชพิทักษ์ (2536 : 26) กล่าวถึง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียว่า เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ และการสื่อสารของคนเราในลักษณะของการเรียนรู้แบบตาหู ฟัง มือทำไป ซึ่งเป็นที่น่าสนใจจากสถาบันการศึกษา และหน่วยงานฝึกอบรมต่าง ๆ เนื่องจากความสามารถในการรวมเอาพลังแห่งการโต้ตอบ (Interactive power) เข้ากับพลังเทคโนโลยีวิทัศน์และเทคโนโลยีด้านเสียงประกอบกัน

สมศักดิ์ ลีเมเกิด (2536 : 1-2) กล่าวว่า การนำคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเข้ามาใช้งานจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานคอมพิวเตอร์ 2 ประการด้วยกัน

ประการแรก เป็นการเพิ่มความสามารถในการป้อนข้อมูล ซึ่งนอกจากที่จะใช้แป้นพิมพ์ในการป้อนคำสั่งหรือเลือกกรายการทำงานแล้ว ยังมีอุปกรณ์อื่นๆ เพิ่มเข้ามาอีก เช่น จอยสติค (Joystick) ที่นิยมในการเล่นเกมส์ต่างๆ, เมาส์ (Mouse), ปากกาแสง (Optical Pen) จอสัมผัส (Touch Screen), รวมทั้งการสั่งงานผ่านเสียงพูด (Speech recognition) ซึ่งกำลังได้รับการพัฒนาขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งความสามารถในการติดต่อป้อนข้อมูลที่หลากหลายเหล่านี้ ให้การติดต่อระหว่างผู้ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นไปอย่างง่ายดายและสะดวกมากขึ้น

ประการที่สอง ในแง่ของการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เนื่องด้วยโปรแกรมที่อยู่ในลักษณะมัลติมีเดียเป็นการผสมผสานกันระหว่างข้อความภาพวิทัศน์ภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งการจำลองสถานการณ์ หรือจำลองการทำงานต่างๆ ส่งผลให้การสื่อความหมายมีความชัดเจนและ

มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยผู้ใช้สามารถรับข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทั้งตาและหู รวมทั้งแสดงการโต้ตอบข่าวสารข้อมูลนั้นๆ โดยตรง ระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจึงมีบทบาทมากไม่ว่าจะเป็นงานทางด้านการศึกษาหรือทางธุรกิจ

จากบทบาทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่กล่าวมาแล้วนั้น พอสรุปได้ว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอการเรียนรู้และสื่อความหมายระหว่างมนุษย์ด้วยกันเองหรือระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดมิติใหม่ของการติดต่อสื่อสารและการนำเสนอข้อมูล

องค์ประกอบที่สำคัญของมัลติมีเดีย

องค์ประกอบที่สำคัญของมัลติมีเดีย อาจจำแนกได้ 3 ประการหลัก (เย็น ภูสุวรรณ. 2541 : 1-2; บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. 2538 : 25-35; ทักษิณา สวานานนท์. 2539 : 207; ไพโรจน์ เบาใจ. 2539 : 24-26; นัยนา นุรารักษ์;และสมบุรณ์ ฤกษ์วิบูลย์ศรี. 2539 : 252; Rathbone. 1995 : 2-3;และGayeski. 1993 : 8) ได้แก่

สื่อ (Media) คือ การนำเสนอข้อมูลในลักษณะของการผสมผสานตั้งแต่สองประเภทขึ้นไป บนเรียนคอมพิวเตอร์ เช่น การนำเสนอข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

ข้อมูลดิจิทัล (Digital information) คือข้อมูลที่ถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของเลขฐานสอง (Binary code) ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถอ่านและประมวลผลข้อมูลได้ การเก็บข้อมูลในรูปดิจิทัลมีข้อดี คือ ข้อมูลไม่เสื่อมสภาพง่าย เพราะข้อมูลจะถูกเก็บในรูป 0 กับ 1 ในขณะที่ข้อมูลที่ถูกเก็บในรูปอนาล็อก (Analog) ถูกเก็บอยู่ในลักษณะของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า ซึ่งจะถูกรบกวนและเสื่อมสภาพได้ง่ายกว่า

ความสามารถตอบโต้ได้ (Interactive) คือการช่วยให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์สามารถควบคุมการทำงานและเลือกใช้ข้อมูลได้ตามต้องการ ความสามารถในการโต้ตอบได้ทำให้การรับรู้ข้อมูลได้ตามความสนใจของผู้ใช้ ไม่จำเป็นต้องรับข้อมูลเป็นลำดับขั้นตอนอีกต่อไป

ปัจจัยที่ทำให้คอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดียเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้

การนำระบบคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มาใช้ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ก่อให้เกิดสภาวะที่เอื้ออำนวยประโยชน์ต่อการเรียนรู้หลายด้าน (นพคุณ รุ่งเรืองศิริพันธ์. 2534 : 170-172; ขนิษฐา ชานนท์. 2532 : 9;และTway. 1995 : 4-6) ดังนี้

1. ด้านสีสน ระบบมัลติมีเดียช่วยในการใช้สีสนในบทเรียนให้มีมากขึ้น ซึ่งสีสนในบทเรียนย่อมดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดีกว่าสีขาว-ดำ

2. ด้านเสียง เสียงนับเป็นสิ่งเร้าอีกอย่างหนึ่งที่ช่วยดึงดูดความสนใจ และสร้างความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น เสียงที่ใช้ในระบบมัลติมีเดียสามารถทำขึ้นตั้งแต่เสียงประกอบง่ายๆ ไปจนถึง

เสียงเพลง หรือเสียงพูดประกอบเนื้อเรื่อง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสนใจผู้เรียนและจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเสียงดนตรี และเสียงประกอบพิเศษต่างๆ

3. ด้านตัวอักษร เป็นส่วนประกอบพื้นฐานสำคัญของมัลติมีเดีย ซึ่งตัวอักษรที่นำเสนอให้ผู้เรียนอ่านนั้นก็ต้องได้รับการออกแบบมาเป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นสี ขนาดของตัวอักษร ซึ่งรวมไปถึงตัวอักษรในลักษณะที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลใหม่ๆ ที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ หรือ ฮอตเท็กซ์ ซึ่งตัวอักษรเหล่านี้จะช่วยเพิ่มความสนใจต่อผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

4. ด้านกราฟิก ทำให้ได้ภาพประกอบข้อความหรือการบรรยายเนื้อหาเป็นวิธีการหนึ่งๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นภาพพจน์และขั้นตอนในการทำงานของเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ ได้ดีขึ้น ระบบมัลติมีเดียช่วยในการนำเสนอภาพในบทเรียนให้มีชีวิตชีวามากขึ้น โดยสามารถแสดงได้ทั้งในลักษณะของภาพวาด ภาพเหมือนจริง และภาพเคลื่อนไหว ประกอบเข้ากับบทเรียน ซึ่งกราฟิกเหล่านี้ยังสามารถเชื่อมโยงไปยังข้อมูลต่างๆ ได้อีกด้วย

5. ด้านความรู้สึก การใช้งานหรือการเรียนรู้โดยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับมากขึ้นโดยเฉพาะในหมู่ผู้เรียนระดับต้น ด้วยอิทธิพลการได้ยิน ได้ฟัง หรือได้เห็นจากสื่อต่างๆ ประกอบกับพัฒนาการของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สามารถทำงานร่วมกับเสียงได้เป็นอย่างดี จึงทำให้การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีความเป็นกันเองเหมือนการพูดคุยกันระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้สึกที่ดีในการเรียนรู้

6. ด้านการโต้ตอบ ถือได้ว่าเป็นกุญแจแห่งความสำเร็จของมัลติมีเดียกล่าวคือ การออกแบบให้มีการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งอนุญาตให้ผู้เรียนเป็นผู้นำทางไปยังส่วนใดก็ได้ของโปรแกรมที่ผู้เรียนเลือก ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้โปรแกรมรู้สึกได้ถึงความเป็นส่วนตัว การเชื่อมโยงในการปฏิสัมพันธ์มีทั้งเสียง ตัวอักษร ภาพกราฟิก และวิดิทัศน์รวมกันด้วย ซึ่งการมีส่วนร่วมหรือมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนไม่เบื่อและยังเป็นการช่วยให้เกิดทักษะความรู้ความจำให้ดียิ่งขึ้น ระบบมัลติมีเดียจะช่วยทำให้รูปแบบของการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

7. ด้านกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น เนื่องด้วยความแปลกใหม่ของคอมพิวเตอร์และความสามารถในการสร้างภาพ สี และเสียงที่เร้าความสนใจของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

ลำดับขั้นตอนในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ (พิทักษ์ ศีลรัตน์. 2531 : 20-25; ศิริชัย สงวนแก้ว. 2534 : 173-179; ช่วงโชติ พันธุเวช. 4-8; สมบูรณ์ บุศรีรักษ์. 2539 : 20-24; และ ศิวิกา อมรรัตนานุเคราะห์. 2544 : 12-16) คือ

1. ขั้นตอนการออกแบบ (Instructional Design) เป็นการกำหนดคุณลักษณะและรูปแบบการทำงานของโปรแกรม โดยเป็นหน้าที่ของนักการศึกษาหรือครูผู้สอนที่มีความรอบรู้ในเนื้อหา หลักจิตวิทยา วิธีการสอน การวัดผล ประเมินผล ซึ่งจะต้องมี กิจกรรมร่วมกันพัฒนาดังนี้

1.1 วิเคราะห์เนื้อหา ครูผู้สอนจะต้องประชุมปรึกษา ตกลง และทำการเลือกสรรเนื้อหาวิชาที่จะนำมาทำเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย โดยมีข้อพิจารณา ดังนี้ เนื้อหาที่มีการฝึกทักษะซ้ำบ่อยๆ ต้องมีภาพประกอบ

- เนื้อหาที่คิดว่าจะช่วยประหยัดเวลาในการสอนได้มากกว่าวิธีเดิม
- เนื้อหาบางอย่างที่สามารถจะจำลองอยู่ในรูปของการสาธิตได้ โดยทำการทดลองจริง ๆ อาจจะมีอันตราย หรือต้องใช้วัสดุสิ้นเปลือง หรืออุปกรณ์มีราคาแพง

1.2 ศึกษาความเป็นไปได้ เป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาความเป็นไปได้ ทั้งนี้เพราะแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะมีความสามารถเพียงไร แต่ก็มีข้อจำกัดในบางเรื่อง ดังนั้นเมื่อครูผู้สอนได้เลือกเนื้อหาและวิเคราะห์ออกมาแล้วว่าเนื้อหาตอนใดที่จะทำเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ก็จำเป็นที่จะต้องมาปรึกษากับฝ่ายเทคนิคหรือผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีข้อพิจารณา ดังนี้

- มีบุคลากรที่มีความรู้พอที่จะพัฒนาโปรแกรมบทเรียนได้ตามความต้องการหรือไม่
- ใช้ระยะเวลายาวนานในการพัฒนามากเกินกว่าการสอนแบบธรรมดา หรือพัฒนาด้วยสื่อการสอนแบบอื่นหรือไม่
- ต้องการอุปกรณ์พิเศษต่อเพิ่มจากเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่
- งบประมาณเพียงพอหรือไม่

1.3 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดคุณสมบัติและสิ่งที่คาดหวังจากผู้เรียนก่อนและหลังการใช้โปรแกรม โดยระบุสิ่งต่อไปนี้

- ก่อนที่จะใช้โปรแกรม ผู้เรียนต้องมีความรู้พื้นฐานอะไรบ้าง
- สิ่งที่ยกคาดหวังจากผู้เรียนว่าควรจะได้รับความรู้อะไรบ้างหลังจากการใช้โปรแกรม

1.4 ลำดับขั้นตอนการทำงาน นำเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ และสิ่งที่คาดหวังจากผู้เรียนมาผสมผสานเรียงลำดับ วางแผนการเสนอในรูปแบบบัตรภาพ (Story board) และ Flow chart โดยเน้นในเรื่องดังต่อไปนี้

- ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่
- ขนาดของข้อความในหนึ่งจอภาพ

- ขนาดของตัวอักษรที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
- การเสริมแรงต่างๆ ในบทเรียน
- จิตวิทยาการเรียนรู้ การชี้แนะ
- แบบฝึกหัด การประเมินผลความสนใจ

หลังจากทำบัตรภาพเสร็จแล้วจึงนำวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อเพิ่มเติม แก้ไข หรือ ตัดทอน จนเกิดความพอใจจากกลุ่มครูผู้สอน

2. ขั้นตอนการสร้าง (Instruction Development)

เป็นหน้าที่ของนักคอมพิวเตอร์ หรือครูที่มีความสามารถในการเขียนโปรแกรมโดยมีลำดับขั้นตอนการทำงานดังนี้

2.1 สร้างโปรแกรม นำเนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบของบัตรภาพ มาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยใช้ภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาใดภาษาหนึ่ง หรือโปรแกรมสำหรับการสร้างบทเรียนโดยเฉพาะ (Authoring system) เสร็จแล้วตรวจแก้ไขข้อผิดพลาดที่อาจเกิดจากสาเหตุต่อไปนี้

- รูปแบบคำสั่งผิดพลาด (Syntax error) เกิดจากการใช้คำสั่งไม่ถูกต้องตามข้อกำหนดของภาษานั้นๆ
- แนวคิดผิดพลาด (Logical error) เกิดจากผู้เขียนเข้าใจขั้นตอนการทำงานคลาดเคลื่อน เช่น สูตรที่กำหนดผิด

2.2 ทดสอบการทำงาน หลังจากตรวจข้อผิดพลาดที่เรียกว่า “BUG” ในโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ก็นำไปแกรมไปให้ครูผู้สอนเนื้อหาที่นั้นตรวจสอบความถูกต้องบนจอภาพ อาจมีการแก้ไขโปรแกรมในบางส่วน และนำไปทดสอบกับผู้เรียนในสภาพการใช้งานจริงเพื่อทดสอบการทำงานของโปรแกรม และหาข้อบกพร่องที่ผู้ออกแบบคาดไม่ถึง เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้กลับมาปรับปรุงต้นฉบับ และแก้ไขโปรแกรมต่อไป

2.3 ปรับปรุงแก้ไข การปรับปรุงจะต้องเปลี่ยนแปลงที่ต้นฉบับของบัตรภาพก่อนแล้วจึงค่อยแก้ไขที่โปรแกรมและนำไปทดสอบการทำงานใหม่ ถ้ายังพบข้อบกพร่องก็จะต้องนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขอีก จนกว่าจะได้โปรแกรมเป็นที่พอใจของทุกฝ่ายแล้วจึงนำไปใช้งาน และเพื่อในการนำไปใช้งานมีประสิทธิภาพ จึงควรมีการจัดทำคู่มือประกอบการใช้โปรแกรมแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

คู่มือนักเรียน

- บอกชื่อเรื่อง ชื่อวิชา และระดับชั้น
- วัตถุประสงค์ของบทเรียน เช่น เพื่อทดสอบความรู้ เพื่อเสริมความรู้ หรือเพื่อใช้สอนแทนครู
- จุดประสงค์ทั่วไป และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- โครงสร้างเนื้อหา หรือบทสรุปของเนื้อหาในบทเรียน
- ความรู้พื้นฐานที่จำเป็นก่อนการเรียนรู้
- แสดงตัวอย่างกรอบภาพในบทเรียนและคำชี้แจง
- กิจกรรม กฎเกณฑ์ และข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับการเรียนหรือการทดสอบ
- ระยะเวลาในการเรียนโดยประมาณ

คู่มือครู

- โครงร่างเนื้อหา
- จุดประสงค์ของโปรแกรมที่ใช้สอน
- ใช้สอนวิชาอะไร ตอนไหน สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์หลักอย่างไร ผู้สอนควรมีความรู้พื้นฐานอะไร
- เสนอแนะกิจกรรมการเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการเรียน
- ให้ตัวอย่างเพื่อชี้แนะให้เห็นว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยได้อย่างไร ช่วงไหนในวิชานั้นๆ
- เสนอแนะแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมจากบทเรียน
- ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนพร้อมเฉลย

คู่มือการใช้เครื่อง

- ชื่อโปรแกรม ผู้เขียนโปรแกรม ลิขสิทธิ์ วันแก้ไขปรับปรุง
- ภาษาที่ใช้ ไฟล์ต่างๆ ขนาดของโปรแกรม
- หน่วยความจำของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้โปรแกรมนี้ได้ หรืออุปกรณ์อื่นที่ต้องใช้ร่วม
- วิธีการใช้โปรแกรมเป็นขั้นๆ เริ่มตั้งแต่การบูท (Boot) เครื่องเป็นต้นไป
- คำสั่งต่างๆ ที่ต้องใช้กับโปรแกรม

- แผนภูมิ (Flow chart) ของโปรแกรม
- ตัวอย่างการป้อนข้อมูล
- ข้อมูลจากการทดสอบโปรแกรมกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ขั้นตอนการทดลองใช้ (Instructional Implementation)

เป็นการทดลองใช้การเรียนการสอนและประเมินผล โดยนักคอมพิวเตอร์กับครูผู้สอนจะต้องประเมินผลร่วมกันว่า โปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นเป็นอย่างไร สมควรที่จะใช้งานในการเรียนการสอนหรือไม่

3.1 ทดลองใช้ในห้องเรียน การโปรแกรมไปใช้ในการเรียนการสอนจะต้องทำตามข้อกำหนดสำหรับการใช้โปรแกรม เช่น

- โปรแกรมที่ออกแบบสำหรับการสาธิตทดลอง ควรให้ผู้เรียนได้ใช้โปรแกรมก่อนเข้าห้องทดลองจริง
- โปรแกรมที่ออกแบบสำหรับเสริมการเรียนรู้ ควรจะมีชั่วโมงกิจกรรมสำหรับการใช้โปรแกรม
- โปรแกรมที่ใช้เป็นสื่อเสริมให้ผู้เรียนได้เห็นทั้งชั้น อาจจะต้องต่ออุปกรณ์ขยายภาพไปสู่จอขนาดใหญ่ เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นชัดทั่วกันทุกคน

3.2 ประเมินผลขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการประยุกต์ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่จะสรุปได้ว่า โปรแกรมที่สร้างขึ้นเป็นอย่างไร สมควรจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือไม่ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

- การประเมินโดยใช้แบบทดสอบ เพื่อประเมินว่าหลังจากการใช้โปรแกรมนี้แล้ว ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน วัดความเข้าใจในเนื้อหา ถ้าผลการทดสอบติดลบหรืออัตราการทำผิดสูงเกินกว่า 10 เปอร์เซ็นต์ ก็แสดงว่าผู้เรียนไม่ได้พัฒนาความรู้เพิ่มเติม ต้องมีการปรับปรุงต้นฉบับ (Story board) หรือวัตถุประสงค์ใหม่
- การประเมินโดยใช้แบบสอบถาม เพื่อประเมินในส่วนของโปรแกรมและการทำงานว่า การใช้โปรแกรมกับเนื้อหาวิชานี้เหมาะสมหรือไม่ ทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการใช้โปรแกรมเป็นอย่างไร วิธีการใช้โปรแกรมยากง่ายอย่างไร วิธีการเสนอบทเรียนอย่างไร ความถูกต้องของเนื้อหาเอกสารประกอบหรือคู่มือ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนเป็นอย่างไร

โปรแกรมสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

โปรแกรม Authorware Professional ซึ่งเป็นโปรแกรมระบบนิพนธ์บทเรียน (Authoring System) ที่ใช้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยมีรายละเอียดพอสรุปได้ดังนี้ (มนต์ชัย เทียนทอง. 2539 : 50-51)

โปรแกรม Authorware Professional เป็นผลิตภัณฑ์ของบริษัท Macromedia Inc. แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเป็นโปรแกรมประยุกต์ใช้งานสำหรับสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในลักษณะของระบบนิพนธ์บทเรียน ในระยะแรกที่โปรแกรมนี้พัฒนาขึ้น ได้ออกแบบใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ตระกูลแมคอินทอช (Macintosh) ต่อมาได้พัฒนาขึ้นเป็นรุ่นใหม่เพื่อใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ตระกูลไอบีเอ็ม

โปรแกรม Authorware Professional เป็นโปรแกรมสำหรับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีชื่อเสียงแพร่หลายทั่วโลกไม่เพียงแต่เฉพาะภาษาอังกฤษเท่านั้น แต่มีการประยุกต์ใช้สร้างบทเรียนที่เป็นภาษาอื่นๆ เช่นภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน ภาษาญี่ปุ่น และภาษาไทย เป็นต้น กล่าวกันว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับไมโครคอมพิวเตอร์ที่สร้างโดยระบบนิพนธ์บทเรียนมากกว่า 40 % ทั่วโลก จะใช้โปรแกรมนี้สร้าง นับเป็นวิวัฒนาการอีกขั้นหนึ่งของโปรแกรมระบบนิพนธ์บทเรียนที่ใช้สำหรับการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้วยความสะดวกต่อการใช้งานโดยออกแบบการทำงานในลักษณะแผนภูมิที่ทำให้แม้แต่ผู้ที่ไม่ได้เป็นโปรแกรมเมอร์ก็สามารถสร้างบทเรียนขึ้นได้โดยไม่ต้องใช้หลักการโปรแกรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย

ลิตเตอร์ (Little. 2001) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนการอ่านภาษาสเปนและความสัมพันธ์กับความจำของกลุ่มควบคุมและกลุ่มอิสระ การทดลองครั้งนี้ศึกษาอิทธิพลของการควบคุมศักยภาพของกลุ่มควบคุมและกลุ่มอิสระในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนการอ่านและการจำ โดยความร่วมมือจาก 11 มหาวิทยาลัยโดยทั้ง 2 กลุ่มซึ่งถูกคัดเลือกจากพื้นฐานคะแนน GEFT ช่วยกันอ่านเรื่องสถาปัตยกรรมมายาเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบมัลติมีเดียช่วยสอน โดยการเลือกสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ทั้งมากและน้อยมาใช้ตามจุดมุ่งหมายของเขา หลังจากการอ่านเสร็จสมบูรณ์ก็นำกลับมาดูอีกครั้งเพื่อเขียนทุกอย่างที่พวกเขาควรจำได้จากบทความ ซึ่งผลออกมาว่าไม่มีความแตกต่างทางนัยสำคัญ อย่างไรก็ตามมีรูปแบบความแตกต่างที่ปรากฏควรนำไปศึกษาการตอบกลับของกลุ่มตัวอย่างที่มากขึ้นต่อไปในอนาคต

เคลม (Klehm. 2001) ศึกษาผลกระทบของมัลติมีเดียช่วยสอนการบรรยายวิชาเคมีต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนในการใช้บทเรียนมัลติมีเดียสอนเสริมตามรายวิชาเคมี โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มเพื่อเปรียบเทียบกันโดยกลุ่มหนึ่งจะเรียนเสริมด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย

ผลการวิจัยพบว่าความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่มีความแตกต่างทางนัยสำคัญ แม้ว่ามัลติมีเดียเสริมการเรียนรู้จะไม่มีผลความแตกต่างกันทางนัยสำคัญกับการเรียนรู้ของนักเรียนตามที่กล่าวมาในการศึกษาค้างนี้

โจนส์ (Jones. 2001) พัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยเสริมการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้เครื่องมือมัลติมีเดียเพื่อสอนแบบไม่เป็นทางการ แต่ผลของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนถูกตระหนักถึงอย่างมากขึ้น โดยผู้สอนในหลายๆ ระดับของกระบวนการศึกษา การศึกษาค้างนี้ใช้ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวเป็นเรื่องราวบนกระดาษซึ่งเปื้อยตามเวลาถูกพัฒนาและบันทึกเป็น CD-ROM ประสิทธิภาพของ CD-ROM ถูกประเมินจากการแสดงของโปรแกรมที่เลือกแบบปัจเจก และจัดการระบบสอบถามถูกออกแบบเพื่อสะสมข้อมูลไว้ตาม Mode กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 4 กลุ่มนักศึกษาระดับวิทยาลัย โดยให้ตอบแบบสอบถามเมื่อถามว่าโปรแกรมช่วยให้เกิดการเรียนที่ดีขึ้น ผลที่ได้คือ 55% เห็นด้วยอย่างมาก

แจน (Jan. 2001) พัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอน เรื่องแรงกระทำขึ้นเพื่อทดลองใช้กับนักเรียนอาชีวศึกษากลุ่มเล็กถึงความสามารถของบทเรียนช่วยสอนโดยเนื้อหาวิชาทั้งหมดภายใต้คำสั่งและโปรแกรมนั้นทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนการสอน ในอนาคตก็เป็นไปได้ว่าจะประยุกต์บทเรียนโปรแกรมสู่การเรียนทางไกล

เฮนสแตล (Henstell. 2001) ศึกษาตัวแทนของเทคโนโลยีใหม่ในชุมชนเทคโนโลยีทางการศึกษา : บอกเรื่องราวมัลติมีเดีย โดยเริ่มที่กลางศตวรรษ 80 มัลติมีเดียถูกพูดถึงอย่างกว้างขวางในชุมชนเทคโนโลยีทางการศึกษาว่าเป็นนวัตกรรมเทคโนโลยีใหม่ที่มีศักยภาพสูง การศึกษานี้ศึกษา มัลติมีเดียถูกแทนในการอ่านวารสาร 3 ฉบับ โดยบางส่วนของชุมชนเทคโนโลยีทางการศึกษา ได้อย่างไร จุดมุ่งหมายการศึกษานี้เพื่อหาความกระจ่างว่าเทคโนโลยีใหม่เป็นองค์ประกอบ การปฏิบัติการในชุมชนอย่างไร ศึกษาจากคำถาม 2 ข้อ จากผลการวิจัยพบว่าความสนใจของคนในชุมชนเหมือนกับนักเทคโนโลยีทางการศึกษาถูกสังคมพูดถึงกับชุมชนของเขาเองให้บรรยายถึงเทคโนโลยี การบรรยายนี้อ้างถึงการพิจารณาว่าอะไรคือลักษณะแท้ของเทคโนโลยีใหม่ ลักษณะของเทคโนโลยีใหม่นี้ทำได้สำเร็จ และทำให้พวกเขาถูกตระหนักถึงการฝึกปฏิบัติภายในชุมชน

บีซเลย์ (Beazley. 2001) ศึกษาถึงความคิดสร้างสรรค์ซ่อนเร้นของมัลติมีเดีย จุดประสงค์เพื่อเปรียบเทียบละครเวทีของเชกสเปียร์ (Shakespeare) กับบทละครร้องของเวนดี้ (Vendi) เพื่อค้นหาการพัฒนาบุคลิกตัวละคร แต่ละชั้นอย่างไร ไม่มีอะไรเหมือนและแตกต่างกัน จากการวิเคราะห์มัลติมีเดียพบว่า Shakespeare และ Vendi ไม่มีอะไรที่ถูกบิดเบือนในรายละเอียดที่สำคัญของบุคลิกที่ถูกสร้างโดยความใกล้เคียงของละครและละครร้อง

