

การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ”
Interactive of E-Learning Courses for Acting and Media



สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2554

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนตามโครงการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โครงการตามนโยบายประจำปีพ.ศ. 2552



โครงการวิจัยเรื่อง

การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ”



สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ” มีจุดมุ่งหมาย เพื่อจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา “การแสดงและสื่อ” นำเสนอผ่านระบบเครือข่าย คอมพิวเตอร์ และเพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียน อิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา “การแสดงและสื่อ” ในการดำเนินการวิจัยเพื่อให้ได้บทเรียน อิเล็กทรอนิกส์ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียน E-learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ” เป็นการวิจัย การพัฒนา และการวิจัยปฏิบัติการ (action research) โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา สื่อการศึกษา และนิสิต โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็น ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหา จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการศึกษา จำนวน 2 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน จากการเลือกแบบเจาะจง จากนิสิตวิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 50 คน ซึ่งต้องศึกษารายวิชา “การแสดงและสื่อ”

การวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ 1. การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลอง ครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/84.4 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.2/85.2 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.2/86.8 และเป็นไปตามสมมติฐาน ที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการวัดผลคะแนนแบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วย เฉลี่ยเท่ากับ 83.47 และประสิทธิภาพของการวัดผลคะแนนแบบทดสอบหลังการเรียนรู้ของหน่วยการ เรียนทั้ง 5 ชุด เฉลี่ยเท่ากับ 85.47 และ 2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ ทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) สูงกว่าก่อน

Abstract

The research on development of electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media has three main objectives which are; 1) to create electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media presenting on computer network system 2) to evaluate efficiency of the creating electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media and 3) to study the satisfaction of academic in College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University students who learn electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media. This research uses the method of study in developing and action research by conducting together between researcher, experts in contents and media for education and students. The Sample of this research consists of experts and students, there are 2 contents experts and 2 media for education in the sample of expert which chosen by purposive sampling. For the sample of students have also chosen by purposive sampling from 50 students of College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University who learn electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media in second semester, the year of 2009.

The results of this research are 1) the quality check on electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media that the researcher has developed, the results of 3 tests have found that in the first test, the efficiency of the lesson is 82/84.4, in the second test, the efficiency of the lesson is 83.2/85.2 and in the last test, the efficiency of the lesson is 85.2/86.8 which be in accordance with hypothesis. The efficiency of evaluation process in exercise scores of 5 modules, the average is 83.47, and The efficiency of evaluation process in post-test of 5 modules, the average is 85.47 2) the comparison of the success in the study of academic in College of Social Communication Innovation when studied by electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media, founded that in each unit study and all, the sample group of students has the average score after studied by electronics lesson (E-Learning) higher than before study of .05. 3) the research of students satisfaction toward electronics lesson (E-Learning) in Acting and Media, found that students has high satisfaction with E-Learning in every fields, according to the scores from highest to the lowest which arranged by following; presentation of contents, learning method, learning activities, lesson forms and websites, and the use of electronic media.

เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ3. การสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ราย วิชา'การแสดงและสื่อ' จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ มาก และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากในทุกๆด้าน โดยมีคะแนนรวมเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านวิธีการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์ และด้านการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนการสอน ตามลำดับ



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาบทเรียน E-Learning รายวิชา การแสดงและสื่อ” ฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนตามโครงการวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โครงการตามนโยบายประจำปี 2552 งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างสูงจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบพระคุณทุกท่านที่ได้มีส่วนช่วยทำให้โครงการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้โอกาสและสนับสนุนผู้วิจัยในการศึกษาครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ ผู้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ศิษย์ และให้โอกาสศิษย์ในการเรียนรู้ทั้งในด้านวิชาการและการทำงานจริง

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริผู้ให้ความกรุณาเป็นอย่างมากในการให้ความรู้และคำแนะนำ รวมทั้งเป็นดั่งเสมือนบุพการีผู้ให้โอกาสกับผู้วิจัยมาโดยตลอดเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบคุณอาจารย์ดร. วิชชากร จารุศิริ สำหรับความช่วยเหลือในทุกเรื่อง

ขอขอบคุณดร. หรินทร์ สุตะบุตร สำหรับกำลังใจและผลักดันให้ผู้วิจัยไม่ย่อท้อในการทำงาน ขอขอบคุณคุณธีรเนตร วิโรจน์สกุล คุณวงศกร ทองเพ็ชร์ คุณฉันทนียา วิศปาแก้ว ที่ช่วยในออกแบบและลงเสียงในสื่อ รวมทั้งเป็นเพื่อนที่ให้ความช่วยเหลือในทุกด้านเพื่อให้เกิดงานวิจัยครั้งนี้ขึ้น

ขอขอบคุณนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม วิชาเอกการแสดงและกำกับการแสดงทุกคนที่ได้กรุณาสละเวลาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างมาก

สิ่งที่ผลักดันให้ผู้วิจัยสามารถทำภารกิจสำคัญชิ้นนี้สำเร็จลงได้นั้นได้แก่ ครอบครัวของผู้วิจัย ครอบครัว สุขบรรจงและครอบครัวดอกไม้ คุณอุดมพงษ์ ดอกไม้ คุณสิริพินท์ ดอกไม้ ที่ให้ความรักและความห่วงใย รวมทั้งสนับสนุนในทุกภารกิจในชีวิตของผู้วิจัย

สามมิติ สุขบรรจง

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย	4
1.6 สมมติฐานการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอน	7
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ บทเรียนออนไลน์ e-Learning	17
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ การแสดง	24
2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	31
3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย	31
3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	33
3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	35
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	37
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	43
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	50
สรุปผลการวิจัย	53
อภิปราย	54
ข้อเสนอแนะ	55
บรรณานุกรม	56
ภาคผนวก	58
ประวัติผู้วิจัย	

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ	34
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการทดลองบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning)	36



สารบัญตาราง

	หน้า
<u>ตาราง 1</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ‘รายวิชาการแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 1	44
<u>ตาราง 2</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ‘รายวิชาการแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 2	45
<u>ตาราง 3</u> การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 3	46
<u>ตาราง 4</u> เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน	47
<u>ตาราง 5</u> แสดงความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ	48

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในการพัฒนาประเทศและนับเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความมั่นคงของเศรษฐกิจ ตลอดจนพัฒนาความเป็นอยู่ของคนในสังคมให้ดีขึ้น สำหรับประเทศไทยนั้นได้ให้ความสนใจในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเนื่องจากเป็นปัจจัยที่สำคัญในการที่จะแข่งขันกับประเทศอื่นๆ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือจะเพิ่มศักยภาพให้ประเทศเป็นผู้นำในด้านการค้า การผลิต การเงิน การขนส่ง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รวมถึงการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของประชาชนในประเทศให้ดีขึ้น (หรรษา วงษ์ธรรมกุล, 2541 อ้างถึงใน พัชรา คะประสิทธิ์, 2546 : 1)

จากแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2545 – 2559) ได้กำหนดแนวนโยบายเพื่อดำเนินการ การพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการพัฒนาประเทศ โดยมีกรอบการดำเนินงานให้ใช้เทคโนโลยีเพื่อลดความเหลื่อมล้ำและเพิ่มคุณภาพของการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนส่งเสริมและสนับสนุนผู้ใช้และผู้ผลิตเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีจิตสำนึก จรรยาบรรณ มีความรับผิดชอบต่อสังคมในการผลิตสื่อเพื่อการศึกษาที่มีคุณภาพ รวมทั้งพัฒนาผู้รับและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาให้มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเลือกสรรกลั่นกรองและใช้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2551 : ออนไลน์) ดังนั้นแล้วสถาบันการศึกษาจึงจำเป็นต้องผลิตองค์ความรู้ที่จะช่วยในการพัฒนาประเทศให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ทุกเวลา เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นสถาบันการศึกษาของรัฐบาลสถาบันหนึ่งที่มุ่งส่งเสริมและพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้มหาวิทยาลัย ยังให้บริการอินเตอร์ไร้สายให้กับนิสิต ให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตส่วนตัวของนิสิตเข้าใช้ในระบบอินเทอร์เน็ตไร้สายของมหาวิทยาลัยได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ดำเนินการเปิดสอนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารสังคม โดยเปิดสอนวิชาเอก การแสดงและกำกับการแสดงผ่านสื่อ (Acting and Directing) ขึ้นในปีการศึกษา 2550 เป็นปีแรก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบุคลากรระดับบัณฑิต ทางด้านการแสดงและกำกับการแสดงผ่านสื่อที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น การจัดการศึกษาให้กับนิสิตของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม จึงต้องมีการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งวิทยาลัย

กำลังอยู่ในช่วงแห่งการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องศึกษาหาข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการบริหารจัดการ ซึ่งวิทยาลัยได้เห็นความสำคัญของระบบอินเทอร์เน็ต และการนำเสนอบทเรียนในลักษณะออนไลน์ เพื่อให้แนวคิดของวิทยาลัย สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง การจัดการเรียนรู้แบบเอกัตภาพ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนการสร้างบทเรียนออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาและนำเสนอบทเรียนผ่านระบบการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) เพื่อให้แนวคิดได้ศึกษาบทเรียนโดยการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นิสิตมีอิสระต่อการเรียนรู้ของตนเอง และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่นิสิตต้องการ ได้แก่ การศึกษาบทเรียนล่วงหน้า การทบทวนบทเรียน การประเมินตนเองโดยการทำแบบฝึกหัดบทเรียนออนไลน์ที่นิสิตสามารถทราบผลคะแนนการทำแบบฝึกหัดได้ตลอดเวลาอย่างเป็นอิสระ

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ที่สร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

ความสำคัญของงานวิจัย

1. ได้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ที่สามารถนำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้
2. ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำไปพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับจัดการเรียนการสอนให้ครอบคลุม และเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนในสถานศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตเฉพาะรายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดงและกำกับการแสดง โดยสร้างเป็นบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ จำนวน 15 โมดูล ซึ่งงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียน E-learning รายวิชา “การแสดงและสื่อ” เป็นการวิจัยการพัฒนา และการวิจัยปฏิบัติการ (action research) โดยดำเนินการร่วมกันระหว่างผู้วิจัย ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา สื่อการศึกษา และนิสิต โดยมีรายละเอียดของการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน

1. กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการศึกษา จำนวน 2 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เรียน จากการเลือกแบบเจาะจง จากนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 50 คน ซึ่งต้องศึกษารายวิชา “การแสดงและสื่อ”

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’
2. รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมที่ใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’
2. ความพึงพอใจของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมที่ใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

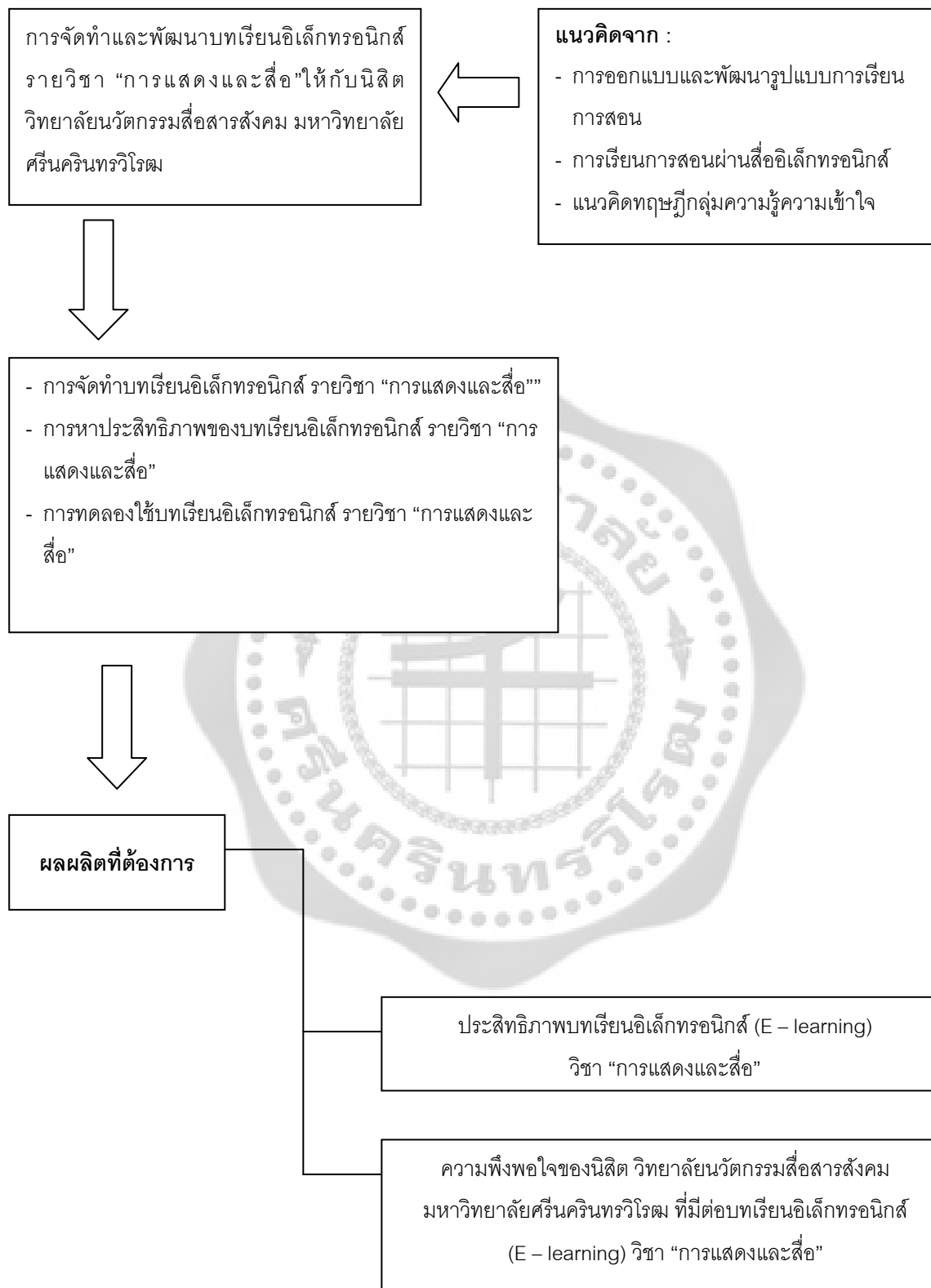
นิยามศัพท์เฉพาะ

บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเนื้อหา

สื่อการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งอาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

การแสดง หมายถึง การสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้อำนาจถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

กรอบแนวคิดของการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

การพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

1. สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อนำผลคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบและหาประสิทธิภาพได้ตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมที่ใช้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ หลังการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ระดับความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ อยู่ในระดับมาก



