

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

สารนิพนธ์
ของ
ณิชวรณ จันอ้น

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตุลาคม 2551

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

สารนิพนธ์
ของ
ณิชวรณ จันอ้น

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตุลาคม 2551

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

บทคัดย่อ
ของ
ณิชาวรรณ จันอ้น

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ตุลาคม 2551

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ณิชาวรรณ จันอ้น (2551). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษา สารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง.

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี ให้มีคุณภาพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน จากการประเมินในภาคเรียนที่ 1 และ 2 ปีการศึกษา 2550 ที่ศึกษาอยู่ที่โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี จำนวน 21 คน โดยการประเมินจากคณะกรรมการประเมินทักษะการอ่านภาษาไทยของโรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี แบบประเมินทักษะด้านการอ่าน และแบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการเปรียบเทียบค่า t (t -test for dependent samples)

ผลการวิจัยได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมาก และคะแนนทักษะพื้นฐานด้านการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังใช้บทเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

THE DEVELOPMENT OF COMPUTER MULTIMEDIA INSTRUCTION FOR ENCOURAGING
STUDENTS' READING SKILL FOR THAI SUBSTANCE: A CASE STUDY OF
BANCHOMBUNG SCHOOL, CHOMBUNG DISTRICT, RATCHABURI PROVINCE

AN ABSTRACT

BY

NITCHAWAN CHAN-ON

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Educational Technology
at Srinakharinwirot University

October 2008

Nitchawan Chan-on. (2008). *The Development of Computer Multimedia Instruction for Encouraging Students' Reading Skill for Thai Substance: a Case Study of Banchombung School, Chombung District, Ratchaburi Province*. Master's Project, M.Ed. (Educational Technology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Asst. Prof. Dr. Rittichai Onming.

The purpose of this research is to develop the computer multimedia instruction for encouraging reading skill in Thai language substance for Prathomsuksa 1 students of Banchombung School, Chombung District, Ratchaburi Province.

The samples in this research is 21 Prathomsuksa 1 students of Banchombung School, Chombung District , Ratchaburi Province, who have reading problem and were evaluated reading skill in the first and second semester of academic year 2007 by the school committee of computer multimedia instruction on encourage students' reading skill for Thai substance for Prathomsuksa 1 student, Banchombung School.

The research instruments were the computer multimedia instruction that encouraged reading skill, Thai language substance, for Prathomsuksa 1 students of Banchombung School Chombung District, Ratchaburi Province, reading skill evaluation and qualitative computer multimedia instruction evaluation. The statistics for data analysis were percentage, mean, and t-test for dependent samples.

The results revealed that the computer multimedia instruction for encouraging reading skill for Thai language substance for Prathomsuksa 1 students of Banchombung School, Chombung District, Ratchaburi Province, were excellent qualified in both content and educational technology. The different points of reading skill between before and after using the computer multimedia instruction obtained at .01 level of statistical significant which was according to the hypothesis.

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจแก้ข้อบกพร่องต่างๆ จนแล้วเสร็จ และขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต และอาจารย์ ดร.กุศล อิศกุลย์ ที่กรุณาเป็นคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ และประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ พรสีมา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อลิศรา เจริญวานิช และผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยฤทธิ์ คงคาเพชร อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพัตรา ศรีสุวรรณ อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบุลย์ เปานิล อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่กรุณาให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะต่างๆ ด้านเทคโนโลยีการศึกษาที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ครูกัลยา เสือดี และครูลำจวน แสนคลัง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และ อาจารย์มานิช จันท์แจ่ม ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่ หัวหน้ากลุ่มงานนิเทศการบริหารและการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ราชบุรี เขต 1 ที่กรุณาให้คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขความถูกต้องทางด้านเนื้อหา ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ ครู และเจ้าหน้าที่โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา)ทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านสถานที่ และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

ท้ายสุด ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และเพื่อนๆ ทุกคนที่ได้มีส่วนช่วยเหลือ และให้กำลังใจที่ดีตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ประโยชน์และคุณค่าของสารนิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบให้แด่ บิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ณิชาวรรณ จันอัน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน.....	7
- ความหมายของการอ่าน.....	7
- จุดมุ่งหมายของการอ่าน.....	8
- ความสำคัญของการอ่าน.....	9
- จิตวิทยาการอ่าน.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน.....	12
- ความหมายของแบบฝึก.....	12
- ลักษณะของแบบฝึกทักษะการอ่าน.....	12
- ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะการอ่าน.....	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	14
- ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	14
- องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	14
- ประเภทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	16
- ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในด้านการศึกษา.....	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย.....	18

สารบัญ (ต่อ)

บทที่

หน้า

2 (ต่อ)

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้วยตนเอง..... 20

- ความหมายของการศึกษาด้วยตนเอง..... 20

- จุดประสงค์ของการศึกษาด้วยตนเอง..... 20

3 วิธีการดำเนินการวิจัย..... 23

การกำหนดประชากร..... 23

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 23

วิธีดำเนินการวิจัย..... 27

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 28

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 29

ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย..... 29

การวิเคราะห์ผลการวิจัย..... 32

5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 33

ความมุ่งหมายของการวิจัย..... 33

ความสำคัญของการวิจัย..... 33

ขอบเขตของการวิจัย..... 33

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 34

สรุปผลการวิจัย..... 34

การอภิปรายผล..... 34

ข้อเสนอแนะ..... 36

บรรณานุกรม..... 38

ภาคผนวก..... 41

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์..... 67

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ทางด้านเนื้อหา.....	29
2	แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ ทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา.....	30
3	ผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะด้านการอ่านก่อนและหลังการใช้บทเรียน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย.....	32
4	แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านการอ่าน ก่อนและหลังการใช้ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	43

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การอ่านเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในระดับประถมศึกษา เพราะวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรทุกวิชา จำเป็นต้องอาศัยการอ่านเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เนื้อหาวิชาเหล่านั้น ดังที่สแตรง (สมเดช เจริญชนม์. 2541: 1; อ้างอิงจาก Strang. 1940: 11) ศึกษาพบว่ากิจกรรมทุกชนิดประมาณ 80 – 90% ของการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกวิชาต้องอาศัยการอ่านทั้งสิ้น การอ่านจึงเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญ และจำเป็นมากในการติดต่อสื่อสาร และการดำรงชีวิต ยิ่งในปัจจุบันนี้ วิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้ามาก การติดต่อสื่อสารก็ยิ่งเพิ่มความสำคัญในธุรกิจการงานมากขึ้น จนสภาพสังคมได้กลายเป็นสังคมข่าวสาร (Information Society) ผู้ที่อ่านมากก็จะสามารถติดตามการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ ได้มาก “การอ่านเป็นการเรียนรู้... คนเราเมื่ออ่านมากยิ่งมีความรู้มาก และการอ่านทำให้คนเป็นคน โดยสมบูรณ์” (วรรณิ์ โสมประยูร. 2537: 120) ดังนั้นถ้านักเรียนมีความสามารถในการอ่านแล้วจะทำให้การเรียนในวิชาต่างๆ ได้ผลดีไปด้วย แต่จากรายงาน สำนักงานสถิติแห่งชาติสำรวจพฤติกรรม การอ่านหนังสือของประชากร ครั้งที่ 2 โดยรวบรวมข้อมูลในเดือนพฤษภาคม 2548 ผลสำรวจพบว่า ในจำนวนผู้ที่ไม่อ่านหนังสือ 18.3 ล้านคนนั้น เป็นผู้ที่ไม่อ่านหนังสือไม่ออก 3.3 ล้านคน (ผู้จัดการ ออนไลน์. 2550: ออนไลน์) ปัญหาในการอ่านที่เกิดขึ้นกับเด็กส่วนใหญ่ คือ อ่านไม่คล่อง ไม่กล้าอ่าน ออกเสียงดัง อ่านไม่ได้ อ่านไม่ถูกวรรคตอน อ่านในใจไม่เป็น และอ่านแล้วจับใจความสำคัญไม่ได้ (จินตนา ไบกาชยี่. 2533: 45) สอดคล้องกับข้อมูลการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ระดับ ป.2, ป.4, ม.2 และ ม.4 ปีการศึกษา 2549 นั้น ที่สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ ขอให้ทุกสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (สพท.) สำรวจเด็กที่มีปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ในระดับ ป.2 จากข้อมูลสำรวจเบื้องต้นพบว่า เด็ก ป.2 จำนวนกว่า 79,000 คน จากทั้งหมดกว่า 600,000 คน ที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ตามเกณฑ์ของเด็กที่พึงมีในระดับคิดเป็นร้อยละ 12 ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในพื้นที่ ห่างไกลหรือปัญหาเรื่องภาษา เช่น ยะลา, นราธิวาส, ปัตตานี และตาก โดยสาเหตุที่เด็กอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ว่าพบ 4 สาเหตุใหญ่คือ ยากจน ต้องขาดเรียนบ่อยๆ จนเวลาเรียนไม่ครบ, เด็กที่ไม่พูด ภาษาไทยที่บ้าน, มีปัญหาการเรียนรู้ ซึ่งมีประมาณร้อยละ 5-6 บางโรงเรียนอาจมีมากกว่านี้ และ เด็กในโรงเรียนที่มีครูไม่พอหรือขาดแคลนครู ทั้งนี้ นักเรียนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เกินร้อยละ 25 ใน 10 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นั้น อยู่ใน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จังหวัดชายแดนใต้ 5 เขต ภาคเหนือ 2 เขต ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 2 เขต และภาคกลาง 1 เขต ส่วนสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ที่มีเด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้น้อยที่สุดคือร้อยละ 1 อยู่ในกรุงเทพมหานคร และ

การแก้ไขปัญหการอ่าน – เขียน ภาษาไทย หรือ ปัญหการอ่านไม่ออก – เขียนไม่ได้ ในขณะนี้นับเป็นปัญหาเร่งด่วน ที่ครูผู้สอนทุกคนไม่เฉพาะแต่ครูภาษาไทยเท่านั้น ต้องร่วมมือร่วมใจกันแก้ไขเพื่อให้เยาวชนผู้เป็นอนาคตของชาติมีการพัฒนาหรือได้รับการแก้ไขปัญห ด้วยเหตุที่ว่า หากเยาวชนของเราอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ การเรียนรู้ในวิชาต่างๆ ก็ย่อมเป็นไปได้ยากลำบาก เพราะการอ่าน – เขียน เป็นทักษะพื้นฐานจำเป็นในการเรียนรู้ และต้องใช้ในชีวิตประจำวัน (ยุพิน อินทะยะ. 2550 : ออนไลน์) จากสภาพปัญหาและความสำคัญในการแก้ปัญหา ด้านการอ่านที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเทคโนโลยีทางการศึกษาด้านความเป็นมัลติมีเดียมาช่วยในการแก้ปัญหา และได้วิเคราะห์ต่อไปว่า การอ่านภาษาไทยนั้นเป็นสาระการเรียนรู้ที่สำคัญในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้เรียนในระดับนี้จะต้องเรียนรู้ทักษะด้านการอ่านเบื้องต้น ได้แก่ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ และเรียนรู้เรื่องการประสมคำ เนื่องจากหากผู้เรียนไม่มีทักษะด้านการอ่านที่ดีแล้ว จะทำให้เกิดปัญหาในทักษะทางภาษาอื่นๆ ตามไปด้วย ได้แก่ ปัญหา ด้านการเขียน ปัญหาด้านการพูด และเกิดปัญหาในการแสวงหาความรู้ในการศึกษาในชั้นที่สูงขึ้นไป หรือปัญหาการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะส่งเสริมทักษะด้านการอ่านกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงเสาะหาโรงเรียนที่จะเป็นประชากรในการวิจัย และได้เลือกโรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี เนื่องจากโรงเรียนมีการสำรวจทักษะการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตั้งแต่ปีการศึกษา 2549 และการสำรวจประจำปีเดือน พฤศจิกายน 2549 ถึง เดือนมกราคม 2550 พบว่า นักเรียนมีปัญหาทางด้านการอ่านเป็นจำนวนมาก และจากปัญหาด้านการอ่านดังกล่าว นำไปสู่ปัญหาด้านทักษะทางภาษาและการสื่อสารตามมามากมาย ผู้บริหารโรงเรียนจึงมีโครงการสำรวจ และแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเร่งด่วน ได้มีมาตรการการสอนซ่อมเสริม และเพิ่มการสอนพิเศษด้านการอ่าน แต่มีปัญหาในด้านสัดส่วนระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนไม่เหมาะสมคือมีผู้สอนไม่เพียงพอ จึงทำให้การแก้ไขปัญหเป็นไปได้อย่างยากลำบาก