แบควิช (Beckwith. 2001) ศึกษาการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยการเรียนรู้ โดยกล่าวถึงกรณีศึกษาที่ว่านักการศึกษาหลายคนไม่สามารถใช้ความสามารถอันมากมายของ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ถึงความซับซ้อนหลายองค์ประกอบพูดถึงความคิดหลักไปสู่การพรรณนาให้เห็นภาพ ซึ่งสามารถอ่านได้มากกว่าและเข้าใจกว่าในการช่วยสอนและการเรียนรู้

ไบเลย์ (Bailey. 2001) ศึกษาการจูงใจทั่วไปและเฉพาะของมหาวิทยาลัยเพื่อเทคโนโลยี มัลติมีเดียสอนการใช้มัลติมีเดียตามหลักสูตรเทคโนโลยีในการสอนของพวกเขา การทดลองความสัมพันธ์ระหว่างการจูงใจทั่วไปและการจูงใจเฉพาะสำหรับการใช้เทคโนโลยีในการสอนพวกเขา เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 157 คน ผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าการเรียนและการสอนเกี่ยวข้องกับการจูงใจเฉพาะมากกว่าการจูงใจทั่วไป

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-access Learning)

การเรียนรู้ด้วยตนเองจัดเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนที่นับว่าเหมาะสมและสอดคล้องกับการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากการเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามแนวทางของตนเองเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ตนต้องการตามความสามารถและความสนใจโดยมีครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยหรือผู้ให้คำปรึกษา การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นแนวคิดที่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนในการที่จะรับผิดชอบในการเรียนของตน โดยเน้นถึงความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนในการเรียนรู้อย่างอิสระและมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติในการเรียนของตนเองทั้งในสถานศึกษาและสังคม

ความหมายและแนวคิดของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

คำว่า “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” เป็นคำที่ใช้แทนคำในภาษาอังกฤษซึ่งปรากฏให้เห็นอยู่ด้วยกันหลายคำ ซึ่งคำที่มักจะพบเห็นอย่างแพร่หลายในบทความ วารสาร รวมทั้งหนังสือและตำราวิชาการได้แก่ Self-access learning, Independent learning, Autonomous learning, Self-directed learning, Self-study, Self-instructed learning ซึ่งคำเหล่านี้ล้วนสื่อความถึงคำว่า “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” และได้มีผู้ให้คำจำกัดความของ “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” ไว้ดังนี้

การเรียนรู้ด้วยตนเองคือ การเรียนซึ่งผู้เรียนสามารถตัดสินใจในสิ่งที่จำเป็นเพื่อที่จะบรรลุความต้องการในการเรียนของตน และใช้ความสามารถในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตัวผู้เรียนเอง ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนทั้งหมด รวมถึงผลที่เกิดขึ้นตามมาจากการตัดสินใจนั้นด้วย (Holec. 1981 : 3; Dickinson. 1987 : 11; & Kesien. 1987 : 3)

บรูคฟิลด์ (Brookfield. 1986 : 74) การเรียนรู้ด้วยตนเอง หมายถึง การที่ผู้เรียนตั้งใจแสวงหาความรู้โดยกำหนดเป้าหมายการเรียนที่ชัดเจน ควบคุมกิจกรรมการเรียนของตนทั้งในด้านเนื้อหาและวิธีการเรียน มีการปรึกษาบุคลากรที่เกี่ยวข้องเพื่อขอความช่วยเหลือในด้านต่างๆ เช่น

การกำหนดและใช้หนังสือประกอบการเรียนหรือบทความต่าง ๆ รวมทั้งเลือกวิธีการประเมินผล การเรียนรู้

บอริช (Borich. 1992 : 286) กล่าวถึง การเรียนรู้ด้วยตนเองว่า เป็นทั้งวิธีเรียนและวิธีสอนที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างกระตือรือร้น เพื่อให้ได้ความรู้ โดย ผู้เรียนใช้ทักษะกระบวนการเรียนรู้ในระดับสูงได้แก่ การใช้เหตุผล การคิดปัญหา และการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน

โนลส์ (Knowles. 1975 : 18) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็น กระบวนการที่ผู้เรียน คิดริเริ่มการเรียนเองโดยวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนของตน กำหนด เป้าหมายและสื่อการเรียน ติดต่อกับบุคคลอื่น หาแหล่งความรู้ เลือกใช้ยุทธวิธีการเรียนรู้ วางแผน การเรียนรู้ และประเมินผลการเรียนของตนเอง ด้วยความร่วมมือช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือไม่ก็ได้

เบนสัน และโวลเลอร์ (Benson;&Voller. 1997 : 2) ได้ให้ข้อสังเกตถึงคำว่า “การเรียนรู้ด้วย ตนเอง” ว่า ได้นำมาใช้ในรูปแบบดังต่อไปนี้คือ สถานการณ์ที่ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองทั้งหมด ทักษะที่ใช้ ในการเรียนและนำไปใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง การที่ผู้เรียนไม่สามารถแสดงออกให้เห็นถึง ความสามารถที่ตนมีอยู่ในการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ การฝึกและการพัฒนาในเรื่องความรับผิดชอบ ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน การใช้สิทธิของผู้เรียนที่จะพิจารณาตัดสินใจแนวทางในการเรียนของตน

การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นเรื่องของความตั้งใจและความสามารถของผู้เรียนที่จะควบคุมดูแล การเรียนของตนเอง โดยยึดหลักที่สำคัญว่า ผู้เรียนจะมีคุณสมบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเองก็ต่อเมื่อ ผู้เรียนมีความเป็นตัวของตัวเอง สามารถคิดพิจารณาและตัดสินใจที่จะเลือกสร้างจุดมุ่งหมาย และ วัตถุประสงค์ในการเรียนได้ด้วยตนเอง อันประกอบไปด้วย การเลือกวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการเรียน และ งานที่จะทำ เช่น การเลือกแบบฝึกหัด จุดประสงค์ในการเลือก ขั้นตอนในการดำเนินการให้งานนั้น สำเร็จลุล่วงรวมไปถึงการเลือกเกณฑ์ที่จะใช้สำหรับการประเมินผลการเรียนนั้น (Dam.1990 : 16;&Little. 1991 : 4)

เจฟฟรีส์ (Jeffries. 1990 : 17) ให้คำจำกัดความว่า “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” คือ การเรียนซึ่ง ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองไม่ว่าจะเป็นกลุ่มหรือเพียงคนเดียวซึ่งการศึกษาค้นคว้านี้อาจจะเป็น ส่วนหนึ่งของวิชาที่เรียน โดยปราศจากการเข้ามาควบคุมโดยตรงจากครู การเรียนแบบนี้ทำให้ ผู้เรียนต้องใช้ความรับผิดชอบอย่างมากต่อสิ่งที่เรียน วิธีการเรียน และเวลาในการเรียน ซึ่งจะสามารถ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองได้อีกด้วย ดังนั้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะมีประโยชน์ อย่างมากถ้าได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนที่เพียงพอ

สมจิต อิศระวัฒน์ (2542 : 81) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองนั้น เน้นการดำเนินการที่ ผู้เรียนช่วยเหลือตนเองในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มในความอยากรู้อยากเห็น สิ่งหนึ่งแล้วทำการ วางแผนศึกษาค้นคว้าต่าง ๆ ด้วยตนเองไปจนจบกระบวนการเรียนรู้

พัชรี มะแสงสม (2544. : 10) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการใช้ความรู้และความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความตระหนักและรับผิดชอบต่อการเรียนของตน ผู้เรียนจะทำการวางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ เลือกแหล่งข้อมูล เลือกวิธีการเรียนรู้ และประเมินผลด้วยตนเอง โดยอาจปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากครูผู้สอนหรือบุคคลอื่นก็ได้

จากคำจำกัดความดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นแนวคิดหนึ่งในการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญและใช้ความเป็นตัวของตัวเองในการตัดสินใจตามความสนใจ ความสามารถ และความถนัดของตนเองอย่างมีเหตุผล เลือกวิธีการ และแนวทางที่จะทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบที่จะควบคุมดูแลการเรียนของตนเองเพื่อให้บรรลุถึงความต้องการและเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ได้ตั้งไว้

ความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นการเรียนที่ผู้เรียนมีโอกาสเลือกวิธีการในการได้รับความรู้ซึ่งผู้เรียนได้แสดงให้เห็นว่า มีความต้องการที่จะปรับระดับความรู้ความสามารถของตนให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีการกำหนดระยะเวลา สถานที่ วิธีการ และเทคนิคที่จะนำมาใช้ในการเรียน ทั้งนี้การเรียนรู้ด้วยตนเองจะมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน นึกถึงความรับผิดชอบในการเรียนของตน และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในสิ่งที่จะส่งผลต่อการเรียน เพราะการที่ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีจุดหมาย และมีแรงกระตุ้นมากขึ้น อีกทั้งมีแนวโน้มที่จะฝึกฝนและใช้ประโยชน์จากสิ่งที่เรียนได้ดีกว่าผู้เรียนที่มีเพียงแต่ความรับผิดชอบเพียงอย่างเดียว (Sheerin. 1997 : 16; Nunan. 1997 : 174; Pemberton; et al. 1996 : 76; Littlewood. 1981 : 117; Ur. 1988 : 61; & Holec 1981 : 32-41)

การ์ตเนอร์ และมิลเลอร์ (Gardner; & Miller. 1996 : 88) ให้ความเห็นว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการที่จะนำผู้เรียนไปสู่ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งได้นำมาใช้อย่างแพร่หลาย และได้รับการยอมรับในฐานะรูปแบบของแนวคิดที่ส่งเสริมความเป็นอิสระ เช่นเดียวกับ เชียร์ลิน (Sheerin. 1997 : 144) ที่ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยตนเองว่าเป็นวิธีการสนับสนุนผู้เรียนให้มีความเป็นอิสระ ดังนั้นการเรียนรู้โดยพึ่งพาตนเอง แนวคิดที่จะช่วยให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนจากการยึดครูผู้สอนเป็นหลักไปสู่วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองคือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างจุดหมายในการเรียนรู้ของตนเองและดำเนินการเพื่อไปยังจุดหมายนั้น และโฮเลค (Holec. 1998 : 29) ได้กล่าวเพิ่มเติมถึงเรื่องความรับผิดชอบของผู้เรียนว่าเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งความรับผิดชอบที่กล่าวถึงนี้มีอยู่ 2 ลักษณะด้วยกันคือ

1. ความรับผิดชอบแบบคงที่ (Static) คือ การที่ผู้เรียนกำหนดรูปแบบวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือโดยการช่วยเหลือจากบุคคลอื่น และดำเนินการให้บรรลุผลตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้โดยไม่เปลี่ยนรูปแบบและวิธีการที่ได้กำหนดไว้
2. ความรับผิดชอบแบบไม่คงที่ (Dynamic) จะมีความยืดหยุ่นมากกว่า เนื่องจากผู้เรียนสามารถนำเอาความรับผิดชอบที่มีต่อการเรียนมาใช้เพื่อพัฒนา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ของตนไม่จำเป็นที่จะต้องยึดแนวทางที่ได้กำหนดไว้ในครั้งแรก ซึ่งดิกคินสัน (Dickinson. 1987 : II) เห็นว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นเกิดจากทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนภายใต้ความรับผิดชอบที่เป็นที่ยอมรับในการตัดสินใจของตัวผู้เรียนเอง แต่ไม่จำเป็นที่จะต้องบรรลุผลตามที่ได้ตัดสินใจไว้เสมอไป

จะเห็นได้ว่า ในการเรียนรู้ด้วยตนเองที่แสดงออกมาในลักษณะดังกล่าวข้างต้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาคุณค่า ทัศนคติ ความรู้ และทักษะที่จำเป็นต่อสิ่งที่ตนตัดสินใจ รวมถึงดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนของตน การสร้างโอกาสและประสบการณ์ที่เสริมสร้างให้เกิดแรงจูงใจ ความใฝ่รู้ ความเชื่อมั่นในตนเอง รวมทั้งความคิดที่มีต่อตนเองในแง่บวกให้กับผู้เรียนนั้น จะเป็นสิ่งที่ช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเข้าใจของผู้เรียนในเรื่องของความสนใจและการเห็นคุณค่าของการเรียนของตนเองด้วย นอกจากนี้การเรียนรู้ด้วยตนเองยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างจุดมุ่งหมายให้กับตัวเองโดยอาศัยความเข้าใจที่ว่าทำไมความรู้นั้นจึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ความสนใจและความจำเป็นของตน และเกี่ยวข้องได้อย่างไร การเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นแนวทางของกระบวนการทางการศึกษาที่ยังไม่ใช้มาตรฐานที่สมบูรณ์แบบ การเรียนในลักษณะนี้มีรูปแบบที่แตกต่างและมีความหลากหลายสำหรับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชา และความสนใจรวมถึงความสามารถของผู้เรียนที่มีต่อวิชานั้นๆ สภาพแวดล้อมของสถานศึกษาที่มีการยอมรับในการเปลี่ยนแปลง มีการผ่อนปรน มีความเสมอภาคและเปิดกว้างสำหรับความต้องการของผู้เรียนนั้น ก็จะมีส่วนช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองอีกทางหนึ่ง (Gardner;&Miller. 1996 : 92-93)

วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองและบรรยากาศที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1. เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้ด้วยตนเองจะบรรลุผลได้นั้นขึ้นอยู่กับเงื่อนไขสำคัญส่งผลต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนดังต่อไปนี้

กลวิธีการเรียนรู้ (Learning Strategies)

โอมาลเลย์ และชาร์โมท์ (Cook.1993 : 113; citing O'Malley;&Chamot.1990 : 1) กล่าวว่ากลวิธีการเรียนรู้ว่าเป็นความคิด หรือพฤติกรรมเฉพาะที่ผู้เรียนแต่ละคนนำมาใช้เพื่อช่วยให้เกิด

ความเข้าใจ เรียนรู้ หรือได้รับความรู้ใหม่ กลวิธีการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนภาษา รวมไปถึงการใช้ความพยายามที่จะเรียนรู้ภาษาด้วยเช่นกัน สก็ฮาน (Skehan.1998 : 237) ให้ความเห็นว่า กลวิธีและรูปแบบการเรียนรู้ที่นำมาใช้อาจจะสะท้อนให้เห็นถึงความชอบส่วนตัวที่มีอยู่มากกว่าความสามารถที่มีอยู่ ซึ่งกลวิธีการเรียนรู้ที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง

1. กลวิธีการเรียนรู้เพื่อความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive Strategies)

โอมาลเลย์ และชาร์โมท์ (O' Malley;&Chamot. 1990 : 44) กล่าวว่า การใช้กลวิธีการเรียนรู้เพื่อความรู้ ความเข้าใจในการรับความรู้โดยตรงจะทำให้การเรียนรู้ดีขึ้นซึ่งคุก (Cook. 1993 : 114-115) ให้ความเห็นว่า ผู้เรียนอาจนำกลวิธีการเรียนรู้เพื่อความรู้ความเข้าใจที่จะกล่าวถึงนี้มาใช้เพียงบางส่วนหรือทั้งหมด เช่น การท่องจำ (Repetition) เมื่อต้องการเลียนแบบคำพูดหรือสิ่งต่างๆ การใช้แหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น พจนานุกรม ฯลฯ การแปล ซึ่งใช้ภาษาแม่เป็นพื้นฐานสำหรับการทำความเข้าใจและหรือสร้างภาษาที่ต้องการ การจดบันทึก (Note-taking) การสรุปความ การใช้บริบท (Contextualisation) การถ่ายโอนความรู้ทางภาษา การอ้างอิง การซักถามเพื่อความรู้ความเข้าใจ

2. กลวิธีการเรียนรู้แบบอภิปัญญา (Metacognitive Strategies)

เวนเดน (Wenden. 1986 : 28-34) กล่าวถึง กลวิธีการเรียนรู้แบบอภิปัญญา (Metacognitive Strategies) ว่า ประกอบไปด้วยข้อมูลทั้งหมดที่ผู้เรียนได้มาจากกลวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบความรู้ความเข้าใจ โดยจะนำไปใช้เพื่อให้ความรู้ ความชำนาญ ดังนั้น กลวิธีการเรียนรู้แบบอภิปัญญา จึงออกมาในรูปของทักษะที่จะนำมาใช้ในการวางแผนควบคุม และประเมินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ได้แก่ การตัดสินใจ การควบคุมตนเอง การประเมินตนเอง เช่นการประเมินมาตรฐานของตนเองในความสำเร็จ การเสริมแรงตนเอง เช่นการให้รางวัลตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ โดยผู้เรียนจะระบุจุดประสงค์ของตน และตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรให้บรรลุจุดประสงค์นั้น ซึ่งผู้เรียนอาจจะเปลี่ยนแปลงจุดประสงค์ของตน และตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรให้บรรลุจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในส่วนของขั้นการควบคุมตนเอง ผู้เรียนจะทำหน้าที่ในลักษณะของผู้สังเกตการณ์ตัวเองและในขั้นประเมินผล ผู้เรียนจะสามารถประเมินตนเองออกมาในรูปของผลที่ได้จากความพยายามในการใช้วิธีการนั้นๆ โดยการตรวจสอบผลที่ได้จากความพยายามในการเรียน หาเกณฑ์ที่จะมาตัดสินผลที่เกิดขึ้น

ทัศนคติและแรงจูงใจของผู้เรียน (Learning Attitudes and Motivation)

การเรียนภาษาที่ประสบผลสำเร็จไม่ใช่เพียงแคร์ับรู้ข้อมูลทางภาษาเท่านั้น ผู้เรียนไม่ได้สะท้อนความสำเร็จในการเรียนของตนออกมาเฉพาะในรูปของข้อมูลทางภาษาที่ได้รับ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถทางภาษาที่เกิดจากการเรียน หรือวิธีที่เหมาะสมที่สุดที่จะนำไปใช้เพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เท่านั้น แต่ความสำเร็จในการเรียนนั้นอาจเกิดขึ้นมาจากทัศนคติของ

ผู้เรียนที่มีต่อสภาพแวดล้อม และกิจกรรมที่เรียนเป็นพิเศษรวมถึงความต้องการในการเรียน (Benson;& Voller. 1997 : 134-136) แคนดี้ (Candy. 1991 : 295-296) เชื่อว่า วิธีการและสิ่งที่จะเรียนนั้น มีความเกี่ยวพันกันอย่างมากระหว่างแนวคิดทุกแนวคิดที่ผู้เรียนนำมาใช้จะส่งผลอย่างมากต่อสิ่งที่ผู้เรียนได้จากการเรียน หรืออาจจะกล่าวได้ว่าอารมณ์และความรู้สึกจัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งเกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ด้วยกัน การัดเนอร์ และแมคอินไทร์ (Graham. 1997 : 92 citing Gardner;&MacIntyre. 1993 : 1 Linguistics and Language Teaching) ให้ความเห็นว่า ลักษณะทางอารมณ์ของแต่ละคนจะส่งผลต่อวิธีการในการแสดงปฏิกิริยาต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในขณะที่ลาร์เซน-ฟรีแมน และลอง (Larsen-Freeman;&Long. 1991 : 115) ยอมรับว่าปฏิกิริยาของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้มีผลมาจาก องค์ประกอบทางด้านสังคมวิทยาและจิตวิทยา ทารอนและยูล (Tarone;&Yule. 1989 : 139) ให้ความเห็นว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างสภาพทางสังคมและอารมณ์ของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน กับความเชื่อมั่นในตนเองและความปรารถนาที่จะเรียน ปัจจัยประการหลังได้รับการยอมรับว่าเป็นปัจจัย สำคัญที่สุดที่จะส่งผลให้ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคในการเรียนหรือข้อผิดพลาด เล็กน้อยที่เกิดขึ้น ซึ่งความคิดเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการนำไปสู่เรื่องทัศนคติและแรงจูงใจ

ความเชื่อมั่นในตนเอง

ทัศนคติและแรงจูงใจมีส่วนเกี่ยวข้องถึงเรื่องของความเชื่อมั่นในตนเอง จากการประเมินผล ที่ผู้เรียนประเมินต่อตนเองโดยคำนึงถึงภาษาเป้าหมาย หรือการเรียนรู้โดยภาพรวม ความเชื่อมั่น ในตัวเองจัดว่าเป็นการตัดสินใจในคุณค่าเฉพาะตัวที่แสดงออกมาถึงทัศนคติที่แต่ละคนมีต่อตนเอง การขาดความเชื่อมั่นในตัวเองจะนำไปสู่การมีทัศนคติในทางลบต่อความสามารถของตนเอง ทำให้การ แสดงออกในการรับรู้ลดลง และทำให้ผู้เรียนคิดว่าตนเองไม่มีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ การส่งเสริมความตั้งใจของผู้เรียนในการที่จะรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง รวมถึงมี ความเชื่อมั่นในความสามารถของตน จะนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองได้ภายหลัง (อริยา เรียงจันทร์. 2544 :15)

ตาราง 1 ลักษณะของการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนในห้องเรียนปกติ

หัวข้อ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง	การเรียนในห้องเรียนปกติ
จุดประสงค์	• อาจกำหนดไว้หรือเปิดกว้าง • เป็นจุดประสงค์เฉพาะหรือครอบคลุมเนื้อหาโดยทั่วไป • กำหนดขึ้นโดยครู ผู้เรียน หรือทั้งสองฝ่าย	• กำหนดไว้อย่างชัดเจน • อยู่ในขอบเขตที่จำกัด • ผู้สอนเป็นผู้กำหนดและควบคุม
ผลที่ได้รับจากการเรียน	วัดได้ยากเนื่องจาก : • ผู้เรียนทำงานอย่างอิสระดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะทดสอบด้วยข้อสอบมาตรฐานทั่วไป • ความอดทนและความกระตือรือร้นสามารถยืดหยุ่นได้ดังนั้นการทดสอบเพื่อบอกถึงผลการเรียนจึงทำได้ยาก • ผลที่เกิดขึ้นให้เห็นต้องใช้ระยะเวลาดังนั้นผลที่ได้จากการเรียนจึงอาจจะปรากฏให้เห็นในปีต่อๆ ไป	วัดได้ง่ายโดยใช้ข้อทดสอบก่อน-หลัง (pre-and-post-course test)
ระยะเวลาในการเรียน	ไม่จำกัดเวลา สามารถเริ่มได้ตั้งแต่โดย ไม่ต้องใช้เวลาเลย จนถึงการใช้เวลาตลอดชีวิต	ถูกจำกัดโดยเนื้อหาวิชา
ความกระตือรือร้นในการเรียน	อาจจะควบคุมโดยครูผู้สอน หรือตัวผู้เรียนเองขึ้นอยู่กับระดับความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง	ขึ้นอยู่กับลักษณะเนื้อหาวิชาซึ่งครูผู้สอนควบคุมดูแล
แรงจูงใจของผู้เรียน	ความสำคัญในการสร้างความแตกต่างของรูปแบบการให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน	• ในบางครั้งประเมินจากแบบสอบถามก่อนเรียน และ/หรือ หลังเรียน • การสังเกตจากการให้ความร่วมมือในห้องเรียน

ตาราง 1 (ต่อ)

หัวข้อ	การเรียนรู้ด้วยตนเอง	การเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ
ประสิทธิภาพในการลงทุน	ในปัจจุบันยังไม่สามารถคำนวณออกมาให้เห็นได้ทั้งในเรื่องชั่วโมงสอนของครู และผลการเรียนที่ได้ความแตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละคนทำให้เกิดความเสี่ยงในการลงทุน	สามารถคำนวณค่าใช้จ่ายต่อผู้เรียนจาก ● จำนวนชั่วโมงที่แน่นอนในการสอนของครู ● ระดับของผลการเรียนที่ได้
ทัศนคติของครู	ทัศนคติของครูที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีผลมาจาก ● ครูมีแนวคิดแบบเดิมว่าความรู้ควรจะถูกถ่ายทอดอย่างไร ● ครูเกรงว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองจะลดบทบาทของตัวครู	● โดยทั่วไปแล้วทัศนคติของครูมาจากวิธีการที่ครูได้เรียนรู้มาและจากการฝึกอบรม ● การสอนในห้องเรียนปกติเป็นที่ยอมรับกันในรูปแบบของการสอนโดยทั่วไป จึงไม่มีการถามถึงเหตุผลในการนำมาใช้
การแสดงผล	การเรียนรู้ด้วยตนเองไม่ใช่เพียงแค่เนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนจะได้รับเท่านั้น แต่รวมถึงรูปแบบต่างๆ ของการได้รับข้อมูลนั้นๆ ด้วย จึงเป็นการยาก หนือเป็นไปได้ที่จะแยกเพียงแค่ส่วนหนึ่งส่วนใดออกมาเพื่อแสดงผลให้เห็นถึงผลการเรียนที่ผู้เรียนได้รับ	โดยทั่วไปการสอนแบบปกติในชั้นเรียน ผู้เรียนจะได้รับเพียงแค่เนื้อหาวิชาเท่านั้น ผลการเรียนที่ได้รับแสดงให้เห็นเพียงแค่ผลที่ได้จากการเรียนวิชานั้นๆ

ที่มา : Gardner. And Miller. (1999). *Establish Self-access from Theory to Practice* : 24-25

ความแตกต่างของการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ

การเรียนรู้ด้วยตนเองมีลักษณะสำคัญที่แตกต่างไปจากการเรียนปกติในห้องเรียนหลายประการด้วยกัน โดยทั่วไปแล้วการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติถือว่าการเรียนที่เหมาะสม เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับและดำเนินสืบต่อกันมา แต่การเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นไม่ได้รับการยอมรับเหมือนกับการเรียนในห้องเรียนโดยเฉพาะจากผู้ที่ไม่มีความรู้และไม่เห็นด้วยกับการเรียนในรูปแบบนี้ ดังจะเห็นได้ว่ามีข้อสงสัยอยู่หลายประการด้วยกันจากกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นนักการศึกษา ตัวผู้เรียน หรือผู้บริหาร สถานศึกษา ในเรื่องของการนำรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองเข้ามาใช้ หรือแม้กระทั่ง

การใช้การเรียนในรูปแบบนี้อย่างต่อเนื่อง (Gardner & Miller. 1999 : 24-25) จากตารางดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นถึงการตอบสนองสังเขปดังกล่าวรวมถึงรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อสงสัยในแต่ละประเด็น

การเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถส่งผลให้ผู้เรียนมีความเป็นอิสระในการเรียนเพิ่มขึ้นจากวิธีการที่มี การจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ด้วยตนเองอาจใช้ได้ผลดีกับทักษะหนึ่งซึ่งเหตุการณ์ ในลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นกับการเรียนการสอนในชั้นเรียนด้วยเช่นกัน โดยมีสาเหตุสำคัญคือความ แตกต่างกันในการตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน การเรียนรู้ด้วยตนเองเหมาะสมกับ ผู้เรียนในทุกระดับและทุกวัย และที่สำคัญการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่ได้ลดบทบาทและหน้าที่ของครู ในทางตรงกันข้ามกลับช่วยสร้างบทบาทใหม่ที่สำคัญที่ครูต้องนำมาปรับเปลี่ยน และครูยังคงเป็น องค์ประกอบสำคัญในกระบวนการการเรียนรู้เช่นเดิม

บทบาทของผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การ์ตเนอร์ และมิลเลอร์ (Gaedner;&Miller. 1999 : 13)ชี้ให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลง บทบาทของครูและผู้เรียน รวมถึงสถานศึกษา นับเป็นพื้นฐานในการจัดรูปแบบการศึกษาในรูปของ การเรียนรู้ด้วยตนเอง

จะเห็นได้ว่าครูและผู้เรียนต่างจะต้องเตรียมตัวเพื่อเปลี่ยนแปลงไปสู่บทบาทใหม่ในการเรียนรู้ ด้วยตนเองซึ่งแตกต่างไปจากเดิม โดยเริ่มจากตัวครูเป็นลำดับแรกที่จะต้องมีความคิดและความเชื่อใน การเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อที่จะสามารถแนะนำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการเตรียมตนเองในเรื่อง ความรับผิดชอบที่จะต้องเพิ่มขึ้นในการเรียน ซึ่งเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การประสบผลสำเร็จ ในการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

การฝึกอบรมผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

กระบวนการพัฒนาความรู้และการเตรียมความพร้อมนั้นเกี่ยวข้องกับการฝึกอบรมผู้เรียน ซึ่ง เอลลิสและซินแคล์ (Ellis;&Sinclair. 1989 : 2) ได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมผู้เรียนว่า เพื่อ ช่วยให้ผู้เรียนพิจารณาถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการเรียนของตนและค้นพบขั้นตอนในการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับตนเองที่สุด เพื่อเป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบในการเรียน สตรทริดจ์ (Sturtridge. 1997 : 68) เชื่อว่าผู้เรียนต้องการฝึกอบรมเพื่อเป็นแนวทางในการเลือก เช่น การทำให้ ตนเองรู้จักทางเลือกที่เป็นประโยชน์โดยการสร้างประสบการณ์กับทางเลือกที่มีอยู่ และการส่งเสริมให้ ตนเองเป็นผู้เลือกอย่างอิสระ ในการเรียนรู้ด้วยตนเองผู้เรียนจะต้องได้รับความรู้พื้นฐานและ มีการวางแผนที่จะพัฒนาการเรียนของตน ทั้งนี้โฮเลค (Holec. 1981 : 22) เน้นว่าการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะต้องได้รับการแนะนำทั้งในเรื่องวิธีการเรียน และการเปลี่ยนความคิดเดิมที่ผู้เรียนมีต่อการเรียนดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นอิสระจากความเชื่อที่ว่าวิธีที่สมบูรณ์แบบในการเรียนนั้นมีเพียงวิธีเดียว

2. ผู้เรียนเป็นอิสระจากความเชื่อที่ว่าครูเป็นผู้จัดการและดำเนินการเรียนการสอน
3. ผู้เรียนควรจะเปลี่ยนความคิดที่ว่าภาษาแม่ไม่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาที่สอง
4. ผู้เรียนควรจะเปลี่ยนความคิดที่ว่าประสบการณ์จากการเรียนวิชาอื่นไม่สามารถถ่ายโอนกันได้
5. ผู้เรียนควรจะเปลี่ยนความคิดที่ว่าผู้เรียนไม่สามารถประเมินตนเองได้อย่างน่าเชื่อถือ

ไรอัน (Ryan. 1997 : 217-218) เห็นว่าผู้เรียนจะต้องสามารถเรียนรู้ได้จากแหล่งข้อมูลที่ไม่ได้อยู่ภายในศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองด้วย เช่น รายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ โดยนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนได้ด้วยเช่นกัน

การผลิตและออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ในการผลิตและออกแบบสื่อเพื่อใช้สำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีหลักเกณฑ์และขั้นตอนที่ควรพิจารณาดังนี้

1. หลักเกณฑ์ในการออกแบบ

หลักเกณฑ์ในการพิจารณาสำหรับการออกแบบสื่อที่ดีสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองมีดังนี้

- 1.1 จุดประสงค์ที่ชัดเจนของสื่อ เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องเข้าใจว่าอะไรคือจุดประสงค์ของสื่อที่ผู้เรียนจะนำไปใช้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจว่าสื่อที่เหมาะสมกับความต้องการของตนหรือไม่
- 1.2 ความชัดเจนในการใช้สื่อ การระบุถึงข้อปฏิบัติในการใช้สื่อเป็นสิ่งที่ควรใส่ใจอย่างมาก ในกรณีที่ผู้เรียนจะต้องทำงานโดยลำพัง ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ถึงขั้นตอนที่มีความละเอียดชัดเจนในการใช้สื่อนั้นๆ รวมถึงการยกตัวอย่างประกอบที่ชัดเจนด้วยเช่นกัน และที่สำคัญการใช้ภาษาในการบอกขั้นตอนการใช้สื่อให้เหมาะสมกับแต่ละระดับก็ถือเป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาดูด้วยเช่นกัน
- 1.3 รูปแบบที่น่าสนใจ สื่อควรจะมีที่น่าสนใจและเชิญชวนให้ผู้เรียนใช้
- 1.4 กิจกรรมที่คุ้มค่าและเป็นประโยชน์ กิจกรรมที่ผู้เรียนต้องการจะทำนั้นควรออกมาในรูปแบบของการทำกิจกรรมที่ได้รับความรู้และประโยชน์จากการทำกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งสื่อที่ใช้ในการทำกิจกรรมควรมีความน่าสนใจและจูงใจให้ผู้เรียนใช้
- 1.5 การเลือกใช้คำแนะนำขั้นตอนในการใช้สื่อ จุดมุ่งหมายของการให้บริการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นก็เพื่อที่จะเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้อย่างเป็นอิสระของผู้เรียน ในการเขียนคำแนะนำแก่ผู้เรียนจะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองมากที่สุด เบนสัน และวอลเลอร์ (Benson;& Voller. 1997 : 9) ให้ความเห็นว่าผู้เรียนที่ถูกบังคับให้ใช้รูปแบบการเรียนรู้ แบบ

การเรียนรู้ด้วยตนเองและไม่ได้รับการสนับสนุนช่วยเหลืออย่างเต็มที่ที่จะอาศัยส่วนที่เป็นคำสั่งหรือคำแนะนำของสื่อมาช่วยในการเรียนของตน

- 1.6 ข้อมูลย้อนกลับ สื่อที่ใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่มีครูเป็นผู้ควบคุมดูแลการใช้สื่อ ดังนั้นจึงต้องมีข้อมูลย้อนกลับติดไว้อยู่ที่ตัวสื่อด้วย เช่น การฝึกทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมจะต้องมีเฉลยประกอบ การฝึกการฟังจะต้องมีบทบรรยายประกอบ (Tapescript) เป็นต้น
- 1.7 การควบคุมความเหมาะสม เมื่อดูโดยภาพรวมแล้วการจัดเตรียมสื่อควรจะสมดุลย์และสอดคล้องกัน จำนวนของสื่อในแต่ละระดับและแต่ละหัวข้อควรมีจำนวนใกล้เคียงกัน รวมไปถึงมีความหลากหลายของรูปแบบและจุดประสงค์ของกิจกรรมที่จัดเตรียมไว้ด้วย

2. การออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้

โดยทั่วไปสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมักจะหมายถึงสื่อที่ประกอบไปด้วยกิจกรรม หรือเนื้อหา รวมทั้งคำถามหรือแบบฝึกหัดซึ่งสามารถตรวจสอบแก้ไขได้ด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งมีเพียงคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น เพื่อทำให้การให้คะแนนตามจุดประสงค์เป็นไปได้ง่าย ดังนั้นสื่อจะต้องมีคำตอบหรือเฉลยประกอบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบแก้ไขงานของตนเองให้ถูกต้องได้ด้วยตนเอง สื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้ด้วยตนเองนั้น โดยปกติจะประกอบไปด้วยแบบทดสอบที่มีความแตกต่างกัน มีข้อมูลย้อนกลับที่สามารถช่วยนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้เรียนค้นพบคำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้สื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้โดยการแนะนำแหล่งค้นคว้าอ้างอิงของงานหรือกิจกรรมให้แก่ผู้เรียน เช่น หนังสือไวยากรณ์ หรือพจนานุกรม การให้คำอธิบายอย่างคร่าวๆ เพื่อที่จะได้รู้ว่าทำไมคำตอบนั้นจึงเป็นคำตอบที่ถูก หรือทำไมคำตอบนั้นจึงผิด

3. การใช้สื่อสำเร็จรูป

การเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นจำเป็นต้องมีการผลิตสื่อจำนวนมาก และรวดเร็ว สื่อที่หาง่ายที่สุดคือการใช้สื่อสำเร็จรูปที่ผลิตขายกันในท้องตลาด ตั้งแต่สื่อจำพวกสื่อสิ่งพิมพ์ เทปเสียง เทปวีดิทัศน์ และแผ่นสอนบทเรียนสำเร็จรูป

4. การผลิตสื่อด้วยตนเอง

หลังจากที่ใช้สื่อสำเร็จรูปแล้วนั้น ครูควรได้รับการสนับสนุนให้ผลิตสื่อด้วยตนเอง หรือดัดแปลงมาจากแบบฝึกหัดในหนังสือเรียนที่ใช้อยู่ สื่อที่ผลิตเองจะมีประโยชน์อย่างมากเนื่องจากเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนมากกว่าสื่อสำเร็จรูปที่มีขาย ยิ่งไปกว่านั้นสื่อบางอย่างจะมีความน่าสนใจกว่า เพราะแตกต่างไปจากสื่อสำเร็จรูปที่มีพบเห็นทั่วไป การร่วมมือกันของครูในการระดม

ความคิดในการผลิตสื่อจะเป็นการช่วยกันสร้างสื่อที่เหมาะสมและใช้เวลาน้อยกว่าการทำงานเพียงลำพังคนเดียว ในการผลิตสื่อนั้นต้องการความร่วมมือและการให้ความคิดเห็นในการระบุจุดประสงค์ที่ชัดเจน รวมถึงรูปแบบของกิจกรรมและระดับของสื่อก่อนที่จะเริ่มลงมือจัดทำ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสัมพันธ์กันของสื่อ การจัดแบ่งความรับผิดชอบให้ครูแต่ละคนให้ความสนใจ เช่น การออกเสียง การฟัง เป็นต้น จะทำให้ทราบถึงแนวคิดของครูแต่ละคนว่าจะมีการพัฒนาแต่ละหัวข้อนั้นอย่างไร

อย่างไรก็ตามสื่อที่นำมาใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองไม่ว่าจะเป็นสื่อสำเร็จรูป หรือสื่อที่ผลิตเองจะต้องเป็นสื่อที่มีความชัดเจนในการสื่อสารกับผู้เรียนได้ด้วยตัวสื่อเอง โดยเริ่มตั้งแต่การบอกถึงจุดประสงค์ของสื่อเพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจของผู้เรียนในการเลือกใช้ การให้คำแนะนำในการใช้สื่อที่ง่ายและชัดเจนต่อการทำความเข้าใจรวมถึงการให้ข้อมูลย้อนกลับ เช่น เฉลย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้

5. การจัดแบ่งประเภทสื่อ

หลักในการจัดเก็บสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองคือ การเก็บอย่างง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนเพราะยิ่งเก็บง่ายผู้เรียนก็จะสามารถนำออกมาใช้ได้โดยง่ายเช่นกัน สำหรับในการแบ่งประเภทและหมวดหมู่ของสื่อ จะแบ่งออกเป็นระดับและหัวข้อเรื่องที่สำคัญ จากนั้นจึงแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยภายใต้หัวข้อใหญ่ ส่วนการแบ่งอีกลักษณะหนึ่งนั้นจะเป็นการแบ่งตามประเภทและรูปแบบของกิจกรรม นอกจากนี้การแบ่งโดยระบุประเภทของสื่อให้ชัดเจนไปโดยใช้ชื่อเรื่อง หรือประเภทของเนื้อหา ก็จะเป็นประโยชน์เช่นกัน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนค้นหาสื่อได้ง่ายยิ่งขึ้น

การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การ์ตเนอร์ และมิลเลอร์ (Gardner; & Miller. 1999 : 225-240) กล่าวว่า ทุกแนวคิดที่ถูกคิดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองจำเป็นที่จะต้องถูกประเมินอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉพาะแนวคิดใหม่ที่เพิ่งจะมาใช้ ถึงแม้ว่าการเรียนรู้ด้วยตนเองจะนำมาถูกใช้ในสถานศึกษามาระยะเวลาหนึ่งแล้วก็ตาม แต่กลับได้รับการส่งเสริมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน การควบคุมแหล่งข้อมูล เวลา และระบบการศึกษาของผู้เรียนโดยใช้ระบบที่กำลังอยู่ในระหว่างการทดลองแต่ยังไม่ได้มีการพิสูจน์ให้เห็นถึงประสิทธิภาพและผลที่ได้รับนั้นจัดเป็นเรื่องที่เสี่ยงและทำร้าย ดังนั้นการประเมินผลจึงเป็นวิธีที่จะช่วยแก้ปัญหาความเสี่ยงดังกล่าว การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยตนเองจัดเป็นนวัตกรรมใหม่ทางการศึกษาจึงต้องแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยเฉพาะในส่วนของสถานศึกษานั้นยังต้องการทราบถึงความคุ้มค่าในการลงทุนรวมถึงประสิทธิภาพว่าเป็นไปตามที่ได้คาดหวังไว้หรือไม่ สถานศึกษาบางแห่งอาจจะต้องการทราบว่า การเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นมีประสิทธิภาพกว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีปกติหรือไม่ ในขณะเดียวกัน การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นก็มีความสำคัญต่อผู้เรียนด้วยเช่นกัน เนื่องจากผู้เรียนได้เสี่ยง

ที่จะนำแนวคิดใหม่นี้มาใช้ในการเรียนของตน ดังนั้นผู้เรียนจึงควรจะได้รับโอกาสที่จะได้รู้และเข้าใจถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลมาแสดงให้เห็นเพื่อให้เกิดความเข้าใจโดยรวมนับเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงประสิทธิภาพและประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งการประเมินผลที่จะนำมาใช้ประกอบการพิจารณาดังกล่าวข้างต้นมี 2 รูปแบบด้วยกันคือ

1. การประเมินผลที่ถูกจัดทำขึ้นโดยสถาบันอื่น สามารถนำมาใช้เป็นหลักฐานและข้อมูลในการตัดสินใจเรื่องความเหมาะสมของการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับสถานการณ์ และสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกัน

2. การประเมินผลที่ถูกจัดทำขึ้นภายในสถาบัน สามารถนำมาใช้เป็นหลักฐานและข้อมูลสำหรับการตัดสินใจว่า ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนใช้แหล่งข้อมูลของสถานศึกษาได้อย่างประสบผลสำเร็จหรือไม่ ในกรณีที่การประเมินผลเป็นไปในทางลบ แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองของสถานศึกษานั้นจำเป็นที่จะต้องได้รับการนำมาพิจารณาทบทวนใหม่อีกครั้งหนึ่ง หรือ อาจจะต้องยกเลิกการใช้การเรียนรู้ดังกล่าว สำหรับในกรณีที่การประเมินผลเป็นไปในทางบวก แสดงให้เห็นว่าสามารถที่จะนำผลที่ได้ไปใช้สนับสนุนการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองต่อไปในสถานศึกษานั้นเพิ่มเติมต่อไป

ในทางการศึกษา จุดประสงค์ของการประเมินผลคือเพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยตนเองแตกต่างไปจากแนวคิดอื่น รูปแบบอื่นจึงค่อนข้างยากในการประเมินผลด้วยเหตุผล

ประการแรกคือ เป้าหมายหลักอยู่ที่การเรียนรู้มากกว่าการสอน

ประการที่สอง ในขณะที่การเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนถือเป็นเรื่องสำคัญที่สุด แต่ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการแหล่งข้อมูลและบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องนั้นจะต้องนำมาพิจารณาในการประเมินผลด้วยเช่นกัน

ซึ่งเหตุผลดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการประเมินผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Efficiency) แต่อย่างไรก็ตามการประเมินผลทั้งสองแบบนี้ต่างมีความเกี่ยวข้องและส่งผลซึ่งกันและกัน (Star. 1994 : 158)

เอกสารที่เกี่ยวกับความแตกต่างของผู้เรียน (Individual differences)

การพัฒนาความคิดในการเน้นการเรียนเป็นศูนย์กลางในด้านการสอนภาษาจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาระดับการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความแตกต่างของผู้เรียน ดังนั้นการจัดกระบวนการทางการศึกษาจึงต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้และความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน (Tudor. 1996 : 11) ซึ่งตรงกับความเห็นของ

เชียร์ริน (Sheerin. 1997 : 5-6) ที่ว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันในด้านความต้องการ รูปแบบ และความสนใจ ดังนั้นจึงควรนำเรื่องความแตกต่างนี้มาใช้ในการจัดเตรียมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งประกอบไปด้วย

ความแตกต่างทางด้านจิตวิทยา (Psychological differences) ได้แก่

1. ความสามารถในการรับรู้และความถนัดในการเรียนภาษา ผู้เรียนบางคนเรียนภาษาได้ง่ายและเร็วกว่าผู้อื่น
2. รูปแบบในการเรียนรู้ ผู้เรียนบางคนเป็นผู้เรียนที่ชอบการฟังบรรยายเป็นหลัก ในขณะที่ผู้เรียนบางคนชอบเห็นภาพประกอบ ผู้เรียนบางคนชอบที่จะคิดวิเคราะห์รวมถึงหาความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งตรงกันข้ามกับผู้เรียนที่มีรูปแบบในทางความคิดแบบริเริ่มสร้างสรรค์

นิสัยในการเรียน (Study Habits) ผู้เรียนแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันในเรื่องนิสัยในการเรียน ความชอบและไม่ชอบในงานและกิจกรรมที่ตนได้รับมอบหมายทักษะที่ชอบ รวมถึงวิธีการในการแก้ปัญหาต่างๆ ไป ซึ่งความแตกต่างเฉพาะบุคคลในการเรียนการสอนภาษามีความแตกต่างกัน ดังนี้

1. การเรียนรู้โดยผ่านสื่อที่แตกต่างกัน เช่น ตำรา ภาพยนตร์ เกมส์ กิจกรรม ฯลฯ
2. การเรียนรู้โดยผ่านรูปแบบของการจัดกระบวนการและเนื้อหาที่แตกต่างกัน เช่น การอนุมาน (Deductive) การอุปนัย (Inductive) การค้นคว้า การเรียนโดยการลงมือปฏิบัติจริง การใช้ความจำ เป็นต้น
3. การแสดงออกในลักษณะที่แตกต่างกัน เนื่องมาจากการจัดกลุ่มในรูปแบบที่แตกต่าง เช่น การให้ผู้เรียนทำงานตามลำพัง เพื่อนช่วยเพื่อน กิจกรรมกลุ่มย่อย การสอนทั้งชั้นเรียน ฯลฯ
4. ประสิทธิภาพในการเรียนที่แตกต่าง และหลากหลายกันไป อันเนื่องมาจากระยะเวลาในการเรียน เช่น ระยะเวลาในการเรียนที่มากหรือน้อยกว่ากัน การเรียนในช่วงเช้าและช่วงบ่าย เวลาเริ่มเรียนและเวลาหมดชั่วโมงเรียน ภาคเรียนแรกและภาคสุดท้าย เป็นต้น
5. ประสิทธิภาพในการเรียนที่แตกต่าง และหลากหลายกันไป อันเนื่องมาจากสถานที่เรียน เช่น การเรียนในห้องเรียน การค้นคว้าในห้องสมุด การเรียนในห้องปฏิบัติการ (Laboratory) เป็นต้น

ความแตกต่างทางด้านบุคลิกภาพ (Personality differences) ผู้เรียนแต่ละคนแตกต่างกันอย่างมากและเห็นได้ชัดจากบุคลิกภาพ ความเชื่อ และทัศนคติ โดยเฉพาะทางด้านที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ได้แก่

1. ระดับของความสนใจต่อสิ่งเร้าภายใน (Introversion) และสิ่งเร้าภายนอก (Extroversion) ผู้เรียนที่มีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกหรือมีลักษณะเป็นคนเปิดเผยนั้น จะมีแนวโน้มในการชอบพบปะผู้คนและชอบเข้าสังคม ซึ่งนักวิจัยเชื่อว่าลักษณะเช่นนี้เป็นคุณสมบัติที่ดีในการเรียนภาษา
2. ระดับของการยอมรับกับสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของผู้เรียนภาษาที่ดี
3. ระดับของการแบ่งเชื้อชาติ ซึ่งผู้เรียนภาษาที่ดีมักจะไม่คำนึงเรื่องของการแบ่งเชื้อชาติมากนัก

แรงจูงใจ (Motivation) ความแตกต่างระหว่างผู้เรียนที่มักจะนำมาพิจารณาคือ ความแตกต่างในเรื่องของแรงจูงใจที่มีต่อการเรียนภาษาซึ่งเกี่ยวข้องกับทัศนคติที่มีต่อภาษา และวัฒนธรรมที่ผู้เรียนสนใจอันเกี่ยวโยงไปถึงเป้าหมายส่วนตัวและความสำเร็จในการปรับตัวโดยเฉพาะผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ จะเห็นได้ชัดว่ามีเหตุผลที่แตกต่างกันในเรื่องความต้องการที่จะเรียนภาษา ลักษณะของสถานศึกษาบางแห่งอาจจะสอดคล้องกับแรงจูงใจประเภทหนึ่ง แต่อาจจะเป็นผลและไม่เป็นที่จูงใจกับกลุ่มของผู้เรียนที่มีแรงจูงใจในลักษณะอื่นที่แตกต่างออกไป

วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน (Different Purposes) ผู้เรียนแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ในการเรียนภาษาที่แตกต่างกัน บางคนต้องการนำไปใช้ในการงานอาชีพตน บางคนต้องการนำไปใช้ในเหตุการณ์ที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษ หรือเตรียมตัวเพื่อการสอบ บางคนเรียนภาษาอังกฤษเพราะเป็นผู้อพยพมาอยู่ในวัฒนธรรมของการใช้ภาษาอังกฤษ หรือบางคนต้องการที่จะเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเดินทางไปเที่ยวในประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นวัตถุประสงค์เฉพาะเจาะจงลงไป ดังนั้นความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลายเหล่านี้จึงเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างเห็นได้ชัดในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าความแตกต่างทางจิตวิทยา บุคลิกภาพ และแรงจูงใจของผู้เรียนแต่ละคนนั้นมีผลเป็นอย่างมาก ซึ่งจะเป็นเหตุที่มีน้ำหนักที่สุดสำหรับการนำมาเป็นเกณฑ์ในการจัดการศึกษาโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อที่จะได้จัดการศึกษาให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง และสอดคล้องกับความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน (อริยา เรียงจันทร์. 2544 : 8-10)

จิตวิทยาการเรียนรู้ที่มีผลต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

โรเจอร์ คาร์ล (Roger Carl) นักการศึกษาที่มีชื่อเสียงชาวอเมริกัน ได้เสนอทัศนะไว้ 9 ประการ คือ (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2537 : 34-35)

1. มนุษย์มีความสามารถและต้องการที่จะเรียนรู้ มีความอยากรู้ อยากเห็น พยายามที่จะจับต้อง ทดลองจากสภาพแวดล้อม

2. มนุษย์มีความสามารถแตกต่างกัน จะต้องคำนึงถึงการเคารพสิทธิและการพัฒนา ความเป็นมนุษย์เพื่อให้การเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นและสอดคล้องกับประสบการณ์ ซึ่งเหมือนกับ ความต้องการของแต่ละบุคคล

3. การเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ถ้ามีการบังคับน้อยหรือไม่บังคับเลยจะเรียนรู้ได้ดี ฉะนั้นควรหลีกเลี่ยงประสบการณ์เรียนรู้ที่ทำให้เกิดการขัดแย้ง จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้ ผู้เรียนไม่สบายใจ

4. ประสบการณ์การเรียนรู้บางอย่างที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งหรือไม่สบายใจ ในบางครั้งอาจจะเป็นไปโดยราบรื่นหรือทางบวก ถ้าประสบการณ์การรู้นั้นสอดคล้องกับบทบาท ของผู้เรียนที่เป็นฝ่ายกระทำและเกิดความมั่นใจ

5. การเสนอทางเลือกให้ผู้เรียน เพราะการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีจากประสบการณ์ตรงและควรมี หลายรูปแบบ

6. ประสบการณ์การเรียนรู้จะเกิดขึ้น ถ้าผู้เรียนมีส่วนร่วม ส่วนรับผิดชอบ และทราบผลสัมฤทธิ์ ในการเรียนของตน ผู้เรียนจะเกิดความพอใจ

7. ประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องครอบคลุมคนทั้งคนคือการพัฒนาทางด้านความสนใจ อารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยม ไม่มุ่งเน้นส่งเสริมพัฒนาการใช้ปัญญาอย่างเดียว

8. ประสบการณ์การเรียนรู้จะต้องส่งเสริมความคิดอิสระ ความเชื่อมั่นในตนเอง

9. การเรียนรู้จะต้องส่งเสริมวิธีการเรียน เน้นการพัฒนาตนเอง รักที่จะเรียนมีแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ ตามความหวังของตนเอง

เบอร์ส ริชาร์ด (Burs Richard. 1975 : 208-209) กล่าวว่า...การจัดการเรียนการสอน ควรให้ สอดคล้องกับธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งจะไม่มีมนุษย์คู่ใดที่มีความเหมือนกันโดยสมบูรณ์

1. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่เรียนรู้ด้วยอัตราเร็วที่เท่ากัน
2. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่เรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้เดียวกัน
3. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่แก้ปัญหาด้วยวิธีเดียวกันทั้งหมด
4. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่มีรูปแบบพฤติกรรมที่เหมือนกันทุกอย่าง
5. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันทุกเรื่อง
6. ไม่มีผู้เรียนคู่ใดที่ได้รับการกระตุ้นเร้าให้ประสบความสำเร็จในอัตราที่เท่าเทียมกัน
7. ไม่มีผู้เรียนคู่ใดอีกเช่นกัน ที่จะได้แรงสนับสนุน ให้ไปยังเป้าเหมือนๆ กัน
8. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่มีความพร้อมในการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน
9. ไม่มีผู้เรียนคู่ใด ที่มีสมรรถนะในการเรียนที่เท่ากันพอดี...