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอน

- 1.1 ความหมายของสื่อการเรียนการสอน
- 1.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน
- 1.3 บทบาทของสื่อการเรียนการสอน
- 1.4 คุณค่าของสื่อการเรียนการสอน
- 1.5 ประเภทของสื่อการเรียนการสอน
- 1.6 หลักการพิจารณาเลือกสื่อการเรียนการสอน
- 1.7 การใช้สื่อการเรียนการสอน
- 1.8 ประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ บทเรียนออนไลน์ e-Learning

- 2.1 ความหมายของบทเรียนออนไลน์ e-Learning
- 2.2 องค์ประกอบของ e-Learning
- 2.3 ระดับการถ่ายทอดเนื้อหา ของ e-Learning
- 2.4 ระดับการนำ e-Learning ไปใช้
- 2.5 บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ การแสดง

- 3.1 ความหมายของการแสดง

4. ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้

- 4.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)
- 4.2 ทฤษฎีปัญญาานิยม (Cognitivism)
- 4.3 ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory)

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนการสอน

1. ความหมายของสื่อการเรียนการสอน

ความหมายของสื่อ

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี ให้คำจำกัดความไว้ในหลายความหมายโดยแบ่งความหมายของสื่อไว้ที่เกี่ยวข้องกับด้านต่างๆดังนี้

สื่อในความหมายที่เกี่ยวข้องกับด้านการสื่อสาร

'สื่อ' หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บและส่งถ่ายข้อมูลและข่าวสาร โดยแบ่งสื่อเป็นหลายประเภทดังนี้

- 1) สื่อโฆษณา หมายถึง สื่อประเภทต่างๆที่มีเนื้อหา และเกี่ยวข้องกับการซื้อและวางตำแหน่งเพื่อโฆษณาสินค้า
- 2) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การสื่อสารต่างๆโดยส่งผ่านไฟฟ้า หรือพลังงานจลน์ไฟฟ้า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ยังแบ่งย่อยได้เป็น
 - 2.1 สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เพื่อเก็บ หรือสื่อ ตลอดจนรับข้อมูลที่ใช้ค่าที่เป็นตัวเลข
 - 2.2 สื่อธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อดิจิทัลเพื่อธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์
 - 2.3 สื่อไฮเปอร์มีเดีย หมายถึง สื่อที่เกี่ยวข้องกับไฮเปอร์ลิงค์ต่างๆ
 - 2.4 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การสื่อสารที่รวมรูปแบบของเนื้อหาด้านการสื่อสารและกระบวนการเข้าไว้ด้วยกัน
- 3) สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง การสื่อสารโดยผ่านกระดาษหรือผืนผ้าใบ
- 4) สื่อเผยแพร่ หมายถึง สื่อใดก็ตามที่ทำไม่ได้คิดค่าใช้จ่ายเพื่อไปสู่สาธารณะ
- 5) สื่อมวลชน หมายถึง เครื่องมือ หรือวิธีการทุกวิธีในการสื่อสารมวลชน
- 6) สื่อกระจายเสียง หมายถึง การสื่อสารโดยการส่งผ่านเครือข่ายทางการสื่อสารที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์เพื่อมวลชน
- 7) สื่อใหม่ หมายถึง สื่อมวลชนที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารด้านการข่าว
- 8) สื่อด้านการข่าว (ประเทศสหรัฐอเมริกา) หมายถึง สื่อด้านการข่าวของประเทศสหรัฐอเมริกา
- 9) สื่อใหม่ (ในอีกความหมายหนึ่ง) หมายถึง สื่อที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์หรือช่วยให้คอมพิวเตอร์สมัยใหม่มีกระบวนการทำงานที่มีพลัง
- 10) สื่อช่วยบันทึก หมายถึง เครื่องมือที่ได้รับการนำมาใช้เพื่อเก็บข้อมูล

สื่อในความหมายที่เกี่ยวข้องกับด้านคอมพิวเตอร์

สื่อที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มี 2 ลักษณะ คือ การสื่อสารทางเดียว และสองทาง

- 1) สื่อข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ หมายถึง เครื่องมือ หรือ วัสดุที่ใช้ในการเก็บข้อมูลที่ใช้ในคอมพิวเตอร์
- 2) สื่อมีเดีย เพลเยอร์ (แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์) หมายถึง ชิ้นส่วนอุปกรณ์ซอฟต์แวร์ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อใช้เล่นให้เกิดเสียงและภาพ

สื่อในความหมายที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์

มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ดังนี้

- 1) สื่อเดิบโต หมายถึง วัตถุหรือสิ่งต่างๆที่อยู่ในองคาพยพส่วนเล็กๆ หรือในเซลล์ที่สามารถเจริญเติบโตได้
- 2) สื่อกรอง หมายถึง สื่อหรือตัวกลางที่ประกอบด้วยวัตถุกรองที่แตกต่างหลายชนิด
- 3) สื่อหุ้มเซลล์ หมายถึง เนื้อเยื่อหุ้มเซลล์ที่เป็นแผ่นบาง เป็นชั้นที่อยู่ตรงกลางของผนังเส้นเลือด

สื่อในความหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแขนงต่างๆดังนี้

- 1) สื่อ หมายถึง วัสดุ และวิธีการที่ใช้โดยศิลปินผู้สร้างงานศิลปะ
- 2) สื่อ หมายถึง วัสดุที่ใช้ในการทำให้งานศิลปะสำเร็จลงได้ เช่น ในกระบวนการ mass finishing หรือ abrasive blasting

(อ้างจาก <http://en.wikipedia.org/wiki/Media>) ชอร์ส (Shores 1960 : 1) กล่าวว่าสื่อการสอนเป็นเครื่องมือช่วยสื่อความหมายจัดโดยครูและนักเรียน เพื่อเสริมการเรียนรู้ เครื่องมือการสอนทุกชนิดจัดเป็นสื่อการสอน เช่น หนังสือในห้องสมุด โสตทัศนวัสดุต่างๆ เช่น फिल्मสตริป สไลด์ แผนที่ ของจริง ทรัพยากรจากชุมชน เป็นต้น

กู๊ด (Good 1973 : 307, อ้างถึงใน ยุพิน พิพิธกุล และ อรพรรณ ตันบรรจง 2535 : 18) กล่าวว่า สื่อการสอนคือวิธีการและวัสดุอื่นใดที่แสดงให้เห็นเนื้อหาสาระอย่างสมบูรณ์แบบโดยตัวของมันเอง และเป็นผู้ส่งเสริมอย่างกว้างขวางมากกว่าที่จะเป็นส่วนประกอบของกระบวนการเรียนการสอน

กิดานันท์ มลิทอง (2548 ข : 18) กล่าวว่า สื่อนับว่าเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอน

เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ การใช้สื่อการสอนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาถึงลักษณะเฉพาะและคุณสมบัติของสื่อแต่ละชนิด เพื่อเลือกใช้สื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์การเรียนและการ

สอน สามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วาสนา ซาวหา (2533 : 8) กล่าวว่า สื่อการสอนหมายถึง สิ่งใดก็ตามที่เป็นตัวกลางหรือพาหนะนำความรู้ไปสู่ผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้เป็นอย่างดี

สมบูรณ์ สงวนญาติ (2534 : 42-43) กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ วัสดุสิ่งของที่มีอยู่ในธรรมชาติ หรือมนุษย์สร้างขึ้นมา รวมทั้งวิธีการสอนและกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ

จริยา เหนียนเฉลย (2535 : 4) กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนหมายถึง การนำวัสดุเครื่องมือและวิธีการมาเป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้เนื้อหาไปยังผู้เรียนได้ เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ถ่ายทอดซึ่งกันและกันได้ผลตรงตามจุดมุ่งหมาย

ประมาณ สะกิมี่ (2535 : 338) กล่าวว่า สื่อการสอนหมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือและเทคนิคซึ่งช่วยถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และอื่นๆ ให้แก่ผู้เรียนตามความมุ่งหมายของการสอน

สุโชติ ดาวสุโข และ สาโรจน์ แผงยัง (2535 : 11) กล่าวว่า สื่อการสอนหมายถึงสิ่งใด ๆ ก็ตามที่เป็นตัวกลางถ่ายทอดความรู้หรือช่วยในการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนเป็นผู้ใช้เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งอาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรม โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2. ความสำคัญของสื่อการเรียนการสอน

ยุพิน พิพิธกุล และ อรพรรณ ต้นบรรจง (2535 : 16-17) ได้กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้แจ่มแจ้งยิ่งขึ้น
2. ช่วยในการสอนนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เช่น นักเรียนบางคนซึ่งเรียนอ่อน อาจจะต้องใช้รูปภาพ สื่อรูปธรรม หรือชุดการเรียนการสอนรายบุคคล ช่วยให้เราบรรลุจุดประสงค์ในการเรียน
3. ช่วยสร้างเสริมความสนใจของนักเรียนเสียเวลาเพราะใช้สื่อการเรียนการสอนไม่เป็น
5. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะนำไปสู่นามธรรมและทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจแน่นแฟ้นและจำได้นาน
6. ใช้สื่อการสอนนั้นเพื่อช่วยในการอธิบายขยายข้อความและสรุปข้อความได้

7. เพื่อเสริมสร้างเจตคติที่ดีแก่นักเรียน
8. เพื่อเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. บทบาทของสื่อการเรียนการสอน

ประมาณ ฮะกิมี่ (2535 : 339) ได้กล่าวถึงบทบาทของสื่อในกระบวนการสอนไว้โดยสรุปดังนี้

1. การดึงดูดและควบคุมความสนใจและตั้งใจของผู้เรียน
2. การเสนอหรือให้แบบอย่างของการกระทำให้แก่ผู้เรียน
3. การกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงทางความคิดระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่
4. การเสนอสิ่งใหม่ทางการเรียน
5. การชี้แนะและให้ความสะดวกในการเรียน
6. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน
7. การตรวจสอบและประเมินผลการเรียน
8. การถ่ายโยงการเรียนรู้
9. การทำให้สิ่งที่เรียนรู้แล้วคงอยู่ตลอดไป

4. คุณค่าของสื่อการเรียนการสอน

สุโชติ ดาวสุโข และ สาโรจน์ แพงยัง (2535 : 12) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการเรียน ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนจำได้เร็วและจำได้นาน
2. ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและมีส่วนร่วมในการเรียน
3. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ชัดเจน
4. ช่วยให้ผู้เรียนรู้ได้มากขึ้นในเวลาที่มีจำกัด
5. ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหา
6. ช่วยให้การเรียนการสอนง่าย เพราะสามารถ
 - 6.1 ทำสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรม
 - 6.2 ทำสิ่งซับซ้อนให้ง่ายขึ้น (ยาก ง่าย)
 - 6.3 ทำสิ่งเคลื่อนไหวช้าให้เร็ว
 - 6.4 ทำสิ่งเคลื่อนไหวเร็วให้ช้า
 - 6.5 ทำสิ่งที่เล็กให้โตขึ้น
 - 6.6 ทำสิ่งที่ใหญ่ให้เล็กลง
 - 6.7 นำสิ่งที่อยู่ไกลมาศึกษาได้
 - 6.8 นำสิ่งที่ลึกลับมาศึกษาได้

5. ประเภทของสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพประเภทของสื่อการเรียนการสอนแบ่งตามคุณลักษณะได้ 4 ประเภทคือ

1. สื่อประเภทวัสดุ ได้แก่สไลด์ แผ่นใส เอกสาร ตำรา สารเคมี สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และคู่มือการฝึกปฏิบัติ
2. สื่อประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ของจริง หุ่นจำลอง เครื่องเล่นเทปเสียง เครื่องเล่นวีดิทัศน์ เครื่องฉายแผ่นใส อุปกรณ์และเครื่องมือในห้องปฏิบัติการ
3. สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ ได้แก่การสาธิต การอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติ การฝึกงาน การจัดนิทรรศการ และสถานการณ์จำลอง
4. สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ได้แก่คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer presentation) การใช้ Intranet และ Internet เพื่อการสื่อสาร (Electronic mail: E-mail) และ การใช้ WWW (World Wide Web)

สื่อการเรียนการสอนจำแนกตามประสบการณ์

1. ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย ประสบการณ์ขั้นนี้ เป็นรากฐานสำคัญของการศึกษาทั้งปวง เป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาจากความเป็นจริงและด้วยตัวเองโดยตรง ผู้รับประสบการณ์นี้จะได้เห็น ได้จับ ได้ทำ ได้รู้สึก และได้ดมกลิ่นจากของจริง ดังนั้นสื่อการสอนที่ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ในขั้นนี้ก็คือของจริงหรือความเป็นจริงในชีวิตของคนเรานั้นเอง
2. ประสบการณ์จำลอง เป็นที่ยอมรับกันว่าศาสตร์ต่างๆ ในโลก มีมากเกินไปที่จะเรียนรู้ได้หมดสิ้นจากประสบการณ์ตรงในชีวิต บางกรณีก็อยู่ในอดีต หรือซับซ้อนเร้นลับหรือเป็นอันตราย ไม่สะดวกต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง จึงได้มีการจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มาเพื่อการศึกษา ของจำลองบางอย่างอาจจะเรียนรู้ได้ง่ายกว่าและสะดวกกว่า
3. ประสบการณ์นาฏการ ประสบการณ์ต่าง ๆ ของคนเรานั้นมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เราไม่สามารถประสบได้ด้วยตนเอง เช่น เหตุการณ์ในอดีต เรื่องราวในวรรณคดี การเรียนในเรื่องที่มีปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ หรือเรื่องธรรมชาติที่เป็นนามธรรม การแสดงละครจะช่วยให้เราได้เข้าไปใกล้ความเป็นจริงมากที่สุด เช่น ฉาก เครื่องแต่งตัว เครื่องมือ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น
4. การสาธิต การสาธิตคือ การอธิบายถึงข้อเท็จจริงหรือแบ่งความคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ให้ผู้ฟังแลเห็นไปด้วย เช่น ครูวิทยาศาสตร์เตรียมก๊าซออกซิเจนให้นักเรียนดู ก็เป็นการสาธิต การสาธิตก็

เหมือนกับนาฏการ หรือการศึกษานอกสถานที่ เราถือเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่ง ซึ่งในการสาธิตนี้ อาจารย์รวมเอาสิ่งของที่ใช้ประกอบหลายอย่าง นับตั้งแต่ของจริงไปจนถึงตัวหนังสือ หรือคำพูดเข้าไว้ด้วย แต่เราไม่เพ่งเล็งถึงสิ่งเหล่านี้ เราจะให้ความสำคัญกับกระบวนการทั้งหมดที่ผู้เรียนจะต้องเฝ้าสังเกตอยู่โดยตลอด

5. การศึกษานอกสถานที่ การพานักเรียนไปศึกษานอกสถานที่ เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเพื่อให้นักเรียนได้เรียนจากแหล่งข้อมูล แหล่งความรู้ที่มีอยู่จริงภายนอกห้องเรียน ดังนั้นการศึกษานอกสถานที่จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นสื่อกลางให้นักเรียนได้เรียนจากของจริง