จากปัญหาด้านการอ่าน และด้านสัดส่วนจำนวนผู้สอนกับผู้เรียน ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน ที่ผู้เรียนสามารถนำไปเรียนด้วยตนเองที่บ้าน หรือใช้ในโรงเรียนในช่วงเวลาว่าง หรือ ชั่วโมงซ่อมเสริม โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีครูคอยดูแลอยู่ด้วยตลอดเวลา ลักษณะของสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในครั้งนี้มีลักษณะเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คือมีทั้งภาพ ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กับการพัฒนาความสามารถการอ่านด้วยตนเอง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการวิจัย

1. ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน มีความสามารถด้านการอ่านเพิ่มขึ้น และใช้ทักษะด้านการอ่านในการเรียนรู้ในระดับช่วงชั้นต่อไปได้
2. เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในเรื่องอื่นๆ โดยใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาช่วยต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 66 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านต่ำกว่าเกณฑ์

เนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา จากคำพื้นฐานในเอกสารบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 โดยเนื้อหาในการทดลอง จะนำคำพื้นฐานมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราว หรือ นิทาน ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านการอ่าน โดยคำพื้นฐานที่ใช้ในการประเมินทักษะการอ่านภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 665 คำ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1: 2550)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะด้านการอ่าน วิชาภาษาไทย

ระยะเวลาที่ใช้ทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการโดยให้กลุ่มตัวอย่างเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อแก้ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออก กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 2 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ปัญหาด้านการอ่านหนังสือไม่ออก หมายถึง ปัญหาการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่โรงเรียนได้ประเมินทักษะการอ่านภายใน โดยมีลักษณะปัญหาได้แก่ การอ่านผิด การอ่านด้วยการจำ การอ่านด้วยการเดา และการอ่านไม่ได้

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ที่ประกอบด้วยสื่อต่างๆ ได้แก่ ตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

3. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง การศึกษาสภาพปัญหา การอ่านภาษาไทยของนักเรียน การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3 และตกแต่งทำเทคนิคด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop หลังจากสร้างเสร็จจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ และปรับปรุงจนสมบูรณ์

4. คุณภาพของบทเรียน หมายถึง ความเหมาะสมของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เกณฑ์ที่ถือว่ามีความคุณภาพคือ 3.51 ขึ้นไป

5. ทักษะด้านการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ตัวหนังสือ (พยัญชนะ และสระ ที่ประกอบเป็นคำ) สามารถอ่านออกเสียงคำพื้นฐานภาษาไทยจากหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ได้ถูกต้องชัดเจน ซึ่งวัดได้จากแบบประเมินทักษะด้านการอ่าน

6. คำพื้นฐาน หมายถึง คำที่เป็นคำใหม่ในบทเรียน ซึ่งได้กำหนดไว้ให้เด็กเรียน ตามหนังสือเรียนภาษาไทย ชุดพื้นฐานภาษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2533)

7. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา หมายถึง ผู้รอบรู้ รู้กว้างเชี่ยวชาญในเนื้อหาด้านวิชาภาษาไทย และการประถมศึกษา ในการวิจัยนี้ใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เป็นครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ 2 คน และศึกษานิเทศก์ที่เชี่ยวชาญในด้านวิชาภาษาไทย 1 คน

8. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา หมายถึง ผู้มีคุณวุฒิด้านที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อ ผ่านการอบรมด้านสื่ออย่างดี ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อที่เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 คน

สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีทักษะด้านการอ่านภาษาไทยเพิ่มขึ้น หลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจหลักการและทฤษฎี ตลอดจนผลการวิจัยต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัย ซึ่งได้รวบรวมและนำมาเรียบเรียงไว้ตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
 - 1.1 ความหมายของการอ่าน
 - 1.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน
 - 1.3 ความสำคัญของการอ่าน
 - 1.4 จิตวิทยาการอ่าน
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะการอ่าน
 - 2.1 ความหมายของแบบฝึกทักษะการอ่าน
 - 2.2 ลักษณะของแบบฝึกทักษะการอ่าน
 - 2.3 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะการอ่าน
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 3.2 องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 3.3 ประเภทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 3.4 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในด้านการศึกษา
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษด้วยตนเอง
 - 5.1 ความหมายของการศึกษด้วยตนเอง
 - 5.2 จุดประสงค์ของการศึกษด้วยตนเอง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

1.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ เพราะการอ่านช่วยให้มนุษย์แสวงหาความรู้ ความเพลิดเพลินและติดต่อสื่อสารกันได้ ดังนั้นนักการศึกษาจึงให้ความสำคัญต่อการอ่านและให้ความหมายของการอ่านไว้ดังนี้

การอ่าน หมายถึง กระบวนการในการแปลความหมายของตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่มีการจัดบันทึกไว้ กระบวนการในการอ่านเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ได้แก่ การไขความเข้าใจ ความหมายของเรื่องที่อ่าน ความหมายดังกล่าวนี้มิใช่เกิดจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่อ่านเท่านั้น แต่ขึ้นกับความหมายที่ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจโดยอาศัยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเป็นพื้นฐาน (บันลือ พฤกษ์วัน. 2532: 2)

ไซศิริ ปราโมทย์ ณ อยุธยา (2533: 43) ให้ความหมายของการอ่านว่า

1. การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์ออกมาเป็นคำพูดโดยการผสมเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้เป็นการอ่านเพื่ออ่านออก มุ่งให้อ่านหนังสือได้แตกฉาน
2. การอ่านเป็นการใช้ความสามารถในการผสมผสานของตัวอักษร ออกเสียงเป็นคำหรือประโยค ทำให้เข้าใจความหมายในการสื่อความหมายหรือฟังผู้อื่นอ่านแล้วรู้เรื่อง เรียกว่าอ่านได้ ซึ่งมุ่งให้อ่านแล้วรู้เรื่องสิ่งที่อ่าน
3. การอ่านเป็นการพัฒนาความคิดโดยที่ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้าน เช่น ใช้การสังเกตจำรูปคำ ใช้สติปัญญาและประสบการณ์เดิมในการแปลความหมายหรือถอดความให้เกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านได้ดี ด้วยวิธีอ่านแบบนี้จะดำเนินการเป็นขั้นตอนและต่อเนื่องเป็นกระบวนการการอ่านมาเป็นแนวคิดและนำความคิดนี้ไปใช้ประโยชน์ ดังนั้นหัวใจของการอ่านอยู่ที่ความเข้าใจความหมายของคำ

สมพร มั่นตะสูตร (2534: 8) การอ่าน หมายถึง การรับรู้ความหมายจากถ้อยคำที่ตีพิมพ์อยู่ในสิ่งพิมพ์หรือหนังสือ โดยผู้อ่านรับรู้ว่าคุณเขียนได้สื่อสารอะไรมายังผู้อ่าน ทั้งในด้านความคิด ความรู้ ความหมาย ความสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่านว่าคุณเขียนตั้งใจจะแสดงความคิดอย่างไร มีความหมายว่าอะไร

เปลื้อง ณ นคร (2520: 34) ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่านว่าการเรียนรู้ความหมายของคำที่อ่านเป็นความก้าวหน้าของการเรียน เพราะในขั้นแรกๆ นักเรียนจะเรียนรู้ความหมายของคำ เมื่อคำนั้นอยู่โดดๆ แต่เมื่อคำนั้นอยู่รวมกันเป็นเรื่องราวความหมาย

จากความหมายของการอ่านที่กล่าวมาแล้ว จึงพอสรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการรับรู้ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ และถ่ายทอดความหมายของคำหรือสัญลักษณ์ ในรูปของความคิดในการแปลความให้เกิดความเข้าใจแล้วจึงนำความคิดเหล่านั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

1.2 จุดมุ่งหมายของการอ่าน

ผู้เชี่ยวชาญในวิชาการอ่านได้วางจุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ต่าง ๆ กัน จะเห็นว่า เหตุผล 2 ประการที่คนควรอ่านหนังสือ คือ

1. อ่านเพื่อหาความรู้
2. อ่านเพื่อหาความบันเทิง

การอ่านเพื่อหาความรู้เป็นการอ่านที่ยากและต้องอาศัยความชำนาญพิเศษ และในขณะเดียวกันเป็นการอ่านที่ให้ประโยชน์แก่ผู้อ่านเป็นบางเวลาและโอกาส บางครั้งคนเราก็มีความจำเป็นจะต้องอ่านหนังสือเพื่อการบันเทิงใจบ้าง และต้องรู้จักแบ่งเวลาเพื่อการอ่านทั้งสองชนิดให้ได้สัดส่วนกัน เด็กที่อ่านเรื่องอ่านเล่นในหน้าหนังสือพิมพ์ไม่ควรถูกห้ามปรามอย่างเด็ดขาดเพราะการอ่านชนิดนี้ช่วยให้เด็กเกิดความชำนาญในการอ่านมากขึ้น ปัญหาเรื่องหนังสือสำหรับเด็กน่าจะได้รับความเอาใจใส่จากครูและผู้ปกครองเป็นพิเศษ เด็กควรจะได้อ่านหนังสือหรือเรื่องราวที่เหมาะสมกับวัยของตนเพื่อหาความเพลิดเพลิน หนังสือเรียนอย่างเดียวย่อมไม่เพียงพอที่จะช่วยฝึกให้เด็กอ่านได้เต็มที่ (ก่อ สวัสดิพานิช. 2524: 12 - 13)

หลักสูตรประถมศึกษาสำหรับเด็กกลุ่มพิเศษ (กลุ่ม ก) 2521 (ฉบับปรับปรุง 2529) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่านในชั้นประถมศึกษาไว้ดังนี้

1. ให้มีการพัฒนาการทางภาษาในด้านการอ่าน
2. ให้มีทักษะในการอ่านโดยมีความรู้ความเข้าใจหลักเกณฑ์อันเป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา
3. ให้สามารถใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสาร การรับรู้และการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดอย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล
4. ให้มีนิสัยรักการอ่าน รู้จักเลือกหนังสืออ่านและใช้เวลาว่างในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากหนังสือ สื่อมวลชนและแหล่งความรู้ต่างๆ
5. ให้เข้าใจและสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะและบุคคล ตลอดจนสามารถใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ได้

6. สามารถใช้ผลจากการอ่านภาษาไทยมาช่วยในการคิด การตัดสินใจ และแก้ปัญหา และการวินิจฉัยเหตุการณ์ต่างๆ อย่างมีเหตุผล

7. ให้มีความรู้ความเข้าใจและเจตคติที่ถูกต้องต่อการเรียนภาษาและวรรณคดีในแง่วัฒนธรรมประจำชาติ และในแง่ที่สร้างเสริมความมั่งคั่งในชีวิต

พุทธชาตน์ ทะสา (2544: 23) กล่าวว่า ผู้ที่อ่านหนังสือมีจุดมุ่งหมายในการอ่านดังต่อไปนี้