จะเห็นได้ว่าปัจจุบันการเรียนการสอนในทุกกระดับ หันมาให้ความสำคัญต่อผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ลดบทบาทของครู และเพิ่มอิสระในการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างนิสัยผู้เรียนในอันที่จะแสวงหาความรู้ และพึ่งพาตนเอง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 กำหนดให้บุคคล มีสิทธิเสมอกันในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปี ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม การจัดทำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ (กรมวิชาการ.2545:2-3)

หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ.2545:6-7)

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ
4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ. 2545: 7-8)

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า
3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะ และศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงานได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. มีทักษะและกระบวนการโดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญหา และทักษะในการดำรงชีวิต
5. รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี
6. มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าเป็นผู้บริโภค
7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดียึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม
9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

โครงสร้าง

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องมีแนวปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา จึงได้กำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้ (กรมวิชาการ.2545:8)

1. ระดับช่วงชั้น

กำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วงชั้น ตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน ดังนี้

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

2. สาระการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

- 2.1 ภาษาไทย
- 2.2 คณิตศาสตร์
- 2.3 วิทยาศาสตร์
- 2.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 2.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 2.6 ศิลปะ
- 2.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 2.8 ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การสอนภาษาไทยในปัจจุบันเปลี่ยนแนวคิดไปจากเดิม เน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาไทยในการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและปัญหาสังคม เน้นการสอนภาษาในฐานะเครื่องมือของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สามารถนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาตนเอง นอกจากนั้นยังต้องสอนภาษาเพื่อพัฒนาความคิด ขณะเดียวกัน การสอนภาษาไทยจะต้องเน้นการรักษาภาษาไทยในฐานะเป็นวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์การใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม ผู้เรียนจะต้องมีทักษะการใช้ภาษาได้ถูกต้อง สละสลวย ตามหลักภาษา อ่านวรรณคดีที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ในรูปหลักภาษาและสั่งสมมายาวนาน เพื่อศึกษาเรื่องราวของชีวิตที่จะทำให้ชีวิตทัศน์และโลกทัศน์ของผู้อ่านกว้างขวางขึ้น เข้าใจสภาพสังคมและวัฒนธรรมทั้งในอดีต ปัจจุบันและสังคมในอนาคต รวมถึงการศึกษาภูมิปัญญาทางภาษาในท้องถิ่นต่างๆ (กรมวิชาการ.2544:1)

ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมและการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสพการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากภาษาไทยนี้ยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี ชีวิตทัศน์ โลกทัศน์ และสุนทรียภาพ โดยบันทึก

ไว้เป็นวรรณคดีและวรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กรมวิชาการ.2544:3)

ภาษาไทยมีวิวัฒนาการต่อเนื่องมานับพันปี และมีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าของชาติ พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงคิดประดิษฐ์อักษรไทย (ลายสือไทย) ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. ๑๘๒๖ และอักษรไทยได้เปลี่ยนแปลงมาตามลำดับ ตกทอดมาเป็นอักษรไทยที่ได้ใช้อยู่ในปัจจุบัน ทำให้คนไทยมีอักษรของชาติในการติดต่อ การบันทึกเรื่องราว การเรียนรู้การดำเนินชีวิตในสังคม ฯลฯ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญ จำเป็นที่คนไทยทุกคนจะต้องศึกษาและฝึกฝนจนเกิดทักษะเพื่อใช้ติดต่อระหว่างคนไทยหรือชนชาติอื่นที่รู้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในที่นี้จะได้ประมวลความสำคัญของภาษาไทยบางประการดังนี้ (กรมวิชาการ.2544:4-7)

1. เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร มีความคิด มีอารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการ ฯลฯ และต้องการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและความต้องการนั้น เราก็มักใช้ภาษาสื่อความหมายไปสู่ผู้อื่น ด้วยการพูดและการเขียน รวมทั้งใช้ภาษาทำความเข้าใจเรื่องราว ความคิด ความรู้ ความต้องการ ฯลฯ กับผู้อื่นด้วยการฟัง การอ่านและการดู

ภาษาใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันมักเป็นการสื่อสารที่ไม่เป็นทางการ เช่น การพูดคุย สนทนา การพูดโทรศัพท์ การเขียนจดหมายส่วนตัว เป็นต้น ผู้ใช้มักมุ่งให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างรวดเร็ว และมักไม่เคร่งครัดระเบียบกฎเกณฑ์ในการใช้ภาษา ภาษาลักษณะนี้จึงมีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็วผันแปรไปตามบุคคลและโอกาสการสื่อสาร เช่น ภาษาของวัยรุ่น ภาษาในสื่อสารมวลชน เป็นต้น ส่วนการสื่อสารที่เป็นทางการไม่ว่าจะเป็นการพูด การเขียน ผู้ใช้ภาษามักเคร่งครัดระเบียบกฎเกณฑ์การใช้ภาษา เลือกสรรคำที่ใช้ติดต่อสื่อสารให้ถูกต้องตรงความหมายเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์

นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกันในวงวิชาการเฉพาะกลุ่มเฉพาะอาชีพซึ่งมีภาษาและศัพท์เฉพาะ ภาษาไทยจึงมีศัพท์เฉพาะสาขา มีศัพท์บัญญัติใหม่ๆ ที่ใช้ในวงการต่างๆ เช่น ธุรกิจ เทคโนโลยีเพื่อการติดต่อสื่อสารกับคนในวงการนั้นๆ การได้ศึกษาความหมายของภาษาและศัพท์เฉพาะวงการต่างๆ รวมทั้งสามารถนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมจะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ความรู้และประสบการณ์อันมีคุณค่าของบรรพบุรุษได้มีการใช้ภาษาบันทึกและบอกเล่าสืบต่อกันมาผ่านยุคสมัยมารุ่นแล้วรุ่นเล่า คนรุ่นหลังจะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือศึกษาแสวงหาความรู้ประสบการณ์และรับสิ่งที่ป็นประโยชน์นั้นมาใช้พัฒนาตนและสังคมต่อไป

การแสวงหาความรู้และประสบการณ์โดยการฟัง การอ่าน และการดูจากบุคคลจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และสภาพแวดล้อมรอบตัว ภาษาจะช่วยพัฒนาสติปัญญา กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การวิจารณ์ จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ นอกจากนั้นการใช้ภาษาโดยการพูดและการเขียนเพื่อแสดงข้อมูลความรู้ และวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นต่าง ๆ แลกเปลี่ยนกับผู้อื่นทำให้เกิดความรู้และ

ประสบการณ์ที่องงาม ทำให้เป็นผู้มีชีวิตทัศน์และโลกทัศน์ที่สอดคล้องกับยุคสมัย สามารถติดตามความเจริญก้าวหน้าของศาสตร์ต่าง ๆ และทำให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ภาษายังเป็นเครื่องมือในการรับและถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรมที่พึงประสงค์จากคนรุ่นก่อนและจากสังคม เพื่อปลูกฝังและหล่อหลอมให้เป็นผู้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมตามที่สังคมคาดหวัง ในขณะที่เดียวกันการเปลี่ยนแปลงเจตคติและค่านิยมบางประการที่ไม่เหมาะสมก็กระทำโดยใช้ภาษาชักจูงให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของเจตคติและค่านิยมที่ต้องการปลูกฝัง ภาษาจึงเป็นเครื่องมือของการศึกษา การถ่ายทอดและสืบต่อสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และประพฤติปฏิบัติตาม

3. เป็นเครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่สันติสุขนั้น สมาชิกในสังคมจะต้องมีความเข้าใจอันดีต่อกัน มีความร่วมมือร่วมใจกันทำงานเพื่อพัฒนาสังคมให้มีความก้าวหน้าตามเป้าหมายร่วมกัน อย่างไรก็ตามการอยู่ร่วมกันในหมู่คนจำนวนมาก บางครั้งอาจมีปัญหาและอุปสรรคในการสื่อสาร อันเนื่องจากการใช้ภาษา ดังนั้นการใช้ภาษาไทยที่สื่อความหมายได้ชัดเจน ไม่กำกวม เยิ่นเย้อ จะก่อให้เกิดการสร้างปัญหาและความแตกแยก คนในสังคมย่อมมีความเข้าใจที่ดีต่อกันก่อให้เกิดสันติสุขในสังคม

สังคมไทยแม้ว่าจะมีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมโดยส่วนรวมร่วมกันก็ตาม แต่ก็ยังมีกลุ่มคนบางกลุ่มที่มีถิ่นที่อยู่ วิถีชีวิตและภาษาเฉพาะกลุ่มที่แตกต่างกัน โดยจะมีภาษาของกลุ่มคนสำหรับสื่อสารกันในกลุ่ม เช่น ภาษาถิ่นต่าง ๆ ภาษาชนกลุ่มน้อย จึงมีการกำหนดให้ใช้ภาษาร่วมกันเรียกว่าภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐานที่คนทุกกลุ่มทุกถิ่นยอมรับ และนำมาใช้สื่อสารให้เข้าใจตรงกันทั้งในการศึกษาในทางราชการและในสื่อสารมวลชน การใช้ภาษาไทยกลางหรือภาษาไทยมาตรฐานได้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกันในสังคมไทยโดยส่วนรวมและสร้างความเป็นเอกภาพของชาติ

นอกจากภาษาไทยจะทำให้คนในสังคมปัจจุบันมีความเข้าใจที่ดีต่อกันแล้ว ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือบันทึกและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของบรรพบุรุษในรูปของวรรณคดีและวรรณกรรม การอ่านและการศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมแต่ละสมัยทำให้ชนรุ่นหลังรับรู้และเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้แต่ง ชีวิตความเป็นอยู่ เหตุการณ์ ลักษณะสังคมและวัฒนธรรมสมัยนั้น ๆ ด้วย

4. เป็นเครื่องสร้างเอกภาพของชาติ สังคมจะเป็นปึกแผ่นมั่นคงและเจริญรุ่งเรืองก็เพราะคนในสังคมมีความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และมีความรู้สึกผูกพันเป็นพวกพ้องกันเพราะคนไทยมีภาษาไทยที่เป็นภาษากลาง หรือภาษามาตรฐานใช้ร่วมกัน ภาษาไทยยังแสดงให้เห็นถึงชาติไทยมีอารยธรรมและความเจริญรุ่งเรือง มีภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติที่ใช้สื่อสารกัน ทำให้เกิดความปึกแผ่นของชาติ เป็นพลังสำคัญทำให้คนไทยเกิดความปรองดองและร่วมมือกันที่จะพัฒนาชาติไทยให้เจริญก้าวหน้ามั่นคงต่อไป

บางชาติมีภาษาสื่อสารจำนวนมาก เช่น ประเทศอินเดียมีภาษานับร้อยภาษา การสื่อสารจึงมีอุปสรรคไม่สามารถทำความเข้าใจได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพเพราะแต่ละกลุ่มมีภาษาใช้เป็นของตนเอง ทำให้มีความคิดเห็นแตกแยก ขัดแย้ง มีความรู้สึกว่าเป็นคนต่างกลุ่ม จึงขาดความเป็นเอกภาพในชาติ ซึ่งเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนาชาติแม้อินเดียจะมีภาษากลางของชาติที่กำหนดให้ใช้ในการติดต่อกัน แต่ไม่สามารถทำให้คนแต่ละกลุ่มมีความคิดและมีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันได้อย่างสนิทใจ ชาติไทยถึงแม้ว่าจะมีภาษาถิ่นใช้ แต่ก็ยังเป็นภาษาถิ่นที่สามารถใช้สื่อสารสร้างความเข้าใจกันได้

5. เป็นเครื่องมือช่วยจรรโลงใจ โดยธรรมชาติมนุษย์ทุกเพศทุกวัยต้องการได้รับความจรรโลงใจในชีวิตอยู่เสมอเด็กเล็กๆ ต้องการฟังเสียงहेกล่อม เมื่อโตขึ้นฟังเสียงเพลงทั้งบทร้องและทำนองย่อมทำให้เกิดความสำราญใจ อ่านหรือฟังนทาน นิยาย บทกวี สารคดี บันเทิงคดี คำอวยพร สุภาพิต ฯลฯ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สรรถ้อยคำอันประณีต ไพเราะ และมีข้อคิดที่ลึกซึ้งเป็นภาษาเรียงร้อยให้เกิดความจรรโลงใจแก่ผู้อ่านและผู้ฟัง

สื่อสารมวลชนในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญยิ่งในการให้ความจรรโลงใจแก่คนในสังคม นอกเหนือไปจากประโยชน์ด้านอื่นๆ สื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์นั้น ต้องใช้ภาษาเป็นหลักในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารอยู่แล้ว ส่วนสื่อมวลชนประเภทวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ก็ต้องใช้ภาษาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการนำเสนอด้วย จึงจะทำให้ผู้ฟัง ผู้ชมได้เข้าใจข้อมูลข่าวสารอย่างชัดเจน เพื่มนรชาติและเกิดความจรรโลงใจได้เต็มที่

เรื่องราวที่ช่วยให้เกิดความจรรโลงใจและความชื่นบานจำเป็นต้องอาศัยภาษาเป็นสื่อ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญช่วยให้ชีวิตคนไทยมีความสดชื่นรื่นรมย์ มีสุขภาพจิตที่ดีไม่เคร่งเครียด เกิดความคิดสร้างสรรค์และสังคมไทยดำรงอยู่ได้ด้วยดี

ดังนั้น ภาษาไทยจึงสำคัญต่อการดำรงชีวิตและความเป็นปึกแผ่นของสังคมไทย คนไทยจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญของภาษาไทยต้องทำความเข้าใจ และศึกษาหลักเกณฑ์ทางภาษาและฝึกฝนให้มีทักษะฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร การเรียนรู้ การเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การสร้างความเป็นเอกภาพของชาติและความจรรโลงใจ เพื่อเกิดประโยชน์แก่ตนเอง ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารของคนในชาติ ใช้ทำความเข้าใจกันและใช้ภาษาประกอบกิจการงานทั้งส่วนตัว ครอบครัว และกิจกรรมในสังคมและประเทศชาติ ภาษาไทยยังเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตจนถึงปัจจุบัน และยังเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นการเรียนรู้ การสอนภาษาไทย จึงต้องสอนภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร และสอนภาษาไทยให้คนรักการอ่าน การเขียน ที่จะแสวงหาความรู้และประสบการณ์ บันทึกความรู้และข้อมูลข่าวสารใช้ภาษาไทย

ได้ถูกต้อง ในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาให้ผู้เรียนเกิดความชื่นชมซาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมตลอดจนภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นส่วนสร้างเสริมความงดงามในชีวิต

ภาษาเป็นสื่อของความคิด ผู้เรียนที่มีภาษาใช้กว้างขวางมาประมวลคำในการใช้พูด ฟัง อ่าน เขียนมาก ผู้เรียนจะคิดได้กว้างขวางลึกซึ้ง และสร้างเสริมความชาญฉลาด สามารถคิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหาและวินิจฉัยอย่างมีเหตุผล ดังนั้นการสอนภาษาไทยจำเป็นต้องเสริมสร้างให้ผู้เรียนขยายประมวลคำทั้งการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียนให้มาก เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาในการสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดตัดสินใจแก้ปัญหา วินิจฉัยเรื่องราวและส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ภาษาอย่างมีเหตุผล ใช้ภาษาในเชิงสร้างสรรค์ และใช้ภาษาอย่างสละสลวยซึ่งจะช่วยสร้างเสริมบุคลิกภาพของผู้ใช้ภาษาให้เกิดความน่าเชื่อถือ

ภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การอ่านและการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราว ความรู้และประสบการณ์ การพูดและการเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์ ส่วนการดูเป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ทั้งโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละคร คอมพิวเตอร์ ตลอดจนการ์ตูน และสามารถแสดงทรรศนะของตน และการดู ซึ่งนับวันจะมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต ผู้เรียนจะต้องประเมินสิ่งที่ดูและใช้การดูให้เป็นประโยชน์ในการหาความรู้ การเรียนภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างพินิจพิเคราะห์ สามารถเลือกใช้คำ เรียบเรียงความคิด ความรู้ให้ชัดเจน ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักภาษา ใช้ถ้อยคำตรงความหมาย ถูกต้องตามฐานะของบุคคลและสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาษาไทยมีส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ ได้แก่ กฎเกณฑ์ทางภาษาหรือหลักการใช้ภาษา ผู้ใช้ภาษาจะต้องเรียนรู้หลักภาษาไทยและใช้ได้ถูกต้อง ส่วนวรรณคดีและวรรณกรรมตลอดจนบทร้องเล่น เพลงกล่อมเด็ก ปริศนาคำทาย เพลงพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นบ้านที่เป็นคติชน หรือภูมิปัญญาทางภาษาที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณีเรื่องราวของสังคมในอดีต ความงดงามทางภาษาในบทประพันธ์ ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรอง เป็นส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระช่วยให้เกิดความซาบซึ้งและความภาคภูมิใจในสิ่งที่บรรพบุรุษได้สั่งสมและบอกกล่าวถึงความดี ความงาม การประพาดิตนไว้ในวรรณคดีและในคติชน ซึ่งสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

การเรียนวรรณคดีและวรรณกรรมในส่วนของบทร้อยกรองผู้เรียนจะต้องเห็นความงามของถ้อยคำในบทร้อยกรองเข้าใจเรื่องราวของวรรณคดี สามารถท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะ เป็นต้น ดังนั้นการเรียนการสอนจำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ท่องจำบทอาขยานที่เป็นบทร้อยกรองที่ไพเราะด้วย และการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรมยังทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สังคม ชีวิตและวัฒนธรรมของคนไทยอีกด้วย

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์และนักเรียนส่วนหนึ่งมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนอาจใช้ Word Processing ในการเรียนภาษาไทย การรวบรวมข้อมูลข่าวสาร การเขียนโครงการ การเขียนรายงานด้วยแผ่นดิสก์ส่งครู แทนที่จะเขียนรายงานเป็นแผ่นกระดาษ การใช้ Word Processing จะช่วยให้นักเรียนอาจใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ใช้ E-Mail ในการส่งข้อมูลข่าวสาร การเรียนรู้กับเพื่อนทั้งในโรงเรียนและเพื่อนต่างโรงเรียน ดังนั้นครูภาษาไทยจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการเชื่อมโยงเทคโนโลยี นักเรียนอาจเชื่อมโยงสอบถามปัญหาการเรียนกับครูโดยใช้โทรศัพท์มือถือหรือทางคอมพิวเตอร์ก็ได้ซึ่งเป็นการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน แม้แต่การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มาใช้ก็จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมากขึ้นในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยในอนาคตอย่างหลีกเลี่ยงไม่พ้น (กรมวิชาการ.2544:8-10)

คุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

คุณภาพของผู้เรียนภาษาไทย เมื่อจบแต่ละช่วงชั้น ผู้เรียนต้องมีความรู้ความสามารถดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ.2544:10-15)

ช่วงชั้นที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 1-3

- อ่านได้คล่องแล้วอ่านได้เร็ว
- เข้าใจความหมายและหน้าที่ของคำ กลุ่มคำ ประโยคและเข้าใจข้อความที่อ่าน
- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาคิด คาดคะเนเรื่องราวหรือเหตุการณ์และกำหนดแนวทางปฏิบัติ
- เลือกอ่านหนังสือที่เป็นประโยชน์ทั้งความรู้และบันเทิง
- พูดและเขียนแสดงความรู้ ความคิด ความรู้สึก ความต้องการและจินตนาการ
- จัดบันทึกความรู้ ประสบการณ์ และเรื่องราวชีวิตประจำวัน
- จับใจความสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม สนทนา แสดงความคิดเห็นเล่าเรื่องราว ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์จากเรื่องที่ฟัง ที่ดู
- เข้าใจว่าภาษาไทยมีทั้งภาษาไทยมาตรฐานและภาษาไทยถิ่น
- ใช้คำคล้องจองแต่งบทร้อยกรองง่ายๆ
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและนำไปใช้ในการพูดและการเขียน
- นำปริศนาคำทาย และบทร้องเล่นในท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการเล่น
- ใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ และใช้ได้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์

- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- มีมารยาทการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด
- มีนิสัยรักการอ่านและการเขียน

ช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 4-6

- อ่านได้คล่องและอ่านได้เร็ว
- เข้าใจความหมายของคำ สำนวน โวหาร การเปรียบเทียบ จับประเด็นสำคัญ แยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น วิเคราะห์ความ ตีความ สรุปความ
- นำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้แก้ปัญหา ตัดสินใจ คัดการณ์ และใช้การอ่านเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศจากแหล่งการเรียนรู้
- เขียนเรียงความ ย่อความ จดหมาย เขียนอธิบาย เขียนชี้แจงการปฏิบัติงานและรายงาน เขียนเรื่องราวจากจินตนาการและเรื่องราวที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง จดบันทึก ความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และการสังเกตอย่างเป็นระบบ
- สรุปความ วิเคราะห์เรื่องที่ฟังที่ดู และเปรียบเทียบกับประสบการณ์ในชีวิต
- สนทนาโต้ตอบ พูดแสดงความรู้ ความคิด ความต้องการ พูดวิเคราะห์เรื่องราว พูดต่อหน้าชุมชน และพูดรายงาน
- ใช้ทักษะทางภาษาเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการอยู่ร่วมกันในสังคม รวมทั้งใช้ได้ถูกต้องเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์
- เข้าใจลักษณะของคำ คำภาษาถิ่น และคำภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในภาษาไทย
- ใช้ทักษะทางภาษาเพื่อประโยชน์ได้ตามจุดประสงค์
- ใช้หลักการพิจารณาหนังสือ พิจารณาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เห็นคุณค่าและนำประโยชน์ไปใช้ในชีวิต
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและนำไปใช้ในการพูดและการเขียน
- แต่งกาพย์และกลอนง่าย ๆ
- เล่านิทานพื้นบ้านและตำนานพื้นบ้านในท้องถิ่น
- มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด มีนิสัยรักการอ่านและการเขียน

ช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1-3

- อ่านอย่างมีสมรรถภาพ และอ่านได้เร็วยิ่งขึ้น
- เข้าใจวงคำศัพท์ที่กว้างขึ้น สำนวนและโวหารที่ซึ่งแสดงความคิดเห็น เชิงวิเคราะห์ ประเมินค่าเรื่องที่อ่านอย่างที่มีเหตุผล
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศ
- เขียนเรียงความ ย่อความ และจดหมาย เขียนอธิบายชี้แจงรายงาน เขียนแสดงความคิดเห็น แสดงการโต้แย้ง และเขียนเชิงสร้างสรรค์
- สรุปความจับประเด็นสำคัญวิเคราะห์ วินิจฉัยข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็นและ จุดประสงค์ของเรื่องที่ฟังและดู
- รู้จักเลือกใช้ภาษาเรียบเรียงข้อความได้อย่างประณีต จัดลำดับความคิด ขั้นตอนในการนำเสนอตามรูปแบบของงานเขียนประเภทต่างๆ
- พุดนำเสนอความรู้ ความคิด การวิเคราะห์และการประเมินเรื่องราวต่างๆ อย่างเหมาะสม
- เข้าใจธรรมชาติของภาษาและการนำภาษาต่างประเทศมาใช้ในภาษาไทย
- ใช้ภาษาแสดงความคิดเห็น สร้างความเข้าใจ โน้มน้าวใจ ปฏิเสธ เจรจาต่อรอง ด้วยภาษาและกริยาท่าทางที่สุภาพ
- ใช้ทักษะทางภาษาในการแสวงหาความรู้ การทำงาน และใช้อย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์
- ใช้หลักการพินิจคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม พิจารณาวรรณคดีและวรรณกรรมให้เห็นคุณค่าและนำไปประโยชน์ไปใช้ในชีวิต
- แต่งภาพย์ กลอน และโคลง
- ท่องจำบทหรือกรอนที่ไพเราะ และนำไปใช้กล่าวอ้างในการพูดและการเขียน
- ร้องเล่นหรือถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านและบทกล่อมเด็กในท้องถิ่น
- มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด และมีนิสัยรักการอ่าน การเขียน

ช่วงชั้นที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 4-6

- อ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณและมีประสิทธิภาพ
- ตีความ แปลความ และขยายความเรื่องที่อ่านได้อย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ วิวิจารณ์ ประเมินค่าเรื่องที่อ่าน
- เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้

- เขียนเชิงวิชาการ เขียนอธิบาย ชี้แจง เขียนโน้มน้าวใจ เขียนแสดงทรรศนะ เขียนบันทึกคดีและสารคดี เขียนเชิงสร้างสรรค์
- ตั้งประเด็นหัวข้อการเขียนได้ตามจุดประสงค์ เรียบเรียงงานเขียนโดยมีการอ้างอิงข้อมูลสารสนเทศได้อย่างถูกต้อง
- นำความรู้จากการฟังและดูสื่อรูปแบบต่าง ๆ มาใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจ แก้ปัญหา แสดงความคิดเห็น และสามารถวิเคราะห์วิจารณ์ได้อย่างมีเหตุผล
- พุดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ พุดโน้มน้าวจิตใจ พุดเพื่อความบันเทิง พุดแสดงความคิดเห็น
- ใช้ภาษาพัฒนาการเรียน การทำงาน และการประกอบอาชีพ สร้างสรรค์งานเชิงวิชาการและใช้อย่างสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์
- เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของภาษา รวมทั้งอิทธิพลของภาษาถิ่น และภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทย
- เข้าใจประวัติศาสตร์คดีและวรรณกรรมในแต่ละยุค และใช้หลักการวิจารณ์วรรณคดีเบื้องต้นพิจารณาเรื่องที่อ่านและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- แต่งภาพย์ กลอน โคลง ฉันท์ และรายได้
- ท่องจำบทร้อยกรองที่ไพเราะและมีคุณค่านำไปใช้ในการกล่าวอ้างทั้งการพูดและการเขียน
- ศึกษารวบรวมวรรณกรรมพื้นบ้าน ศึกษาความหมายภาษาถิ่น สำนวนภาษาที่มีในวรรณกรรมพื้นบ้าน และวิเคราะห์คุณค่าทางด้านภาษาและสังคม
- มีมารยาทการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด และมีนิสัยรักการอ่าน การเขียน

คุณภาพของผู้เรียนที่กำหนดในแต่ละช่วงชั้นนั้น เป็นคุณภาพที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน การจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องฝึกทักษะต่างๆ อย่างต่อเนื่องตามที่กล่าวไว้ในช่วงชั้นต้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะพื้นฐานทางภาษาอย่างต่อเนื่อง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีลักษณะเป็นหลักสูตรมาตรฐาน (Standard – Based Curriculum) และมีลักษณะเป็นหลักสูตรสมรรถฐาน (Competency – Based Curriculum) กล่าวคือ หลักสูตรจะมีสาระการเรียนรู้ (Strand) เป็นกลุ่มเนื้อหาและทักษะที่จะต้องสอน แต่ละสาระการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ (Standard) เป็นตัวกำหนดคุณภาพของการจัดการศึกษา แต่ละมาตรฐานการเรียนรู้จะมีมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น (Benchmark) เป็นสมรรถฐานที่ผู้เรียน เรียนจบ