6. นิทรรศการ นิทรรศการมีความหมายที่กว้างขวาง เพราะหมายถึง การจัดแสดงสิ่งต่างๆ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม ดังนั้นนิทรรศการจึงเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ มากมายหลายชนิด การจัดนิทรรศการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัด จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์มีส่วนร่วม และได้รับข้อมูลย้อนกลับด้วยตัวของเขาเอง

7. โทรทัศน์และภาพยนตร์ โทรทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน เพราะได้เห็นทั้งภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน และยังสามารถแพร่และถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ด้วย นอกจากนั้นโทรทัศน์ยังมีหลายรูปแบบ เช่น โทรทัศน์วงจรปิด ซึ่งโรงเรียนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีโทรทัศน์วงจรปิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างกว้างขวาง ภาพยนตร์เป็นสื่อที่จำลองเหตุการณ์มาให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้ดูและได้ฟังอย่างใกล้ชิดเคียงกับความจริง แต่ไม่สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ ถึงอย่างไรก็ตามภาพยนตร์ก็ยังนับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทมากในการเรียนการสอน เช่นเดียวกับกับโทรทัศน์

8. ภาพนิ่ง การบันทึกเสียง และวิทยุ ภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาดซึ่งมีทั้งภาพทึบแสงและโปร่งแสง ภาพทึบแสงคือรูปถ่าย ภาพวาด หรือภาพในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ส่วนภาพนิ่งโปร่งใสหมายถึงสไลด์ ฟิล์มสตริป ภาพโปร่งใสที่ใช้กับเครื่องฉายวัสดุโปร่งใส เป็นต้น ภาพนิ่งสามารถจำลองความเป็นจริงมาให้เราศึกษาจนจอบได้ การบันทึกเสียง ได้แก่ แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เทปและเครื่องบันทึกเสียง และเครื่องขยายเสียงตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเสียง ซึ่งนอกจากจะสามารถนำมาใช้อย่างอิสระในการเรียนการสอนด้วยแล้ว ยังใช้กับรายการวิทยุและกิจกรรมการศึกษาอื่น ๆ ได้ด้วย ส่วนวิทยุนี้ ปัจจุบันที่ยอมรับกันแล้วว่า ช่วยการศึกษาและการเรียนการสอนได้มาก ซึ่งไม่จำกัดอยู่แต่เพียงวิทยุโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึงวิทยุทั่วไปอีกด้วย

9. ทัศนสัญลักษณ์ สื่อการสอนประเภททัศนสัญลักษณ์นี้ มีมากมายหลายชนิด เช่น แผนภูมิ แผนภาพ แผนที่ แผนที่ แผนที่ ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น สื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สำหรับถ่ายทอดความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็วขึ้น

10. วจนสัญลักษณ์ สื่อขั้นนี้เป็นสื่อที่จัดว่า เป็นขั้นที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ซึ่งได้แก่ ตัวหนังสือ หรืออักษร สัญลักษณ์ทางคำพูดที่เป็นเสียงพูด ความเป็นรูปธรรมของสื่อประเภทนี้จะไม่คงเหลืออยู่เลย

อย่างไรก็ดี ถึงแม้สื่อประเภทนี้จะมีลักษณะที่เป็นนามธรรมที่สุดก็ตาม เราก็ใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้มาก เพราะต้องใช้ในการสื่อความหมายอยู่ตลอดเวลา

สื่อการเรียนการสอนจำแนกตามคุณสมบัติ

Wilbure Young ได้จัดแบ่งไว้ดังนี้

1. ทัศนวัสดุ (Visual Materials) เช่น กระดานดำ แผนภูมิ รูปภาพ फिल्मสตริป สไลด์ ฯลฯ
2. โสตวัสดุ (Audio Materisls) เช่น เครื่องบันทึกเสียง (Tape Recorder) เครื่องรับวิทยุ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ระบบขยายเสียง ฯลฯ
3. โสตทัศนวัสดุ (Audio Visual Materials) เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ
4. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Equipments) เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายฟิล์มสตริป เครื่องฉายสไลด์
5. กิจกรรมต่าง ๆ (Activities)เช่น นิทรรศการ การสาธิต ทัศนศึกษา ฯลฯ

สื่อการเรียนการสอนจำแนกตามรูปแบบ

(Form)Louis Shores ได้แบ่งประเภทสื่อการสอนตามแบบไว้ ดังนี้

1. สิ่งตีพิมพ์ (Printed Materials) เช่น หนังสือแบบเรียน เอกสารการสอน ฯลฯ
2. วัสดุกราฟิก เช่น แผนภูมิ (Charts) แผนสถิติ (Graph) แผนภาพ (Diagram) ฯลฯ
3. วัสดุฉายและเครื่องฉาย (Projected Materials and Equipment) เช่น ภาพยนตร์ สไลด์ ฯลฯ
4. วัสดุถ่ายทอดเสียง (Transmission) เช่น วิทยุ เครื่องบันทึกเสียง

สื่อการเรียนการสอนตามลักษณะและการใช้

1. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Hardware)
2. วัสดุ (Software)
3. เทคนิคหรือวิธีการ (Techinques or Methods)

ยุพิน พิพิธกุล และ อรพรรณ ต้นบวรจ (2533 : 18-19) ได้แบ่งสื่อการเรียนการสอนออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. วัสดุ ได้แก่ วัสดุสิ่งพิมพ์ วัสดุประดิษฐ์ วัสดุถาวร และวัสดุสิ้นเปลือง
2. อุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องฉายสไลด์ เครื่องเทปบันทึกภาพ เครื่องฉายภาพโปรเจกต์และอื่น ๆ
3. กิจกรรม ได้แก่ การสาธิต การทดลอง การแสดง การ์ตูน เกมปริศนา เป็นต้น
4. สิ่งแวดล้อม ได้แก่ ตัวนักเรียน โต๊ะ กระดาน สมุด ฝาผนัง พื้นห้อง

สุชาติ ดาวสุโข และ สาโรจน์ แพ่งยัง (2535 : 12) ได้แบ่งประเภทของสื่อการสอนออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อประเภทวัสดุ (Software) หมายถึง สื่อที่มีขนาดเล็ก ทำหน้าที่เก็บเนื้อหาความรู้ในลักษณะของภาพและเสียง สื่อประเภทนี้แบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือ

1.1 สื่อวัสดุประเภทสิ่งพิมพ์ (Printed) เช่น เอกสารคำสอน หนังสือ ตำรา และสื่อประเภทที่ต้องเขียนหรือพิมพ์ทุกชนิด

1.2 สื่อวัสดุประเภทไม่ใช่สิ่งพิมพ์ (Non-Print) เป็นสื่ออื่น ๆ ที่นอกเหนือจากสิ่งพิมพ์ เช่น ของจริง ของตัวอย่าง ของจำลอง กระดานดำ ป้ายชนิดต่างๆ รวมถึงวัสดุที่ต้องใช้กับเครื่องมือ

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (Hardware) เป็นสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ต้องอาศัยกระแสไฟฟ้าเมื่อจะทำงาน เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพโปรเจกเตอร์ เทปบันทึกเสียง วิทยุ วีดีโอเทป เครื่องขยายเสียง เครื่องเล่นแผ่นเสียง คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์

3. สื่อประเภทวิธีการ (Technique) เป็นสื่อประเภทวิธีการและกิจกรรม หรือกระบวนการและวิธีการต่างๆ เช่น การบรรยาย การสาธิต การสอนรายบุคคล เกม การแสดงละครกลุ่มสัมพันธ์ การศึกษานอกสถานที่ สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ

6. หลักการพิจารณาเลือกสื่อการเรียนการสอน

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526 : 157) ได้กล่าวถึงหลักการในการเลือกสื่อการเรียนการสอนดังนี้

1. สื่อต้องสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายและเรื่องที่จะสอน
2. สื่อต้องเหมาะสมกับความรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน
4. เนื้อหาวิธีใช้ไม่ยุ่งยากซับซ้อน
5. น่าสนใจ ทันสมัย และไม่ซับซ้อน
6. เนื้อหามีความถูกต้อง
7. เทคนิคการผลิตดี เช่น เกี่ยวกับขนาด สี เสียง ภาพ ความเป็นจริง และการจูงใจเป็นต้น
8. เป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน
9. สามารถนำเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ดี
10. ถ้ามีสื่อการสอนที่หลายอย่างในเรื่องเดียวกันให้พิจารณาว่าสิ่งใดเหมาะสมที่สุดที่จะให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้เรียนได้ดีที่สุดในเวลาอันสั้นที่สุด

จริยา เหนียนเฉลย (2535 : 7-8) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. ความเหมาะสม สื่อที่จะใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการสอนหรือไม่

2. ความถูกต้อง สื่อที่ใช้ช่วยให้นักเรียนได้ข้อสรุปที่ถูกต้องหรือไม่ในเนื้อหา
3. ความเข้าใจ สื่อที่ใช้นั้นช่วยให้นักเรียนรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่นักเรียนหรือไม่
4. ประสบการณ์ที่ได้รับสื่อที่จะใช้นั้นช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์แก่นักเรียนหรือไม่
5. เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น จำนวนผู้เรียน ความสามารถ
6. เหมาะสมกับทัศนคติและทักษะของครูผู้สอนหรือไม่
7. ใช้การได้ดี ในแง่ก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดีหรือไม่
8. คຸ້ມກັບราคา และการลงทุนในการผลิตและการนำไปใช้
9. สื่อนั้นช่วยให้นักเรียนร่วมกิจกรรมตามที่ต้องการหรือไม่
10. ระยะเวลาในการเสนอสื่อการสอนนั้นเหมาะสมหรือไม่
11. สื่อนั้นช่วยเสนอแนะกิจกรรมอื่นๆ ที่นักเรียนอาจปฏิบัติเพิ่มเติมได้หรือไม่
12. มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้สื่อนั้นแค่ไหน อาทิ เช่น สถานที่ แสงสว่างสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ เป็นต้น

7. การใช้สื่อการเรียนการสอน

จรรยา เหนียนเฉลย (2535 : 8-9) ได้กล่าวถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพนั้นผู้สอนควรมีการวางแผนการใช้ตามลำดับขั้นดังนี้

การเตรียมการก่อนการใช้สื่อการสอน เมื่อครูได้วางแผนว่าจะใช้สื่อการสอนประกอบการสอนครูผู้สอนควรพิจารณาเตรียมการต่างๆ ตามลำดับดังนี้

1. การเตรียมตัวผู้สอน

- 1.1 พิจารณาคคุณค่าและวัตถุประสงค์ของบทเรียนที่จะสอน
- 1.2 พิจารณาถึงสิ่งที่จะเป็นปัญหาในการสอน
- 1.3 พิจารณาความต้องการและความสนใจของผู้สอน
- 1.4 เลือหาหรือทำสื่อการสอน ซึ่งจะทำการแก้ปัญหาการเรียนในขั้นนี้ได้
- 1.5 พิจารณาถึงวิธีที่จะใช้สื่อการสอนนั้นให้เป็นผลดีที่สุด
- 1.6 เตรียมและได้ทดลองเป็นอย่างดีก่อนใช้ในห้องเรียน

2. การเตรียมชั้นเรียน

- 2.1 เตรียมเครื่องอำนวยความสะดวก ที่จะต้องใช้ร่วมกับสื่อการสอนที่เลือกไว้เช่น สายไฟ หม้อแปลงไฟ แผงติดภาพ โต๊ะสาธิต ฯลฯ
- 2.2 เตรียมจัดที่นั่ง ที่ตั้งอุปกรณ์ การระบายอากาศ จัดตั้งเครื่องมือ จัดการควบคุมเสียง

แสงสว่าง ให้มีระดับที่ได้ยินและเห็นโดยทั่วกัน

3. การเตรียมผู้เรียน

3.1 อธิบายให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าจะใช้สื่ออะไร สอนอะไร เพื่ออะไร ที่ไหนเมื่อไร

3.2 อธิบายให้ผู้เรียนทราบล่วงหน้าว่าจะต้องมีส่วนร่วมในระหว่างการใช้อุปกรณ์อย่างไรบ้าง เช่น คอยสังเกตหรือฟังตรงที่สำคัญ การหาคำตอบและคำศัพท์ใหม่ซึ่งครูบอกหรือเขียนให้ทราบล่วงหน้า

3.3 อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจว่ากิจกรรมที่ต้องปฏิบัติหลังจากใช้สื่อการสอนประกอบการ

สอน

แล้วจะมีอะไรบ้าง

8. ประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน

ประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอน

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่
 - 1.1 เรียนรู้ได้ดีขึ้นจากประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่างๆ
 - 1.2 เรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง
 - 1.3 เรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจได้ชัดเจน
 - 1.4 เรียนรู้ได้มากขึ้น
 - 1.5 เรียนรู้ได้ในเวลาที่จำกัด
2. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเอาชนะข้อจำกัดต่างๆ ในการเรียนรู้ ได้แก่
 - 2.1 ทำสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
 - 2.2 ทำสิ่งซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
 - 2.3 ทำสิ่งเคลื่อนไหวช้าให้เร็วขึ้น
 - 2.4 ทำสิ่งเคลื่อนไหวเร็วให้ช้าลง
 - 2.5 ทำสิ่งเล็กให้ใหญ่ขึ้น
 - 2.6 ทำสิ่งใหญ่ให้เล็กลง
 - 2.7 นำสิ่งที่อยู่ไกลมาศึกษาได้
 - 2.8 นำสิ่งที่เกิดในอดีตมาศึกษาได้ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้
 - 2.9 ช่วยให้จดจำได้นาน เกิดความประทับใจและมั่นใจในการเรียน
 - 2.10 ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหา
 - 2.11 ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล

คุณค่าของสื่อการเรียนการสอนการเรียนการสอน

1. สื่อการเรียนการสอนสามารถเอาชนะข้อจำกัดเรื่องความแตกต่างกันของประสบการณ์ดั้งเดิมของผู้เรียน คือเมื่อใช้สื่อการเรียนการสอนแล้วจะช่วยให้เด็กซึ่งมีประสบการณ์เดิมต่างกันเข้าใจได้ใกล้เคียงกัน

2. ขจัดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องสถานที่ ประสบการณ์ตรงบางอย่าง หรือการเรียนรู้

3. ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมและสังคม

4. สื่อการเรียนการสอนทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดเป็นอย่างเดียวกัน

5. ทำให้เด็กมีมโนภาพเริ่มแรกอย่างถูกต้องและสมบูรณ์

6. ทำให้เด็กมีความสนใจและต้องการเรียนในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น เช่นการอ่าน ความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ ทักษะคิด การแก้ปัญหา ฯลฯ