1. อ่านเพื่อทราบข่าวสารข้อเท็จจริง เป็นการอ่านที่รวดเร็วเพื่อหาคำตอบสั้นๆ หรืออ่านหัวข้อสำคัญ เช่น การอ่านประกาศ อ่านโฆษณา การอ่านพาดหัวข้อข่าวหนังสือพิมพ์
2. การอ่านเพื่อแสวงหาความรู้ เช่น การอ่านข้อเขียนในรูปแบบต่างๆ อ่านตำรา
3. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น การอ่านนวนิยาย นิตยสาร เรื่องชวนอ่าน
4. อ่านเพื่อเสริมความคิด เช่น อ่านหนังสือที่แฝงความคิดเห็นด้านคุณธรรม
5. อ่านเพื่อวิเคราะห์วิจารณ์ เช่น การอ่านข่าวเกี่ยวกับเศรษฐกิจแล้ววิเคราะห์สถานการณ์
6. การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญ เช่น การอ่านข่าวรับสมัคร
7. การอ่านเพื่อใช้ในวิชาชีพ เป็นการอ่านเพื่อพัฒนางานตามอาชีพของแต่ละคน รวมทั้งเป็นการเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ให้แก่ตนเอง
8. การอ่านเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เช่น การอ่านป้ายสัญญาณจราจร ป้ายบอกสถานที่ต่างๆ

1.3 ความสำคัญของการอ่าน

การอ่านมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน การอ่านช่วยพัฒนาสติปัญญาของผู้อ่าน เป็นเครื่องมือสำคัญที่สุดในการแสวงหาความรู้ ส่งเสริมความคิดอ่านและความฉลาดรอบรู้ ดังนั้นนักการศึกษาได้แสดงความคิดเห็นไว้อย่างต่างกันไป ดังนี้

ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์ (2524: 16) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่าการอ่านเป็นสิ่งจำเป็นและให้ประโยชน์แก่มนุษย์ทุกด้านและทุกโอกาส ทั้งในด้านการศึกษาหาความรู้ การประกอบอาชีพ และการพักผ่อนหย่อนใจ การอ่านช่วยส่งเสริมความรู้ความคิดของคนเรา ให้เพิ่มพูนขึ้น

ณรงค์ ทองปาน (2526: 5) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้อ่าน

ศิริพร ลิ้มตระกูล (2529: 21) ได้ให้ความสำคัญของการอ่านเพื่อให้เป็นคนที่ก้าวหน้าทันต่อเหตุการณ์ และโลกปัจจุบันว่า

... การอ่านเป็นสิ่งจำเป็นต่อชีวิตทุกชีวิตในยุคปัจจุบันยิ่งกว่ายุคที่ผ่านมา เพราะโลกปัจจุบันเป็นโลกที่พัฒนาไปทั้งด้านวัตถุ วิทยาเทคโนโลยีและความนึกคิดของคนจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่มนุษย์ต้องสนใจการอ่าน และจำต้องอ่านเพื่อสามารถติดตามความเคลื่อนไหว ความก้าวหน้าต่างๆ ได้ทันต่อเหตุการณ์ ...

วรรณิ์ โสมประยูร (2537: 121 - 122) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้โดยสรุปดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งในการศึกษาเล่าเรียนทุกระดับ ผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่านทำความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาการต่างๆ เพื่อให้ตนเองได้รับความรู้และประสบการณ์ตามที่ต้องการ
2. ในชีวิตประจำวัน โดยทั่วไปคนเราต้องอาศัยการอ่านติดต่อสื่อสารเพื่อทำการเข้าใกล้กับบุคคลอื่นร่วมไปกับทักษะการฟัง การพูด และการเขียน ทั้งในด้านการกิจส่วนตัว และการประกอบอาชีพการงานต่างๆ ในสังคม
3. การอ่านช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้ และประสบการณ์จากสิ่งที่อ่านไปปรับปรุงและพัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตัวเองกระทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าช่วยให้บุคคลสามารถนำความรู้ และประสบการณ์จากสิ่งที่อ่านไปปรับปรุงและพัฒนาอาชีพหรือธุรกิจการงานที่ตัวเองกระทำอยู่ให้เจริญก้าวหน้าและประสบความสำเร็จได้ในที่สุด
4. การอ่านสามารถสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลในด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี เช่น ช่วยให้มีมั่นคงปลอดภัย ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ช่วยให้มีเกียรติยศชื่อเสียง ฯลฯ
5. การอ่านทั้งหลายจะส่งเสริมให้บุคคลได้ขยายความรู้ และประสบการณ์เพิ่มขึ้นอย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง ทำให้เป็นผู้รอบรู้เกิดความมั่นใจในการพูดปราศรัย การบรรยายหรือการอภิปรายปัญหาต่างๆ นับว่าเป็นการเพิ่มบุคลิกภาพ และความน่าเชื่อถือให้แก่ตนเอง
6. การอ่านหนังสือหรือสิ่งพิมพ์หลายชนิด นับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจมาก เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร นวนิยาย การ์ตูน ฯลฯ เป็นการช่วยให้บุคคลรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้เป็นอย่างดี
7. การอ่านเรื่องราวต่างๆ ในอดีต เช่น ศิลปจารึก ประวัติศาสตร์ เอกสารสำคัญ วรรณคดี ฯลฯ จะช่วยให้ผู้อ่านรู้จักอนุรักษมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยเอาไว้ และสามารถพัฒนาให้เจริญรุ่งเรืองต่อไปได้

1.4 จิตวิทยาการอ่าน

จิตวิทยาการอ่านมีความสำคัญต่อการอ่านมาก เพราะการอ่านเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการรับรู้ มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงจิตวิทยาการอ่านไว้ดังนี้

ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์ (2524: 36) ได้กล่าวถึงความเกี่ยวพันของสมองกับดวงตา ซึ่งทำให้เกิดการอ่านไว้ว่า สมองเป็นแหล่งรวบรวมความรู้และจะรับรู้ได้โดยผ่านประสาทสัมผัสจากอวัยวะสัมผัส เช่น หู ตา จมูก เป็นต้น เมื่อเราอ่านหนังสือ ตัวหนังสือที่ผ่านเข้าไปในดวงตา โดยตาจะเคลื่อนไหวเป็นระยะเพื่อรับรู้ตัวหนังสือนั้น นำไปสู่สมอง ซึ่งเมื่อตัวหนังสือผ่านตาไปสู่สมอง สมองก็จะเก็บสิ่งที่สนใจไว้ สมองจะบังคับให้ตาเคลื่อนไหวในการอ่าน ถ้าตาไม่เคลื่อนไหวแสดงว่าสมองไม่ทำงาน หรือสมองล้า ตาเป็นประตูแรกของการอ่านที่จะนำความรู้ที่ได้จากการอ่านการเห็นไปสู่สมอง

ผกาศรี เย็นบุตร (2526: 58) ได้กล่าวถึงจิตวิทยาการอ่านไว้ว่า “กระบวนการอ่านประกอบด้วยการรับภาพตัวหนังสือและการแปลความหมายของภาพที่เห็นซึ่งมีกลไกในการอ่าน คือ การจับตา ช่วงสายตา การเลื่อนสายตาและการย้อนกลับ”

ถนอมวงศ์ ล้ายอดมรรคผล (2528: 529 - 533) ได้ให้ความเห็นว่ากระบวนการอ่านประกอบด้วย 4 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นแรกการรู้จักคำ คือ การรับรู้ความหมายของถ้อยคำภาษาที่ผู้เขียนถ่ายทอดเป็นตัวอักษรให้เข้าใจตรงกัน ขั้นที่สองการเข้าใจความหมายของสาร คือ การเข้าใจสารให้ตรงหรือใกล้เคียงกับวัตถุประสงค์ของผู้เขียน ขั้นที่สามการมีปฏิกิริยาต่อสาร คือ ผู้อ่านเป็นผู้ใช้วิจารณ์ญาณตัดสินสารนั้นได้ โดยใช้ประสบการณ์การอ่าน และประสบการณ์ชีวิตร่วมกับความรู้ความเข้าใจที่สะสมมาแต่เดิม และขั้นสุดท้ายการรวบรวมความคิด คือ เป็นข้อที่ตัดสินว่าอ่านแล้วเข้าใจเพียงใด

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2529: 87) ได้กล่าวถึงจิตวิทยาการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทำงานเกี่ยวข้งกันระหว่างสมองกับตา ตาต้องจ้องและกระพริบสลับกันไป การจ้องทำให้เห็นภาพชัดเจน และจะเกิดขึ้นภายในเสี้ยววินาทีในช่วงการจ้องหรือการเพ่ง ผู้อ่านจะมองเห็นคำ 2 – 3 คำ เรียกว่าช่วงการรับรู้ เมื่อไม่แน่ใจจะย้อนกลับไปดูอีกครั้ง คนที่อ่านได้เร็วมักมีช่วงการรับรู้กว้างในแต่ละช่วงมีคำหลายคำในบรรทัดหนึ่งๆ คนที่อ่านเร็วจะมีช่วงการรับรู้กว้าง ช่วงการย้อนกลับน้อย ซึ่งตรงกันข้ามกับคนที่อ่านช้าจะมีช่วงการรับรู้แคบ ช่วงการย้อนกลับหลายช่วงต่อหนึ่งบรรทัด

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะการอ่าน

2.1 ความหมายของแบบฝึก

มังกร ชัยชนะดารา (2515: 17) กล่าวว่า ในการสอนอ่านเขียนนั้น ครูผู้สอนจะต้องตระหนักถึงข้อเท็จจริงสามประการ คือ ประการแรก การอ่านและการเขียนเป็นปัจจัยเสริมซึ่งกันและกัน ประการที่สอง การที่จะเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่าน เขียนได้ก็โดยการฝึกฝน หรือให้นักเรียนได้มีโอกาสทำแบบฝึกหัดมากๆ ประการที่สาม ไม่ว่าจะเป็นทักษะการแสดงออกแบบใดก็ตาม จะต้องมียุติมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ หัวใจการสอนวิชาทักษะอยู่ที่การฝึกและการฝึกอย่างถูกวิธีเท่านั้นจึงจะทำให้เกิดความชำนาญ ทักษะทางด้านภาษาเป็นสิ่งจำเป็นจะต้องฝึกให้นักเรียน เพื่อให้เด็กมีความสามารถในการติดต่อสื่อความหมาย

2.2 ลักษณะของแบบฝึกทักษะการอ่าน

แบบฝึกที่นำมาใช้ฝึกนักเรียนมีลักษณะต่างๆ กัน ซึ่งได้มีผู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

รัชนี้ ศรีไพรวรรณ (2527: 412) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีพอสรุปได้ว่า แบบฝึกที่ดีต้องสอดคล้องกับจิตวิทยาและพัฒนาการของเด็ก และต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล นอกจากนี้แบบฝึกต้องมีความถูกต้องชัดเจน และมีคำชี้แจงประกอบด้วย

ศศิธร สุทธิแพทย์ (2518: 172) ได้อธิบายลักษณะของแบบฝึกไว้ดังนี้

1. เนื้อเรื่องต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนมาแล้ว
2. กิจกรรมเหมาะสมกับวัย หรือความสามารถของผู้เรียน
3. มีคำชี้แจงสั้นๆ ใช้สำนวนภาษาง่ายๆ
4. ใช้เวลาที่เหมาะสม ไม่นานจนเกินไป เพราะจะทำให้เด็กเบื่อ
5. เป็นสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายความสามารถ
6. ให้ความหมายต่อชีวิต
7. ฝึกให้คิดเร็วและสนุก
8. ปลุกความสนใจ
9. สามารถศึกษาด้วยตัวเอง