การศึกษาแต่ละช่วงชั้นจะต้องมีความรู้ความสามารถในการเรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น มาตรฐานการเรียนรู้จึงเป็นข้อกำหนดคุณลักษณะและความสามารถของผู้เรียนที่ครูจะจัดการเรียนรู้ให้ ผู้เรียนมีคุณลักษณะและความสามารถดังกล่าว ส่วนมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นกำหนดสาระการเรียนรู้ที่เป็นมาตรฐานเนื้อหา (Content Standard) ซึ่งส่วนมากจะเขียนความคิดรวบยอด กำหนดเนื้อหาการสอนและมาตรฐานการปฏิบัติ (Performance Standard) กำหนดคุณสมบัติที่เป็นความสามารถการปฏิบัติงานและคุณธรรม จริยธรรม มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นจะกำหนดความรู้หลักการให้เกิดความคิดระดับสูง มีทักษะและกระบวนการและมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ซึ่งครูจะนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน เชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียนสู่ชีวิตจริงและสู่สังคมภายนอก และเป็นแนวทางการประเมินผลเพื่อพิจารณาความสำเร็จของผู้เรียน สถานศึกษาจะต้องนำมาตรฐานการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นพัฒนาเป็นหลักสูตรของสถานศึกษาเอง ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมและชุมชน และยังเป็นแนวทางการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษา และยังใช้เป็นเกณฑ์การประเมินคุณภาพของการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ขณะเดียวกันหน่วยงานที่ทำหน้าที่ประเมินคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาจะใช้มาตรฐานการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จัดทำเครื่องมือประเมินผลคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาเพื่อประกันคุณภาพ นอกจากนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจะใช้มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นตรวจสอบคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน และใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจในการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ให้เข้าสู่มาตรฐานที่กำหนด และผู้ปกครองยังใช้มาตรฐานตรวจสอบผลการเรียนของบุตรหลานของตนได้อีกด้วย (กรมวิชาการ.2544:17-18)

แนวการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างสติปัญญาและพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ การคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสามารถในการคิดระดับสูง และคิดแบบองค์รวม สามารถคิดสร้างสรรค์ตนเอง สังคม ประเทศชาติและโลก นอกจากนั้นยังมุ่งพัฒนาการทางอารมณ์ให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งในอารมณ์อย่างถูกต้องเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 โดยกำหนดว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการเรียนการสอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพใช้การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (กรมวิชาการ.2544:48)

แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวความคิดที่มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้สอนจะต้องวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาการเรียนรู้

ปัจจุบันบทบาทของผู้สอนและผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม กล่าวคือผู้เรียนจะต้องรู้วิธีการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จ รู้วิธีการแสวงหาความรู้ รู้วิธีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร สามารถใช้ทักษะทางภาษาเพื่อการอภิปราย การรายงาน การแสวงหาความรู้ สามารถจดบันทึกความรู้ จัดหมวดหมู่ความรู้และเชื่อมโยงความรู้ใหม่และข้อมูลข่าวสารได้อย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่วนตัวผู้สอนก็จะปรับบทบาทจากการให้ความรู้ โดยการบอก การบรรยาย เป็นการวางแผนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรม ให้วิธีการเรียนรู้ ให้หลักการของศาสตร์ที่จะสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติและสรุปความรู้ ประเมินผลตนเองให้พัฒนาก้าวหน้า บทบาทของครูจะมีบทบาทวางตนให้ศิษย์ไว้วางใจ น่าเคารพ และเป็นผู้ทรงความรู้ เป็นที่ปรึกษาแก่ศิษย์ รับฟังความคิดของศิษย์ รับรู้ความรู้สึกของศิษย์ วางตนเป็นแบบอย่างที่ดี เป็นตัวแบบในการประพฤติปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความสำคัญในเรื่องต่อไปนี้ (กรมวิชาการ.2544:48-50)

1. การเรียนรู้อย่างมีความสุข เป็นการจัดการเรียนการสอนในบรรยากาศที่เป็นอิสระ แต่มีระเบียบวินัยในตนเอง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนของตน และผู้เรียนได้พัฒนาตนเองเต็มศักยภาพ แนวทางในการจัดการเรียนการสอน คือ บทเรียนมีความหมายและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนกิจกรรมเรียนรู้หลากหลาย ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีสื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับความสามารถและน่าสนใจ การประเมินผลมุ่งเน้นศักยภาพของผู้เรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

2. การเรียนรู้แบบองค์รวม เป็นการเรียนรู้จากการบูรณาการสาระการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้เข้าด้วยกัน สาระการเรียนรู้จะเรียนจากเรื่องใกล้ตัว ที่อยู่อาศัย ท้องถิ่นของตน สังคม ประเทศชาติ สิ่งแวดล้อม เรื่องของสังคมโลก การเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มที่เกิดขึ้นในสังคมโลก การเรียนรู้แบบองค์รวมเป็นการบูรณาการความรู้ความเข้าใจเรื่องที่เรียนให้ลึกซึ้ง ครอบคลุมปัญหา และมีความหมายต่อการนำไปใช้ในการดำรงชีวิต และการแก้ปัญหาของสังคม

3. การเรียนรู้จะต้องปรับวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนต้องมีลีลาการเรียนรู้ (Learning Styles) ของตน มีอิสระในการเรียนรู้ที่มีความรับผิดชอบสูง มีวินัยในตนเอง หากการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนขาดระเบียบวินัย ขาดความเข้มแข็ง

ด้านจริยธรรม ขาดความรับผิดชอบ ขาดความอดทน และความมุ่งมั่นต่อความสำเร็จ และขาดวินัย ในการปฏิบัติงาน การเรียนการสอนย่อมล้มเหลว ดังนั้นครูจำเป็นต้องปลูกฝังและสร้างวินัยในตนเอง ควบคู่ไปกับวิธีการเรียนรู้

4. การเรียนรู้จากการคิดและการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้โดยการประมวลข้อมูลความรู้จาก ประสบการณ์ต่าง ๆ มาวิเคราะห์ให้เป็นความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ เพื่อนำความรู้และวิธีการไปใช้ใน สถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกัน ผู้เรียนจะแสวงหาข้อมูลจากการอ่าน การสัมภาษณ์ การดูสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ การฟัง แล้วจดบันทึก ข้อมูลนำมาวิเคราะห์ คิดอย่างรอบคอบและนำความรู้ ไปปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากแหล่งการเรียนรู้ สื่อ เหตุการณ์และสิ่งแวดล้อม รอบตัว นำมาสรุปผลสร้างความรู้ด้วยตนเอง

5. การเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น เป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นด้วย การแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ ความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ด้วยการนำข้อมูลมาศึกษา ทำความเข้าใจร่วมกัน คิดวิเคราะห์ ตีความ แปลความ สังเคราะห์ข้อมูลและประสบการณ์ สรุป เป็นข้อความรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นการปลูกฝังคุณธรรม การอยู่ร่วมกันและการทำงานร่วมกันทำให้พัฒนาทั้งทักษะทางสังคม และทักษะการทำงานที่ดี

6. การเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนและมีส่วนร่วมในผลงาน เป็นการให้ผู้เรียน ร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน เช่น การจัดนิทรรศการ การเขียน ความรู้เป็นบทความ หรือจัดทำสมุดวิเคราะห์ความรู้ จัดทำแผนภูมิ การรายงานหน้าชั้น การจัดอภิปราย ความรู้ การแสดงบทบาทสมมติ และการแสดงละคร ฯลฯ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ทักษะกระบวนการ ทำงานแบบมีส่วนร่วม มีความเป็นประชาธิปไตย รู้จักบทบาท หน้าที่ แบ่งความรับผิดชอบ ปรึกษาหารือ ติดตามผล ประเมินผลงาน และบูรณาการความรู้จากหลายวิชา

7. การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ลีลาการเรียนรู้และความถนัดในการเรียนของ ตนเอง ผู้เรียนจะรู้กระบวนการเรียนรู้จากการที่ผู้สอนเปิดโอกาสและจัดสถานการณ์ให้ศึกษา หาความรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม เกิดการศึกษาวิเคราะห์และสรุปผลการเรียนรู้ เพื่อ นำไปใช้เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ต่อไป

8. การเรียนรู้เพื่อนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ เป็นการนำ ความรู้ที่ได้จากการเรียน เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการปฏิบัติงาน ทักษะ การวิเคราะห์ ทักษะสังเคราะห์ ทักษะการจัดการ ทักษะการดำเนินชีวิตและ การมีมนุษยสัมพันธ์ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรแกนกลางสำหรับการจัดการขั้นพื้นฐาน ที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งสติปัญญา ความรู้ ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ คุณธรรม จริยธรรมในการดำรงชีวิต มีค่านิยมที่ดี สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และเน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาคน และการดำรงชีวิตในสังคม มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และการส่งเสริมภูมิปัญญาไทย ภาษาไทยไม่เพียงแต่เฉพาะในฐานะภาษาประจำชาติซึ่งคนไทยทุกคนพึงต้องรักษาและสืบสานภาษาไทยให้คงอยู่ตลอดไปเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือการสื่อสารของคนในชาติที่จะต้องใช้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน เกิดความร่วมมือกันดำเนินกิจกรรมต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกัน ดังนั้น สถานศึกษาซึ่งทำหน้าที่พัฒนาคนในชาติจะต้องถือเป็นหน้าที่ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและภาคภูมิใจในการใช้ภาษาไทย ในฐานะเป็นวัฒนธรรมของชาติ

การวัดและประเมินผลการพัฒนาความสามารถทางภาษาของผู้เรียนเป็นภารกิจที่มีความยุ่งยาก แม้ว่าการทดสอบจะทำการทดสอบตามเกณฑ์ก็ตาม แต่การวัดและประเมินผลจะต้องถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนซึ่งต้องดำเนินการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลควบคู่กันไป เป็นการบูรณาการหรือประสมประสานการวัดและการประเมินผลกับการเรียนการสอนเข้าด้วยกัน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาการวัดและการประเมินผลจะมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะการวัดและการประเมินผลจะมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด การประเมินผลจะมีผลที่ทางตรงและทางอ้อมต่อการเรียนรู้ ผลทางตรงก็คือ จะให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่วนผลทางอ้อมคือการประเมินผลจะเป็นตัวชี้้นำการเรียนการสอน ดังนั้นผู้บริหารสถานศึกษาจึงสามารถนำผลการประเมินทั้ง 2 ลักษณะมาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริงต่อการจัดการศึกษาของสถานศึกษา หากพิจารณาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 22 ระบุว่าจัดการศึกษาที่ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ ฉะนั้น ผลทางตรงจากการประเมินผู้เรียนจะเป็นข้อมูลที่มีคุณค่า อันน่าจะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้โดยแท้จริง ส่วนผลทางอ้อมมาจากการประเมินผลผู้เรียนและใช้เป็นตัวกำกับวิธีการเรียนการสอน และการเตรียมตัวของผู้เรียนในการวัดและประเมินผล ดังนั้นหากมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน การวัดและการประเมินผู้เรียน ทั้งระหว่างการเรียนการสอนและหลังการเรียนการสอน เพื่อตัดสินผลการเรียนจะต้องกำหนดภาระงานให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติการเรียนจริง และผู้เรียนในฐานะผู้ถูกประเมินจะเตรียมและฝึกฝนตนเอง เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานการเรียนจริงด้วยเช่นกัน (กรมวิชาการ.2544:87-88)

การวัดและประเมินผลการเรียนภาษาไทย

การวัดผลและการเฝ้าผลการเรียนรู้อ่านภาษาไทยเป็นงานที่ยากซึ่งต้องการความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับการพัฒนาทางภาษา ดังนั้น ผู้ปฏิบัติหน้าที่วัดผลการเรียนรู้อ่านภาษาไทยจำเป็นต้องเข้าใจหลักการของการเรียนรู้อ่านภาษาไทย เพื่อเป็นพื้นฐานการดำเนินงาน ดังนี้ (กรมวิชาการ.2544:88-89)

1. ทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียนมีความสำคัญเท่าๆ กัน และทักษะเหล่านี้จะบูรณาการกันในการเรียนการสอนจะไม่แยกฝึกทักษะทีละอย่างจะต้องฝึกทักษะไปพร้อมๆ กัน และทักษะทางภาษา ทักษะหนึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอื่นๆ ด้วย

2. ผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาความสามารถทางภาษาพร้อมกับการพัฒนาความคิด เพราะภาษาเป็นสื่อความคิด ผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษา มีประมวลคำมากจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดด้วย ขณะเดียวกันการเรียนภาษาจะเรียนร่วมกันกับผู้ที่มีการติดต่อสื่อสาร ใช้ภาษาในการติดต่อกับเพื่อนกับครูจึงเป็นการฝึกทักษะทางสังคมด้วย เมื่อผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์จริงทั้งในบริบททางวิชาการในห้องเรียนและในชุมชน จะทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษา และได้ฝึกฝนทักษะทางสังคมในสถานการณ์จริง

3. ผู้เรียนต้องเรียนรู้การใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนอย่างถูกต้องด้วยการฝึกฝนการใช้ภาษา มิใช่เรียนรู้กฎเกณฑ์ทางภาษาแต่เพียงอย่างเดียว การเรียนภาษาจะต้องเรียนรู้ไวยากรณ์หรือหลักภาษา การสะกดคำ การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ในการฝึกฝนการเขียนและพัฒนาทักษะทางภาษาของตน

4. ผู้เรียนทุกคนจะได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาเท่ากัน แต่การพัฒนาทางภาษาจะไม่เท่ากัน และวิธีการเรียนรู้จะต่างกัน

5. ภาษากับวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด หลักสูตรจะต้องให้ความสำคัญและใช้ความเคารพและเห็นคุณค่าของเชื้อชาติ จัดกิจกรรมภูมิหลังของภาษาและการใช้ภาษาถิ่นของผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาภาษาของตนเอง และพัฒนาความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับภาษาไทยและกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนภาษาไทยด้วยความสุข

6. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ และทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะต้องใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือการสื่อสารและแสวงหาความรู้ การเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จะใช้ภาษาในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การอภิปราย การเขียนรายงาน การเขียนโครงการ การตอบคำถาม การตอบข้อทดสอบ ดังนั้นครูทุกคนไม่ว่าจะสอนวิชาใดก็ตามใช้ภาษาที่เป็นแบบแผนเป็นตัวอย่างที่ดีแก่นักเรียน และต้องสอนการใช้ภาษาแก่ผู้เรียนด้วยเสมอ

หลักการของการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ (กรมวิชาการ.2544:4-789-91)

ประการแรก : การประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

การประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งนี้เพราะเป้าหมายของการประเมินในชั้นเรียน คือการได้ข้อมูลเพื่อพัฒนาการเรียนของผู้เรียนและข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการสอน แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นว่า การประเมินผลจะต้องอยู่ในกระบวนการดำเนินงานมิใช่เหตุการณ์เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวแล้วสรุปผลการเรียนการสอน หรือประเมินผลตอนจบบทเรียน ผู้สอนจะต้องปฏิบัติกาประเมินผลการเรียนรู้ ตั้งแต่เริ่มต้นบทเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานประเมินผลระหว่างการเรียนการสอน โดยประเมินอย่างสม่ำเสมอตลอดการสอนแต่ละหน่วย เพื่อให้ได้ข้อมูลมาปรับปรุงการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ผลการประเมินจะใช้ข้อมูลเกี่ยวกับประสิทธิภาพการสอนและระดับการเรียนรู้ของนักเรียน

ในกระบวนการประเมิน ผู้สอนต้องตั้งเกณฑ์ไว้ล่วงหน้า เพื่อรองรับทั้งการสอนและการประเมิน และต้องอธิบายเกณฑ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนทราบ แจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้พัฒนาตนเองไปสู่เป้าหมายตามเกณฑ์ หรือใช้เกณฑ์ในการประเมินตนเอง

ประการที่สอง : การประเมินจะต้องใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

การประเมินผลในชั้นเรียนที่ดีต้องได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ การวัดเพียงครั้งเดียว อย่างเดียว จะให้ข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากจะให้ข้อมูลของผู้เรียนเพียงเวลานั้นเท่านั้น การใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งที่ได้มาด้วยวิธีการที่หลากหลายสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัด และสภาพที่เป็นจริง มีความสำคัญต่อการตัดสินใจโดยรวม เช่นการให้ระดับผลการเรียนหรือการเลื่อนระดับ ซึ่งในประเด็นนี้จะเห็นว่าสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติมาตราที่ 26 ที่กำหนดให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียนโดยพิจารณาจากการประเมินด้วยวิธีต่างๆ และสอดคล้องกับหลักการในการประเมินผลการเรียน ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเช่นกัน

ประการที่สาม : การประเมินจะต้องมีความเที่ยงตรงเชื่อถือได้ และยุติธรรม

ความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่น เป็นคุณสมบัติสำคัญของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล การเรียนรู้ของผู้เรียน ความเที่ยงตรงของเครื่องมือเป็นผลอันเนื่องมาจากการใช้เครื่องมือวัดผล การเรียนรู้ที่สามารถวัดสิ่งที่ต้องการวัด เช่น ผู้สอนต้องการวัดความสามารถในการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ของผู้เรียน ผู้สอนจะต้องติดตาม สังเกตการใช้แหล่งความรู้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลในสภาพที่เป็นจริงของผู้เรียน มิใช่การให้ผู้เรียนสอบโดยการเขียนตอบเพื่อแสดงความรู้เกี่ยวกับ

การค้นคว้าข้อมูลจากห้องสมุด เพราะถือว่าเป็นวิธีการโดยอ้อมที่ไม่เที่ยงตรงและไม่สามารถสะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนได้เพียงพอ

สำหรับคุณสมบัติด้านความเชื่อมั่น เชื่อถือได้ของข้อมูลนั้น หมายถึงความเชื่อถือได้และความคงเส้นคงวาของผลการประเมินที่ได้ หากการประเมินผู้เรียนคนเดียวกันด้วยเครื่องมือเดียวกันแต่ให้ผลการประเมินที่แตกต่างกัน คำถามที่ถูกถามก็คือ เครื่องมือมีความเชื่อถือได้เพียงใด การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนจะช่วยให้ผลการประเมินมีความน่าเชื่อถือได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการประเมินโดยผู้ประเมินคนเดียวหรือหลายคน

ความยุติธรรม หมายถึง การให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสแสดงสิ่งที่เขารู้และสามารถทำได้กรณีผู้สอนประเมินสิ่งที่ไม่เคยสอนหรือใช้วิธีการประเมินที่สอดคล้องกับการสอน เช่น ถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ในขณะที่การจัดกิจกรรมการสอนเน้นการหาเหตุผลและการแก้ปัญหาถือเป็นการประเมินที่ไม่ยุติธรรม ความรู้สึกส่วนตัวของผู้สอนเกี่ยวกับผู้เรียนมีอิทธิพลต่อการประเมินผู้เรียนและสามารถนำไปสู่ความเป็นธรรมต่อผู้เรียนได้ซึ่งผู้สอนพึงระมัดระวัง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ตนศึกษากับสภาพที่เป็นจริง ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ การประยุกต์ใช้ความรู้กับการดำรงชีวิตประจำวันได้โดยง่าย

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนด้วยวิธีการที่สอดคล้อง สัมพันธ์กับกระบวนการเรียนการสอนดังกล่าว จะทำให้สามารถประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ผลการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และยุติธรรม

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยและแหล่งการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 มาตรา 22-23 และหมวด 9 มาตรา 63-64 (สำนักงานการศึกษาแห่งชาติ.2545:25-27,64-65) ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษา กระบวนการเรียนรู้และเทคโนโลยีการศึกษาที่เน้นถึงบทบาทและความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและแหล่งการเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงคุณภาพของผู้เรียนและผู้สอนให้สอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาษาไทย และแหล่งการเรียนรู้ เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

ความสำคัญของการเรียนการสอน

การเรียนการสอนเป็นกระบวนการสื่อสารความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ ความคิดเห็น ตลอดจนเจตคติ ซึ่งอาจจะทำได้หลายวิธี และอาจใช้เครื่องมือประกอบการสอนต่างๆ อีกมากมาย โดยที่การจัด

การศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีทั้งความรู้ และคุณธรรม โดยจัดกระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ดังนั้น การสอนโดยการบรรยายหรือการใช้หนังสือเพียงเล่มเดียว ไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุ จุดหมายตามที่คาดหวังไว้ เพราะในสังคมปัจจุบันเป็นยุคสมัยที่ข้อมูลข่าวสารความรู้สมัยใหม่ ตลอดจน เทคโนโลยีการสื่อสาร ได้แผ่ขยายกว้างขวางอย่างไม่มีขอบเขตจำกัดจำเป็นต้องพัฒนาศักยภาพ ความสามารถของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ให้มีนิสัยใฝ่รู้ แสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และ พัฒนาเอง โดยใช้แหล่งความรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย กล่าวคือการเรียนการสอนจำเป็นต้องเลือกสรรสื่อ การเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง มีโอกาสเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบที่จะ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (กรมวิชาการ.2544:99-100)

ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอนจำแนกตามลักษณะของสื่อที่นำมาใช้มี 5 ประเภท คือ (กรมวิชาการ. 2544:100)

1. สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ใช้ระบบการพิมพ์ เช่น หนังสือเรียน คู่มือหนังสือเสริมประสบการณ์ ใบความรู้ ใบงาน แผ่นพับ แผ่นภาพ แบบฝึก วารสารวิชาการ นิตยสาร จุลสาร ฯลฯ
2. สื่อวัสดุอุปกรณ์ เป็นสื่อสิ่งของต่างๆ เช่น ของจริง หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ กราฟ ฯลฯ
3. สื่อโสตทัศนอุปกรณ์ เป็นสื่อที่นำเสนอด้วยเครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ภาพเลื่อน (Slide) แถบเสียง แถบบันทึกภาพ คอมพิวเตอร์ อาทิ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนอิเล็กทรอนิกส์ และ สื่อผสมอื่นๆ ฯลฯ
4. สื่อกิจกรรม เป็นสื่อประเภทวิธีการที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะ ซึ่งต้องใช้กระบวนการ การคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น เกม เพลง บทบาทสมมุติ การสาธิต สถานการณ์จำลอง การแสดงละคร การจัดนิทรรศการและแสดงผลงาน ทัศนศึกษา การทำโครงการ ฯลฯ
5. สื่อบริบท เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ได้แก่ สภาพแวดล้อมและสภาวะการณ์ต่างๆ เช่น ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยาการ หรือแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ อาทิ บุคคล ห้องสมุด ชุมชน สังคม วัฒนธรรม เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ฯลฯ

การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน (กรมวิชาการ. 2544:101)

สื่อการเรียนการสอนแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไป สื่อการเรียนการสอน ประเภทหนึ่งๆ อาจเหมาะสมกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่องหรืออาจนำไปใช้ในการเรียน

การสอนทั่วไป นอกจากนี้สื่อการสอนบางอย่างจัดทำขึ้นเพื่อใช้เฉพาะตามความต้องการของผู้สอนในห้องเรียน หรือมีสื่อการเรียนการสอนสำเร็จรูปที่ผลิตจำหน่าย ผู้สอนจึงควรรู้จักเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด

การใช้สื่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ถือเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง ผู้สอนอาจใช้เวลาพอสมควรในการเตรียมหรือสร้างสื่อ แต่การใช้เวลาดังกล่าวนั้นเป็นการให้ประโยชน์ที่คุ้มค่า ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ต้องการให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ดังนั้นการใช้สื่อจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและเป็นไปได้ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ สื่อต้องมีความเที่ยงตรงในเนื้อหา ช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้ผู้เรียน สร้างง่าย ประหยัดเวลา และราคาไม่แพง

แนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน สามารถดำเนินการดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544:101-102)

1. กำหนดจุดประสงค์จากผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ด้านใดบ้างจากบทเรียนนั้น เพื่อจะได้สร้างสื่อหรือเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. ศึกษาผู้เรียน โดยพิจารณาถึงวัย ระดับชั้น ความรู้ประสบการณ์และความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเลือกสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
3. ศึกษาธรรมชาติของเนื้อหา/สาระที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แต่ละเรื่องอาจมีลักษณะเฉพาะ บางเรื่องต้องเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงหรือเรียนรู้จากสภาพจริงดูการสาธิตและบางเรื่องต้องอาศัยการสืบค้นข้อมูลจากการฟัง การดูและการอ่าน
4. พิจารณาประโยชน์และความคุ้มค่าของสื่อการเรียนการสอน สื่อแต่ละชนิดสามารถสร้างความสนใจ สื่อความหมายและประสบการณ์ การเรียนรู้แก่ผู้เรียนอย่างไรบ้าง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในสถานการณ์ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง ควรคำนึงถึงข้อจำกัดด้านค่าใช้จ่าย และความสะดวกในการใช้ ก็อาจเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทอื่นแทน เช่น ภาพ สไลด์ หรือวีดิทัศน์แทน เป็นต้น
5. หาประสิทธิภาพของสื่อโดยปรับปรุงและพัฒนาสื่อที่จัดทำไว้ เพื่อเป็นการประกันคุณภาพของสื่อว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้จริง

การใช้สื่อการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนแม้ผู้เรียนจะสร้างและพัฒนาสื่อ ตลอดจนการเลือกใช้สื่ออย่างหลากหลายแล้วก็ตาม บางครั้งการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนยังไม่ประสบผลเป็นที่น่าพอใจ

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้สอนใช้สื่อดังกล่าวไม่ถูกขั้นตอนหรือไม่ระบบ เพื่อให้การใช้สื่อเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรได้ดำเนินการดังนี้ (กรมวิชาการ.2544:102-103)

1. ศึกษาเนื้อหาสาระในสื่อการเรียนรู้ที่ได้เลือกไว้ เพื่อตรวจสอบดูว่าเนื้อหา มีความสมบูรณ์ตามที่ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่สมบูรณ์จะได้จัดหาหรือจัดทำสื่อชนิดอื่นเพิ่มเติม
2. ทดลองใช้สื่อบางประเภท ซึ่งอาจมีความยุ่งยากในการใช้หรือต้องทดสอบขั้นตอนการใช้ของสื่อชนิดนั้นๆ เช่น ลำดับขั้นตอนการนำเสนอสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนเพียงพอหรือไม่เหมาะสมกับเวลาเรียนเพียงใด มีส่วนไหนที่ต้องปรับปรุงแก้ไขบ้าง
3. จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือ และสถานที่ให้พร้อม เพื่อไม่ให้เสียเวลาในขณะที่ใช้ เพราะการใช้เวลานานเกินไปในการจัดเตรียมเครื่องมือและอุปกรณ์ จะมีผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้น้อยลง นอกจากนี้ควรตรวจสอบอุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ ให้อยู่ในสภาพที่พร้อมจะใช้งานด้วย
4. เตรียมตัวผู้เรียน การใช้สื่อการเรียนรู้บางอย่างจำเป็นต้องชี้แจงให้ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์หรือผลการเรียนรู้จากการศึกษาโดยใช้สื่อนั้นๆ เป็นการให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายหากไม่มีการชี้แจงให้ผู้เรียนอาจได้เพียงความเพลิดเพลินหรือเรียนรู้ไม่ตรงตามเป้าหมายย่อมเป็นการใช้สื่อที่ไม่คุ้มค่าและเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์
5. ใช้สื่อการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ต้องการขณะที่ใช้สื่อใดๆ ก็ตาม จะต้องพิจารณาว่าผู้เรียนมีปฏิกิริยาอย่างไร ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยความสนใจ ตั้งใจและกระตือรือร้นหรือไม่ ปฏิกิริยาของผู้เรียนที่มีผลต่อสื่อการเรียนรู้สามารถใช้เป็นเครื่องชี้วัดได้ว่าสื่อการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียนเพียงใด
6. ประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ เป็นการทำข้อมูลที่ได้จากการใช้สื่อมาวิเคราะห์ให้เกิดความชัดเจนว่ามีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนในระดับใด โดยจะต้องพิจารณาลักษณะทางกายภาพของสื่อและสาระไปยังผู้เรียน บางครั้งสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้นั้นอาจมีความเหมาะสมด้านกายภาพ แต่คุณค่าในด้านสาระยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย การประเมินจะช่วยให้การตัดสินใจเลือกใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในครั้งต่อไป หรือพัฒนาโดยการดัดแปลงปรับปรุงแก้ไข จัดทำเพิ่มเติมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

หลักสูตรและการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3

ภาพย์เห็นเครื่องควาหวาน

จุดประสงค์ทั่วไป

1. ได้รู้จักบทประพันธ์ภาพย์ห่อโคลงประเภทหนึ่ง
2. ได้รู้ศัพท์วรรณคดีเพิ่มเติม

3. เกิดอารมณ์ประณีตร่วมกับอารมณ์ของกวี
4. ได้รับรสไพเราะของภาษากวีตามควรแก่วัย

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เพื่อให้นักเรียนสามารถ

1. บอกความหมายของศัพท์ทั้งความหมายตรงและความหมายโดยนัย
2. บอกข้อบังคับและเขียนแผนผังโคลงสี่สุภาพและกาพย์ยานี
3. บอกชื่ออาหารที่ปรากฏในบทประพันธ์
4. ชี้ถึงวิธีโยงชื่ออาหารให้สัมพันธ์กับความรู้สึกรักของกวีที่มีต่อนาง
5. ชี้ให้เห็นความงามของบทประพันธ์ได้อย่างน้อย 2-3 แห่ง
6. อ่านทำนองเสนาะโคลงสี่สุภาพ กาพย์ยานีหรือให้ทำนองมูลให้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนในการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 250 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยแบ่งกลุ่มทดลองได้ดังนี้

การทดลองครั้งที่	1	จำนวน 3 คน
การทดลองครั้งที่	2	จำนวน 15 คน
การทดลองครั้งที่	3	จำนวน 30 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยใช้เวลาที่ศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เทียบเท่ากับเวลาสอนปกติในชั้นเรียน 3 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนเรื่อง ภาพยนตร์เครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
2. แบบฝึกหัดวัดผลระหว่างเรียน
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน

ขั้นตอนการพัฒนาและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องภาพยนตร์เครื่องควาหวาน ศึกษาเนื้อหารายละเอียดวิชาโดย

1.1 การสร้างบทเรียน

- การแยกเนื้อหาเป็นหน่วยย่อย
- จัดลำดับเนื้อหาตามแผนการเรียนการสอน
- นำไปเขียนกรอบเนื้อหาแต่ละตอน
- ปรึกษาที่ปรึกษา
- ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

1.2 ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องภาพยนตร์เครื่องควาหวาน

- การนำเข้าสู่บทเรียน
- การนำเสนอเนื้อหา
- แบบฝึกหัดชนิดเลือกตอบท้ายเรื่อง
- การตรวจคำตอบ
- คำถามประเมินผลเมื่อจบบทเรียน

1.3 การผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องภาพยนตร์เครื่องควาหวาน

- คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตบทเรียน
- โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตบทเรียน
- ขั้นตอนการผลิตบทเรียน

1. รวบรวมข้อมูล

2. ออกแบบชิ้นงาน (รูปแบบการจัดวาง, สี ขนาดตัวอักษร)

3. ออกแบบและทำบัตรภาพ

4. สร้างบทเรียน

5. นำบทเรียนที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง

- ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพ

1.4 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบความรู้

1. ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ

2. วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์ของบทเรียน

3. สร้างข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหา

4. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

5. นำไปทดลองใช้กับผู้มีความรู้เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

6. หาค่าความเชื่อมั่น

1.5 การสร้างแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และสื่อศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างและประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.6 พิจารณาหัวข้อปัญหาและจุดมุ่งหมายเพื่อทราบว่าการข้อมูลอะไรบ้าง

2. สร้างแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบทดสอบถามที่มีลักษณะอัตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ 5,4,3,2,1 โดยกำหนดความหมายของคะแนนของตัวเลือกในแบบสอบถามที่ละข้อ ดังนี้

2.1 นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้สอบถามการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 นำผลจากการประเมินมาพิจารณาหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของข้อมูล ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับพอใช้

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง ต้องปรับปรุง

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง ใช้ไม่ได้

เกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีคุณภาพต้องมีค่าเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

3. สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 ศึกษาหลักสูตร เนื้อหา และคู่มือวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ

3.2 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทย

3.3 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดทักษะสัมพันธ์ ช่วงชั้นที่3 เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชนิด 4 ตัวเลือกจำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหา และ จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่านตรวจสอบความถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.5 นำแบบทดสอบไปทดสอบกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา 2548 ที่ เคยเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานเพื่อตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบ

3.6 คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบที่คัดเลือกไว้โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richardson (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538:197-198)

การดำเนินการทดลองและการเก็บข้อมูล

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพและ ข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจำนวน 3 ครั้ง

การทดลองครั้งที่ 1

นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 3 คน โดยให้นักเรียน 1 คน ต่อคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ทำการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียในด้านต่างๆ โดยการสังเกต สัมภาษณ์ และจดบันทึกปัญหาจากการใช้บทเรียนและนำผลที่ได้ ไปปรับปรุงแก้ไข

การทดลองครั้งที่ 2

หลังจากการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแล้ว นำบทเรียนที่ได้นั้นไปทดลองใช้ กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียน ศรีวิกรม์ จำนวน 15 คน โดยให้นักเรียน 1 คน ต่อคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง และให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด ระหว่างบทเรียนและเมื่อจบทุกบทเรียนแล้วให้ทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน ให้ผู้เรียนบันทึกคะแนนและ เขียนข้อเสนอแนะในกระดาษที่แจก เพื่อนำไปวิเคราะห์หาแนวโน้มของประสิทธิภาพพบบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นำผลที่ได้ไป ปรับปรุงแก้ไข

การทดลองครั้งที่ 3

หลังจากการปรับปรุงแก้ไขบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแล้ว นำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 30 คน ทำการทดลองด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย โดยให้นักเรียน 1 คน ต่อคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง ให้ผู้เรียนบันทึกคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียนและทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน นำคะแนนที่ได้ไปหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ตามเกณฑ์กำหนด 85/85

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบท้ายบทเรียน

1.1 หาค่าระดับความยากง่าย (p) เป็นรายข้อระหว่าง 0.2 ถึง 0.8 และค่าอำนาจจำแนก(r) ของแบบทดสอบที่มีค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไป โดยวิธีการเทคนิค 27% จากตารางจุด เทห์ ฟาน (ล้วน สายยศ;และ อังคณา สายยศ. 2538:209-219)

1.2 การหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder and Richadson (ล้วน สายยศ;และ อังคณา สายยศ. 2538:197-198)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้สูตร E1/E2 (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528:294-295)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบด้วย เนื้อหา 3 ส่วน และความรู้เพิ่มเติม 1 ส่วน ได้แก่

ตอนที่1 นำเรื่อง

- ประวัติผู้แต่ง
- ที่มาของเรื่อง

ตอนที่2 คำประพันธ์

- รูปแบบคำประพันธ์
- คำประพันธ์
- ความหมายคำประพันธ์

ตอนที่3 หลักภาษา

- กลวิธีในการประพันธ์
- คำศัพท์

ตอนที่4 ความรู้เพิ่มเติม

- ความรู้เรื่องการเห่เรือ
- ตัวอย่างอาหารตามบทประพันธ์

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ประกอบด้วย

1. แบบฝึกหัดระหว่างเรียนด้านความรู้ ความจำ และความเข้าใจ ตอนละ 10 ข้อ 3 ตอน รวมจำนวน 30 ข้อ
2. แบบทดสอบหลังเรียนด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และวิเคราะห์ ตอนละ 10 ข้อ 3 ตอน รวมจำนวน 30 ข้อ

ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญ

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง ภาพยนตร์เครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น ผลการประเมินมีดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ภาพยนตร์เครื่องควาหวาน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง2 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น	
	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1. ความถูกต้องของเนื้อหา	5	ดีมาก
2. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.6	ดีมาก
3. ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดมุ่งหมาย	4.6	ดีมาก
4. ความชัดเจนของเนื้อหา	4.6	ดีมาก
5. ความเหมาะสมลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	4.6	ดีมาก
6. ความถูกต้องของการใช้ภาษา	4.6	ดีมาก
7. ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.3	ดี
8. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	5	ดีมาก
9. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา	4	ดี
เฉลี่ยโดยรวม	4.59	ดีมาก

จากตาราง2 ผลการประเมินสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง ภาพยนตร์เครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ด้านเนื้อหาโดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยความยากง่ายเหมาะสมระดับผู้เรียน และความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

2. ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง ภาพยนตร์เครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง3 ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี
การศึกษา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น	
	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
1. ตัวอักษรและภาพ	4.04	ดี
1.1 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.3	ดี
1.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	3.6	ดี
1.3 สีของตัวอักษร	4.3	ดี
1.4 สีของพื้นหลังของบทเรียน	4	ดี
1.5 สีของภาพและกราฟฟิค	4	ดี
2. เสียง	4.12	ดี
2.1 เสียงบรรยาย	5	ดีมาก
2.2 ระดับของเสียงบรรยาย	5	ดีมาก
2.3 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	5	ดีมาก
2.4 เสียงเพลงประกอบ	3	พอใช้
2.5 ระดับของเสียงเพลงประกอบ	4	ดี
2.6 เสียงประกอบ	3.3	พอใช้
2.7 ระดับของเสียงประกอบ	3.6	ดี
3. ภาพประกอบ	3.86	ดี
3.1 ความชัดเจนของภาพประกอบ	4	ดี
3.2 ความน่าสนใจของภาพประกอบ	4	ดี
3.3 ขนาดของภาพประกอบในการนำเสนอ	3.3	พอใช้
3.4 การสื่อความหมายของภาพประกอบ	4	ดี
3.5 ความสอดคล้องของภาพและเนื้อหา	4	ดี
4. การออกแบบบทเรียนและปฏิสัมพันธ์	3.95	ดี
4.1 การควบคุมบทเรียน	4.3	ดี
4.2 การออกแบบหน้าจอของบทเรียนโดยรวม	3.3	พอใช้
4.3 รูปแบบรายงานผลคะแนนของแบบฝึกหัด	4	ดี
4.4 ความชัดเจนของคำสั่งในแบบฝึกหัด	4	ดี

ตาราง3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น	
	ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.5 ความน่าสนใจของบทเรียน	4	ดี
4.6 รูปแบบในการดำเนินการเรียน	4	ดี
4.7 ความเหมาะสมของจำนวนกรอบภาพ	4	ดี
4.8 ความน่าสนใจในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน	4	ดี
เฉลี่ยโดยรวม	3.99	ดี

จากตาราง3 ผลการประเมินสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง ภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควหาวน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาตามรายการประเมิน พบว่ารายการส่วนใหญ่มีคุณภาพระดับดี ในส่วนของเสียงบรรยายมีคุณภาพระดับดีมาก ยกเว้นในส่วนของเสียงเพลงประกอบ เสียงประกอบ ขนาดของภาพประกอบในการนำเสนอ และการออกแบบหน้าจอโดยรวมที่มีคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้ โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะว่าตัวอักษรที่บรรยายมีขนาดเล็กมาก ตอนที่4 ควรมีเสียงทำนองการเห่ประกอบ และเนื้อหาในตอนที่1 และตอนที่2 นั้นต้องใช้ความจำมาก

หลังจากผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาแล้ว จึงนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง ภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควหาวน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียต่อไป

ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 85/85 และสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการทดลองครั้งที่ 1 การทดลองครั้งนี้เป็นการตรวจสอบหาข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านต่าง ๆ โดยการบันทึกและจากการสังเกต เช่น ความถูกต้องของเนื้อหา ตัวสะกด ความชัดเจนของตัวอักษร และรูปภาพที่ใช้ในแต่ละเรื่อง ความชัดเจนของภาษาและเสียงบรรยาย ตลอดจนความสอดคล้องกับสภาพการเรียนรู้การสอนจริง

ผลการหาข้อบกพร่องของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียพบว่าผู้เรียนมีความสนใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างดี ในส่วนของเนื้อหาผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ และชื่นชอบการนำเสนอบทประพันธ์ด้วยวิดิทัศน์ ในส่วนของแบบฝึกหัดผู้เรียนรู้สึกพอใจที่ได้ทราบผลถูกผิดทันที และรู้สึกยินดีเมื่อตอบคำถามนั้นถูก ซึ่งเป็นสิ่งช่วยจูงใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนมากขึ้น จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้เรียนพอใจกับบทเรียนและเห็นว่าช่วยให้เห็นภาพอาหารคาวตามบทประพันธ์มากขึ้น จากการทดลองครั้งที่ 1 พบข้อบกพร่อง ดังนี้

1.1 ระดับเสียงบรรยายบางครั้งดังไม่เท่ากัน

1.2 มีคำสะกดผิดอยู่หลายแห่ง

1.3 ตอนที่ 2 ผู้เรียนสับสนในการกดปุ่มเริ่มวิดิทัศน์

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อบกพร่องต่างๆ ที่พบนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง และเหมาะสม ตามความเห็นดังกล่าว หลังจากแก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว จึงนำบทเรียนไปทดลองในการทดลองครั้งที่ 2 ต่อไป

2. ผลการทดลองครั้งที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวโน้มประสิทธิภาพเบื้องต้นของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยนำสื่อที่ปรับปรุงแล้วจากการทดลองครั้งที่ 1 ไปทดลองกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3) ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 15 คนโดยใช้คอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อ 1 คน โดยให้ศึกษาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบฝึกหัด และแบบทดสอบวันผลการเรียนรู้ แล้วนำผลมาวิเคราะห์ เพื่อหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 85/85 ก่อนนำไปทดลองในครั้งที่ 3 ซึ่งปรากฏผลการทดลองในขั้นนี้ได้ว่า แนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีค่าเท่ากับ 89.78/88.89 ดังตาราง

ตาราง4 แสดงผลการหาแนวโน้มประสิทธิภาพของบทเรียนในการทดลอง

เนื้อหา	แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบ			ประสิทธิภาพ E1/E2
	จำนวน ข้อ	M	E1	จำนวน ข้อ	M	E2	
ตอนที่ 1	10	9.07	90.67	10	9.00	90	90.67/90.00
ตอนที่ 2	10	8.93	89.33	10	8.53	88.67	89.33/88.67
ตอนที่ 3	10	8.93	89.33	10	8.80	88.00	89.33/88.00
รวม	30	8.98	89.78	30	8.89	88.89	89.78/88.89

จากตาราง4 แสดงว่าแนวโน้มของประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยรวมอยู่ที่ 89.78/88.89 โดยตอนที่ 1 มีแนวโน้มประสิทธิภาพ 90.67/90.00 ตอนที่ 2 มีแนวโน้มประสิทธิภาพ 89.33/88.67 และตอนที่ 3 มีแนวโน้มประสิทธิภาพ 89.33/88.00 ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พบว่ามีค่าที่สะกตผิอดูเล็กน้อย จึงได้ดำเนินการแก้ไขเพื่อนำไปทดลองในครั้งที่ 3

3. ผลการทดลองครั้งที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อบกพร่องที่พบในครั้งที่ 2 แล้วไปทดลองกับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3) ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 30 คนโดยใช้คอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อ 1 คน โดยให้ศึกษาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ต่อจากนั้นดำเนินการทดสอบเหมือนการทดลองครั้งที่ 2 แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์กำหนดดังตาราง5

ตาราง5 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนในการทดลอง

เนื้อหา	แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบ			ประสิทธิภาพ E1/E2
	จำนวน ข้อ	M	E1	จำนวน ข้อ	M	E	
ตอนที่ 1	10	9.10	91.00	10	8.90	89.00	91.00/89.00
ตอนที่ 2	10	9.00	90.00	10	8.93	89.33	90.00/89.33
ตอนที่ 3	10	8.87	88.67	10	8.67	86.67	88.67/86.67
รวม	30	8.99	89.89	30	8.83	88.33	89.89/88.33

จากตาราง5 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน โดยรวมมีประสิทธิภาพ 89.89/88.33 โดยตอนที่ 1 มีประสิทธิภาพ 91.00/89.00 ตอนที่ 2 มีประสิทธิภาพ 90.00/89.33 ตอนที่ 3 มีประสิทธิภาพ 88.67/86.67 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 85/85 จึงสรุปได้ว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ภาพยนตร์ให้ชมเครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โดยมุ่งพัฒนาสื่อและหาประสิทธิภาพของบทเรียน ซึ่งสามารถสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อสร้างและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องภาพยนตร์ให้ชมเครื่องควาหวาน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่3

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนชุดทักษะสัมพันธ์ เรื่องภาพยนตร์ให้ชมเครื่องควาหวาน
2. เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียวิชาภาษาไทย เรื่องอื่นๆต่อไป
3. เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในกระบวนวิชาอื่นๆ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนช่วงชั้นที่3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 250 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนช่วงชั้นที่3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 ภาคการเรียนที่2 ปีการศึกษา2548 โรงเรียนศรีวิกรม์ จำนวน 48 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประกอบการเรียนเรื่อง ภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ ช่วงชั้นที่ 3
2. แบบฝึกหัดระหว่างเรียน
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

วิธีดำเนินการทดลองหาประสิทธิภาพ

วิธีดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการทดลองออกเป็น 3 ขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลที่ไม่มีความรู้เรื่องภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควาหวานมาก่อน เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียไปทดลองและประเมินผลโดยการสังเกต สัมภาษณ์ สอบถามและบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างเรียน เพื่อรวบรวมข้อบกพร่องต่างๆ

การทดลองครั้งที่ 2 ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย กลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลที่ไม่มีความรู้เรื่องภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควาหวานมาก่อน เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล และทำการประเมินผลจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

การทดลองครั้งที่ 3 เป็นการทดลอง โดยนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคล จำนวน 30 คน โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาปีที่ 3) โรงเรียนศรีวิกรม์ ในภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ทำการประเมินผลจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องภาพยนตร์เห่ชมเครื่องควาหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ได้แบ่งเนื้อหาในการเรียนรู้ไว้ 4 ตอน และกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 85/85 จากการวิจัยพบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนโดยรวมของบทเรียนอยู่ที่ 89.78/88.89 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยตอนที่ 1 มีประสิทธิภาพ 90.67/90.00 ตอนที่ 2 มีประสิทธิภาพ 89.33/88.67 และ ตอนที่ 3 มีประสิทธิภาพ 89.33/88.00 แต่ไม่มีการหาประสิทธิภาพสำหรับตอนที่ 4 เพราะเป็นส่วน of ความรู้เสริมให้แก่ผู้เรียนที่มีความสนใจ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยข้างต้นของ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์กำหนด (85/85) สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ในการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นในความรู้ความเข้าใจของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณะผู้เชี่ยวชาญด้านบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และในการทดลองทุกขั้นตอน ผู้วิจัยได้สังเกตและสอบถามเพื่อนำข้อบกพร่องมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ตามวัฏจักรของการวิจัยและพัฒนา (R&D cycle)

นอกจากนี้ ลักษณะของมัลติมีเดียที่เป็นการผสมผสานสื่อต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน การใช้เสียงบรรยายประกอบภาพในแต่ละตอนซึ่งผู้เรียนได้เห็นภาพอาหารจริงผ่านวีดิทัศน์ประกอบร้อยกรอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้เป็นการเรียนที่สอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้เร็วช้าแตกต่างกัน ดังนั้นบทเรียนนี้ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกพอใจ และไม่เกิดความกดดันขณะเรียนเมื่อเรียนไม่ทันผู้เรียนคนอื่น ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเครียดในระหว่างที่เรียน จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนสูงขึ้น

3. จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยให้ผู้เรียนสนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนบทเรียนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากบทเรียนเป็นลักษณะเป็นมัลติมีเดียมีการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงดนตรี แบบฝึกหัด และแบบทดสอบหลังเรียน ส่งผลให้บทเรียนมีความน่าสนใจ และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากขึ้น และยังพบว่าผู้เรียนจะรู้สึกพอใจเมื่อตอบแบบฝึกหัด และแบบทดสอบได้ถูกต้อง เนื่องจากภายในบทเรียนมีการเสริมแรงให้กับผู้เรียนเมื่อผู้เรียนตอบคำถามในแต่ละข้อ และเมื่อผู้เรียนทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเสร็จแล้ว ผู้เรียนจะได้ทราบผลคะแนนทันทีทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในขณะที่ทำแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบทำให้ผู้เรียนเกิดความตั้งใจทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบมากยิ่งขึ้น ทำให้ประสิทธิภาพของบทเรียนสูงขึ้น

4. ในการหาประสิทธิภาพของบทเรียนจะเห็นได้ว่า ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนบทเรียน (E1) ที่ผู้เรียนทำได้สูงกว่าร้อยละของแบบทดสอบหลังเรียน (E2) เนื่องจากแบบฝึกหัดในบทเรียนนี้มีการแทรกอยู่ระหว่างเนื้อหาของบทเรียนในแต่ละเรื่องและขณะเดียวกันผู้เรียนเพิ่งจะเรียนผ่านไป ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสลืมได้น้อย แต่แบบทดสอบมีจำนวนข้อมากกว่าและผู้เรียนจะได้ทำต่อเมื่อเรียนเนื้อหาในบทเรียนนั้นจบแล้วทำให้ได้คะแนนน้อยกว่าแบบฝึกหัดอีกทั้งการทำแบบฝึกหัด

ถือเป็นการทบทวนความรู้ความเข้าใจของบทเรียน ผู้ศึกษาค้นคว้าจึงสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบที่ให้ผู้เรียนสามารถทราบผลคะแนน ในขณะที่ทำแบบฝึกหัดเสร็จ

5. จากการสัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนมีพื้นฐานการใช้คอมพิวเตอร์อยู่แล้ว จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนบทเรียนไปได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้จำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะทางคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ เช่น การใส่แผ่นซีดี การใช้เมาส์ การออกจากโปรแกรม เป็นต้น

ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย สำหรับช่วงชั้นที่3 ที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าบทเรียนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 85/85 ดังนั้นจะเห็นได้ว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทย ตามที่เสนอไปแล้วข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการผลิตบทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถและทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความรวดเร็วในการเรียนรู้ จึงควรที่จะมีการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในสถานศึกษาให้มากขึ้นเพื่อเป็นทางเลือกที่ดีให้แก่ผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล

2. ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านเทคนิคการออกแบบ ด้านกราฟิก และเทคนิคการผลิตด้านภาพและเสียง ควรมีความสามารถทางด้านการผลิตบทเรียนและจัดการลำดับขั้นตอนการเรียนรู้จะทำให้ผู้พัฒนาสามารถพัฒนาบทเรียนได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ควรศึกษาโปรแกรมสำหรับสร้างบทเรียนให้เป็นอย่างดีเพราะปัจจุบันโปรแกรมสำหรับสร้างบทเรียนนี้มีจำนวนมากแต่ละโปรแกรมจะมีข้อจำกัดที่แตกต่างไป

4. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยได้พัฒนาขึ้นตามคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์แบบมัลติมีเดีย คือเป็นบทเรียนที่รวบรวมเอาเนื้อหา ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง เข้าด้วยกันมีการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ทำให้ผู้เรียน

สามารถเรียนรู้ได้ทั้งทางตา และหู จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปศึกษาด้วยตนเองได้ โดยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนไปตามความสามารถของตนเองได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ชุดทักษะสัมพันธ์ วิชาภาษาไทยในเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกับการเรียนการสอนในแบบอื่นๆ
3. ควรมีการพัฒนาบทเรียนของผู้สอนโดยให้ผู้สอนเป็นผู้ผลิตบทเรียน และแนะนำการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองได้ ซึ่งทำให้สอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2536). *คู่มือครูภาษาไทย ท305 ท306 ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หนังสือเรียนภาษาไทย ท305 ท306 ชุดทักษะสัมพันธ์ เล่ม 3*. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ครุสภาลาดพร้าว.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ขนิษฐา ชานนท์. (2532, พฤษภาคม). "เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอน," *เทคโนโลยีการศึกษาฉบับปฐมฤกษ์* : 7-13.
- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2538). สำนักงาน. *แนวคิดและทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับ 8 (พ.ศ.2540-2544)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ
- จันทิมา ชูวานนท์. (2544). *วารสารวิชาการสถาบันราชภัฏธนบุรี*. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม-ธันวาคม.
- ช่วงโชติ พันธุเวช. (2538). การออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์, *เอกสารการประชุมทางวิชาการระดับชาติ เรื่องคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน เอกสารหมายเลข 10*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- ทักษิณา สวานนท์. (2539). *พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์*. กรุงเทพฯ : วี.ที.ซี.คอมมิวนิเคชั่น
- ทัศนีย์ ศุภเมธี. (2533). *พฤติกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา*.
- ธนะพัฒน์ ถึงสุขและชเนนทร์ สุขวารี. (2538). *เปิดโลกมัลติมีเดีย*. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์.
- นพคุณ รุ่งเรืองศิริพันธ์. (2534, ตุลาคม). "มัลติมีเดียกับงานด้าน CAI," *คอมพิวเตอร์วิวั 8 (86)*. : 170-173.
- นัยนา นุรารักษ์ และสมบูรณ์ ฤกษ์วิบูลย์เสรี. (2539). *Proceeding of The 37th Annual Scientific Metting March 18-22,1996*. กรุงเทพฯ : ที.ที.พี.รินทร์.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2538,กรกฎาคม-กันยายน) *มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์, วารสาร สสวท.23 (90)* : 25-35
- ผจญ มุกดา. (2542) *การศึกษาผลการใช้รายการวิดีโอ วิชาภาษาไทย ชุดทักษะสัมพันธ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. ปรียญานุพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.ถ่ายเอกสาร

- พัชรี มะแสงสม. (2544). ปัจจัยบางประการที่สัมพันธ์กับความพร้อมในการเรียนรู้ตนเอง.
 ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยและสถิติทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร
- พิทักษ์ ศีลรัตน. (2531,กันยายน). "CAI เบื้องหลังการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน,"
 ส.ค.พ.ท. คอมพิวเตอร์. 15(79) : 20-25.
- ไพโรจน์ คชชา. (2537). คู่มือสำหรับการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม
 ออเธอร์แวร์. กรุงเทพฯ.บริษัท สหธรรมิก.
- ไพโรจน์ เบาลี. (2539,มีนาคม). มัลติมีเดีย (Multimedia), เทคโนโลยีการศึกษา. 3(3) :
 24-26.
- มานพ วงศ์สาขา. (2541). การเรียนรู้โดยการนำตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 สังกัดสำนักงานการศึกษาจังหวัดมุกดาหาร. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (วิชาการศึกษา
 ผู้ใหญ่).มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร
- ยุพา ส่งศิริ. (2525) สุ จิ ปุ ลิ ภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรมตำรวจ.
- รัตนา ถินขาว. การทดลองใช้และพัฒนาแผนการสอนวิชาภาษาไทย ท101 ชั้นมัธยมศึกษา
 ปีที่1 หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533).62.
- รุ่ง แก้วแดง. (2542). การปฏิวัติการศึกษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538) : เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.พิมพ์ครั้งที่ 4.
 กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น
- สมคิด อิศระวัฒน์. (2542). รายงานการวิจัยเรื่องลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของคนไทยใน
 ชนบทซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง. ภาควิชาศึกษาศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และ
 มนุษยศาสตร์. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สมบุญ บุตรศิริรักษ์. (2539).การสังเคราะห์งานวิจัยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยเทคนิค
 การวิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคการวิเคราะห์เมตต้า. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
 (เทคโนโลยีการศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 ถ่ายเอกสาร.
- สุขเกษม อุยโต. (2540). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิชาประวัติการถ่ายภาพ
 หลักสูตรศิลปภาพถ่าย ระดับปริญญาตรี. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการ
 ศึกษา).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
 ถ่ายเอกสาร
- สุทธิพร จิตต์มิตรภาพ. (2539,ธันวาคม-กุมภาพันธ์). สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา. วิทยาวิวัฒน์.
 จดหมายข่าวฝ่ายวิชาการ 1(3):13
- สุรเชษฐ์ เวชชพิทักษ์. (2536,กรกฎาคม). สู่แนวทางใหม่ของการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดีย,
 Computer Today Magazine. 3(7) : 28-29.