7. เป็นการสร้างแรงจูงใจและเร้าความสนใจ

8. ช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จากรูปธรรมสู่นามธรรม

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ บทเรียนออนไลน์ e-Learning

2.1 ความหมายของบทเรียนออนไลน์ e-Learning

Campbell (1999) ได้ให้ความหมายบทเรียนออนไลน์ (Online) e-Learning (อีเลิร์นนิ่ง) คือ การใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในเครือข่าย อินเทอร์เน็ต (Internet) สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ และการศึกษาที่มีคุณภาพสูง ที่ผู้คนทั่วโลกมีความสะดวก และสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นการเปิดประตูการศึกษาตลอดชีวิตให้กับประชากร"

Krutus (2000) ได้ให้คำนิยามไว้ว่าบทเรียนออนไลน์ (Online) อีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) หมายถึง รูปแบบของเนื้อหาสาระที่สร้างเป็นบทเรียนออนไลน์สำเร็จรูป ที่อาจใช้ซีดีรอม (CD-ROM) เป็นสื่อกลางในการส่งผ่าน หรือใช้การส่งผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) หรือเครือข่ายภายใน ทั้งนี้อาจจะอยู่ในรูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยการฝึกอบรม (Computer Based Training: CBT) และการใช้เว็บเพื่อการฝึกอบรม (Web Based Training: WBT) หรือการเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) ผ่านดาวเทียม

ถนนพร เลหาจรัสแสง (2545) ได้ให้คำจำกัดความไว้ 2 ความหมาย คือบทเรียนออนไลน์ (Online) อีเลิร์นนิ่ง (e-Learning)

ความหมายแรกบทเรียนออนไลน์ (Online) อีเลิร์นนิ่ง (e-Learning) หมายถึง การเรียนเนื้อหา หรือสารสนเทศสำหรับการสอน หรือการอบรม ซึ่งใช้การนำเสนอด้วยตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหว (Animation) วิดีทัศน์ และเสียง (Sound) โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บ

(Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งใช้เทคโนโลยีการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนต่างๆ

ความหมายที่สองบทเรียนออนไลน์ (Online) อีเลิร์นนิง (e-Learning) คือ การเรียนในลักษณะใดก็ได้ ซึ่งใช้การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ (Computer) เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Intranet) อินเทอร์เน็ต (Internet) เอ็กซ์ทราเน็ต (Extranet) หรือสัญญาณโทรทัศน์ สัญญาณดาวเทียม

นอกจากนี้ยังให้ความหมายของ E-Learning ซึ่งเป็น 2 ลักษณะ ด้วยกัน คือ

1. ความหมายโดยทั่วไป

หมายถึง การเรียนในลักษณะใดก็ได้ ซึ่งใช้การถ่ายทอดเนื้อหาผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กซ์ทราเน็ต หรือ ทางสัญญาณโทรทัศน์ หรือ สัญญาณดาวเทียม (Satellite) ก็ได้ ซึ่งเนื้อหาสารสนเทศ อาจอยู่ในรูปแบบการเรียนที่เราคุ้นเคยกันมาพอสมควร เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction) การสอนบนเว็บ (Web Based Instruction) การเรียนออนไลน์ (On-line Learning) การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียม หรืออาจอยู่ในลักษณะที่ยังไม่ค่อยเป็นที่แพร่หลายนัก เช่น การเรียนจาก วิดีทัศน์ตามอัธยาศัย (Video On-Demand) เป็นต้น

2. ความหมายเฉพาะเจาะจง

หมายถึง การเรียนเนื้อหาหรือสารสนเทศสำหรับการสอนหรือการอบรม ซึ่งใช้นำเสนอด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ผสมผสานกับการใช้ภาพเคลื่อนไหววีดิทัศน์และเสียง โดยอาศัยเทคโนโลยีของเว็บ (Web Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีระบบการจัดการคอร์ส (Course Management System) ในการบริหารจัดการงานสอนด้านต่าง ๆ เช่น การจัดให้มีเครื่องมือการสื่อสารต่าง ๆ เช่น e-mail, webboard สำหรับตั้งคำถาม หรือแลกเปลี่ยนแนวคิดระหว่างผู้เรียนด้วยกัน หรือกับวิทยากร การจัดให้มีแบบทดสอบ หลังจากเรียนจบ เพื่อวัดผลการเรียน รวมทั้งการจัดให้มีระบบบันทึกติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการเรียน โดยผู้เรียนที่เรียนจาก E-Learning นี้ ส่วนใหญ่แล้วจะศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ ซึ่งหมายถึงจากเครื่องที่มีการเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

สุรสิทธิ์ วรณโกโรจน์ (2550) ได้ให้คำจำกัดความของ บทเรียนออนไลน์ (Online) e-Learning (อีเลิร์นนิง) คือ การเรียนรู้แบบออนไลน์ หรือ e-learning (อีเลิร์นนิง) การศึกษา เรียนรู้ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ต(Internet) หรืออินทราเน็ต(Intranet) เป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้เรียนจะได้เรียนตามความสามารถและความสนใจของตน โดยเนื้อหาของบทเรียนซึ่งประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆ จะถูกส่งไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser โดยผู้เรียน ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน สามารถติดต่อ ปรึกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้เช่นเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนปกติ

โดยอาศัยเครื่องมือการติดต่อ สื่อสารที่ทันสมัย เช่น e-mail, webboard, chat) จึงเป็นการเรียนสำหรับทุกคน, เรียนได้ทุกเวลา และทุกสถานที่ (Learn for all : anyone, anywhere and anytime)

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์ ได้ให้ความหมายบทเรียนออนไลน์ (Online) อีเลิร์นนิง (e-Learning) คือ การใช้ทรัพยากรต่างๆ ในระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) มาออกแบบและจัดระบบเพื่อสร้างระบบการเรียนการสอน โดยการสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายตรงกับความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน เชื่อมโยงระบบเป็นเครือข่ายที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และทุกคน สามารถประเมินติดตามพฤติกรรมผู้เรียนได้ เสมือนการเรียนในห้องเรียนจริง โดยสามารถพิจารณาได้จากคุณลักษณะ ดังนี้

- เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายวิชาใด วิชาหนึ่งเป็นอย่างน้อย หรือการศึกษาตามอัธยาศัย
- ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากทุกที่ทุกเวลาโดยอิสระ
- ผู้เรียนมีอิสระในการเรียน การบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละเนื้อหา ไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน หรือพร้อมกับผู้เรียนรายอื่น
- มีระบบปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน และสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้
- มีเครื่องมือที่วัดผลการเรียนได้
- มีการออกแบบการเรียนการสอนอย่างมีระบบ
- ผู้สอนมีสภาพเป็นผู้ช่วยเหลือผู้เรียนในการค้นหา การประเมิน การใช้ประโยชน์จากเนื้อหาจากสื่อรูปแบบต่างๆ ที่มีให้บริการ
- มีระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System/LMS)
- มีระบบบริหารจัดการเนื้อหา/หลักสูตร (Content Management System/CMS)

สรุปได้ว่า ความหมายของ E-Learning คือ รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราว และเนื้อหา โดยมีสื่อในการนำเสนอบทเรียนได้ตั้งแต่ 1 สื่อขึ้นไป และการเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ก็ได้

2.2 องค์ประกอบของ e-Learning

1. ระบบจัดการการศึกษา (Management Education System)

ไม่ว่าระบบใดในโลกก็ต้องมีการจัดการ เพื่อทำหน้าที่ควบคุม และประสานงาน ให้ระบบดำเนินไปอย่างถูกต้อง องค์ประกอบนี้สำคัญที่สุด เพราะทำหน้าที่ในการวางแผน กำหนดหลักสูตร ตารางเวลา แผนด้านบุคลากร แผนงานบริการ แผนด้านงบประมาณ แผนอุปกรณ์เครือข่าย แผนประเมินผลการดำเนินงาน และทำให้แผนทั้งหมด ดำเนินไปอย่างถูกต้อง รวมถึงการประเมิน และตรวจสอบ กระบวนการต่าง ๆ ใน

ระบบ และนำหาแนวทางแก้ไข เพื่อให้ระบบดำเนินต่อไปด้วยดี และไม่หยุดชะงัก

2. เนื้อหารายวิชา เป็นบท และเป็นขั้นตอน (Contents)

หน้าที่ของผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้สอนคือ การเขียนคำอธิบายรายวิชา วางแผนการสอน ให้เหมาะสมกับเวลา ตรงกับความต้องการของสังคม สร้างสื่อการสอนที่เหมาะสม แยกบทเรียนเป็นบท มีการมอบหมายงานเมื่อจบบทเรียน และทำสรุปเนื้อหาไว้ตอนท้ายของแต่ละบท พร้อมแนะนำแหล่งอ้างอิงเพิ่มเติมให้ไปศึกษาค้นคว้า

3. สามารถสื่อสารระหว่างผู้เรียน และผู้สอน หรือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน (Communication)

ทุกคนในชั้นเรียนสามารถติดต่อสื่อสารกัน เพื่อหาข้อมูล ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือตอบข้อซักถาม เพื่อให้การศึกษาได้ประสิทธิผลสูงสุด สื่อที่ใช้อาจเป็น E-mail, โทรศัพท์, Chat board, WWW board หรือ ICQ เป็นต้น ผู้สอนสามารถตรวจงานของผู้เรียน พร้อมแสดงความคิดเห็นต่องานของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ และเปิดเผยผลการตรวจงาน เพื่อให้ทุกคนทราบว่า งานแต่ละแบบมีจุดบกพร่องอย่างไร เมื่อแต่ละคนทราบจุดบกพร่องของตน จะสามารถกลับไปปรับปรุงตัว หรืออ่านเรื่องใดเพิ่มเติมเป็นพิเศษได้

4. วัดผลการเรียน (Evaluation)

งานที่มอบหมาย หรือแบบฝึกหัดท้ายบท จะทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ และเข้าใจเนื้อหาวิชามากขึ้น จนสามารถนำไปประยุกต์ แก้ปัญหาในอนาคตได้ แต่การจะผ่านวิชาใดไป จะต้องมีการวัดผลตามมาตรฐาน เพื่อวัดผลการเรียน ซึ่งเป็นการรับรองว่าผู้เรียนผ่านเกณฑ์ จากสถาบันใด ถ้าไม่มีการสอบกับอกไม่ได้ว่าผ่านหรือไม่ เพียงแต่เข้าเรียนอย่างเดียว จะไม่ได้รับความเชื่อถือมากพอ เพราะเรียนอย่างเดียว ผู้สอนอาจสอนดี สอนเก่ง สื่อการสอนยอดเยี่ยม แต่ผู้เรียนนั่งหลับ หรือโดดเรียน ก็ไม่สามารถนำการรับรองว่าเข้าเรียนนั้น ได้มาตรฐาน เพราะผ่านการอบรม มิใช่ผ่านเกณฑ์มาตรฐานจากการสอบ ดังนั้นการวัดผลการเรียน จึงเป็นการสร้างมาตรฐาน ที่จะนำผลการสอบไปใช้งานได้ ดังนั้น E-learning ที่ดีควรมีการสอบ ว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐานหรือไม่

2.3 ระดับการถ่ายทอดเนื้อหา ของ e-Learning

การถ่ายทอดเนื้อหา ของ e-Learning สามารถแบ่งได้คร่าวๆ เป็น 3 ระดับ ด้วยกัน คือ

1. ระดับเน้นข้อความออนไลน์ (Text Online) หมายถึง เนื้อหาของ e-Learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของข้อความเป็นหลัก e-Learning ในลักษณะนี้จะเหมือนกับการสอนบนเว็บ (WBI) ซึ่งเน้นเนื้อหาที่เป็นข้อความ ตัวอักษรเป็นหลัก ซึ่งมีข้อดี ก็คือ การประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการผลิตเนื้อหาและการบริหารจัดการคอร์ส

2. ระดับ Low Cost Interactive Online Course หมายถึง เนื้อหาของ e-Learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของตัวอักษร ภาพ เสียงและวีดิทัศน์ ที่ผลิตขึ้นมาอย่างง่าย ๆ ประกอบการเรียนการสอน e-Learning ในระดับนี้จะต้องมีการพัฒนา CMS ที่ดี เพื่อช่วยผู้ใช้ในการปรับเนื้อหาให้ทันสมัยได้อย่างสะดวก

3. ระดับ High Quality Online Course หมายถึง เนื้อหาของ e-Learning ในระดับนี้จะอยู่ในรูปของมัลติมีเดียที่มีลักษณะมืออาชีพ กล่าวคือ การผลิตต้องใช้ทีมงานในการผลิตที่ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบการสอน (instructional designers) และ ผู้เชี่ยวชาญการผลิตมัลติมีเดีย (multimedia experts) ซึ่งหมายถึง โปรแกรมเมอร์ (programmers) นักออกแบบกราฟิก (graphic designers) และ/หรือผู้เชี่ยวชาญในการผลิตแอนิเมชัน (animation experts) เป็นต้น e-Learning ในลักษณะ

นี้จะต้องมีการใช้เครื่องมือ (Tools) เพิ่มเติมในการผลิตและเรียกดูเนื้อหาด้วย

2.4 ระดับการนำ e-Learning ไปใช้

การนำ e-Learning ไปใช้ประกอบกับการเรียนการสอน สามารถทำได้ 3 ระดับ ดังนี้

1. **สื่อเสริม (Supplementary)** หมายถึงการนำ e-Learning ไปใช้ในลักษณะสื่อเสริม กล่าวคือนอกจากเนื้อหาที่ปรากฏในลักษณะ e-Learning แล้ว ผู้เรียนยังสามารถศึกษาเนื้อหาเดียวกันนี้ในลักษณะอื่นๆ เช่น จากเอกสาร (ซีดี) ประกอบการสอน จากวีดิทัศน์ (Videotape) ฯลฯ การใช้ e-Learning ในลักษณะนี้เท่ากับว่าผู้สอนเพียงต้องการ จัดหาทางเลือกใหม่อีกทางหนึ่งสำหรับผู้เรียนในการเข้าถึงเนื้อหา เพื่อให้ประสบการณ์พิเศษเพิ่มเติมแก่ผู้เรียนเท่านั้น

2. **สื่อเติม (Complementary)** หมายถึงการนำ e-Learning ไปใช้ในลักษณะเพิ่มเติมจากวิธีการสอนในลักษณะอื่นๆ เช่น นอกจากการบรรยายในห้องเรียนแล้ว ผู้สอนยังออกแบบเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจาก e-Learning ในความคิดของผู้เขียนแล้ว ในประเทศไทย หากสถาบันใด ต้องการที่จะลงทุนในการนำ e-Learning ไปใช้กับการเรียน การสอนตามปกติ (ที่ไม่ใช่ทางไกล) แล้ว อย่างน้อยควรตั้งวัตถุประสงค์ในลักษณะของสื่อเติม (Complementary) มากกว่าแค่เป็นสื่อเสริม (Supplementary) เช่น ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจาก e-Learning เพื่อวัตถุประสงค์ใดวัตถุประสงค์หนึ่ง เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียนในบ้านเราซึ่งยังต้องการคำแนะนำจากครู ผู้สอนรวมทั้งการที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดการปลูกฝังให้มีความใฝ่รู้โดยธรรมชาติ