ฉวีวรรณจินดาพล (2528: 31) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ดีของแบบฝึกทักษะ ดังนี้

1. มีคำสั่งชัดเจน เข้าใจเหมาะสมกับวัยของเด็ก
2. มีตัวอย่างประกอบ ตัวอย่างที่ดีควรให้ผู้เรียนเกิดความคิดหลายๆ แนวคิด

3. มีภาพประกอบ เพื่อดึงดูดความสนใจและสื่อความหมายความเข้าใจในคำหรือข้อความยิ่งขึ้น ภาพควรเป็นภาพเขียนโปร่งที่มีรายละเอียดของภาพน้อย เช่น ภาพการ์ตูน
4. มีเนื้อที่สำหรับเขียน เว้นไว้เติม มีขนาดเหมาะสมกับคำหรือข้อความที่นักเรียนต้องการเขียน
5. การวางฟอร์มที่ดีจะทำให้เกิดความเรียบร้อย สวยงามและประหยัด
6. ควรบันทึกวิธีสอนที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของแบบฝึกไว้ในคู่มือฝึกด้วย

2.3 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะการอ่าน

สจวร์ต จันท์โฮม (2514: 36) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะการอ่านว่า แบบฝึกช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกซ้ำและทบทวนในสิ่งที่ฝึกอยู่เสมอ เพื่อให้นักเรียนจำในเรื่องที่เรียนได้ และสนใจหรือมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2527: 189) และยุพา ยิ้มพงษ์ (2522: 54) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะการอ่านไว้ดังนี้

1. ช่วยเสริมทักษะในการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้จะต้องอาศัยการส่งเสริมและความเอาใจใส่จากครูผู้สอน
2. ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการที่ให้นักเรียนทำแบบฝึกที่เหมาะสมกับความสามารถของเขา
3. ช่วยเสริมทักษะทางภาษาให้คงทน ลักษณะการฝึกที่จะช่วยให้เกิดผลได้แก่
 - 1) ฝึกทันทีหลังจากนักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น
 - 2) ฝึกซ้ำๆ หลายครั้ง
 - 3) เน้นเฉพาะเรื่องที่ฝึก
4. ช่วยให้ครูเห็นจุดเด่นหรือจุดบกพร่องของนักเรียนได้ชัดเจน
5. ช่วยครูประหยัดแรงงานและเวลา

ฉวีวรรณ พลชนะ (2531: 37) กล่าวว่าแบบฝึกมีประโยชน์ต่อการเรียนวิชาทักษะมาก โดยเฉพาะในส่วนที่ให้นักเรียนได้ฝึกหัดอ่านและเขียนหรือทำกิจกรรมด้วยตนเอง ดังประโยชน์ของแบบฝึกที่จะกล่าวต่อไปนี้

1. ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะจากแบบฝึกหัดที่ครูสร้างขึ้นมาก ซึ่งตรงกับเนื้อหาที่ครูทำการสอน
2. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนมาทดสอบความรู้ของตนเองว่าเกิดการเรียนรู้หรือทักษะมากน้อยเพียงใด
3. ใช้ประเมินผลการสอนเป็นรายบุคคล
4. ใช้ทบทวนบทเรียนที่เรียนไปแล้ว

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

3.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2538: 86) ได้ให้ความหมายของคำว่า มัลติมีเดีย ไว้ว่า มัลติมีเดีย คือ สื่อหลายแบบ

ครรชิต มัลลียงศ์ (2536: 76) ได้ให้ความหมายว่า มัลติมีเดีย เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการใช้สื่อแบบต่างๆ เช่น วิดิทัศน์ เสียง ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ข้อความ และสามารถทำงานในแบบโต้ตอบผสมผสานกัน เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานคำนวณค้นหาข้อมูล แสดงภาพ วิดิทัศน์และมีเสียงต่างๆ

ยีน ภูววรรณ (2538: 159) กล่าวว่า มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อหลายอย่าง สื่อหรือตัวกลาง คือสิ่งที่ส่งความเข้าใจระหว่างกันและกันของผู้ใช้ เช่น ข้อมูล ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และอื่นๆ ที่นำมาประยุกต์ร่วมกัน

สุกัญญา ทองรักษ์ (2539: 31) มัลติมีเดีย คือ การนำคอมพิวเตอร์มาควบคุมสิ่งต่างๆ เพื่อทำงานร่วมกันในลักษณะของการผสมผสานอย่างเป็นระบบ โดยการรวบรวมการทำงานของเสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง วิดีโอ ไฮเปอร์เท็กซ์ มาเชื่อมต่อกัน

กิตานันท์ มลิทอง (2540: 83 - 84) ได้กล่าวว่า สื่อประสมเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิต หรือเพื่อควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ร่วมต่างๆ เพื่อการเสนอผลในรูปแบบของตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาและเรียกดูข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

พัลลภ พิริยะสุรวงศ์ (2541: 10) ได้ให้คำนิยามของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ว่า เป็นสื่อที่สามารถผสมรูปแบบหลายสื่อไว้ในคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว มีการนำเสนอเป็นภาพสี ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ วิดีโอ ทำให้ตื่นเต้น สามารถเรียนรู้ได้ง่าย ตลอดจนมีเสียงทำให้การเรียนรู้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.2 องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

มัลติมีเดียที่สมบูรณ์จะต้องประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวิดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบดังนี้ (พัลลภ พิริยะสุรวงศ์. 2541: 11 - 12)

1. ตัวอักษร ตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย โปรแกรมประยุกต์โดยมากมีตัวอักษรให้ผู้เลือกได้หลายๆ แบบและสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ที่ยังนิยมใช้ตัวอักษร รวมถึงการใช้ตัวอักษรในการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ได้ เช่น การคลิกไปที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การนำเสนอ เสียง ภาพ กราฟิกหรือเล่นวีดิทัศน์เป็นต้น นอกจากนี้ตัวอักษรยังสามารถนำมาจัดเป็นลักษณะของเมนูเพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาได้โดยคลิกไปที่บริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

2. ภาพนิ่ง ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือภาพวาดเป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมากทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี เช่น การวาด การสแกนภาพ เป็นต้น

3. เสียง เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมให้น่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น เสียงน้ำไหล เสียงหัวใจเต้น เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษร หรือนำเสนอวัตถุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดี เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้น

4. ภาพเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก เช่น การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานของเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจระบบการทำงานของเครื่องยนต์ได้เป็นอย่างดี ดังนั้นภาพเคลื่อนไหวจึงมีขอบข่ายตั้งแต่การสร้างภาพด้วยกราฟิกอย่างง่าย จนถึงกราฟิกที่มีรายละเอียดแสดงการเคลื่อนไหว

5. การเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ โดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มสำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากตัวอักษรอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าหาข้อมูลที่ต้องการ หรือเปลี่ยนหน้าต่างของข้อมูลต่อไป

6. วิดิทัศน์ การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำภาพยนตร์วิดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวิดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลาจริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวิดิทัศน์ดิจิทัล (Digital Video) คุณภาพของวิดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากโทรทัศน์ ดังนั้นทั้งวิดิทัศน์ดิจิทัล และเสียง จึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าไปสู่การนำเสนอและการเขียนโปรแกรมมัลติมีเดีย วิดิทัศน์สามารถนำเสนอได้ทันทีด้วยจอคอมพิวเตอร์ในขณะที่เสียงสามารถเล่นออกไปยังลำโพงภายนอกได้โดยผ่านการ์ดเสียง

สรุปได้ว่า องค์ประกอบต่างๆ ที่มีความสำคัญต่อการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย นั้น เป็นสิ่งที่จำเป็นที่ควรพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมในการออกแบบเพื่อให้ได้สื่อที่ตรงกับจุดประสงค์การใช้ มีความน่าสนใจ และสร้างความสนใจผู้ใช้ให้เกิดผลการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น

3.3 ประเภทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ออเทนและคณะ (ทวิช สงวนรัมย์. 2549: 13-15; อ้างอิงจาก Auten;& other: 1983) กล่าวถึงการนำเสนอเนื้อหาในคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ประเภทต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอเนื้อหา (Tutorial Lesson)

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทนี้มักใช้สำหรับเนื้อหาใหม่หรือเนื้อหาเฉพาะที่นักเรียนไม่เคยได้เรียน เมื่อเสนอเนื้อหาแล้วจะมีบททดสอบเพื่อวัดความเข้าใจของนักเรียน แบบทดสอบนี้อาจจะเป็นคำถามประเภทปลายเปิด (Open-ended Question) ให้นักเรียนหาคำตอบเองหรือคำถามแบบปลายปิด (Close-ended Question) ให้นักเรียนเลือกตอบคำตอบที่ถูกจากที่กำหนดมาให้ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเสนอเนื้อหาที่ดีจะต้องเสนอคำถามที่เป็นลำดับขั้นของเหตุผล (Logical progressions) ให้ตรงกับจุดมุ่งหมาย การเสนอเนื้อหาจะเสนอเนื้อหาในหน่วยย่อยๆ แต่มีข้อความมากกว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้เพื่อฝึกและปฏิบัติ

2. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อฝึกและปฏิบัติ (Dill and Practice Lesson)

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทนี้ เน้นการฝึกทักษะหลังจากนักเรียนได้เรียนบทเรียนนั้นๆ ไปแล้ว ทักษะที่นำมาฝึกจะเป็นทักษะด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาต่างๆ สำหรับโปรแกรมการฝึกนั้น นักเรียนจะได้ฝึกหัดจากปัญหา ซึ่งมีการจัดลำดับของทักษะต่างๆ จากง่ายไปหายาก และนักเรียนจะต้องทำแบบฝึกหัดจนครบทั้งหมด คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อฝึกจะเสนอเนื้อหาย่อยๆ เรียกว่า กรอบ (Frame) แต่ละกรอบเน้นการตั้งคำถามเฉพาะเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว นักเรียนตอบคำถามนั้นโดยสร้างคำตอบเองหรือเลือกคำตอบที่ถูกต้อง มีข้อมูลย้อนกลับ เพื่อบอกผลของคำตอบโดยทันที คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อฝึกและปฏิบัตินั้นไม่ได้เป็นความพยายามที่จะสอน แต่เป็นการรวบรวมการฝึกทักษะของบทเรียนที่นักเรียนได้เรียนไปเรียบร้อยแล้ว

3. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา (Problem Solving Lesson)

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทนี้ เป็นแบบสาขา เช่นเดียวกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการเสนอเนื้อหา และคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ใช้ในสถานการณ์จำลอง ผู้สร้างคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะต้องนึกถึงความเป็นไปได้ในการที่จะตอบสนองอย่างอิสระ กล่าวคือ จะมีคำถามซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ และเป็นคำถามที่ใช้ในชีวิตประจำวันจริงๆ เมื่อนักเรียนตอบคำถามแล้วคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะต้องเสนอคำถามให้ต่อเนื่องกับคำตอบของนักเรียนในลักษณะบทสนทนาระหว่างบุคคล 2 คน คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ จะต้องป้อนข้อมูลเพื่อเป็นคำชี้แนะ (Key words) ให้มากเท่าที่จะเป็นไปได้ เพื่อจะได้เอื้อต่อความคิดของนักเรียนแต่ละคน

4. คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้ในสถานการณ์จำลอง (Simulation Lesson)

คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียประเภทนี้ เป็นแบบแตกกิ่งเช่นกัน (Solomon. 1986: 20-21) ลักษณะของบทเรียนเป็นการจำลองของจริง เพื่อเป็นตัวอย่างแก่นักเรียน เพราะของจริงหรือสิ่งที่อยู่ในจินตนาการบางครั้งอาจมีขนาดเล็กเกินไปจนทำให้ไม่สะดวกในการศึกษา หรือของบางอย่างอาจ

จากการจำแนกประเภทของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ดังที่กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่นำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนมี 4 ประเภทด้วยกัน คือ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอเนื้อหา คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อฝึกและปฏิบัติ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา และคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้ในสถานการณ์จำลอง

3.4 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในด้านการศึกษา

ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในด้านการศึกษาที่เห็นได้ชัด มีดังต่อไปนี้

1. ประโยชน์ทางด้านการศึกษา การใช้สื่อคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในด้านการศึกษานั้น มีประโยชน์มากมายหลายด้าน (กิตานันท์ มลิทอง. 2543: 275) เช่น

1.1 ดึงดูดความสนใจ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียง นอกเหนือไปจากเนื้อหาตัวอักษร จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และช่วยในการสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนด้วย

1.2 ให้สารสนเทศหลากหลาย ด้วยการชี้ชี้ดี – รอมในการให้ข้อมูล และสารสนเทศในปริมาณที่มากมายและหลากหลายรูปแบบเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่สอน

1.3 ทดสอบความเข้าใจ ผู้เรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัย หรือตอบคำถามในห้องเรียน การใช้สื่อประสมจะช่วยแก้ปัญหาในสิ่งนี้ได้ โดยการให้ลักษณะศึกษารายบุคคล

1.4 สนับสนุนความคิดรวบยอด ระบบมัลติมีเดียสามารถแสดงสารสนเทศเพื่อสนับสนุนความคิดรวบยอดของผู้เรียน โดยการเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนหลัง และแก้ไขจุดอ่อนในการเรียน

2. ประโยชน์สำหรับผู้เรียน การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการศึกษา หรือเพื่อการเรียนการสอน ได้มีการศึกษาค้นคว้าและวิจัยเกี่ยวกับการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการศึกษา หรือจัดการเรียนการสอนมากมาย พบว่าคอมพิวเตอร์มีประโยชน์ต่อผู้เรียนมากมายพอสรุปได้ดังนี้

2.1 ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามเอกัตภาพ

2.2 ผู้เรียนมีโอกาสเรียนซ้ำได้หลายครั้งเท่าที่ต้องการ

2.3 ผู้เรียนมีโอกาสได้โต้ตอบกับคอมพิวเตอร์และสามารถควบคุมวิธีการเรียนเอง

ได้

2.4 มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ที่ทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายในเนื้อหาที่เรียน

2.5 ตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้และความแตกต่างของผู้เรียนไม่มีผลต่อการเรียนรู้ดังเช่นวิธีอื่น

2.6 ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนไปตามขั้นตอนได้ เรียนจากง่ายไปหายากหรือเลือกเรียนในหัวข้อที่ตนเองสนใจก่อนช่วยฝึกผู้เรียนให้คิดอย่างมีเหตุผล เพราะต้องแก้ปัญหาตลอดเวลา

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2532: บทคัดย่อ) ได้ทดลองศึกษาอัตราเวลาในการอ่านข้อความภาษาไทย 1 บรรทัด บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูง กลาง และต่ำ พบว่านักเรียนทุกกลุ่มใช้เวลาอ่านข้อความโดยเฉลี่ย 4 ตัวอักษรต่อวินาที หรือประมาณ 1 คำต่อวินาที และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงและกลาง ใช้เวลาเฉลี่ยมากกว่า และพบว่าการอ่านบนจอคอมพิวเตอร์จะใช้ระยะเวลามากกว่าการอ่านบนสิ่งพิมพ์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความคุ้นเคยของบุคคลในการอ่านสารสนเทศบนหนังสือมากกว่า

ัญญา ดันติขวลิต (2541: บทคัดย่อ) ศึกษาการสร้างมัลติมีเดีย เรื่องการเขียนภาพย่นาปี 11 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมฐานบินกำแพงแสน อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 จำนวน 40 คน ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนภาพย่นาปี 11 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 92.66/92.34 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียนบทเรียนมัลติมีเดีย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นันทิยา สุวรรณรัตน์ (2544: บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เปรียบเทียบความสามารถในการรับสารและความสนใจการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนและการสอนตามคู่มือครู โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพนมสารคาม “พนมอดุลวิทยา” อำเภอพนมสารคาม จังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน ผลการศึกษาพบว่า

1. ความสามารถในการรับสารของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ความสามารถในการรับสารของกลุ่มทดลองก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลองก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. ความสามารถในการรับสารของกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6. ความสนใจในการเรียนวิชาภาษาไทยของกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลอง แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นวลสกุล พวงบุบผา (2544: 69 - 70) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อใช้สอนนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขมาภิรตาราม อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ ผลการศึกษาพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง การจำแนกคำในภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ คือได้ 91.22/88.33

วินัย ปานไท้ (2545: บทคัดย่อ) การใช้คำนาม วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (Online) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามเกณฑ์ 80/80 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง คำนาม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 80.20/80.29 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจกับบทเรียนที่พัฒนาขึ้น

ภาณินี ศรีกาญจน์ (2548: บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4) และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 ผลปรากฏว่า คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก และจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 93.11/92.22

สุชีรา ยูชูพี (2548: บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ศีกกุมภกรรณ” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ผลปรากฏว่า พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ศีกกุมภกรรณ” สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับ ดีมาก และมีประสิทธิภาพ 91.11/90.09

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้วยตนเอง

5.1 ความหมายของการศึกษาด้วยตนเอง

จากการศึกษาค้นคว้าได้มีนักการศึกษา ให้ความหมายของการเรียนการสอนรายบุคคลไว้หลายแนวความคิดด้วยกัน ดังนี้

เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต (2528: 3) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนรายบุคคลหรือการเรียนด้วยตนเองไว้ว่า เป็นการจัดการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถศึกษาเล่าเรียนได้ด้วยตนเอง และก้าวไปตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อม โดยจัดสิ่งแวดล้อมสำหรับการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างอิสระ

ศิริพงศ์ พยอมแย้ม (2533: 129) ได้ให้ความหมายของการศึกษารายบุคคลหรือการศึกษาด้วยตนเองไว้ว่า การศึกษารายบุคคล หรือการศึกษาด้วยตนเอง คือ การผสมผสานระหว่างวิธีสอนกับสื่อการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล โดยสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการศึกษา

วิไล องค์กรนะสุข (2543: 80) ได้ให้ความหมายของการเรียนด้วยตนเองว่า เป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนการสอน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหรือเรียนตามความสามารถ ความสนใจของตน โดยคำนึงถึงหลักของความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งได้แก่ ความแตกต่างในด้านความสามารถทางสติปัญญา ความต้องการ ความสนใจด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม โดยการเรียนรู้อย่างด้วยตนเองเป็นการประยุกต์ร่วมกันระหว่างเทคนิคและสื่อการสอนให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล

5.2 จุดประสงค์ของการศึกษาด้วยตนเอง

กาเย และบริกส์ (ทวิช สงวนรัมย์. 2549: 18-19; อ้างอิงจาก Gagné;& Briggs. 1979: 261-268) ได้กล่าวถึงการศึกษารายบุคคลไว้ว่า เป็นแนวทางในการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนนั้นได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายตามความต้องการ และให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของผู้เรียนแต่ละคนโดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญอยู่ 5 ประการคือ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินทักษะเบื้องต้น
2. เพื่อช่วยในการค้นหาจุดเริ่มต้นของผู้เรียนแต่ละคน ในการจัดลำดับการเรียนตามจุดมุ่งหมาย

3. เพื่อช่วยในการจัดหาสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน
4. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนตามความสามารถของตนเอง
5. เพื่อสะดวกต่อการประเมินผล และส่งเสริมความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนแต่ละคน

เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต (2528: 159-164) กล่าวว่า การเรียนการสอนรายบุคคล ยึดหลักปรัชญาทางการศึกษาและอาศัยพื้นฐานจากทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนแบบรายบุคคลจึงมุ่งอยู่ในแนวดังนี้

1. มุ่งสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักรับผิดชอบในการเรียนรู้ รู้จักแก้ปัญหาและตัดสินใจ รู้จักแก้ปัญหา รู้จักตัดสินใจ มีความรับผิดชอบและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากกว่าทำลายเอง การเรียนการสอนรายบุคคลสอดคล้องและส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตและการศึกษานอกโรงเรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาและเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ให้ได้เรียนบรรลุผลกันทุกคน การเรียนการสอนรายบุคคลสนับสนุนความจริงที่ว่า คนย่อมมีความแตกต่างกันทุกคนไม่ว่าจะเป็นด้านบุคลิกภาพ สติปัญญา หรือความสนใจ โดยเฉพาะความแตกต่างที่มีผลต่อการเรียนรู้ที่สำคัญ 4 ประการคือ

- 2.1 ความแตกต่างในเรื่องอัตราเร็วของการเรียนรู้ (Rate of learning) ผู้เรียนแต่ละคนจะใช้เวลาในการเรียนรู้และทำความเข้าใจในสิ่งเดียวกัน ในเวลาที่ต่างกัน

- 2.2 ความแตกต่างในเรื่องความสามารถ (Ability) เช่น ความฉลาด ไหวพริบ ความสามารถในแง่ของความสำเร็จ ความสามารถพิเศษต่างๆ

- 2.3 ความแตกต่างในเรื่องวิธีการเรียน (Style of learning) ผู้เรียนเรียนรู้ในวิธีการเรียนที่ต่างกัน

- 2.4 ความแตกต่างในเรื่องความสนใจและสิ่งที่ชอบ (Interest and preference)

3. เน้นเสรีภาพในการเรียนรู้ เชื่อว่าถ้าผู้เรียน เรียนด้วยความอยากเรียน เรียนด้วยความกระตือรือร้นที่ได้เกิดขึ้นเอง จะเกิดแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการเรียนรู้ โดยที่ครู

4. การเรียนการสอนรายบุคคล ขึ้นอยู่กับกระบวนการและวิธีการที่เสนอความรู้ นั้นให้แก่ผู้เรียน การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเร็วหรือช้า และจะเกิดขึ้นกับผู้เรียนได้นานหรือไม่ นอกจาก ขึ้นอยู่กับความสามารถและความสนใจแล้ว ยังขึ้นอยู่กับกระบวนการและวิธีการที่เสนอความรู้ให้แก่ ผู้เรียน เมื่อเป็นเช่นนี้การกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องหนึ่งในระยะเวลาหนึ่ง และเรียนรู้ด้วยวิธีการ เดียวจึงไม่เป็นการยุติธรรมต่อผู้เรียน ผู้เรียนควรจะเป็นผู้กำหนดเวลาเรียนด้วยตนเอง และควรได้มี โอกาสเรียนรู้หรือมีประสบการณ์ในการเรียนด้วยกระบวนการและวิธีการต่างๆ

5. การเรียนการสอนรายบุคคล มุ่งแก้ปัญหาความยากง่ายของบทเรียน เป็นการ สมองตอบที่ว่า การศึกษาควรมีระดับแตกต่างกันไปตามความยากง่าย ถ้ายากเกินไปก็ทำให้ บทเรียนนั้นสิ้นขึ้น ถ้ายากมากผู้สอนก็สามารถที่จะจัดย่อยเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ และปรับปรุงให้ เข้าใจง่ายขึ้น อาจเพิ่มเวลาที่เรียนให้ได้สัดส่วนกับความยากเรียงลำดับจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องราวที่ ยากขึ้นตามลำดับ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยมีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากร และการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากร

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 66 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านต่ำกว่าเกณฑ์

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี
2. แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

3. แบบประเมินทักษะด้านการอ่านสำหรับครูผู้สอน

เครื่องมือที่ 1 บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี มีขั้นตอนการดำเนินการ 5 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นตอนการวิเคราะห์