- สุโขทัยธรรมมาธิราช.(2526) มหาวิทยาลัย.เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนภาษาไทย
หน่วยที่1-8.นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เสาวณีย์ ศึกษบัณฑิต. (2528). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าพระนครเหนือ
- ศิริชัย สงวนแก้ว. (2534,กุมภาพันธ์). แนวทางการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน,
คอมพิวเตอร์วิ. 4(78) : 173-179.
- ศิวิกา อมรรัตนานุเคราะห์. (2544). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียกลุ่มวิชา
สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชุดสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.
ปริญญาโท กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อัคคะ – สรรทศน์. (2538,มีนาคม-เมษายน). “เทคโนโลยีสารสนเทศกับชีวิตใหม่ของมนุษย์.” **Q Life**
4(8) :19
- อริยา เรียงจันทร์. (2544). ปัญหาและความต้องการในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองของ
นักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตกรุงเทพฯ. ปริญญาโท กศ.ม.
(การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร
- Beazley, Ginger Mae. (2001). *The creative potential of multimedia (William Shakespeare, England, Giuseppe Verdi, Italy)*. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/30.8849>
- Beckwith, Everett George. (2001). *Using multimedia technology as in structional tool to enhance learning*. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3024474>
- Benson, Phil. and Voller, Peter. (1997). *Autonomy and Independence in Language Learning*. London : Longman.
- Borg, Walter R. and Merigith D. Gall. (1979). *Educational Research : An Introduction*. 5th ed., New York : Longman, Inc.
- Borich, Gary D. (1992). *Effective Teaching Methods. Methods*. New York : Macmillan.
- Brookfield, Stephen. (1986). *Understanding and Facilitating Adult Learning*. San Francisco : Jossey-Bass.
- Candy, T. (1991). *Self-direction for Lifelong Learning*. California : Jossey-Bass.
- Cook, V. (1993). *Linguistics and Second Language Acquisition*. London : Macmillan.
- Dam, Leni. (1990) *Learner Autonomy in Practice*. Great Britain : Bourne Press.
- Dickinson, Leslie. (1987). *Self-instruction in Language Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.

- Ellis, Gall. And Sinclair, Barbera. (1989). *Learning to Learn English*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Gardner, David. And Miller, Lindsay. (1996). *Tasks for Independent Language Learning*. Bloomington : Pantagraph Printing.
- _____. (1999). *Establishing Self-access from Theory to Practice*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Gardner, R.C. and MacIntyre, P.D. (1993, March). A Student's Contributions to Second-language Learning. Part II : Affective variables, *Linguistics and Language Teaching*. 26(7) : 1-11.
- Gayeyeske, Diane M. (1993). *Multimedia for Learning : Development, Application Evaluation*. Englewood : Cliffs, N.J. : Prentice-Hall.
- Graham, S. (1997). *Effective Language Learning*. Great Britain : WBC.
- Henstell, Bruce. (2001). *The representation of a new technology in the educational technology community : Telling the multimedia story*. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3005987>
- Hodges, Mathew and Sasnett, Russell. (1993). *Multimedia Computer*. New York : Addison Wesley Publishing.
- Holcomb, Terry L. (1992). "Multimedia," *Multimedia Encyclopedia of Computer Volumn 1*. New York : Macmillan.
- Holec, Henri. (1981). *Autonomy and Foreign Language Learning*. Oxford : Pergamon
- _____. (1998). *Autonomy and Self-directed Learning : Present Fields of Application*. Strasbourg : Council of Europe.
- Jan, Ai-Chen. (2001). *Multimedia coputer-assisted instruction: Physical agent modalities*. Thermal agents. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/1404306>
- Jeffries, Clive et al. (1990). *A-Z of Open Learning National Extension Collage Trust*. London : Longman.
- Jones, Romont. (2001). *Multimedia as a suplement for teaching a packging subject*. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/1405951>
- Klehm, Catherine Ellen. (2001). *Studying the effects of multimedia enhanced chemistry on student learning*. Available : <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3021629>
- Knowles, Malcom S. (1975). *Self-Directed Learning : A Guide For Learners and Teacher*. Chicago : Association Press.

- Little, Laura Janes. (2001). *Multimedia-assisted reading in Spanish and its relationship with the cognitive control of field dependence and field independence*.
Available: <http://wwwlib.umi.com/dissertations/fullcit/3014948>
- Littlewood, William. (1981). *Communicative Language Teaching – an Introduction*.
Cambridge : Cambridge University Press.
- Nunan, David. (1997). *Designing and adapting materials to encourage learner autonomy*. Cambridge : Cambridge University Press.
- O'Malley, J. and Chamot, A.V. (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. London : Macmillan.
- Pemberton, Richard; et al. (1996). *Taking Control : Autonomy in Language Learning*
Hong Kong. Hong Kong : Hong Kong University Press.
- Rathbone, Andy. (1995). *Multimedia & CD-ROM for Dummies*. 2nd ed, California : IDG Books Worldwide, Inc.
- Ryan, Stephen M. (1997). *Preparing students for independence : resources beyond the classroom*. London : Longman.
- Sheerin, Susan. (1997). *An exploration of the relationship between self-access and independent learning*. London : Longman.
- Star, Marion. (1994). *Learning to improve : evaluation self-access centres*. Hong Kong : Hong Kong University Press.
- Sturtridge, Gall. (1997). *Teaching and Learning in self-access centres : Changing roles*.
London : Longman.
- Tway, Linda. (1995). *Multimedia it Action*. California : Sapphire Pacific La Jolia.
- Ur, Penny. (1988). *Grammar Practice Activities*. Cambridge University Press.
- Vaughan, Tay. (1994). *Multimedia it Work*. California : Osborne McGraw-Hill.
- Wenden, Anita. (1986, May). Helping language learners think about learning, *ELT Journal*. 40(1) : 3-12

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตารางแสดงค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก
และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
แบบทดสอบของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้น

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (q)
1	0.66	0.34
2	0.57	0.43
3	0.70	0.30
4	0.66	0.34
5	0.70	0.30
6	0.56	0.44
7	0.59	0.41
8	0.60	0.40
9	0.61	0.39
10	0.66	0.34
11	0.60	0.40
12	0.62	0.38
13	0.52	0.48
14	0.60	0.40
15	0.62	0.38
16	0.69	0.31
17	0.43	0.57
18	0.61	0.39
19	0.56	0.44
20	0.52	0.48
21	0.64	0.36
22	0.63	0.37
23	0.54	0.46
24	0.50	0.50
25	0.53	0.47

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (q)
26	0.50	0.50
27	0.55	0.45
28	0.51	0.49
29	0.56	0.44
30	0.47	0.53

ค่าความเชื่อมั่น = 0.68

ภาคผนวก ข
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

คำชี้แจงในการทำแบบทดสอบ

- แบบทดสอบเป็นแบบตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
- จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
- ทำเครื่องหมาย **U** ลงในกระดาษคำตอบที่จัดไว้ให้

ตอนที่ 1 ประวัติผู้แต่ง, ที่มาของเรื่อง

1. ใครเป็นผู้ประพันธ์กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน และวันนักขัตฤกษ์

ก. รัชกาลที่ 1	ข. รัชกาลที่ 2
ค. รัชกาลที่ 3	ง. รัชกาลที่ 4
2. พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงมีพระนามเดิมว่าอะไร

ก. ดั่ง	ข. ทับ
ค. นิม	ง. พด
3. กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานกล่าวพาดพิงถึงใคร

ก. สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินี	ข. สมเด็จพระศรีสุริเยนทราบรมราชินี
ค. สมเด็จพระศรีสวรินทราบรมราชินี	ง. นางสนมกำนัล
4. สมเด็จพระศรีสุริเยนทราบรมราชินี มีความสำคัญอย่างไร

ก. ร่วมเสด็จประพาสทุกครั้ง	ข. ร้องบทเห่ได้ไพเราะจับใจ
ค. เป็นประธานในพิธีเห่เรือทุกครั้ง	ง. แต่งเครื่องเสวยไม่มีผู้ใดดีเสมอ
5. ผู้แต่งกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวานมิได้มีความสามารถพิเศษทางศิลปะสาขาใด

ก. ดนตรี	ข. นาฏศิลป์
ค. ประติมากรรม	ง. สถาปัตยกรรม
6. นอกจากกาพย์เห่ซึ่งใช้เป็นบทเรียนแล้วกาพย์เห่ของผู้ใดมีชื่อเสียงที่สุด

ก. รัชกาลที่ 5	ข. รัชกาลที่ 6
ค. เจ้าฟ้าธรรมาธิเบศ	ง. สมเด็จพระเจ้าบรมโกศ

7. ข้อใดมิใช่ฝีมือพระหัตถ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| ก. วัตถุอรุณราชวราราม | ข. ประติมากรรมพระพุทธรูปปางมารวิชัย |
| ค. เรือสุพรรณหงษ์ | ง. งานแกะสลักหน้าหุ่นพระรามพระลักษมณ์ |
8. ในการแต่งกายให้มีความเหมาะสมกับสถานที่ใดเป็นสำคัญ
- | | |
|--------------------|---------------------------|
| ก. คติชีวิต | ข. สภาพสังคม |
| ค. ความงามธรรมชาติ | ง. ความรู้สึกต่อหญิงคนรัก |
9. วัดประจำรัชกาล คือ
- | | |
|------------------------------|-------------|
| ก. วัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม | ข. วัดแจ้ง |
| ค. วัดพระศรีสรรเพชญ์ | ง. วัดโพธิ์ |
10. เครื่องดนตรีไทยชนิดใดที่ผู้แต่งทรงโปรดปรานมาก
- | | |
|-------------|-------------|
| ก. ระนาดเอก | ข. ซอวง |
| ค. จะเข้ | ง. ซอสามสาย |

ตอนที่ 2 คำประพันธ์, จันท์ลักษณะ

1. ภาพยนตร์ให้ชมเครื่องควาหวานแต่งด้วยคำประพันธ์ชนิดใด

ก. โคลงสี่สุภาพและกลอนสุภาพ	ข. ร่ายสุภาพและกาพย์ยานี
ค. กลอนสุภาพและร่ายสุภาพ	ง. โคลงสี่สุภาพและกาพย์ยานี
 2. ข้อใดเป็นของควาที่รับประทานเป็นของว่าง

ก. ก้อยกุ่ม	ข. ลำเตี้ยง	ค. หมูแนม	ง. ลูกเอิ้น
-------------	-------------	-----------	-------------
 4. ข้าวหุงปรุอย่างเทศ รสพิเศษใส่ลูกเอิ้น”
อาหารตามข้อความนี้น่าจะได้แก่ออาหารข้อใดในปัจจุบัน

ก. ข้าวย่า	ข. ข้าวชอย	ค. ข้าวหมกไก่	ง. ข้าวคลุกกะปิ
------------	------------	---------------	-----------------
 5. อาหารชนิดใดที่ถูกเปรียบเทียบกับเป็นของเสวยในเมืองสวรรค์

ก. เทโพ	ข. รังนก	ค. ไตปลา	ง. ก้อยกุ่ม
---------	----------	----------	-------------
 6. จงจับคู่เครื่องปรุงที่มีความสัมพันธ์กับ “แกงคว่ำส้ม”

ก. ระกำ	ข. ลูกเอิ้น	ค. เนื้อสด	ง. แสร้งว่า
---------	-------------	------------	-------------
 7. จงจับคู่เครื่องปรุงที่มีความสัมพันธ์กับ “ไตปลา”

ก. ระกำ	ข. ลูกเอิ้น	ค. เนื้อสด	ง. แสร้งว่า
---------	-------------	------------	-------------
 8. การแต่งคำประพันธ์ประเภทโคลง ถ้าไม่มีคำเอกจะใช้คำประเภทใดแทน

ก. คำตาย	ข. คำเป็น	ค. คำโทโทษ	ง. คำสุภาพ
----------	-----------	------------	------------
- ผักโถมซื้อเพราะพ้อง เป็นโถมน้อยฤาโถมไหน
 ผักหวานชานทรวงใน ใครครวญรักผักหวานนาง
9. คำประพันธ์นี้มีลักษณะเด่นในทางใด

ก. อาหาร	ข. นางงาม	ค. ความรัก	ง. หญิงที่รัก
----------	-----------	------------	---------------
 10. คำที่ขีดเส้นใต้คู่ใดไม่ใช่สัมผัสใน

ก. หมูแนม <u>แหลมเลิศรส</u>	ข. <u>พร้อมพริก</u> สดใบทองหลาง
ค. พิศ <u>ห่อเห็น</u> รางซาง	ง. ห่าง <u>ห่อหวาน</u> ปวนใจโหย

ตอนที่ 3 โวหาร, คำศัพท์

1. ใบโศกบอกโศกครวญให้พี่เคร่าเจ้าดวงใจ

คำว่า เคร่า หมายความว่าอะไร

- ก. คิดถึง ข. บอก ค. รอ ง. รำพัน

2. คำประพันธ์ต่อไปนี้ ข้อใดกวีใช้โวหารที่เรียกว่า “อติพจน์”

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| ก. มัสมันแกวแก้วตา | หอมยี่ห่วยรสร้อนแรง |
| ข. ดับเหล็กกลวกล่อนดัม | เจื่อน้ำตัมโรยพริกไทย |
| ค. ก้อยกึ่งปรุปรุประทีน | วางถึงลิ้นดินแดโดย |
| ง. เหลือรู้หมูป่าตัม | แกงคั่วส้มใส่ระกำ |

ข้อความต่อไปนี้ มีลักษณะเด่นตรงกับข้อใด

3. เทโพพื้นเนื้อท้อง เป็นมันย่องล่องลอยมัน

นำชดสรสครามครัน ของสวรรค์เสวยรมย์

- ก. สัมผัส ข. ภาพพจน์
ค. คำคมคาย ง. การเปรียบเทียบ

4. ข้อใดผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีประพันธ์ต่างจากข้ออื่น

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| ก. ย่ำไห้ญใส่สารพัด | วางจานจัดหลายเหลือตรา |
| รสดีด้วยน้ำปลา | ญี่ปุ่นล้ำย้าวนใจ |
| ข. ล่าเตียงคิดเตียงน้อง | นอนเตียงทองท่าเมืองบน |
| ลดหลั่นชั้นขอบกล | ยลอยากนิทรคิดแนบนอน |
| ค. เห็นห่มรุ่มทรวงเศร้า | รุ่มรุ่มเร้าคือไฟฟอน |
| เจ็บไกลใจอาวรณ์ | ร้อนรุ่มรุ่มกลุ้มกลางทรวง |
| ง. ผักโถมชื้อเพราะพริ้ง | เป็นโถมน้องฤาโถมไหน |
| ผักหวานชานทรวงใน | ใคร่ครวญรักผักหวานนาง ฯ |

5. ช้ำช้ำพล่าเนื้อสด

คิดความยามถนอม

กลวิธีใดของผู้ประพันธ์ไม่ปรากฏในกาพย์บทนี้

- ก. ใช้สัมผัสพยัญชนะ ข. ใช้คำซ้อน
ค. ใช้คำซ้ำ ง. ใช้คำสุ่ หลุ

ฟังปรากฏรสเห็นหอม

สนิทเนื้อเจือเสาวคนธ์

6. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ทำให้เกิดมโนภาพ (ภาพพจน์)

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| ก. ก้อยกึ่งปรุ่งประทีน | วางถึงลันดินแด่โดย |
| ข. เทโพพื้นเนื้อท้อง | เป็นมันย่องล่องลอยมัน |
| ค. ไตปลาเสแสรงว่า | ดูจวจากกระบิดกระบวน |
| ง. เห็นห่มห่มทรวงเศร้า | รุ่มรุ่มเร้าคือไฟฟอน |

7. บทประพันธ์ในข้อใดใช้กลวิธีการแต่งแบบอุปมา อุปมัย

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| ก. ไครหุงปรุ่งไม่เป็น | เช่นเชิงมิตรประติษฐ์ท่า |
| ข. รอยแจ้งแห่งความขำ | ข้าทรวงเศร้าเจ้าตราตรอม |
| ค. รังนกนึ่งน่าชด | โอซารสกว่าทั้งปวง |
| ง. ไตปลาเสแสรงว่า | ดูจวจากกระบิดกระบวน |

8. ข้อใดผู้ประพันธ์ใช้กลวิธีประพันธ์กล่าวถึงหญิงคนรักต่างจากข้ออื่น

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| ก. เห็นห่มห่มทรวงเศร้า | รุ่มรุ่มเร้าคือไฟฟอน |
| เจิบไกลในอวารณ์ | ร้อนรุ่มรุ่มกลุ้มกลางทรวง |
| ข. รังนกนึ่งน่าชด | โอซารสกว่าทั้งปวง |
| นกพรากจากรังรวง | เหมือนเรียมร้างห่างห้องหวน |
| ค. หมูแหมแหลมเลิศจรส | พร้อมพริกสโตบทองกลาง |
| พิศห่อเห็นรางซาง | ห่างห่อหวนป่วนใจโหย |
| ง. ผักโถมชื้อเพราะพริ้ง | เป็นโถมน้องถุกโถมไหน |
| ผักหวานชานทรวงใน | ใคร่ครวญรักผักหวานนาง ฯ |

9. บทประพันธ์ในข้อใดใช้กลวิธีการแต่งแบบอุปมา อุปมัย

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| ก. ผักโถมชื้อเพราะพริ้ง | เป็นโถมน้องถุกโถมไหน |
| ข. ใบโศกบอกโศกครวญ | ให้พี่เศร้าเจ้าดวงใจ |
| ค. นกพรากจากรังรวง | เหมือนเรียมร้างห่างห้องหวน |
| ง. ชายใดได้กลิ่นแกง | แรงอยากให้ไผ่ผันหา |

10. บทประพันธ์ในข้อใดไม่ได้ใช้กลวิธีพรรณนาภาพพจน์ของอาหาร

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| ก. หมูแหมแหลมเลิศจรส | พร้อมพริกสโตบทองกลาง |
| ข. เทโพพื้นเนื้อท้อง | เป็นมันย่องล่องลอยมัน |
| ค. มีสมันแกงแก้วตา | หอมยี่ห่วยรสร้อนแรง |
| ง. ลำเตี้ยงคืดเตี้ยงน้อง | นอนเตี้ยงทองท่าเมืองบน |

ภาคผนวก ค
แบบประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินผลบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้านเนื้อหา
เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

ผู้ประเมิน _____

ตำแหน่ง _____ ระดับ _____

สังกัด _____

คำชี้แจง : โปรดแสดงความคิดเห็น โดยการทำเครื่องหมาย X ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน

คำอธิบายระดับความคิดเห็น

5 หมายถึง ดี/ เหมาะสมมาก

4 หมายถึง ดี/ เหมาะสม

3 หมายถึง ดี/ เหมาะสมพอใช้

2 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ไม่ได้คุณภาพ

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา					
2	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา					
3	ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดมุ่งหมาย					
4	ความชัดเจนของเนื้อหา					
5	ความเหมาะสมลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา					
6	ความถูกต้องของการใช้ภาษา					
7	ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
8	ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง					
9	ความเหมาะสมของระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา					

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินผลบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

เรื่องกาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน

ผู้ประเมิน _____

ตำแหน่ง _____ ระดับ _____

สังกัด _____

คำชี้แจง : โปรดแสดงความคิดเห็น โดยการทำเครื่องหมาย X ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน

คำอธิบายระดับความคิดเห็น

5 หมายถึง ดี/ เหมาะสมมาก

4 หมายถึง ดี/ เหมาะสม

3 หมายถึง ดี/ เหมาะสมพอใช้

2 หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 หมายถึง ไม่ได้คุณภาพ

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ตัวอักษรและภาพ					
1	รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2	ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
3	สีของตัวอักษร					
4	สีของพื้นหลังของบทเรียน					
5	สีของภาพและกราฟิก					
	เสียง					
6	เสียงบรรยาย					
7	ระดับของเสียงบรรยาย					
8	ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
9	เสียงเพลงประกอบ					
10	ระดับของเสียงเพลงประกอบ					
11	เสียงประกอบ					
12	ระดับของเสียงประกอบ					

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ภาพประกอบ					
13	ความชัดเจนของภาพประกอบ					

14	ความน่าสนใจของภาพประกอบ					
15	ขนาดของภาพประกอบในการนำเสนอ					
16	การสื่อความหมายของภาพประกอบ					
17	ความสอดคล้องของภาพและเนื้อหา					
การออกแบบบทเรียนและปฏิสัมพันธ์						
18	การควบคุมบทเรียน					
19	การออกแบบหน้าจอของบทเรียนโดยรวม					
20	รูปแบบรายงานผลคะแนนของแบบฝึกหัด					
21	ความชัดเจนของคำสั่งในแบบฝึกหัด					
22	ความน่าสนใจของบทเรียน					
23	รูปแบบในการดำเนินการเรียน					
24	ความเหมาะสมของจำนวนกรอบภาพ					
25	ความน่าสนใจในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก ง
ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์



[เข้าสู่หน้าหลัก]

กาพย์ห่อชมเครื่องดองหวาน



กาพย์ห่อมดรี่องดาวหวาน



กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

จุดประสงค์การเรียนรู้ตอนที่ ๑

๑. บอกประวัติความเป็นมาของกาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน (ดาวงา)
๒. บอกชื่อและประวัติผู้แต่งได้ (ดาวงา)
๓. บอกวัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหารการกินของไทยได้ (การวิเคราะห)
๔. บอกสิ่งที่ผู้แต่งพบเห็นแล้วเกิดความคิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ผ่านมามีได้ (ดาวงา)

หน้าแรก

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

กาพย์ห่ชมเครื่องนี้เป็นพระราชนิพนธ์ ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย สันนิษฐานว่าทรงพระราชนิพนธ์ในรัชสมัยรัชกาลที่ ๑ เพื่อเชิดชมตีพระหัดในการแต่งเครื่องเสวย ของสมเด็จพระศรีสุริเยนทราบรมราชินี

ความมุ่งหมาย

ใช้ เป็นบทเพลงพระราชนิพนธ์ เวลาเสด็จประพาสที่ไม่ใช่พระราชนิพนธ์

ที่มาของเรื่อง

แต่งด้วยกาพย์ห่ เริ่มด้วยโคลงสี่สุภาพหนึ่งบท

เกริ่นความแล้วใช้กาพย์ยานีหลาย ๆ บทขยายความ

จุดเด่น

เป็นวรรณคดีที่สวยงามไพเราะ แล้วสะท้อนอารมณ์ออกมาซึ่งให้ความรู้เกี่ยวกับ สภาพสังคมในเวลานั้น



หน้าแรก

ภาพยนตร์เรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ประวัติผู้แต่ง

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ ๒ แห่งพระบรมราชวงศ์จักรี ทรงเป็นพระราชโอรสในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกย์ และสมเด็จพระอมรินทราบรมราชินีและเสด็จขึ้นครองราชย์เมื่อวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๓๑๐ ณ ตำบลอัมพวา อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ขณะนั้นพระราชบิดายังดำรงตำแหน่งเป็น หลวงกระบัตร เมืองราชบุรี และพระราชมารดาเป็นหญิงสามัญชาวดาบอัมพวา ชื่อว่า นาค

เมื่อทรงพระเยาว์ ได้ทรงศึกษาในสำนักพระวันรัต (ทองอยู่) ณ วัดบางหัวใหญ่ ปีพ.ศ. ๒๓๒๕ ได้รับสถาปนาเป็นเจ้าฟ้ากรมหลวงวชิรสุนทร ในปีพ.ศ. ๒๓๓๑ ได้ทรงผนวช ณ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และประทับที่วัดสมอกลาย (ปัจจุบันคือ วัดราชาธิวาส) ๑ พรรษา



หน้าแรก

หน้าต่อไป

ภาพยนตร์เรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ต่อมา พ.ศ. ๒๓๔๙ ได้ทรงดำรงตำแหน่งกรมพระราชวังมโหสถตามงคล เสด็จขึ้นครองราชย์ต่อจากพระราชบิดาในปี พ.ศ. ๒๓๕๒ มีมเหสีทรงพระนามว่า กรมสมเด็จพระศรีสวรินทราบรมราชินี พระองค์ทรงครองราชย์อยู่ ๑๕ ปี เสด็จสวรรคตในปี พ.ศ. ๒๓๖๔

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ ๒) ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ นักรบ นักแต่งเพลง และกวี พระองค์ทรงได้ออกไปในกองทัพ กับพระราชบิดาเพื่อทำสงครามกับพม่าตั้งแต่ยังทรงพระเยาว์ ในสมัยของพระองค์เองทรงยกกองทัพออกรบกับพม่า จนพม่าพ่ายแพ้กลับไป จากนั้นไทยไม่มีสงครามกับพม่าอีกเลย

ดังนั้นช่วงระยะเวลา ๑๕ ปีที่พระองค์ครองราชย์อยู่นั้น นับว่าประเทศไทยอยู่อย่างสงบสุข ว่างเว้นจากสงคราม พอที่พระองค์จะทรงทำนุบำรุงประเทศชาติในด้านศิลป วรรณคดี และสถาปัตยกรรมได้เต็มที่



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่อชมเดี๋ยวดาวหวาน



ดาวทิพย์

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

วรรณคดีในสมัยพระองค์รุ่งเรืองที่สุด และถือเป็นแบบฉบับอันยอดเยี่ยมไม่ว่าจะเป็นคำกลอน ละครุณกละครโน โสกา นิราศ กาพย์ ฉันท์ สิลิธ โครงสิสุภาพหรือโคลงฉันท์ ในทางนาฏศิลป์ การขับร้องการละครจนถึงขั้นมาตรฐานทั้งในคำร้องและทำนองเจ้าพระองค์ได้ทรงพระราชนิพนธ์วรรณกรรมไว้มากมายเรื่องคือ

- เสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนนางดอน
- บทละครเรื่องอิเหนา
- บทละครเรื่องไชยเชษฐา สังข์ทอง คาวี ไกรทอง มณีพิชัย
- กาพย์เห่ชมเครื่องคาวหวาน
- บทพากย์โขน ตอน พรหมพักตร์ นาคบาท นางลอยและเอราวัณ



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่อชมเดี๋ยวดาวหวาน



ดาวทิพย์

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ทางด้านสถาปัตยกรรม

วัดแจ้งได้รับการบูรณะปฏิสังขรณ์ใหม่ ทั้งพระอารามโดยพระเจ้าลูกยาเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงอิศรสุนทร (พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย) เมื่อครั้งยังดำรงพระอิสริยยศเป็นพระโอรส แต่สำเร็จเพียง กุฏิสงฆ์ที่สิ้นรัชกาลที่ ๑ ใน พ.ศ. ๒๓๕๒ ครั้นเมื่อเสด็จขึ้นครองราชสมบัติ จึงโปรดให้สร้างพระอุโบสถ และพระวิหารต่อมาแล้ว เสร็จพร้อมทั้งทรงปั้นหุ่นพระรูป ด้วยฝีพระหัตถ์ ของพระองค์เอง และโปรดให้หล่อขึ้นประดิษฐานเป็นพระประธานในพระอุโบสถ และพระราชทานนามวัดใหม่ว่า "วัดอรุณราชวราราม"

วัดอรุณราชวรารามมหาวิหาร ถือเป็นวัดประจำรัชกาลที่ ๒ กรมศิลปากรได้ประกาศขึ้นทะเบียน โบราณสถานสำคัญของชาติโดยประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๖๖ เมื่อวันที่ ๒๒ พฤศจิกายน พ.ศ. ๒๔๙๒



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยนตร์เรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ในด้านภูมิภาครวม ทรงแกะสลักประติมากรรม ภาพ
วรากรรม ก็มีได้ทราบกับแพร่ หลากว่าเป็นผีพระพิสด
เพ่งจะมีการเขียนบอกกล่าวเล่ากันไม่ถนัด แต่ผู้ที่
ได้เห็นก็ได้บอกความประสงค์ลงนามกันมา หลาก
ชาวอยุธยา การแกะสลักหน้าพระวรากรรม พระลักษมณ์
ได้นำมาแสดงเมื่อคราวฉลองวันพระราชสมภพ
วันครบรอบร้อยปี (องค์การ ศึกษา สหประชาชาติจัด
เมื่อพ.ศ. ๒๕๑๑) ใครเห็นก็ว่าได้ที่จะสรรเสริญ
ความงามของศิลปกรรมสองชิ้นนั้น



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

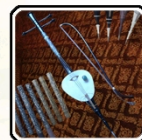
ภาพยนตร์เรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ทางด้านดนตรีนั้น พระองค์ทรงโปรดดนตรีไทยมาก
โดยเฉพาะอย่างยิ่งซอสามสาย เป็นเครื่องดนตรีที่
พระองค์โปรดปรานมาก ถึงกับพระราชทาน “ตราภูมิ
คุ้มท้าว” แก่เจ้าของสวนที่ทะเลสาบพริ้วชนิดที่ใช้ทำ
กะโหลกซอสามสายได้เพื่อมิต้องเสียภาษีอากร ซอสาม
สายที่เป็นต้นสู่พระพิสดนั้น ทรงพระราชทาน นามว่า
“ซอสามฟ้าพาด” เมื่อว่างจากพระราชกิจพระองค์มัก
จะทรงโปรดซอสามสายอยู่เสมอ ถ้าไม่ทรงว่างก็จะทรง
เดี่ยวด้วยพระองค์เอง มีเรื่องเล่ากันว่า คืนหนึ่งหลัง
จากที่ได้ทรงซอสามสายอยู่จนดึก แล้วเสด็จเข้าที่บรร
ทมก็ทรงสุบินว่า พระองค์เสด็จพระราชดำเนินไปใน
สถานที่แห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นสถานที่สวยงามมากและได้
ทอดพระเนตร เห็นดวงจันทร์ลอยเข้ามาใกล้พระองค์
สาดแสงสว่างไสวไปทั่วบริเวณ ทันใดนั้นก็พลันได้ทรง
สดับเสียงดนตรีที่ไพเราะไพเราะเสนาะกรรณ เป็นอย่าง
ยิ่งจึงเสด็จประทับทอดพระเนตรก็ทึ่งในฝีมือและ
ทรงสดับเสียงดนตรี อันไพเราะด้วยความเพลิดเพลิน
เพลิน จริยพระราชหฤทัย



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ตอบ ก ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ครั้นแล้วดวงจันทร์ก็เริ่มถอยห่าง ออกไปในท้องฟ้า พร้อมกับเสียงดนตรีก็หยุดยั้ง ห้างจณเสียงหายไปที่ทางดินบรรทม เมื่อพระองค์ทรงตื่นจากพระบรรทมแล้ว เสียงดนตรีในทางสุนันทังวางอยู่ในพระโสรจ จึงโปรดให้ตามพนักงานดนตรีเข้ามา ต่อเพลงไว้ แล้วพระราชทานนามว่า “เพลงพหลันลอยเลื่อน” หรือ “บุหลันลอยฟ้า” หรือบางทีเรียกว่า “เพลงสรรเสริญพระจันทร์” มีนักดนตรีจำสิบมาจนบัดนี้ แต่เป็นกิริยากันดีในชื่อว่า “เพลงทรงพระสุนัน” และเคยใช้เป็นเพลงสรรเสริญพระบารมีในสมัยหนึ่ง ต่อมาผู้แต่งเพลง สรรเสริญพระบารมีเป็นอย่างอื่นหรือเป็นทำนองแข็งขัน จึงเรียกเพลงทรงพระสุนันที่ใช้เป็นเพลงสรรเสริญพระบารมีนั้นว่า “เพลงสรรเสริญพระบารมีไทย”



เพลงพหลันลอยเลื่อน

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ตอบ ก ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้ทรงทำคุณประโยชน์แก่ประเทศชาติอย่างใหญ่หลวง ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่เป็นทั้งนักรบ นักปราชญ์ และมีพระปรีชาสามารถยอดเยี่ยมในทางกวี และ ทางดนตรี ยามว่างจากการปกครองนคร ได้ทรงทำนุบำรุง บ้านเมือง ทางด้านศาสนา การศึกษา ศิลปะ และวรรณกรรม โดยทรงเป็นผู้นำด้วยพระองค์เอง ประกอบกับสมัยนั้นมีกวีเอกหลายคน เช่น สุนทรภู่ สมเด็จพระปรมานุชิตชิโนรส นายอินทรีศรีเบศร์ (อิน) เป็นต้น รัชสมัยของพระองค์ได้รับการยกย่องว่าเป็น ยุคทองแห่งวรรณคดี



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

ใครเป็นผู้ประพันธ์กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน
และวันนักขัตฤกษ์?

- ☐ รัชกาลที่ ๑
- ☒ รัชกาลที่ ๒
- ☐ รัชกาลที่ ๓
- ☐ รัชกาลที่ ๔

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงมี
พระนามเดิมว่าอะไร?

- ☐ ดั่ง
- ☐ กับ
- ☐ จิม
- ☐ พด



กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๑

ที่มาของเรื่อง
ประวัติผู้แต่ง
แบบฝึกหัด

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวานกล่าวพาดพิงถึงใคร?

☐
☐
☐
☐

สมเด็จพระพิชิตพระบรมราชินี

สมเด็จพระสุริเยนทราบรมราชินี

สมเด็จพระศรีสวรินท

นางสนมกำนัล



กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน

ทำเนียบดัดดึกษาคันฉะ

๑. รูปแบบการประพันธ์
๒. คำประพันธ์
๓. ความหมายคำประพันธ์



ตอนที่ ๑



ตอนที่ ๒



ตอนที่ ๓



ตอนที่ ๔

แบบทดสอบ

คำแนะนำ

ผู้จัดทำ

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์
คำประพันธ์
ความหมายคำประพันธ์
แบบฝึกหัด

จุดประสงค์การเรียนรู้ตอนที่ ๒

๑. บอกชื่อหรือชนิดของอาหารดาวได้ (ดาวเนื้อมะพร้าว)
๒. บอกลักษณะคำประพันธ์ในการแต่งเรื่องได้ (การวิเศษ)
๓. บอกความสัมพันธ์ระหว่างอาหารต่างชนิดหรืออาหารหลักกับส่วนประกอบได้ (ดาวเนื้อมะพร้าว)
๔. อ่านทำนองสลับ: คำประพันธ์ที่กำหนดได้ (การนำไปใช้)
๕. ถอดคำประพันธ์เป็นร้อยแก้วที่สละสลวยได้ (การนำไปใช้)
๖. บอกการพรรณนาเรื่องหรือระหว่างเรื่องดาวกับหญิงคนรักได้ (ดาวเนื้อมะพร้าว)

หน้าแรก

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน

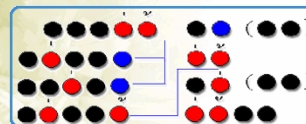


ตอนที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์
คำประพันธ์
ความหมายคำประพันธ์
แบบฝึกหัด

ข้อบังคับของโคลงสี่สุภาพ (สังเกตจากแผนผัง)

๑. บทหนึ่งมี ๔ บาท ๑ บาทมี ๒ วรรค เรียกว่า วรรคหน้า และวรรคหลัง
๒. วรรคหน้าของทุกบาท มี ๔ พยางค์ วรรคหลังของบาทที่ ๑ - ๓ มี ๒ พยางค์ ยกเว้นบาทที่ ๔ มี ๔ พยางค์ สามารถท่องจำแนวเพลงนี้ได้ดังนี้
- คำสร้อย จะมีในบาทที่ ๑ และ ๓ มี ๒ พยางค์เป็นคำ ๒ พยางค์ ที่ลงท้ายด้วย นา แส เฮย เพื่อรับคำ ต่อคำ เชื่อมคำ เพื่อให้เพราะวรรคหลังของบาทสุดท้าย หากจะให้เกิดความไพเราะในการอ่านนิยมลงเสียง ฟ้า



หน้าแรก

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

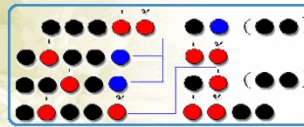
ความหมายคำประพันธ์

แบบฝึกหัด

๓. มีตำแหน่งสี่ตามเส้นโยง
๔. บังคับรูปวรรณยุกต์ เอก โท ๔ ตามตำแหน่ง
ในแผนผัง
๕. การเรียงที่ไม่สามารถหาพยางค์ ที่มีวรรณยุกต์
ตามต้องการได้ให้ใช้ตำแหน่งดังนี้

ตำแหน่งเอก

๑. ใช้คำตายแทนคำคือคำที่ ประสมด้วยสระ
เสียงสั้นไม่มีตัวสะกด หรือคำที่มีตัวสะกดในมาตรา
แม่ก กแม่ก และแม่กบ (วิธีจำ คือคนที่ เป็น กบด
ต้องถูกฆ่าตาย)



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

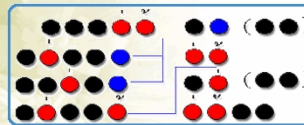
ความหมายคำประพันธ์

แบบฝึกหัด

๒. เอกโทษ คือ คำที่ผู้แต่งทำให้เป็นรูป วรรณยุกต์
เอก ซึ่งตามความหมาย เดิมเป็นรูป วรรณยุกต์อื่น
เช่น นา ซึ่งในความหมายจะหมายถึง ถึงหน้าตา
แต่จำเป็นต้องใช้คำว่า นา แทนเพราะตำแหน่งบังคับ
วรรณยุกต์เอก จึงเรียกว่า เอกโทษ เช่น กองนา
ซึ่งหมายถึง กองหน้า

ตำแหน่งโท

ใช้โทแทนได้เท่านั้น โทโทษ คือ คำที่ผู้แต่ง
ทำให้เป็นรูปวรรณยุกต์โท ซึ่งตามความหมายเดิม
เป็นรูปวรรณยุกต์อื่น เช่น คำว่า เหล้า เป็นคำโท
โทษของคำว่า เล้า คำว่า ชมผู้ เป็นคำโทโทษของ
คำว่า ชมผู้



หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

ความหมายคำประพันธ์

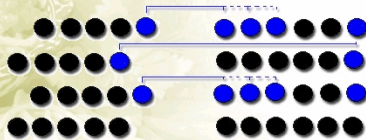
แบบฝึกหัด

กาพย์ยานี

ได้ชื่อว่ายานี ๑๑ เพราะ จำนวนพยางค์ใน ๒ วรรค หรือ ๑ บรรทัดรวมได้ ๑๑ พยางค์ ๑ บาท มี ๔ วรรค วรรคหน้า ๔ พยางค์ วรรคหลัง ๖ พยางค์

สัมผัสระหว่างวรรคใน ๑ บาท มีสัมผัส ๒ คู่ ซึ่งเกิดจากแผนผังและตัวอย่าง

สัมผัสระหว่างบาทพยางค์สุดท้ายของบทต้น สัมผัสกับพยางค์สุดท้ายของวรรคที่ ๒ ของบทถัดไป



หน้าแรก

ย้อนกลับ

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

ความหมายคำประพันธ์

แบบฝึกหัด



กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน

บทพระราชนิพนธ์
พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ผู้จัดทำ: คณิศร์ งามนุกุล

หน้าแรก

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

ความหมายคำประพันธ์

แบบฝึกหัด

คำประพันธ์

แกงไก่มีกลิ่นเนื้อ
หอมเยื่อราสจน
ขายได้บุรีโกมลบุญชัย
แรงอย่าทอดัดซ่อน

นพคุณ พิเอย
เจียมร้อน
พิศวาส หวังนา
อกให้หวานแสงง

คำแปล

หน้าแรก

หน้าต่อไป

กาพย์ห่อชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๒

รูปแบบคำประพันธ์

คำประพันธ์

ความหมายคำประพันธ์

แบบฝึกหัด

คำประพันธ์

แกงไก่มีกลิ่นเนื้อ
หอมเยื่อราสจน
ขายได้บุรีโกมลบุญชัย
แรงอย่าทอดัดซ่อน

นพคุณ พิเอย
เจียมร้อน
พิศวาส หวังนา
อกให้หวานแสงง

คำแปล

แกงไก่ และ มีกลิ่นเนื้อ ใส่เยื่อราสจนเผ็ดร้อน
ขายได้บุรีโกมลบุญชัยในหน้าคนทำ

หน้าแรก

หน้าต่อไป



ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลวิธีในการประพันธ์
คำศัพท์
แบบฝึกหัด

จุดประสงค์การเรียนรู้ตอนที่ ๓

๑. บอกความหมายของคำศัพท์และข้อความที่กำหนดให้ได้ (ดาวหวานใจ)
๒. บอกกลวิธีในการแต่งได้ (การวิเคราะห์)
๓. บอกกลุ่มคำที่เป็นคำเรียงธรรมดาและคำประสมได้ (ดาวหวานใจ)
๔. บอกคำประสมและคำซ้อนได้ (ดาวหวานใจ)

หน้าแรก

ภาพยี่ห่ชมเดรื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลวิธีในการประพันธ์
คำศัพท์
แบบฝึกหัด

๒. การแต่งกลอนสุภาพ ซึ่งสำคัญมากในบทกวีนิพนธ์ไทย
การนิยมการแต่งกลอนสุภาพใน ซึ่ง เป็นกลอนสุภาพและกลอนสุภาพ
พยางค์ (กลอนสุภาพ)

สัมผัสสระ

ทบทวนบทกลอนสุภาพ หรือบทกลอนสุภาพ
ที่แต่งขึ้นจากกลอนสุภาพ

สัมผัสพยัญชนะ (สัมผัสอักษร)

ทบทวนบทกลอนสุภาพ หรือบทกลอนสุภาพ
ที่แต่งขึ้นจากกลอนสุภาพ

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๓

กลอนสุภาพประพันธ์

คำศัพท์

แบบฝึกหัด

๓. ใช้คำที่ทำให้เกิดนิมิต (ภาพพจน์) ควรเลือกใช้ภาพพจน์เพื่อสร้างภาพ ให้เกิดความติดลอคจน เพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ หรือความรู้สึกของผู้่าน รวมทั้งแสดงอารมณ์ ความรู้สึก อย่างแท้จริงของผู้เขียน ภาพพจน์จะทำให้งานเขียน มี อรรถรสมากขึ้น และแสดงลีลาการเขียนของผู้เขียนแต่ละคน บทความทุกชนิดสามารถใช้ภาพพจน์ได้ตามความเหมาะสม เช่น อุปมา อุปไมย การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ สัญลักษณ์ อัดพจนูปถัมภ์

๓.๑ การเปรียบเทียบแบบอุปมา (Simile)

การเปรียบเทียบแบบอุปมา คือการเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นภาพ หรือเกิดความรู้สึกชัดเจน จึงต้องนำสิ่งอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาช่วยอธิบาย หรือเชื่อมโยงความคิด โดยมีคำมาช่วยเชื่อม คือ ดูจ ด้ง ราว กล เหมือน ปาน ประหนึ่ง ราวกับ เปรียบ อุปมามีปรากฏในวรรณคดีเรื่องต่างๆ

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ฉบับที่ ๓

กลอนสุภาพประพันธ์

คำศัพท์

แบบฝึกหัด

๓.๒ การเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์ (Metaphor)

การเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์ เป็นการเปรียบเทียบที่ลึกซึ้งกว่าอุปมา เพราะเป็นการนำลักษณะ อากักรของสิ่งหนึ่งไปใช้กับอีกสิ่งหนึ่งที่ไม่เหมือนกันเลย การเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์นั้นเป็นการนำ "คุณสมบัติ" ของสิ่งของมาเปรียบเทียบกัน มิใช่การดู "คุณลักษณะ" อุปลักษณ์อาจเปรียบเทียบโดยไม่มีตัวเชื่อม หากมีก็จะใช้คำว่า "เป็น เท่า คือ" มาเชื่อมโยง

๓.๓ การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia)

การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติมีส่วนช่วยให้ บทความกระฉoไพเราะ น่าฟังยิ่งขึ้น

๔. สัญลักษณ์

เป็นการนำสิ่งที่เป็นรูปธรรมมาแทนสิ่งที่เป็นนามธรรม หรืออาจกล่าวให้เข้าใจโดยง่ายคือ เป็นการอธิบายความหมายของ " สิ่งหนึ่ง " โดยต้องตีความ หรือต้องนำสิ่งอื่นที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงหรือเหมือนกันมาเปรียบ เพื่อให้เข้าใจคุณสมบัติของสิ่งนั้นอย่างถูกต้อง สัญลักษณ์จึงต้องมีการ " ตีความ " และมักจะใช้ในบทอิศราธิบาย เพื่อหลีกเลี่ยงการกล่าวถึงสิ่งที่มีพิ้งเปิดเผย เกี่ยวกับเรื่องของเพศสัมพันธ์

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลอนในการประพันธ์

คำศัพท์

แบบฝึกหัด

๓.๕ อติพจน์

เป็นการบรรยายหรือพรรณนาที่เกินจริงจึงไม่อาจนำข้อเท็จจริงไปจับ เพราะกว้างเกินไป เพื่อเน้นข้อความที่กล่าวให้มีน้ำหนักยิ่งขึ้น และแสดงอารมณ์ที่ลึกซึ้งกว่าปกติ เพื่อสร้างอารมณ์ สะเทือนใจแก่ผู้อ่าน ผู้ดู ผู้ฟัง ดังปรากฏ ในวรรณคดีเรื่องต่าง ๆ ต่อไปนี้

๓.๖ บุคคลวิฆฐาน

เป็นการสมมติสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต สัตว์ พืช ปรากฏให้มีความรู้สึก และกระทำกริยาอาการได้ประหนึ่งคน อาจพูดจาปราศรัย เจ็บปวด รำร้อง โกรธแค้น ฯลฯ เหมือนที่มนุษย์ควรรู้สึก

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

กาพย์ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลอนในการประพันธ์

คำศัพท์

แบบฝึกหัด

๔. การกล่าวถึงความยิ่งใหญ่ที่รัก เป็นกลวิธีของ กวีไทยที่จะทำให้เกิด การสะเทือนอารมณ์ได้ เพราะคนทุกคนย่อมมีความรัก



รักใคร่เพราะหวัง
มีหวานช้ำทรงโฉม

เป็นโฉมดังดูโฉมไหน
ใคร่ใคร่รักใคร่หวานนาง ร

หน้าแรก

ย้อนกลับ

ภาพยี่ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลวิธีในการประพันธ์
คำศัพท์
แบบฝึกหัด

ศัพท์สำคัญ

นพคุณ ทองเนื้อแท้ เป็นทองชั้นดี ในที่นี้หมายถึงหญิงคนรัก
ภูมู กิ่ง
วางช้าง งาม
มีสมัน แกลงผัดอย่างมูสลิม ประดับด้วยเครื่องเทศ
ยี่หว้า ผลแห้งของไม้ล้มลุก ชนิดหนึ่ง ใช้เป็นเครื่องเทศบางที่เรียกว่า เขียนขาว
ยำใหญ่ กับข้าวชนิดหนึ่ง ใส่เครื่องยำและผักมากมาย
ดับเหล็ก ม้ามของหมู
หมูแนม ของกินใช้เนื้อหมูประสมกับข้าวคั่วปั้น
ก้อยกุ้ง อาหารคล้ายปลา ทำด้วยกุ้งสด
เทโพ ปลาน้ำจืดคล้ายปลาสวาย ไม่มีเกล็ด มีจุดดำ
อยู่เหนือคโสบอก พื้นลำตัวสีเขียว อาศัยอยู่ตามลำน้ำ
ทั่วไป
หมูเทโพ แกลงคั่วส้ม ใช้หมกกับผักนึ่ง
แกงขม เครื่องกินกับขนมจีนน้ำยาจะมีมะระกับผักนึ่ง
หั่นเป็นชิ้นเล็กๆ



หมูเทโพ

หน้าแรก

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห่ชมเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลวิธีในการประพันธ์
คำศัพท์
แบบฝึกหัด

ศัพท์สำคัญ

ล่อม แกลงคล้ายแกงคั่ว ใส่มะระกับปลาสด
ลูกเอ็น (ลูกเอ็ง) ไม่ลุ่มลูกมาจากเอ็นเดียวตอนได้
บางที่เรียกว่า เอลา กระวาน หรือกระวานเทศ
ลำเตียง (ลำเตียง) กับข้าวมีไข่ทำเป็นผัดหุ้มห่อไส้
สำหรับรับประทานเป็นคำๆ
หุ้ม ซองว่างทำด้วยไข่โรยเป็นร่างแหหุ้มไส้ ทำด้วย
กุ้ง
วังนาก รังนกแอ่นชนิดหนึ่ง แขน้ำมีลักษณะคล้ายวุ้น
โปลา ก้อนเนื้อที่อยู่ติดกับไส้ในท้องปลา นิยมปรุงยา
เป็นอาหารประเภทเครื่อง
แสร้งว่า อาหารจำพวกเครื่องขมทำด้วยกุ้ง ประคัลล่าย
ยาโปลา
ผักโถม ไม้ล้มลุกขึ้นในที่ชื้นแฉะ ลำต้นและกิ่งก้าน
สีม่วง ดอกเล็ก ๆ สีม่วงแกมชมพูกลางเหลือง ทุกส่วน
ของไม้มีกลิ่นหอม ใช้ปรุงอาหารและทำยาได้บางที่
เรียกว่ากระโถมหรือโถม



แกงอ่อมปลาดุก

หน้าแรก

ย้อนกลับ

หน้าต่อไป

ภาพยี่ห้อเครื่องดาวหวาน



ตอนที่ ๓

กลวิธีในการประพันธ์
คำศัพท์
แบบฝึกหัด

ศัพท์สำคัญ

โคก พรรณไม้ชนิดหนึ่ง ในอณานิธิ ชื่อว่าอ่อน เป็นเครื่อง

ขึ้นได้

ผักหวาน ไม้พุ่ม ยอดกินได้ มีทั้งชนิดผักหวานบ้าน

และผักหวานป่า

โคก พรรณไม้ชนิดหนึ่ง ในอณานิธิ ชื่อว่าอ่อน เป็นเครื่อง

ขึ้นได้

ผักหวาน ไม้พุ่ม ยอดกินได้ มีทั้งชนิดผักหวานบ้าน

และผักหวานป่า

หน้าแรก

ย้อนกลับ

ภาพยี่ห้อเครื่องดาวหวาน



แบบทดสอบ

คำแนะนำ : แบบทดสอบทั้งหมดมี ๓๐ ข้อ

๓๐ คะแนน ข้อสอบเป็นแบบเลือกตอบ

๔ ตัวเลือก จงเลือกข้อที่ถูกต้องที่สุด

มีเวลา ทั้งหมด ๓๐ นาที

ถ้าพร้อมแล้วก็เริ่มทำข้อสอบได้

เริ่มต้น

ยกเลิก

กาพย์ห่อชมเครื่องดองหวาน

แบบทดสอบ

“พักใจมื่อเพราะพ้อง เป็นใจมื่อชญาใจมื่อไหน
พักหวานช่นกรวงใบ ไตร่ตรวยรักพักหวานนาง”

คำประพันธ์นี้มีลักษณะเด่นในทางใด?

- ☐ อาหาร
- ☐ นางงาม
- ☐ ความรัก
- ☐ หญิงที่รัก

กาพย์ห่อชมเครื่องดองหวาน

แบบทดสอบ

นอกจากกาพย์ห่อซึ่งใช้เป็นบทเรียนแล้วกาพย์ห่อ
ของพู่ใจมีชื่อเสียงที่สุด?

- ☐ รัชกาลที่ ๕
- ☐ รัชกาลที่ ๖
- ☒ เจ้าฟ้าธรรมาธิเบศ
- ☐ สมเด็จพระเจ้าบรมโกศ

กาพย์ห่อชมเครื่องดองหวาน

แบบทดสอบ

การแต่งคำประพันธ์ประเภทโคลง ถ้าไม่มีคำเอก
จะใช้คำประเภทใดมาแทน?

- ☐ คำตาย
- ☐ คำเป็น
- ☐ คำทวิชน
- ☐ คำสุภาพ

กาพย์ห่อชมเครื่องดองหวาน

แบบทดสอบ



คะแนนสอบ

คุณได้ 24 คะแนน
อยู่ในเกณฑ์ ดี

หน้าแรก

ภาพยี่ห้อเครื่องดาวหวาน

แบบทดสอบ



คะแนนสอบ

คุณได้ 19 คะแนน
อยู่ในเกณฑ์ พอใช้

หน้าแรก

ภาพยี่ห้อเครื่องดาวหวาน

แบบทดสอบ



คะแนนสอบ

คุณได้ 6 คะแนน
อยู่ในเกณฑ์ ควรปรับปรุง

หน้าแรก



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ-ชื่อสกุล	นางสาวอรรวรรณ ทวีวิศิษฐ์
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ.2523
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	414 อ่อนนุช 10 สวนหลวง สวนหลวง กรุงเทพฯ 10250
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2537	มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนศรีวิกรม์
พ.ศ.2539	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
พ.ศ.2542	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) (คณะมนุษยศาสตร์) จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ.2549	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) (เทคโนโลยีการศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