3. **สื่อหลัก (Comprehensive Replacement)** หมายถึงการนำ e-Learning ไปใช้ในลักษณะแทนที่ การบรรยายในห้องเรียน ผู้เรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาทั้งหมดออนไลน์ ในปัจจุบัน e-Learning ส่วนใหญ่ในต่างประเทศ จะได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการใช้เป็นสื่อหลักสำหรับแทนครู ในการสอนทางไกล ด้วยแนวคิดที่ว่า มัลติมีเดีย ที่นำเสนอทาง e-Learning สามารถช่วยในการถ่ายทอดเนื้อหาได้ใกล้เคียงกับการสอนจริงของครูผู้สอนโดยสมบูรณ์ได้

องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

พิชัย ทองดีเลิศ (2547) กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนผ่านเว็บนั้น โดยทั่วไป มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกัน 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน ได้แก่ เว็บเพจหน้าต่าง ๆ ที่ผู้สอนใช้ การนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเนื้อหา การทำแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเสริม รวมทั้งการประเมินผู้เรียน ซึ่งจัดได้ว่าเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับบทเรียนบนเครือข่าย เว็บเพจเหล่านี้ ประกอบด้วย หน้าแรกหรือโฮมเพจ หน้าแนะนำบทเรียน หรือรายวิชา หน้าแนะนำผู้สอน ผู้เรียน หน้านำเสนอเนื้อหา หน้าแบบฝึกหัด หน้ากิจกรรมกลุ่ม หน้าสรุป หน้าการทดสอบ หน้าความรู้เพิ่มเติม และอื่น ๆ เป็นต้น

2. องค์ประกอบด้านการติดต่อสื่อสาร เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้บทเรียนบนเครือข่ายมีความแตกต่างจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยทั่วไป เนื่องจากช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ ทั้งในรูปของการสั่งงาน การอภิปรายกลุ่ม หรือการให้เสนอแนะรายบุคคล โดยผ่านเครื่องมือต่าง ๆ ของระบบเครือข่าย ได้แก่ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) กระดานสนทนา (Web board) โปรแกรมสนทนา (Chat) หรือหากมีความพร้อมในเรื่องอุปกรณ์ก็อาจถึงขั้นจัดให้มีการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงสด (Live Broadcast) บนระบบเครือข่ายก็ได้ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านการบริหารจัดการ ในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บอย่างเต็มรูปแบบ จำเป็นจะต้องมีระบบที่ใช้สำหรับบริหารจัดการรายวิชา (Course Management System) เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนบนเครือข่าย ทั้งในกลุ่มของผู้สอน ผู้เรียน และผู้บริหารระบบเครือข่าย ในด้านต่าง ๆ เช่น การลงทะเบียนเรียน ระบบเข้าออกชั้นเรียนฐานข้อมูลผู้เรียน การเตรียมเนื้อหาบทเรียน การเก็บผลคะแนน สถิติการเข้าเรียนและพฤติกรรมผู้เข้าเรียน รวมทั้งระบบการสืบค้น เป็นต้น

บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต

เสาวคนธ์ คงสุข (เสาวคนธ์ คงสุข, 2544 อ้างถึงใน พงษ์ศักดิ์ สิงห์ปัญญาโชค, 2546 : 18-22) ได้กล่าวถึงประโยชน์จากการบริการอินเทอร์เน็ตว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ครอบคลุมและเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถหาข้อมูลเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ และได้ยกตัวอย่างการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้านต่างๆ ดังนี้

1. การค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถค้นหาสิ่งที่ตนเองสนใจได้ใน World Wide Web ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลในลักษณะของมัลติมีเดียที่รวบรวมกันอยู่เป็นกลุ่มและเชื่อมโยงถึงกันได้

2. การโฆษณาประชาสัมพันธ์ โดยองค์กรและหน่วยงานต่างๆ มักจะมีเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตเป็นของตนเองเพื่อให้ข้อมูลและเป็นการประชาสัมพันธ์หน่วยงานให้บุคคลภายนอกได้รับทราบและเป็นแหล่งค้นคว้าเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อไป

3. การอ่านข่าว ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถอ่านข่าวต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศได้จากอินเทอร์เน็ต โดยมีผู้ให้บริการข่าว เช่น CNN, New York Times, The Wall Journal เป็นต้น การอ่านหนังสือ วารสาร และนิตยสาร บนอินเทอร์เน็ตนั้นผู้ให้บริการสื่อสิ่งพิมพ์เป็นจำนวนมากที่ได้จัดทำหนังสือ นิตยสารและวารสารทั้งไทยและต่างประเทศในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ไว้บริการให้แก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

4. การส่งการ์ดอวยพร ซึ่งผู้ให้บริการสามารถส่งได้ในโอกาสต่างๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และยังถือเป็นความสะดวกรวดเร็วอีกด้วย

5. การค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ถือเป็นอีกบริการหนึ่งที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้ใช้ได้หาข้อมูลอย่างรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย โดยไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทางเพื่อไปที่ห้องสมุดนั้นโดยตรง

6. การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ บริษัทผู้ผลิตซอฟต์แวร์หลายๆ แห่ง นิยมให้ข้อมูลและให้ดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆ ไปทำการทดลองใช้ได้ โดยอาจจะเป็นการให้ฟรีหรือมีระยะเวลาในการทดลองใช้

7. การซื้อสินค้าและบริการ บนโลกของอินเทอร์เน็ตมีบริการซื้อขายสินค้าต่างๆ โดยผู้ซื้อสามารถเลือกชมสินค้าและรายละเอียดต่างๆ การสั่งซื้อและชำระเงินก็สามารถกระทำผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งการให้บริการประเภทนี้เป็นที่นิยมมากในต่างประเทศและกำลังจะเริ่มแพร่หลายมากขึ้นในประเทศไทย

8. การดูหนังฟังเพลง ผู้ใช้สามารถดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ หรือดูรายการถ่ายทอดสดต่างๆ ของไทยและต่างประเทศได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้

9. การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หมายถึงการรับและส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ให้กับผู้ใช้คนอื่นๆ ในระยะเวลาอันรวดเร็วโดยมีค่าใช้จ่ายที่ต่ำมาก ซึ่งรวมถึงการส่งข้อมูลประเภทอื่นๆ เช่น รูปภาพ แฟ้มข้อมูล ได้อีกด้วย

10. การเล่นเกม การเล่นเกมเพื่อความบันเทิงและฝึกทักษะทางสมอง ซึ่งเกมก็มีอยู่หลายประเภทด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเกมเพื่อการศึกษา เกมแนวไขปริศนาหรือเกมยุทธศาสตร์ต่างๆ

11. การสนทนาออนไลน์ ถือเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมเนื่องจากผู้ใช้สามารถพูดคุยโต้ตอบกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรายอื่นๆ ได้ทันทีโดยผ่านแป้นพิมพ์ที่จะปรากฏข้อความบนหน้าจอของคู่สนทนา

12. การเรียนทางไกลบนอินเทอร์เน็ต มหาวิทยาลัยในต่างประเทศเริ่มมีการใช้การเรียนการสอนทางไกลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งในระดับปริญญาตรี โท และเอก โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องเข้าเรียนในชั้นเรียนแต่จะต้องเข้าสู่อินเทอร์เน็ตตามตารางเวลาที่ได้จัดไว้

13. การทำงานทำบนอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์หลายๆ เว็บไซต์ได้เปิดให้บริการในการจัดหางานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้สามารถค้นหางานของบริษัทต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย

3. ความหมายของการแสดง

ความหมายของศิลปะการแสดง

ศิลปะการแสดง เป็นคำที่ใช้เทียบคำภาษาอังกฤษว่า Performance Arts หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ประกอบด้วย ดนตรี นาฏศิลป์ และการแสดงประเภทต่างๆ

นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะการแสดงอีกหลายรูปแบบ อาทิ อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญาชาวกรีก ให้คำนิยามคำว่า "ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

ลีโอ ตอลสตอย ให้คำจำกัดความว่า เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้คำพูด ถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

ดับเบิลยู.เอช. ปาร์กเกอร์ (W.H.Parker) กล่าวว่า ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึงจินตนาการ ความปรารถนาในจิตใจของมนุษยชาติ

รองศาสตราจารย์ สดใส พันธุมโกมล ผู้ก่อตั้งภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระบุว่า ศิลปะการแสดง คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปแบบของการแสดง โดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม

ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ปรากฏภาพเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้ชมรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริง แต่ผู้ชมทุกๆ ไปสัมผัสสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี อธิบายความหมายของคำว่า การแสดงไว้ดังนี้ "การแสดงหมายถึง การทำงานของนักแสดง หรือ บุคคลที่ปรากฏอยู่ในโรงละคร ในโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือสื่อที่เล่าเรื่องราวต่างๆ นักแสดงเป็นผู้ที่เล่าเรื่องราวโดยการแสดงบุคลิกเป็นตัวละคร และบางครั้ง อาจพูด หรือ ร้องเพลงตามบทที่เขียนขึ้นหรือที่อยู่ในบทละคร" (Acting is the work of an actor or actress, which is a person in theatre, television, film, or any other storytelling medium who tells the story by portraying a character and, usually, speaking or singing the written text or play.) (ข้อมูล : ออนไลน์) (<http://en.wikipedia.org/wiki/Acting>)

สำหรับความหมายของศิลปะการแสดง อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกให้ความหมายไว้ว่า "ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ" และ ลีโอ ตอลสตอย ให้ความหมายไว้ว่า "ศิลปะการแสดง เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก (ประเสริฐ ศิลวัฒนา, 2525, น.2) ธรรมชาติถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งใหญ่มาก เป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจต่อศิลปินนักแสดงในการสร้างสรรค์งาน ธรรมชาติจึงเปรียบเหมือนแหล่งวิทยาการที่เป็นแม่แบบสำคัญต่อมวลมนุษยชาติ ที่เราต้องเรียนรู้เข้าใจเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ ธรรมชาติจึงเปรียบเหมือนแกนหลักที่เป็นหัวใจสำคัญ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่องานศิลปะและการแสดง ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยอาศัยธรรมชาติเป็นแม่แบบ หรือเป็นโครงสร้างที่ทำหน้าที่เป็นตัวชี้้นำผู้แสดงได้พบความประทับใจจากการสังเกต ในความลึกซึ้งที่แฝงเร้นอยู่ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นรูปลักษณะ สี สัน ความงดงาม เรามองเห็นถึงความผันแปรของสรรพสิ่งที่มีขึ้นมีลง มีเกิด มีแก่ มีตาย ก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ความประทับใจ เสียใจ เปลี่ยนแปลงไปกับฤดูกาล อันเป็นแรงผลักดันให้เราเกิดความคิดฝันจินตนาการ รู้เจ็บ รู้ปวด รู้ร้อน รู้หนาว ตลอดจนเกิดความต้องการอันเป็นกิเลสตัณหา เป็นความต้องการส่วนตนที่จะครอบครองเป็นเจ้าของ รวมไปถึงความต้องการที่จะแสดงออกในรูปแบบต่างๆ เพื่อที่จะถ่ายทอดความประทับใจ ความเจ็บปวดและความทรงจำ ด้วยการสื่อสารในลักษณะต่างๆ รวมทั้งการบันทึกและการแสดงออกโดยการเลียนแบบธรรมชาติ

สารานุกรม โนว์เลจรีซอธิบายความหมายเกี่ยวกับคำว่า การแสดงไว้เพิ่มเติมว่า คำว่าการแสดงมาจากภาษาละติน 'agēre' ที่มีความหมายว่า กระทำ ซึ่งเป็นความหมายที่แท้จริงของการแสดง โดยการกระทำหรือการแสดงนั้นต้องออกมาจากบางสิ่งบางอย่าง แต่แทนที่จะแสดงเป็นตนเอง นักแสดงมักจะวางตนเองไว้ข้างๆ และสมมติตนเป็นบทบาทของผู้อื่น ซึ่งเรียกกันว่า 'ตัวละคร' ในการแสดงนั้นบุคคลจะเปลี่ยนตนเองไปสู่บทบาทของผู้อื่น ซึ่งการกระทำเช่นนั้นเพื่อเป็นกำไรให้กับผู้ชม รวมทั้งยังเป็นการนำเสนอความพึงพอใจในเชิงศิลปะให้กับบุคคลอื่นอีกด้วย นักแสดงมักได้รับการคาดหวังให้ต้องมีทักษะในด้านต่างๆ อาทิ การออกเสียงได้เป็นอย่างดี หรือมีเสียงพูดที่ชัดเจน มีการแสดงออกทางร่างกายที่น่าประทับใจ มีความสามารถในการวิเคราะห์และเข้าใจในบท และมีความสามารถในการเลียนแบบหรือสร้างอารมณ์และเงื่อนงำทางร่างกายได้ นักแสดงที่มีความสามารถรอบด้านมักจะมีทักษะในด้านต่างๆ เหล่านี้อยู่ด้วย ได้แก่ ด้านการร้องเพลง เต้นรำ การเลียนแบบการพูดภาษาถิ่นรวมทั้งสำเนียงต่างๆ สามารถแสดงสดโดยมิได้เตรียมตัวล่วงหน้า ช่างสังเกต และเลียนแบบท่าทางผู้อื่นได้ มีความสามารถในการแสดงละครใบ้ การแสดงบทบาทการต่อสู้บนเวที ตลอดจนแสดงบทละครขึ้นเอก เช่น บทละครของเชคสเปียร์ได้ นักแสดงหลายคนได้รับการฝึกเป็นระยะเวลาอันยาวนานในสถาบันการศึกษาต่างๆ เพื่อให้พัฒนาทักษะข้างต้น ซึ่งมีขอบเขตที่กว้างในทางปรัชญาศิลปะและกระบวนการที่แตกต่าง (<http://knowledgegerush.com/kr/encyclopedia/Acting>) (ออนไลน์)

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี กล่าวไว้ว่า “การจะอธิบายถึงความหมายว่าศิลปะคืออะไรนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย เนื่องจากสิ่งนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงอำนาจเร้นลับ ที่กระตุ้นให้มนุษย์เราสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้น เช่นเดียวกับที่เรารู้สึกในความลึกซึ้งของจักรวาล ในธรรมชาติช่างประสานกลมกลืนกัน และเป็นความงามอย่างหาที่เปรียบมิได้ ก็ทำไมสิ่งที่เป็นความมหัศจรรย์ของธรรมชาติทั้งหลาย ที่ให้ความสุขใจแก่เราอย่างมากนั้น จึงดงามสมบูรณ์นี้แหละคือสิ่งที่เราเรียกว่า ความลึกซึ้งอันหาที่สุดมิได้” (ศิลป์ พีระศรี, 2511, น. 8)

เรามองความงามของธรรมชาติในวิถีทางสุนทรียะและกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ ล้วนมีระเบียบแบบแผนงดงาม เหมาะสมและกลมกลืนกัน มนุษย์เราใช้ศิลปะเพื่อความสุนทรีย์ทางสุนทรียะ และความสุขจากสิ่งนี้เองที่ทำให้มนุษย์เป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกกล่าวว่า “ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ”

มนุษย์เรามีความสามารถเหนือสัตว์ทั้งหลายในเรื่องการเลียนแบบ และมีสติปัญญาในการเรียนรู้ความเข้าใจต่อสรรพสิ่งต่างๆ และการที่มนุษย์เรามีสัญชาตญาณของการเลียนแบบมาแต่กำเนิด รู้จักการเลียนแบบในเรื่องการใช้ภาษา คำพูด การวางตัว ตลอดจนการดำรงชีวิตในสังคม พรสวรรค์พิเศษในการเลียนแบบของมนุษย์เหล่านี้ ทำให้เราเกิดความประทับใจ ชื่นชมในความสามารถของการเลียนแบบการกระทำของมนุษย์เราด้วยกันเอง ซึ่งทั้งหมดนี้ได้กลายเป็นแนวทางนำไปสู่การสร้างสรรค์งานด้านการแสดงละครในที่สุด

การเลียนแบบธรรมชาตินั้นไม่ใช่การลอกเลียนแบบการกระทำ ด้วยการถอดโครงร่างมาทั้งหมดหรือเพียงการกระทำซ้ำแบบตรงๆ หากแต่เพียงการเลียนแบบธรรมชาติของนักแสดงนั้น เป็นไปอย่างมีจินตนาการ เราใช้จินตนาการทั้งในเรื่องของการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการแสดงออก โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นความงาม อารมณ์ ความประทับใจ เราถ่ายทอดการกระทำเหล่านี้ออกมาอย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร การแสดงออกทางความคิดด้วยเหตุนี้ ศิลปะการแสดง คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และจินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปแบบของการแสดง โดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมายและเรื่องราวต่อผู้ชม” (สดีไล พันธ์ภูมิพล, 2524.)

ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ปรากฏภาพเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริง แต่ผู้ชมทั่วไปสามารถสื่อสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง

ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึงจินตนาการ ความปรารถนาในจิตใจของมนุษยชาติ (W.H.Parker) ในขณะที่การแสดงเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์ เราทุกคนมีความปรารถนาอยากเป็นนักแสดงเสมอ บางครั้งความรู้สึกนี้อาจถูกเก็บซ่อนไว้ภายในใจ ความรู้สึกอยากเป็น

นักแสดงเกิดขึ้นกับทุกๆ คน และเป็นความรู้สึกที่อยากแสดงออก อยากถ่ายทอดระบายความรู้สึกในสิ่งที่ตนประทับใจอย่างเปี่ยมล้น หรือบางครั้งเพียงเพื่อต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นได้รับรู้ เป็นความจริงว่าความรู้สึกอยากแสดงออกของเรานั้นไม่มีในงานศิลปะแขนงอื่น ไม่ใช่ที่เราทุกคนอยากจะเป็นนักดนตรี จิตรกร ประติมากร สถาปนิก นักประพันธ์ ด้วยเหตุนี้ความเป็นนักแสดงจึงได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ มนุษย์เราทุกคนเป็นนักแสดงได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม เพราะการแสดงไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใด ลักษณะใดจะเป็นการกระทำที่ยั่ววนจิตใจมนุษย์ได้มากที่สุด เราสนใจพฤติกรรมของมนุษย์ด้วยกัน และพร้อมที่จะแสดงออกเช่นกัน นอกจากนี้ในบางครั้งเราเสแสร้งแกล้งทำคิดว่าเราเป็นบุคคลอื่น

การแสดง คือ ศิลปะของการทิ้งบุคลิกของตนเอง แล้วนำเอาบุคลิกความรู้สึกของตัวเองละครมาสวมใส่ และทำให้การสวมใส่นั้นดูเป็นจริงเป็นจังสำหรับผู้ชม" (Edward A.Wright, 1972, p.128) การแสดงจึงเหมือนการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง ผู้แสดงต้องสวมใส่บุคลิกนั้นอย่างมีชีวิต ต้องรู้สึกในบทบาทการแสดง หากการแสดงเป็นเพียงการเสแสร้งแกล้งทำ และเพียงให้ดูเหมือนจริงผู้ชมก็จะสังเกตเห็นถึงข้อบกพร่องเหล่านั้นได้

ผู้แสดงมีหน้าที่ในการควบคุมร่างกาย จิตใจ น้ำเสียง อารมณ์ความรู้สึกด้วยจิตสำนึกและรู้สึกจริงใจในสิ่งที่ตนเองกระทำอย่างจริงใจ นอกจากนั้นผู้แสดงต้องจำบท คำพูด ต้องศึกษาถึงบุคลิกตัวละครนั้น โดยทิ้งบุคลิกความเป็นตนเองตลอดเวลาที่สวมบท เพื่อให้ผสมกลมกลืนกันไปกับการแสดงของตัวละครอื่น การแสดงจึงคล้ายกับ "การเล่นสมมติ" เป็นความเพลิดเพลินที่มนุษย์เราทุกคนเล่นมาตั้งแต่วัยเด็ก ประสบการณ์เช่นนี้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์เราเกือบทุกคน ในความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงจากความเป็นตัวเอง ไปเป็นผู้อื่นไปมีชีวิตอยู่ในจินตนาการใหม่ ในสถานการณ์ใหม่ที่เราไม่อาจจะหาพบในชีวิตประจำวัน เราพยายามเสแสร้งคิดว่าเป็นผู้อื่น ในขณะที่มีจิตสำนึกปกติที่อยู่ทุกประการ การเสแสร้งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่เราสามารถนำมาใช้ เพื่อประเมินผลของความเป็นนักแสดงได้ในที่สุดเราต้องไม่ลืมไม่ว่า ศิลปะการแสดงเป็นผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินนักแสดง และจากมันสมองของความเป็นมนุษย์นอกจากผลงานแล้ว สิ่งที่ติดตามมาในความเป็นศิลปะก็คือ ความคิด ทักษะคิด ศิลปินนักแสดงสร้างขึ้นมาด้วยอารมณ์ ความรู้สึกจากจินตนาการบางครั้งเป็นความกดดันอย่างรุนแรงด้วยความเจ็บแค้น ความทุกข์ยาก ความอยุติธรรม ผลงานจึงไม่ได้แสดงออกแต่ในเรื่องของความสุข ความสมหวัง ความเอื้ออาทร หากแต่เป็นความรู้สึกที่อัดอั้นจากภายในที่ทรงพลัง รุนแรง บ่อยครั้งที่งานแสดง งานศิลปะเหล่านี้มีอิทธิพลอำนาจอย่างน่ามหัศจรรย์ สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ผู้เสพงานศิลปะเหล่านี้ได้ และบ่อยครั้งอีกเช่นกันที่งานศิลปะได้สร้างจิตสำนึกที่ดีและไม่ดีได้ (ข้อมูล : ออนไลน์) (<http://www.yimwhan.com>)

4. ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2540 : 43-47) ได้กล่าวทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา มีดังนี้

1. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

เป็นทฤษฎีซึ่งเชื่อว่าจิตวิทยาเป็นเสมือนการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ของพฤติกรรมมนุษย์ (Scientific Study of Human Behavior) และการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimuli and Response) เชื่อว่าการตอบสนองต่อสิ่งเร้าของมนุษย์จะเกิดขึ้นควบคู่กันในช่วงเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นพฤติกรรมแบบแสดงอาการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งมีการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นตัวการ โดยทฤษฎีพฤติกรรมนิยมนี้จะไม่พูดถึงความนึกคิดภายในของมนุษย์ ความทรงจำ ภาพ ความรู้สึก โดยถือว่าคำเหล่านี้เป็นคำต้องห้าม (Taboo) ซึ่งทฤษฎีนี้ส่งผลต่อการเรียนการสอนที่สำคัญในยุคนั้น ในลักษณะที่การเรียนเป็นชุดของพฤติกรรมซึ่งจะต้องเกิดขึ้นตามลำดับที่แน่ชัด การที่ผู้เรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ได้นั้นจะต้องมีการเรียนตามขั้นตอนเป็นวัตถุประสงค์ ๆ ไป ผลที่ได้จากการเรียนขั้นแรกนี้จะเป็นพื้นฐานของการเรียนในขั้นต่อไป ในที่สุด

สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา ที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมนิยมนี้จะมีโครงสร้างของบทเรียนในลักษณะเชิงเส้นตรง (Linear) โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับการนำเสนอเนื้อหาในลำดับที่เหมือนกัน และตายตัว ซึ่งเป็นลำดับที่ผู้สอนได้พิจารณาแล้วว่า เป็นลำดับการสอนที่ดีและผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดนอกจากนั้นจะมีการตั้งคำถามถามผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ โดยหากผู้เรียนตอบถูกก็จะได้รับการตอบสนองในรูปผลป้อนกลับทางบวกหรือรางวัล (Reward) ในทางตรงกันข้าม หากผู้เรียนตอบผิดก็จะได้รับการตอบสนองในรูปของผลป้อนกลับในทางลบและคำอธิบายหรือการลงโทษ (Punishment) ซึ่งผลป้อนกลับนี้ถือเป็นการเสริมแรงเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม จะบังคับให้ผู้เรียนผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ตามจุดประสงค์เสียก่อน จึงจะสามารถผ่านไปศึกษาต่อยังเนื้อหาของวัตถุประสงค์ต่อไปได้ หากไม่ผ่านเกณฑ์ที่u3585 กำหนดไว้ผู้เรียนจะต้องกลับไปศึกษาในเนื้อหาเดิมอีกครั้งจะกว่าจะผ่านการประเมิน

2. ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism)

เกิดจากแนวคิดของชอมสกี (Chomsky) ที่ไม่เห็นด้วยกับ สกินเนอร์ (Skinner) บิดาของทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ในการมองพฤติกรรมมนุษย์ไว้ว่าเป็นเหมือนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ชอมสกีเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์นั้นเป็นเรื่องของภายในจิตใจมนุษย์ ไม่ใช่ฝ่ายขาที่เมื่อใส่สี่อะไรลงไปก็จะกลายเป็นสี่

นั้น มนุษย์มีความนึกคิด มีอารมณ์ จิตใจ และความรู้สึกภายในที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้น การออกแบบการเรียนการสอนก็ควรที่จะคำนึงถึงความแตกต่างภายในของมนุษย์ด้วย ในช่วงนี้มีแนวคิดต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย เช่น แนวคิดเกี่ยวกับการจำ (Short Term Memory , Long Term Memory and Retention) แนวคิด เกี่ยวกับการแบ่งความรู้ออกเป็น 3 ลักษณะคือ ความรู้ในลักษณะเป็น ขั้นตอน (Procedural Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ที่อธิบายว่าทำอะไรและเป็นองค์ความรู้ที่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ชัดเจน ความรู้ในลักษณะการอธิบาย (Declarative Knowledge) ซึ่งได้แก่ความรู้ที่อธิบายว่าคืออะไร และความรู้ในลักษณะเงื่อนไข (Conditional Knowledge) ซึ่งได้แก่ความรู้ที่อธิบายว่า เมื่อไร และทำไม ซึ่งความรู้ 2 ประเภทหลังนี้ ไม่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ตายตัว

ทฤษฎีปัญญานิยมได้ส่งผลต่อการเรียนการสอนที่สำคัญในยุคนั้น กล่าวคือ ทฤษฎีปัญญานิยมทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบในลักษณะสาขา (Branching) ของคราวเดอร์ (Crowder) ซึ่งเป็นการออกแบบในลักษณะสาขา หากเมื่อเปรียบเทียบกับบทเรียนที่ออกแบบตามแนวคิดของพฤติกรรมนิยมแล้ว จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสมากขึ้นในการควบคุมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีอิสระมากขึ้นในการเลือกลำดับของการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนที่เหมาะสมกับตน สื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีปัญญานิยม จะมีโครงสร้างของบทเรียนในลักษณะสาขาอีกเช่นเดียวกัน โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับการเสนอเนื้อหาในลำดับที่ไม่เหมือนกัน โดยเนื้อหาที่จะได้รับการนำเสนอต่อไปนั้นจะขึ้นอยู่กับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3. ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory)

ภายใต้ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism) นี้ยังได้เกิดทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory) ขึ้นซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าโครงสร้างภายในของความรู้ที่มนุษย์มีอยู่นั้นจะมีลักษณะเป็นโหนดหรือกลุ่มที่มีการเชื่อมโยงกันอยู่ ในการที่มนุษย์จะรับรู้อะไรใหม่ ๆ นั้น มนุษย์จะนำความรู้ใหม่ ๆ ที่เพิ่งได้รับนั้นไปเชื่อมโยงกับกลุ่มความรู้ที่มีอยู่เดิม (Pre-existing Knowledge) รุเมลฮาร์ท ดาวิด และออร์ทอนี (Rumelhart, David and Ortony. 1977) ได้ให้ความหมายของคำ โครงสร้างความรู้ไว้ว่าเป็นโครงสร้างข้อมูลภายในสมองของมนุษย์ซึ่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับวัตถุ ลำดับเหตุการณ์ รายการกิจกรรมต่าง ๆ เอาไว้ หน้าที่ของโครงสร้างความรู้ก็คือ การนำไปสู่การรับรู้ข้อมูล (Perception) การรับรู้ข้อมูลนั้น ไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากขาดโครงสร้างของความรู้ (Schema) ทั้งนี้ก็เพราะการรับรู้ข้อมูลนั้นเป็นการสร้างความหมายโดยการถ่ายโอนความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม ภายในกรอบความรู้เดิมที่มีอยู่และจากการกระตุ้นโดยเหตุการณ์หนึ่ง ๆ ที่ช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้นั้นๆ เข้าด้วยกัน การรับรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เนื่องจากไม่มีการเรียนรู้ใดที่เกิดขึ้นได้โดยปราศจากการรับรู้ นอกจากโครงสร้าง

ความรู้จะช่วยในการรับรู้และการเรียนรู้แล้วนั้น โครงสร้างความรู้ยังช่วยในการระลึก (Recall) ถึงสิ่งต่างๆที่เราเคยเรียนรู้มา

การนำทฤษฎีโครงสร้างความรู้มาประยุกต์ใช้ ในการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จะส่งผลให้ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาที่มีการเชื่อมโยงกันไปมา คล้ายใยแมงมุม (Webs) หรือบทเรียนในลักษณะที่เรียกว่า บทเรียนแบบสื่อหลายมิติ (Hypermedia)