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยทำการศึกษา วิเคราะห์หลักสูตรและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ศึกษาปัญหาการอ่าน ปัญหาการเรียนการสอน และศึกษาลักษณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา)

2. ขั้นตอนออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาออกแบบและร่างขึ้นเป็นโครงสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) โดยการศึกษาหลักการออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หลักการออกแบบการสอน หลักการวัดและประเมินผล ออกแบบการดำเนินเรื่อง และร่าง Story-Board จากนั้นนำแบบร่างนั้นปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย และผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมแล้วปรับปรุงแก้ไข

3. ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ขั้นพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ เป็นขั้นตอนที่นำบทเรียนมาจัดทำเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.1 กำหนดตารางปฏิบัติการทางเทคนิคและดำเนินการผลิต

เป็นขั้นตอนที่ต้องแจกแจงรายละเอียดของงานออกมาเป็นงานแต่ละด้านทั้งนี้เพื่อความสะดวกและป้องกันความผิดพลาด และการเสียเวลาในการลงมือปฏิบัติ

3.2 เขียนเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เป็นการนำเนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบของ บทภาพ และผังงาน บนกระดานให้เป็นชุดคำสั่งของคอมพิวเตอร์

3.3 นำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ทำการตรวจสอบเนื้อหาบทเรียน

3.4 จัดทำคู่มือการใช้ และนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) ที่แก้ไขแล้วไปใช้

เครื่องมือที่ 2 แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อแก้ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออก วิชาภาษาไทย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. วิเคราะห์คุณลักษณะที่จะประเมินของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อให้ทราบว่าต้องประเมินเรื่องใดบ้าง
3. สร้างแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินจำนวน 2 ชุด คือ แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และแบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ซึ่งแบบประเมินทั้ง 2 ชุดมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยการกำหนดความหมายของคะแนนของตัวเลือกในแบบสอบถาม ดังนี้
 - คะแนน 5 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก
 - คะแนน 4 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี
 - คะแนน 3 หมายถึง มีคุณภาพระดับปานกลาง
 - คะแนน 2 หมายถึง ต้องปรับปรุง
 - คะแนน 1 หมายถึง ใช้ไม่ได้
4. นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข
5. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 3 ท่านประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
6. นำผลจากการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลของผลการประเมิน ดังนี้

ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพระดับดีมาก
 ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับดี
 ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพระดับปานกลาง
 ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.51 – 2.50 หมายถึง ต้องปรับปรุง
 ค่าคะแนนเฉลี่ย ตั้งแต่ 1.00 – 1.50 หมายถึง ใช้ไม่ได้

เกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นต้องมีค่าเฉลี่ยของผลการประเมินตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

7. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 5 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 5 ท่านประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อีกครั้งหนึ่ง

เครื่องมือที่ 3 แบบประเมินทักษะด้านการอ่านสำหรับครูผู้สอน

ผู้ดำเนินการสร้างแบบประเมินทักษะด้านการอ่านตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาลักษณะ รูปแบบ และวิธีการเขียนแบบประเมินจากเอกสาร งานวิจัย แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะการอ่าน

2. สัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เกี่ยวกับทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาไทย ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พึงมี เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

3. รวบรวมสาระและเนื้อหาต่างๆ ที่ได้จากเอกสาร งานวิจัย แนวคิด ทฤษฎี ผลการวิจัย และการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน

4. นำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมนั้นมาสร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน โดยนำคำพื้นฐานที่มีอยู่ในเอกสารบัญชีคำพื้นฐาน มาเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราว ประมาณ 200 คำ ใน 1 หน้ากระดาษ A4 โดยได้คำพื้นฐานแต่ละคำที่นำมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราวนั้น จะมีช่องว่างสำหรับครูผู้สอนให้คะแนน ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

อ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง	ให้	1 คะแนน
อ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้อง หรือไม่ออกเสียง	ให้	0 คะแนน

5. นำแบบประเมินทักษะด้านการอ่านที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อตรวจสอบ เสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไข

6. นำแบบประเมินทักษะด้านการอ่านที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบอีกครั้งให้สมบูรณ์ก่อนการนำไปใช้

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีระยะเวลาในการทดลอง สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 2 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 4 ครั้ง โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองดังนี้

1. การประเมินทักษะด้านการอ่านก่อนการทดลอง กระทำโดยครูผู้สอนประเมินทักษะด้านการอ่านของนักเรียนโดยใช้แบบประเมินที่พัฒนาขึ้น ก่อนการทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.1 บันทึกบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ลงในคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน โดยกำหนดให้จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อนักเรียน 1 คน

2.2 ให้นักเรียนใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นเวลา 50 นาที ต่อการทดลอง 1 ครั้ง

3. การเก็บและบันทึกข้อมูล ประเมินความสามารถด้านการอ่านด้วยแบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยครูผู้สอน หลังจากให้นักเรียนได้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยประเมินหลังการเรียนทุกครั้ง จนครบ 4 ครั้ง

4. การจัดกระทำกับข้อมูล นำข้อมูลจากการประเมินก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาเปรียบเทียบทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS FOR WINDOWS

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ

1. สถิติพื้นฐาน (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2549: 86) ได้แก่

1.1 ร้อยละ

1.2 ค่าเฉลี่ย

1.3 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการอ่านก่อนและหลังการ
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน วิชาภาษาไทย โดยใช้สถิติ

t – test แบบ Dependent Samples (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2549: 87)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึงจังหวัดราชบุรี เป็นการพัฒนาบทเรียนเพื่อช่วยแก้ปัญหาด้านการอ่านสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 บทเรียนมีความมัลติมีเดีย ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียงเป็นส่วนใหญ่ โดยมีเนื้อหาจำนวน 4 ตอน ตามความยากง่ายและจำนวนของคำ

วิธีการใช้บทเรียนคือให้นักเรียนอ่านแบบประเมินทักษะด้านการอ่าน ก่อนการใช้บทเรียน และให้นักเรียนใช้บทเรียนให้ครบทั้ง 4 ตอน และประเมินทักษะด้านการอ่านอีกครั้งด้วยแบบประเมินเดิม

ผลการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

การประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ ประกอบด้วย การประเมินสองด้านด้วยกัน ได้แก่ การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และการประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยผู้วิจัยพัฒนาแบบประเมินคุณภาพบทเรียนขึ้นเอง โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาโดยเสนอขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา โดยการประเมินคุณภาพของบทเรียนนี้ นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาจำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา หรือ โปรแกรมวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง การประเมินทั้ง 2 ส่วน ทำการประเมิน 2 ครั้ง ครั้งแรกประเมินเพื่อปรับปรุง และครั้งที่สองประเมินหลังจากการปรับปรุงแล้ว โดยมีผลการประเมินดังแสดงในตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ทางด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง	4.93	ดีมาก
1.1 ความสอดคล้องระหว่างบทเรียนกับจุดประสงค์	5.00	ดีมาก
1.2 ปริมาณเนื้อหาในแต่ละบทเรียน	5.00	ดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหา	5.00	ดีมาก
1.4 ความน่าสนใจของการดำเนินเรื่อง	4.66	ดีมาก
1.5 ความสอดคล้องระหว่างการ์ตูน (Animation) กับเนื้อหา	5.00	ดีมาก

ตาราง 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
2. ภาพ ภาษา และเสียง	5.00	ดีมาก
2.1 เสียงที่ใช้ในการแจกอุปกรณ์	5.00	ดีมาก
2.2 เสียงที่ใช้บรรยาย	5.00	ดีมาก
2.3 เสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน เช่น เสียงบอกชื่อปุ่ม	5.00	ดีมาก
2.4 เสียงดนตรี	5.00	ดีมาก
2.5 แบบตัวอักษร	5.00	ดีมาก
2.6 ขนาดของตัวอักษร	5.00	ดีมาก
3. รูปแบบบทเรียน	4.95	ดีมาก
3.1 ความชัดเจนของคำแนะนำในการใช้บทเรียน	5.00	ดีมาก
3.2 ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	ดีมาก
3.3 ความชัดเจนของคำแนะนำในการทำกิจกรรมเสียงปริศนา	5.00	ดีมาก
3.4 ความเหมาะสมของกิจกรรมเสียงปริศนา	5.00	ดีมาก
3.5 ความง่ายต่อการใช้	4.66	ดีมาก
3.6 ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอ	5.00	ดีมาก
3.7 ความเหมาะสมของเมนูการใช้บทเรียน	5.00	ดีมาก
รวมเฉลี่ย	4.96	ดีมาก

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปพร้อมประชาศึกษา) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมากทุกด้าน

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ทางด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1. ด้านตัวอักษร (Text)	4.70	ดีมาก
1.1 ขนาดตัวอักษร	4.80	ดีมาก
1.2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้	4.80	ดีมาก
1.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและพื้น	4.60	ดีมาก

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1.4 ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหาในแต่ละกรอบ	4.60	ดีมาก
2. ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation)	4.60	ดีมาก
2.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละกรอบ	4.60	ดีมาก
2.4 คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	4.60	ดีมาก
3. ด้านเสียง (Audio)	4.56	ดีมาก
3.1 ความเหมาะสมของเสียงอธิบายการใช้บทเรียน และการทำกิจกรรมเสียงปริศนา	4.40	ดีมาก
3.2 ความเหมาะสมของเสียงการแจกแจงสรุปประสมคำ	4.80	ดีมาก
3.3 ความเหมาะสมของเสียงแสดงส่วนประกอบต่างๆ เช่น เสียงอ่านของปุ่มแต่ละปุ่ม	4.40	ดีมาก
3.4 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีพื้นหลัง	4.60	ดีมาก
3.5 ความถูกต้องในการออกเสียง และน้ำเสียง	4.60	ดีมาก
4. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.16	ดี
4.1 ความเหมาะสมของการควบคุมบทเรียน	4.00	ดี
4.2 ความเหมาะสมของการแสดงการแจกแจงสรุปประสมคำ	4.60	ดีมาก
4.3 ความเหมาะสมของกิจกรรมเสียงปริศนา	4.40	ดี
4.4 ความเหมาะสมของการอธิบายการใช้บทเรียน	4.00	ดีมาก
4.5 ความเหมาะสมของการอธิบายการทำกิจกรรมเสียงปริศนา	3.80	ดี
5. ด้านการออกแบบ	4.50	ดีมาก
5.1 ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอ	4.60	ดีมาก
5.2 การดึงดูดความสนใจของรูปแบบการนำเสนอบทเรียน	4.40	ดี
รวมเฉลี่ย	4.50	ดีมาก

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วป.พร้อมประชาศึกษา) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ปรากฏว่าคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านตัวอักษร ด้านภาพเคลื่อนไหว ด้านเสียง และด้านการออกแบบ ส่วน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

การวิเคราะห์ผลการวิจัย

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะด้านการอ่านก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

คะแนนทักษะด้านการอ่าน	n จำนวนนักเรียน	$\bar{x}$ คะแนนเฉลี่ย	S.D. ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t ค่าการแจกแจงแบบ t
ก่อนใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	21	154.76	15.09	-16.040**
หลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	21	169.71	14.58	

** P < .01

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปีพร้อมประชาศึกษา) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการวิจัย

1. ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน มีความสามารถด้านการอ่านเพิ่มขึ้น และใช้ทักษะด้านการอ่านในการเรียนรู้ในระดับชั้นต่อไปได้
2. เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในเรื่องอื่นๆ โดยใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาช่วยต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 66 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) และกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 21 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านต่ำกว่าเกณฑ์

เนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหา จากคำพื้นฐานในเอกสารบัญชีคำพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 โดยเนื้อหาในการทดลอง จะนำคำพื้นฐานมาเรียบเรียงเป็นเรื่องราว หรือนิทาน ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะด้านการอ่าน โดยคำพื้นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี
2. แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา
3. แบบประเมินทักษะด้านการอ่านสำหรับครูผู้สอน

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 ตอน โดยผลการประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียด้านเนื้อหาพบว่าคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาในระดับดีมาก เช่นกัน
2. ผลการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้นไปใช้พบว่า หลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความสามารถในการอ่านเพิ่มขึ้น แตกต่างจากก่อนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) จนได้คุณภาพ และทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พัฒนาทักษะด้านการอ่าน จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) สามารถทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการอ่านได้จริง เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน การออกแบบแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการอ่าน และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่เป็นครูภาษาไทย วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ และศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ ที่มีประสบการณ์ในการให้คำแนะนำการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ทำให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เหมาะสม และมีคุณภาพสามารถทำให้นักเรียนมีทักษะด้านการอ่านเพิ่มขึ้นตามความมุ่งหมายของการวิจัย

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา) มีคุณภาพเนื่องจากผลการวิจัย ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นการบูรณาการสื่อต่างๆ เข้าด้วยกันตามหลักการและทฤษฎีการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดีย และการออกแบบแบบฝึกทักษะการอ่าน โดยให้อยู่ในรูปแบบการ์ตูน (Animation) ที่น่ารัก ลายเส้นอย่างง่าย และสีสันสดใส ทำให้ผลของการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ออกมาตามสมมติฐาน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภาณินี ศรีกาญจน์ (2548: บทคัดย่อ) ที่ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ และคำสุภาพ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4) และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 ผลปรากฏว่าคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก และจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 93.11/92.22

3. ด้านการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ได้ดำเนินการวางแผนพัฒนาอย่างเป็นระบบ ตามหลักการและทฤษฎีการออกแบบ โดยคำนึงถึงบริบทของผู้เรียนเป็นหลัก บูรณาการกับลักษณะของแบบฝึกทักษะการอ่าน และเป็นไปตามขั้นตอน มีการปรับปรุงแก้ไขทุกขั้นตอน ผ่านการตรวจสอบ และการประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ผลการประเมินพบว่าอยู่ในเกณฑ์ ดี และดีมาก หลังจากนักเรียนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียนี้ นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 89.79 ซึ่งเป็นระดับที่น่าพอใจอย่างยิ่ง

4. จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยมีการโต้ตอบกับบทเรียนเป็นที่น่าสนใจจากการสอบถาม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ ซึ่งบทบาทของสื่อมัลติมีเดีย ได้รับการพัฒนาขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยการผสมผสานสื่อหลากหลายรูปแบบอย่างเช่นการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนนำเสนอบทเรียนโดยมีภาพ และเสียง โดยให้อยู่ในรูปแบบของข้อความกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือวีดิทัศน์ ซึ่งจำเป็นจะต้องอาศัยบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญหลายๆ ด้าน เช่น ด้านคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ด้านกราฟิก ด้านเนื้อหา เป็นต้น ดังนั้นการพัฒนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจึงต้องคำนึงถึงความพร้อม ความสามารถ และความร่วมมือของบุคลากรในด้านต่างๆ ดังกล่าว เพื่อให้ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีคุณภาพ

2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวัง เป็นสิ่งสำคัญไม่น้อยไปกว่าการออกแบบมัลติมีเดีย ซึ่งต้องอาศัยการศึกษาค้นคว้าหลักการและทฤษฎีต่างๆ ส่งเสริมการเรียนรู้ตามสมมติฐานที่คาดหวังไว้

3. ควรมีการเผยแพร่บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่านกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ไปให้นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านในโรงเรียนอื่นๆ ได้ทดลองใช้เพื่อศึกษาผลการใช้ว่าสัมพันธ์กับผลการวิจัยในครั้งนี้หรือไม่ เพื่อจะได้พัฒนาและเผยแพร่ให้เป็นประโยชน์กับวงการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านในลักษณะอื่นๆ โดยใช้แนวทางการพัฒนาในครั้งนี้ เนื่องจากได้ผลเป็นอย่างดี และน่าจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะด้านการอ่านอื่นๆ ได้

2. ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ ให้เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริม และพัฒนาการอ่าน ที่นักเรียน หรือ ผู้ที่สนใจ สามารถเรียนรู้ได้ง่ายและสะดวก เช่น การพัฒนาเว็บไซต์ หรือ โปรแกรมประยุกต์บนโทรศัพท์มือถือ หรือ ภาพยนตร์ DVD

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ก่อ สวัสดิพานิชย์. (2524). *แนวการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : หน่วยงานพิเศษ
กรมฝึกหัดครู.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไขศิริ ปราโมทย์ ณ อยุธยา. (2533). *ภาษาไทย 3*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ครุฑิต มัลลวงค์. (2539, สิงหาคม). มัลติมีเดีย – เทคโนโลยี เพื่อเพิ่มพูน. *วารสาร
ราชบัณฑิตยสถาน*. เล่ม 1 เดือนสิงหาคม.
- จินตนา ไบกาชย. (2533, กุมภาพันธ์). บทบาทของผู้บริหารโรงเรียนในการพัฒนาการอ่าน.
สารพัฒนาหลักสูตร. 3(95): 44 – 46.
- จวีลักษณ์ บุญยะกาญจน์. (2524). *จิตวิทยาการอ่าน*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- จวีวรรณ จินดาพล. (2528). *เปรียบเทียบความเข้าใจความหมายของคำนามความคงทน
ในการจำโดยใช้รูปภาพการเล่าที่อ่านและปริศนาคำทายของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.
ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสาน
มิตร. ถ่ายเอกสาร*
- จวีวรรณ พลชนะ. (2531). *การสร้างและการใช้แบบฝึกเสริมทักษะภาษาไทย*. ขอนแก่น :
ภาควิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2549). *เทคนิคการเขียนเค้าโครงการวิจัย : แนวทางสู่ความสำเร็จ*. กรุงเทพฯ :
ไทเนรมิตกิจ อินเตอร์ โปรเกรสซิฟ.
- ฐาปนี ธรรมเมธา. (2532). *อัตราเวลาในการอ่านข้อความบนจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (โสตทัศนศึกษา)
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). *การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์.
- ถนอมวงศ์ ล้ายอดมรรคผล. (2528). *การใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ทวิช สงวนรัมย์. (2549). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียการ์ตูน เรื่องหลักธรรมทาง
พระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่าย
เอกสาร
- ทีมนักข่าวที-นิวส์. (2550, 7 สิงหาคม). *วิกฤตเด็กป.2 กว่า 6 แสนอ่านไม่ออก*. ทีนิวส์. สืบค้นเมื่อ
10 สิงหาคม 2550, จาก <http://www.tnewsonline.net/overview.php?id=3679>

- ธัญญา ตันติขวลิต. (2541). การสร้างบทเรียนมัลติมีเดีย เรื่อง การเขียนภาพย่น 11 สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ
: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นวลสกุล พวงบุบผา. (2545). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องการจำแนกคำใน
ภาษาไทย วิชาภาษาไทย. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นันทิยา สุวรรณรัตน์. (2544). การเปรียบเทียบความสามารถในการรับสารและความสนใจใน
การเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้
โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียช่วยสอนและการสอนตามคู่มือครู. ปรินทิพนิพนธ์
กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บันลือ พุกกะวัน. (2532). อุปสรรคการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา แนวบูรณาการ
ทางการสอน. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เปลื้อง ณ นคร. (2520, ธันวาคม). จิตวิทยาครูศาสตร์. จันทรเกษม. (139): 34.
- ผกาศรี เย็นบุตร. (2526). ทักษะและความรู้ทางภาษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทยและ
ภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2548, 20 สิงหาคม). ทะลิ่งเคนไทยกว่า 3 ล้านคนอ่านไม่ออก. ผู้จัดการ.
สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2550, จาก <http://www.manager.co.th/QOL/ViewNews.aspx?NewsID=9480000112536>
- พัลลภ พิริยะสุวงศ์. (2541, ตุลาคม-ธันวาคม). มัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน.
พัฒนาเทคนิคศึกษา. 11(28): 9-15.
- พุทธรรัตน์ ทะสา. (2544). การสร้างบทเรียนเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ภาณินี ศรีกาญจน์. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียโดยใช้การ์ตูนดำเนินเรื่อง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์และคำสุภาพ สำหรับนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มังกร ชัยชนะดารา. (2515, มีนาคม). ความเห็นเรื่องการสอนอ่านและสอนเขียน.
วารสารครูศาสตร์. 6(36) :17.
- ยีน ภูววรรณ. (2538, มิถุนายน-กรกฎาคม). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. ส่งเสริมเทคโนโลยี.
22(121) :159-163.
- รัชนี้ ศรีไพรวรรณ. (2527). การสอนกลุ่มทักษะ 1 (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

วรรณิ โสมประยูร. (2537). การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ :
ไทยวัฒนาพานิช.

วินัย ปานไท้. (2548). การใช้คำนาม วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2550, จาก http://thesis.tiac.or.th/result2t_with_AB.sp.

ศศิธร สุทธิแพทย์. (2518). การศึกษาปัญหาการสอนซ่อมเสริมวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น ในโรงเรียนราษฎร์ เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

ศิริพงศ์ พยอมแย้ม. (2533). การเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ :
โอเดียนสโตร์.

ศิริพร ลิ้มตระการ. (2529, กันยายน-ตุลาคม). การอ่านเพื่อแสวงหาความเพลิดเพลิน.
จันทร์เกษม. (192): 21.

สมพร มั่นตะสูตร. (2534). การอ่านทั่วไป. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สมเดช เจริญชนม์. (2541). การเปรียบเทียบความสามารถและเจตคติที่มีต่อการอ่านภาษาไทยของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนซ่อมเสริมด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านด้านการรู้จักคำกับ
แบบฝึกทั่วไป. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุกัญญา ทองรักษ์. (2539, พฤศจิกายน). วันนี้คุณรู้จักมัลติมีเดียหรือยัง. วารสารสำนัก
หอสมุดกลาง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ. 3(1): 31-33

สุชีรา ยูชูฟี. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน
ศึกกุ่มภกรรณ” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สารนิพนธ์
กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2529). หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย. กรุงเทพฯ :
ภาควิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุรางค์ จันท์เอม. (2514). เอกสารประกอบการเรียนวิชาการศึกษา 3 : จิตวิทยาการศึกษา.
กรุงเทพฯ : วิทยาลัยครูจันทร์เกษม.

เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). เทคโนโลยีทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยีพระ
จอมเกล้าพระนครเหนือ.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตารางแสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านการอ่าน
ก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตาราง 4 แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะด้านการอ่าน ก่อนและหลัง การใช้คอมพิวเตอร์
มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1

T-Test for dependent samples

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 ก่อนเรียน	154.7619	21	15.08942	3.29278
หลังเรียน	169.7143	21	14.58816	3.18340

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 ก่อนเรียน & หลังเรียน	21	.959	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 ก่อนเรียน – หลังเรียน	-14.95238	4.27172	.93217	-16.89685	-13.00792	-16.040	20	.000

ภาคผนวก ข

แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

การประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษา

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา)

อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย  ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

ความหมายของค่าประเมิน

ดีมาก = 5 คะแนน

ดี = 4 คะแนน

ปานกลาง = 3 คะแนน

พอใช้ = 2 คะแนน

ควรปรับปรุง = 1 คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
ด้านตัวอักษร (Text)					
1. ขนาดตัวอักษร					
2. รูปแบบตัวอักษรที่ใช้					
3. ความเหมาะสมของสีตัวอักษรและสีพื้น					
4. ความเหมาะสมของการจัดวางเนื้อหาในแต่ละกรอบ					
ด้านภาพเคลื่อนไหว (Animation)					
5. ขนาดของภาพเคลื่อนไหวในแต่ละกรอบ					
6. การสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหวกับเนื้อหา					
7. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวต่อระดับของผู้เรียน					
8. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว					
ด้านเสียง (Audio)					
9. ความเหมาะสมของเสียงอธิบายการใช้บทเรียน และการทำกิจกรรมเสียงปริศนา					
10. ความเหมาะสมของเสียงการแจกลูกประสมคำ					
11. ความเหมาะสมของเสียงแสดงส่วนประกอบต่างๆ เช่น เสียงอ่านของปุ่มแต่ละปุ่ม					
12. ความเหมาะสมของเสียงดนตรีพื้นหลัง					
13. ความถูกต้องในการออกเสียง และน้ำเสียง					
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
14. ความเหมาะสมของการควบคุมบทเรียน					
15. ความเหมาะสมของการแสดงการแจกลูกประสมคำ					
16. ความเหมาะสมของกิจกรรมเสียงปริศนา					
17. ความเหมาะสมของการอธิบายการใช้บทเรียน					
18. ความเหมาะสมของการอธิบายการทำกิจกรรมเสียงปริศนา					
ด้านการออกแบบ					
19. ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอ					
20. การดึงดูดความสนใจของรูปแบบการนำเสนอบทเรียน					
รวมคะแนน / ระดับ					

[illegible]

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจอมบึง (วาปีพร้อมประชาศึกษา)

อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย  ลงในช่องตามความคิดเห็นของท่าน

ความหมายของค่าประเมิน ดีมาก = 5 คะแนน ดี = 4 คะแนน ปานกลาง = 3 คะแนน
พอใช้ = 2 คะแนน ควรปรับปรุง = 1 คะแนน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
เนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1. ความสอดคล้องระหว่างบทเรียนกับจุดประสงค์					
2. ปริมาณเนื้อหาในแต่ละบทเรียน					
3. ความเหมาะสมของเนื้อหา					
4. ความน่าสนใจของการดำเนินเรื่อง					
5. ความสอดคล้องระหว่างการ์ตูน (Ainmation) กับเนื้อหา					
ภาพ ภาษา และเสียง					
6. เสียงที่ใช้ในการแจกลูกประสมคำ					
7. เสียงที่ใช้บรรยาย					
8. เสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน เช่น เสียงบอกชื่อปุ่ม					
9. เสียงดนตรี					
10. แบบตัวอักษร					
11. ขนาดของตัวอักษร					
รูปแบบบทเรียน					
12. ความชัดเจนของคำแนะนำในการใช้บทเรียน					
13. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้					
14. ความชัดเจนของคำแนะนำในการทำกิจกรรมเสียงปริศนา					
15. ความเหมาะสมของกิจกรรมเสียงปริศนา					
16. ความง่ายต่อการใช้					
17. ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอ					
18. ความเหมาะสมของเมนูการใช้บทเรียน					
รวมคะแนน / ระดับ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

[illegible]

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ภาคผนวก ค

แบบประเมินทักษะด้านการอ่านสำหรับครู

แบบประเมินทักษะด้านการอ่านของ.....ชั้น.....ครั้งที่.....

คำแนะนำ ใต้เครื่องหมายต่อไปนี้ลงใน

☐

✓ หมายถึง อ่านถูกต้อง 0 หมายถึง พ้ออ่านได้ หรืออ่านซ้ำ X หมายถึง อ่านไม่ได้

กล้าไม่สบาย

เวลาเช้า พ่อโกและแม่โกพา ลูกไปหาคนที่ลานดิน พ่อ กับ แม่
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ตื่น ขึ้น มา ทำงาน แต่เช้า แก้ว ก็ ตื่นนอน แต่เช้า

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

แก้ว เก็บ ที่นอน แล้ว ไป ล้าง หน้า แปรงฟัน เธอ ไป ช่วย แม่ ล้าง

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

จาน แล้ว จึง มา อาบน้ำ เมื่อ อาบน้ำ แล้ว เธอ มา ทาแป้ง แต่งตัว

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

เช้าวันนี้ กล้า ยัง นอน อยู่ เขา ไม่สบาย มีไข้ และ ตัวร้อน แม่ และ

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

พ่อ จึง มา ดู กล้า แม่ เช็ด ตัว ให้ กล้า และ ให้ กล้า กินยา พ่อ มา ดู กล้า

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

พ่อ พูด ว่า “กิน ยา แล้ว ให้ กล้า นอนพักผ่อน ไม่ ช้า ก็ จะ หาย ต่อไป

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

กล้า ต้อง ดูแล ร่างกาย ให้ แข็งแรง” กล้า ไอ และ จาม แม่ พูด ว่า “ถ้า กล้า

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

จะ ไอ หรือ จาม ให้ เอา มือ ปิด ปาก และ จมูก”

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

แก้ว ฝ้า ดูแล กล้า และ เอา นม มา ให้ กล้า ดื่ม เธอ พูด ว่า “น้อง

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

จะ อยู่ ดูแล พี่” กล้า จะ ออก ไป วิ่ง เล่น ที่ ลานดิน แก้ว ไม่ ให้ ไป แก้ว พูด

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ว่า “พี่ ไม่สบาย พ่อ ให้ นอนพักผ่อน น้อง จะ ร้องเพลง ให้ พี่ ฟัง”

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

แก้ว ร้องเพลง ให้ กล้า ฟัง แก้ว ร้องเพลง ที่ เธอ จำ ได้ แก้ว ร้อง

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

เพลง ได้ ไพเราะ น่า ฟัง กล้า พอใจ และ หัวเราะ เบา เบา

ความเร็วในการอ่าน ☐เร็ว ☐ปานกลาง ☐ช้า ☐ช้ามาก

ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
และสำเนาหนังสือเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้าน
การอ่าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. อาจารย์กัลยา เสือดี | ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปพร้อมประชาศึกษา) |
| 2. อาจารย์ลำจวน แสนคลัง | ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านจอมบึง (วปพร้อมประชาศึกษา) |
| 3. อาจารย์มานะ จันทร์แจ่ม | ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
ปฏิบัติหน้าที่ หัวหน้ากลุ่มงานนิเทศการบริหาร
และการจัดการศึกษา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ราชบุรี เขต 1 |

ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

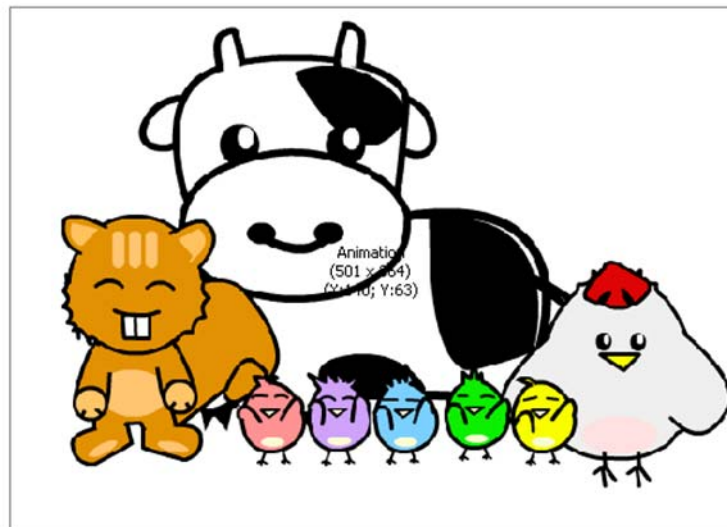
- | | |
|---|---|
| 1. รองศาสตราจารย์อรพรรณ พรสีมา | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิศรา เจริญวานิช | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยฤทธิ์ คงคาเพชร | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพบุลย์ เป่านิล | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพัตรา ศรีสุวรรณ | สำนักส่งเสริมและฝึกอบรม
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |

ภาคผนวก จ

สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1



ลูกไก่ห้าสี

บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน

บทเรียน



ตอนที่ ๑

ตอนที่ ๒

ตอนที่ ๓

ตอนที่ ๔

ปิดบทเรียน

ตั้งใจอ่านนิทาน





ก - อ = กอ , หญ้า - ๗ = หญ้า หญ้า - ๒ = หญ้า

[illegible]

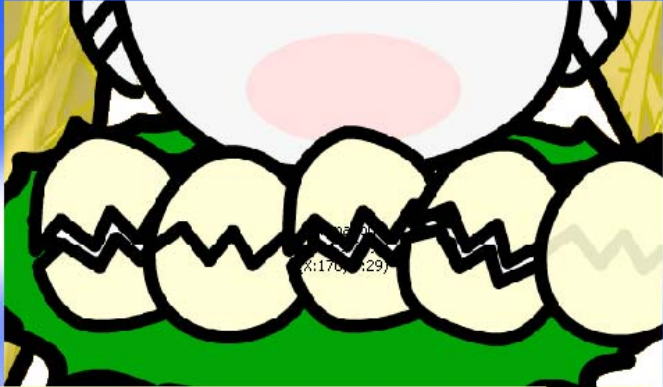
หนึ่งฟอง สองฟอง สามฟอง สี่ฟอง ห้าฟอง



๑ - ๑ = ๑ ๑ - ๑ = ๑ ๑ - ๑ = ๑ , ๑ - ๑ = ๑

ก - ำ = กำ , ล - ะ - ต - แ - ก = แตก

เปรี๊ยะ เปรี๊ยะ โพละ โพละ เสียง ไช่โก๋ ห้าฟอง กำลัง แดก

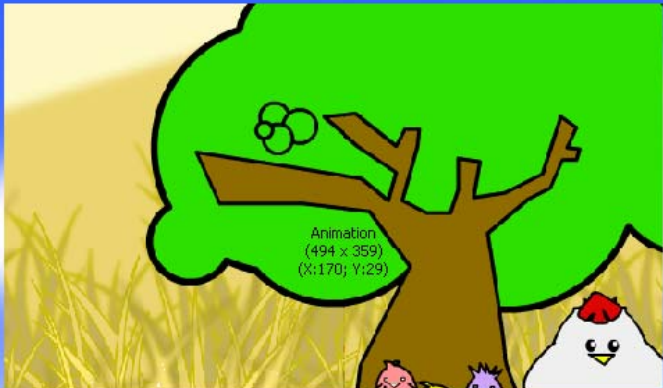


หน้าต่อไป

ข - ใ = ไช ห - า = หา ห - ำ = ห้า ฟ - อ - ง = ฟอง = ไก่

ต - แ - ก = แตก , ต - ำ - ง = ตาง ตาง - ' = ต่าง = สีสัน , ส - ะ - น = สัน
แตกต่างกัน ก - ะ - น = กัน ้น

ลูกไก่ มี สีสัน แตกต่าง กัน



หน้า

ส - ี่ = สีสัน , ล - ู - ก : ส - ี่ = สีสัน , หล - ือ - ง = เหลือง , พ - ู = พู

ล - ู - ก = ลูก , ก - ไ = ไก่ ไก - ' = ไก่ = ไก่ ไก - ' = ไก่

ลูกไก่ สีฟ้า

ห - า = หา

ส - ี่ = สีสัน

กระรอก ยืม ให้ ลูกไก่ และ เรียกว่า ลูกไก่ ห้า สี

เกม เสียงปริศนา



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวณิชาวรรณ จันอ้น
วัน เดือน ปี เกิด	2 ตุลาคม 2526
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	95 หมู่ 5 ตำบลวัดยางงาม อำเภอปากท่อ จังหวัดราชบุรี 70140
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2541	มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ ราชบุรี
พ.ศ.2544	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี
พ.ศ.2548	การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ.) วิชาเอก เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ.2551	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