สรุปได้ว่า ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาจำเป็นต้องนำแนวคิดของทฤษฎีต่าง ๆ มาผสมผสาน บูรณาการกัน เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะและโครงสร้างขององค์ความรู้ในสาขาวิชา ทั้งนี้เพื่อให้ได้สื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้และตอบสนองลักษณะโครงสร้างขององค์ความรู้ของสาขาวิชาที่แตกต่างกัน



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มุ่งพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ ดังนั้นเพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ระเบียบวิธีการวิจัย

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 200 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาในครั้งนี้ เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด 2545, 48) เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขา การแสดง จำนวน 50 คน

3.1.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยและแบบแผนการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ประสิทธิภาพ และประสิทธิผล ของ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’
3. เจตคติต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

แบบแผนการวิจัย

รูปแบบการทดลองที่ใช้ในการวิจัยเป็นการทดลองโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนกับกลุ่มเดียว (One group Pretest-Posttest Design) (ลั้วน สายยศ, 2538)

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

เมื่อ	O ₁	หมายถึง	การทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	การเรียนจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การ
			แสดงและสื่อ’
	O ₂	หมายถึง	การทดสอบหลังเรียน

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ศึกษาตัวแปรผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

3.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ใช้เวลาในการเรียน 5 คาบ คาบละ 60 นาที

2. แผนการสอน เรื่อง การแสดงและสื่อ

3) แบบประเมินบทเรียน เรื่อง การแสดงและสื่อ

4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการแสดงและสื่อ

ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่มีการหาค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเพื่อใช้ในการวัดความรู้ก่อนเรียน หลังเรียน และทดสอบความคงทนในการเรียนรู้

5) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ

3.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 การผลิตสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’
ผู้วิจัยจะดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

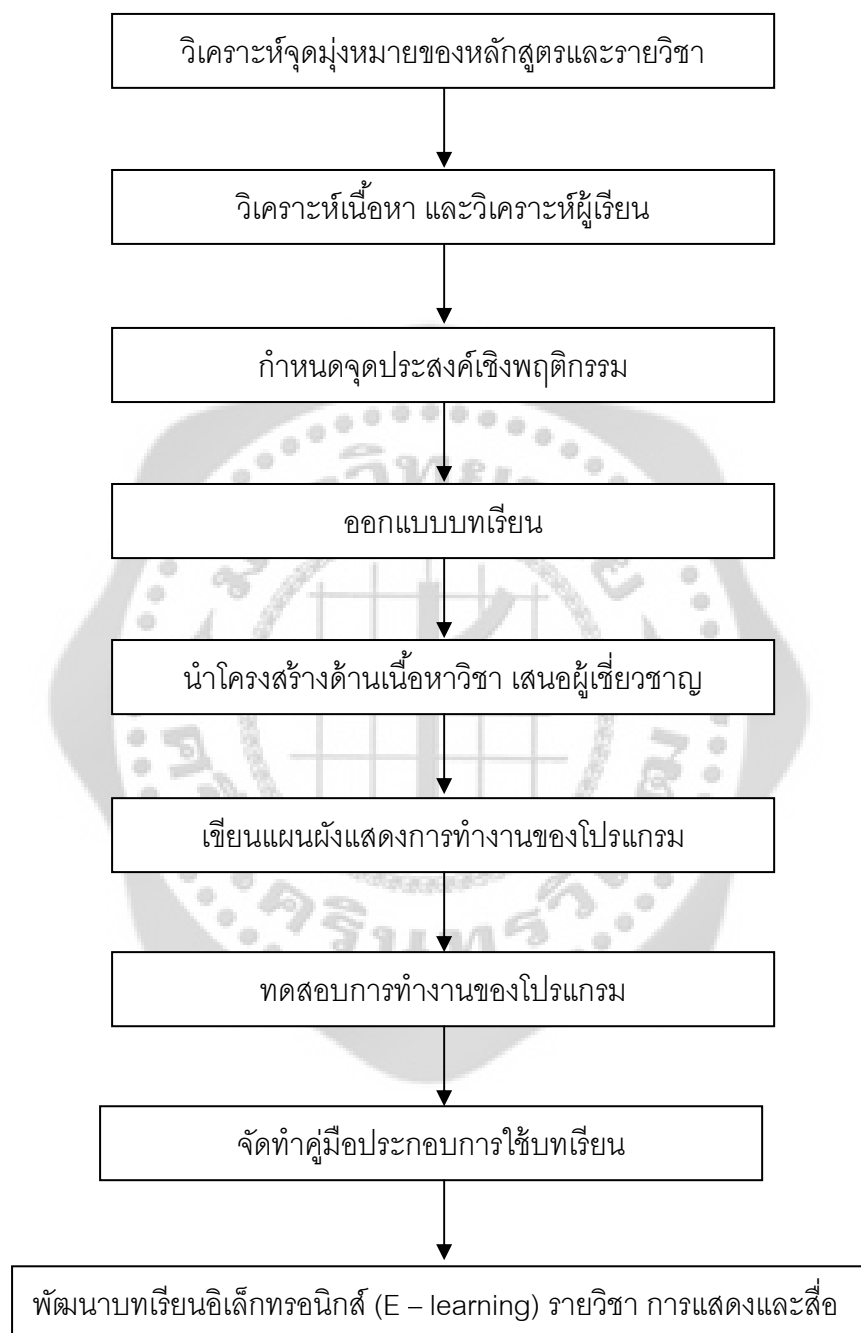
3.2.1.1 การเตรียมการเบื้องต้น

- 1) ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดงและกำกับการแสดง ชั้นปีที่ 2 และวิเคราะห์เนื้อหา
- 2) ศึกษาสภาพแวดล้อมทางการเรียน
- 3) ศึกษาศักยภาพของ Software ที่จะใช้ในการผลิตบทเรียน ตลอดจนหลักการเทคนิควิธีการเขียนโปรแกรมที่สร้างบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning)
- 4) ศึกษาหลักการและทฤษฎีการออกแบบเนื้อหา เพื่อกำหนดแบบของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) เรื่อง การแสดงและสื่อ

3.2.1.2 การสร้างบทเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

- 1) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและรายวิชา
- 2) วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียน และวิเคราะห์ภารกิจการเรียนรู้
- 3) กำหนดและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 4) ออกแบบบทเรียน โดยแบ่งระดับเนื้อหา เพื่อให้สามารถดำเนินการสอนในเรื่องนั้นอย่างชัดเจน
- 5) วิเคราะห์บทเรียนเพื่อกำหนดจำนวนกรอบ
- 6) นำโครงสร้างด้านเนื้อหาวิชา เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชา และการสอน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาวิชา กรอบสอนของบทเรียน และขั้นตอนในการเรียนการสอน
- 7) เขียนแผนผังแสดงการทำงานของโปรแกรมและเขียนแผนเรื่องราว
- 8) เขียนโปรแกรม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
- 9) ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- 10) จัดเก็บโปรแกรมทั้งหมดไว้ในแผ่น CD-R
- 11) จัดทำคู่มือประกอบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 12) พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

สำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อ ตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องเหมาะสมของ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ในด้านต่างๆ



ภาพประกอบ 1 ขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ

3.2.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการ

เรียน รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ สำหรับผู้เรียนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 มีขั้นตอนการดำเนินการสร้าง ดังนี้

- 1) ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา การแสดงและสื่อ ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การแสดงและกำกับการแสดง
- 2) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของเนื้อหาวิชา
- 3) สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยยึดตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดข้อสอบและ กำหนดขั้นของการวัดผล
- 4) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสร้างเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก
- 5) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และประเมินผลประเมิน และตรวจสอบ แล้วนำผลมาปรับปรุงแก้ไข
- 6) นำแบบทดสอบที่ตรวจ และแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
- 7) วิเคราะห์แบบทดสอบเพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535) รวมทั้ง หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับที่เลือกมา 20 ข้อ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

3.2.3 การสร้างแบบประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ เป็นแบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ หรือ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ของ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2533) โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งเป็น แบบมาตรา ส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 2 ด้านคือ ด้านที่ 1 ด้านเทคนิคการผลิตสื่อ และด้านที่ 2 ด้านเนื้อหา

3.2.4 การสร้างแบบประเมินเจตคติต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ที่สร้างและพัฒนาขึ้นแบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งเป็น 2 ตอนคือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) และตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning)

3.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และ ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ที่พัฒนาขึ้น โดยการนำไปทดลองใช้ใน

การเรียนการสอน เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ตามลำดับขั้นตอนของการเก็บรวบรวม ข้อมูลดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

3.3.1 การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) โดยนำบทเรียน

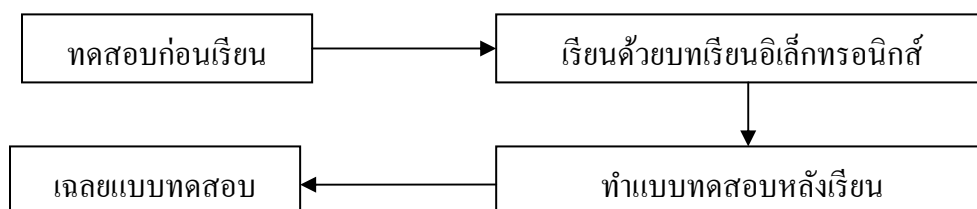
อิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ที่พัฒนาขึ้น ทดลองกับผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหาเนี้มาก่อนแบบเจาะจงจำนวน 3 คน โดยเลือกผู้เรียนที่มีระดับผลการเรียนระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 1 คน เพื่อสำรวจดูว่า ภาษา ภาพ ตัวอักษร และการบันทึกข้อมูลของบทเรียนที่พัฒนาขึ้นเหมาะสมหรือไม่ กรอบของบทเรียนใดอธิบายไม่ชัดเจนทำให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียน โดยสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนมาเป็นข้อสรุปเพื่อหาประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของบทเรียน รวมทั้งหาข้อบกพร่อง แล้วนำผลมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

3.3.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) โดยนำบทเรียน

อิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ที่ปรับปรุง แก้ไขแล้ว ทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหาเนี้มาก่อน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 9 คน โดยเลือกผู้เรียนที่มีระดับผลการเรียนระดับสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 3 คน โดยให้ผู้เรียนเรียนจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ที่สร้างขึ้น แล้วทำการทดสอบหลังเรียน จากนั้นนำคำตอบ และคะแนนที่ได้ของกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น และค่าเฉลี่ย เพื่อหาประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของบทเรียนที่สร้างขึ้นรวมทั้งหาข้อบกพร่องแล้วนำผลมาทำการปรับปรุง แก้ไขจนสมบูรณ์ดีแล้วจึงนำไปทดลองภาคสนามต่อไป

3.3.3 การทดลองภาคสนาม (Field Testing) โดยนำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

(E – learning) ที่ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ แล้ว ทดลองกับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เรียนระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ที่ได้จากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 50 คน โดยชี้แจงวิธีการเรียนจากบทเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) จากนั้นให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนก่อนการเรียนรู้อ แล้วจึงให้ผู้เรียนเรียนจากบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) โดยปฏิบัติกิจกรรมประกอบการเรียนจนจบบทเรียน และเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนแล้วให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในการเรียนครั้งถัดไป และนำผลที่ได้ไปหาค่าร้อยละ เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) ดังภาพประกอบที่ 2



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการทดลองบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning)

3.3.4 การสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้แบบสอบถามเพื่อวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning)

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ

3.4.1 ชั้นหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.4.1.1 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning)

1) วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ใช้ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean)

การหาค่าเฉลี่ยหรือมีชวมิมเลขคณิต (Mean) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

กำหนดระดับการประเมินคุณภาพ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) 5 ระดับคือ

ดีมาก = 5

ดี = 4

ปานกลาง = 3

พอใช้ = 2

ควรปรับปรุง = 1

ซึ่งเกณฑ์ในการยอมรับคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) จะพิจารณา

คำถามแต่ละข้อแล้วหาค่าเฉลี่ย เกณฑ์ที่ใช้กำหนดผลจากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยเป็นดังนี้ คือ (ไชยยศ เรือง

สุวรรณ, 2533)

คะแนน 1.00-1.49	หมายถึง	คุณภาพควรปรับปรุงอย่างยิ่ง
คะแนน 1.50-2.49	หมายถึง	คุณภาพควรปรับปรุง
คะแนน 2.50-3.49	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนน 3.50-4.49	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดี
คะแนน 4.50-5.00	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

2) หาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E - learning) ตามแนวคิด ของ วิลเลียมส์ และ เอสพิส (อ้างถึงในศุภิมล เขี้ยวแก้ว, 2542) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75 โดยการคำนวณหาค่าประสิทธิภาพตัวแรกจากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ ผู้เรียนตอบถูกจากการทำแบบฝึกหัด และ กิจกรรมระหว่างเรียน ส่วนค่าประสิทธิภาพตัวหลังคำนวณหา โดยการนำผลการทดสอบที่ได้จากแบบทดสอบหลังเรียนไปหา

ค่าร้อยละ ซึ่งมีสูตรในการคำนวณดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum \frac{X}{N}}{A} \times 100$$

และ

$$E_2 = \frac{\sum \frac{Y}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ

E_1 แทน ประสิทธิภาพของบทเรียนเมื่อคิดจากคะแนนเฉลี่ยของแบบฝึกหัดและกิจกรรมระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

E_2 แทน ประสิทธิภาพของบทเรียนเมื่อคิดจากคะแนนเฉลี่ยของข้อสอบหลังเรียนแต่ละข้อมีผู้ตอบถูก

ΣX แทน คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่างระหว่างเรียนทุกคนที่ตอบถูก

ΣY แทน คะแนนรวมของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนทุกคนที่ตอบถูก

N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและกิจกรรมทั้งหมด

B แทน คะแนนเต็มของข้อสอบหลังเรียนทั้งหมด

3) หาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index; E.I.) ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นเพื่อดูพัฒนาการของการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การคำนวณหาค่าดัชนีประสิทธิผลใช้วิธีการของ กูดแมน เฟรทเซอร์ และชไนเดอร์ (สังคม ภูมิพันธ์. ม.ป.ป.)

$$E_1 = \frac{P_2\% - P_1\%}{100 - P_1\%}$$

เมื่อ $P_1\%$ แทน ร้อยละผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน

$P_2\%$ แทน ร้อยละ ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน

ค่าดัชนีประสิทธิผลที่ดี ควรมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3.4.1.2 การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สถิติ ค่าความ

เที่ยงตรง

ตามเนื้อหา (IOC) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- 1) หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้วิธี โรวินอลลีและแฮมเบลดัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาคือ

ถ้าแน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน +1
 ถ้าไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง ให้คะแนน 0
 ถ้าแน่ใจว่าไม่สอดคล้อง ให้คะแนน -1

ในที่นี้ พิจารณาเลือกข้อสอบที่มีความสอดคล้องระหว่าง 0.50 - 1.00

- 2) หาค่าความยากง่าย (Difficulty; p) และ ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination; r) ของแบบทดสอบแบบเลือกตอบ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

$$p = \frac{R_U + R_L}{N_U + N_L}$$

เมื่อ p แทน ค่าความยากง่ายของข้อสอบ
 R_U แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง
 R_L แทน จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
 N_U แทน จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มเก่ง
 N_L แทน จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มอ่อน

ค่าความยากง่ายของข้อมูล (p) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 ข้อสอบที่ดีมีค่า p อยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 ซึ่งหมายถึง ข้อสอบที่ค่อนข้างยาก ปานกลางและค่อนข้างง่าย

$$r = \frac{R_U - R_L}{N/2}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
	R_U	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง
	R_L	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
	N	แทน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

1) การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้วิธีของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) (Kuder-Richardson Method) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S_r^2} \right]$$

เมื่อ	r_{11}	แทน	ค่าความเชื่อมั่นที่คำนวณจากสูตร
	n	แทน	จำนวนข้อขอมลหรือมีอยู่
	p	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบข้อสอบถูกต้องแต่ละข้อ
	q	แทน	สัดส่วนของผู้ตอบข้อสอบผิดแต่ละข้อ (1-p)
	S_r^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

ความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบจะมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 1 แบบทดสอบที่สามารถวัดได้คงที่แน่นอน

เชื่อถือได้ จะมีความเชื่อถือได้สูง แบบทดสอบมาตรฐานโดยทั่วไปจะมีค่าความเชื่อถือได้ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป

3.4.2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยวิเคราะห์โดยใช้

สถิติ

ต่าง ๆ ดังนี้

3.4.2.1 การวิเคราะห์เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) ใช้ร้อยละ

ละ

(Percentage) ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

1) การหาค่าเฉลี่ยหรือมัธยฐานเลขคณิต (Mean) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540) โดยใช้สูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	X	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

2) การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมกำลังสองของคะแนนทุกจำนวนในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

จากนั้นระดับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 5 ระดับคือ

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ซึ่งเกณฑ์ในการยอมรับระดับความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning)

จะพิจารณารายการประเมินแต่ละข้อแล้วหาค่าเฉลี่ย ซึ่งข้อวิจารณ์ที่ใช้กำหนดผลจากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย เป็นดังนี้คือ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533)

คะแนน 1.00-1.49 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยมาก

คะแนน 1.50-2.49 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

คะแนน 2.50-3.49 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 3.50-4.49 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับดี

คะแนน 4.50-5.00 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก

3.4.2.2 การหาความก้าวหน้า เพื่อศึกษาความแตกต่าง ของ คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คำนวณได้จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\frac{\sqrt{N \sum D^2 - (\sum D)^2}}{N-1}}$$

เมื่อ	D	=	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D$	=	ผลรวมค่าความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D^2$	=	ผลรวมค่าความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่ยกกำลังสอง
	N	=	จำนวนคู่ของกลุ่มตัวอย่าง โดยมี $df = N-1$

1) ทดสอบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง หลังเรียนกับก่อนเรียน และระหว่าง หลังเรียน 2 สัปดาห์กับหลังเรียนของกลุ่มทดลอง ใช้ค่า t - test แบบ Dependent Samples

2) ทดสอบค่าความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมทั้ง หลังเรียน และหลังเรียนผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์ ใช้ค่า t - test แบบ Independent Samples

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่สร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1. การตรวจสอบเพื่อประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

เพื่อตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' โดยการทดลอง 3 ครั้ง เพื่อทดสอบสมมติฐาน ที่กล่าวว่า สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดหลังเรียน เมื่อนำผลคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบและหาประสิทธิภาพได้ตามเกณฑ์ 80/80 ปรากฏพร้อมผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ผลการทดลองครั้งที่ 1 ทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์กับผู้เรียนแบบเดี่ยว จำนวน 5 คน

เป็นการทดลองเพื่อศึกษาข้อบกพร่อง ปัญหา อุปสรรค รวมถึงข้อจำกัดต่างๆของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ยังเป็นการทดสอบความเข้าใจของผู้ทดลองต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ 1 จำนวน 5 คน ทดลองเรียนบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์รายวิชาการแสดงและสื่อ จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลเพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ในเบื้องต้น โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

ตาราง 1 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 1

หน่วยการ เรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_1	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_2	
1	5	4	80	5	4.3	86	80/86
2	5	4.1	82	5	4.1	82	82/82
3	5	4.3	86	5	4.5	90	86/90
4	5	4	80	5	4.1	82	80/82
5	5	4.1	82	5	4.1	82	82/82
รวม	25	4.1	82.0	25	4.22	84.4	82/84.4

จากตาราง 2 ในการทดลองครั้งที่ 1 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 102.5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 125 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 5 คน รวมทั้งสิ้น 125 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 4.1 คิดเป็นร้อยละ 82 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 105.5 คะแนน จากคะแนนเต็ม 125 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 4.22 คิดเป็นร้อยละ 84.4 ซึ่งสูงกว่าค่า E_2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E_1/E_2 ของการทดลองครั้งที่ 1 พบว่ามีประสิทธิภาพ 82/84.4 จึงสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

กลุ่มทดลองได้ให้ข้อเสนอแนะ สำหรับความเหมาะสมของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ในเรื่องของ ขนาด สี และรูปแบบของตัวอักษร ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ให้เหมาะสม ก่อนนำไปใช้ในการทดลองครั้งที่ 2

ตาราง 2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 2

เป็นการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ เพื่อศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนในแต่ละด้าน เพื่อนำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนการทดสอบแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแล้ว ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ก่อนนำไปใช้จริง โดยนำไปใช้กับกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 10 คน โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_2	
1	5	4.0	80	5	4.1	82	80/82
2	5	4.2	84	5	4.3	86	84/86
3	5	4.4	88	5	4.5	90	88/90
4	5	4	80	5	4.2	84	80/84
5	5	4.2	84	5	4.2	84	84/84
รวม	25	4.16	83.2	25	4.26	85.2	83.2/85.2

จากตาราง 3 ในการทดลองครั้งที่ 2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 208 คะแนน จากคะแนนเต็ม 250 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 10 คน รวมทั้งสิ้น 250 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 41.6 คิดเป็นร้อยละ 83.2 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 213 คะแนน จากคะแนนเต็ม 250 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 4.26 คิดเป็นร้อยละ 85.2 ซึ่งสูงกว่าค่า E_2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E_1/E_2 ของการทดลองครั้งที่ 2 พบว่ามีประสิทธิภาพ 83.2/85.2 จึงสรุปได้ว่าบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

กลุ่มทดลองที่ 2 ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สำหรับความเหมาะสมของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ในเรื่องของภาพประกอบที่สัมพันธ์กับบทเรียนน้อย และมีตัวอย่างน้อยเกินไป ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ให้เหมาะสม ก่อนนำไปใช้ในการทดลองครั้งที่ 3

ตาราง 3 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 3

เป็นการทดลองใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ เพื่อศึกษาความเหมาะสมของบทเรียนในแต่ละด้าน เพื่อนำผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคะแนนการทดสอบแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแล้ว ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ก่อนนำไปใช้จริง โดยนำไปใช้กับกลุ่มทดลองที่ 3 จำนวน 40 คน โดยมีผลการทดลอง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=40)	E_1	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=40)	E_2	
1	5	4.25	85	5	4.3	86	85/86
2	5	4	80	5	4.1	82	80/82
3	5	4.25	85	5	4.3	86	85/86
4	5	4.5	90	5	4.6	92	90/92
5	5	4.3	86	5	4.4	88	86/88
รวม	25	4.26	85.2	25	4.34	86.8	85.2/86.8

จากตาราง 3 ในการทดลองครั้งที่ 2 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ ปรากฏว่า ผลคะแนนรวมของการทำแบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้เป็น 852 คะแนน จากคะแนนเต็ม 1,000 คะแนน (หน่วยการเรียนรู้ละ 5 คะแนน จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ จำนวนผู้ทดลอง 40 คน รวมทั้งสิ้น 1,000 คะแนน) มีค่าเฉลี่ย 4.26 คิดเป็นร้อยละ 85.2 ซึ่งสูงกว่าค่า E_1 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนด และคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็น 868 คะแนน จากคะแนนเต็ม 875 คะแนน มีค่าเฉลี่ย 4.34 คิดเป็นร้อยละ 86.8 ซึ่งสูงกว่าค่า E_2 ตามเกณฑ์ 80 ที่กำหนดไว้ จากค่า E_1/E_2 ของการทดลองครั้งที่ 3 พบว่ามีประสิทธิภาพ 85.2/86.8 จึงสรุปได้ว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่กล่าวว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ มีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ผู้วิจัยได้ให้นิสิตกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 5 หน่วยการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบพื้นฐานความรู้ก่อนที่จะเข้าสู่บทเรียน และทำการทดสอบหลังเรียน ภายหลังจากการเรียนจบในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบผลการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียน โดยใช้การทดสอบค่าที (t-test) ดังแสดงในตาราง

ตาราง 4 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่	จำนวน นิสิต	คะแนน เต็ม	คะแนนก่อนเรียน \bar{X}	S.D.	คะแนนหลังเรียน \bar{X}	S.D.	t	p
1	40	5	3.74	0.88	3.96	0.83	0.832	0.118
2	40	5	3.98	0.87	4.16	0.74	0.738	0.104
3	40	5	3.98	0.84	4.12	0.82	0.824	0.117
4	40	5	4.08	0.72	4.14	0.93	0.926	0.131
5	40	5	4.12	0.75	4.10	0.81	0.814	0.115

*p < .05

จากตาราง 5 สามารถสรุปได้ว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด นิสิตกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ มีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

ตาราง 5 แสดงความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย (N = 50)	S.D.	ระดับ ความพึง พอใจ
<u>ด้านวิธีการเรียนการสอน</u>	4.06	0.77	มาก
1.ความเหมาะสมในการสอนเสริมในชั้นเรียนปกติ			
2.ความเหมาะสมในการศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาด้วยตัวเอง			
3.บรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง			
4.การค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง			
5.สามารถเข้าเรียนได้ตลอดเวลา			
6.สามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา			
<u>ด้านการนำเสนอเนื้อหา</u>	4.10	0.78	มาก
1.ความชัดเจนของคำสั่ง/คำแนะนำในบทเรียน			
2.คำอธิบายเข้าใจง่าย			
3.ลำดับการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่อง			
4.แบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนเสริมความเข้าใจบทเรียน			
5.แบบทดสอบมีความเหมาะสม สามารถประเมินผลได้ทันที			
<u>ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน</u>	4.12	0.72	มาก
1.องค์ประกอบเว็บไซต์ ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ในภาพรวม			
2.ความชัดเจนของคู่มือประกอบบทเรียน			
3.การให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกของผู้สอน			
4.วิธีการประเมินผลการเรียนรู้			

ตาราง 5 แสดงความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’ (ต่อ)

ความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย (N = 50)	S.D.	ระดับ ความพึง พอใจ
<u>ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์</u>	4.02	0.68	มาก
1.ความน่าสนใจโดยรวมของบทเรียน			
2.ไอคอนมีความเหมาะสม ใช้งานง่าย			
3.ความสอดคล้องของรูปภาพที่นำเสนอในเว็บไซต์			
4.ความเสียงที่ใช้ประกอบบทเรียนมีความเหมาะสม			
5.ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม			
<u>ด้านการใช้คอมพิวเตอร์ประกอบการเรียนการสอน</u>	3.86	0.58	มาก
1.ความพร้อมของคอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์เสริมในการจัดกิจกรรมการเรียน			
2.การเชื่อมต่อและการเข้าสู่บทเรียนในระบบอินเทอร์เน็ต			
3.การตอบสนองความสนใจการเรียนรู้นักเรียน			
4.เหมาะสมกับการเรียนรู้อัจจุบัน			
ผลรวมเฉลี่ย			มาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนา โดยเป็นการนำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เพื่อให้นิสิตสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีอิสระต่อการเรียนรู้ของตนเอง ทั้งนี้จุดมุ่งหมายที่สำคัญคือการได้สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่มีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อจัดทำบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E - learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' นำเสนอผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E - learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่สร้างขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E - learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

สมมติฐานการวิจัย

สื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E - learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างบทเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดหลังเรียน เมื่อนำผลคะแนนที่ได้มาเปรียบเทียบและหาประสิทธิภาพได้ตามเกณฑ์ 80/80

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' มีดังนี้

1. บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'
2. แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหารายวิชา แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. เว็บไซต์สำหรับสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

5. แบบวัดความพึงพอใจของนิสิต ที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยและพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’ โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้บทเรียนและการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’ ตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของหลักสูตรและรายวิชา
- 2) วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียน และวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้
- 3) กำหนดและเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 4) ออกแบบบทเรียน โดยแบ่งระดับเนื้อหา เพื่อให้สามารถดำเนินการสอนในเรื่องนั้นอย่างชัดเจน
- 5) วิเคราะห์บทเรียนเพื่อกำหนดจำนวนกรอบ
- 6) นำโครงสร้างด้านเนื้อหาวิชา เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชา และการสอนตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาวิชา กรอบสอนของบทเรียน และขั้นตอนในการเรียนการสอน
- 7) เขียนแผนผังแสดงการทำงานของโปรแกรมและเขียนแผนเรื่องราว
- 8) เขียนโปรแกรม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
- 9) ทดสอบการทำงานของโปรแกรม
- 10) จัดเก็บโปรแกรมทั้งหมดไว้ในแผ่น CD-R
- 11) จัดทำคู่มือประกอบการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- 12) พัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงผลและสื่อ’

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการตรวจคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา‘การแสดงผลและสื่อ’ ตามขั้นตอน ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' โดยสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินหาคุณภาพของสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์

(E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ในด้านความเหมาะสมและความสอดคล้องของสื่อ ก่อนนำไปใช้

2. การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' โดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ความยากง่าย และอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ ทั้งนี้เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าแบบทดสอบที่นำไปใช้มีคุณภาพและสอดคล้องวัตถุประสงค์

3. การตรวจสอบคุณภาพของแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ในขั้นตอนการสร้างแบบสำรวจ การตรวจสอบความเหมาะสมของแบบสำรวจ และการตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสำรวจโดยผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้บทเรียนและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการทดลองใช้บทเรียนและการวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือ การตรวจสอบประสิทธิภาพบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อของผู้เรียน และการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' เป็นขั้นตอนการดำเนินการหาประสิทธิภาพของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' เพื่อให้ได้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยนำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม จำนวน 50 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ต้องศึกษารายวิชา "การแสดงและสื่อ" โดยแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มขนาดต่างกัน ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนแบบเดี่ยว จำนวน 5 คน การทดลองกับกลุ่มผู้เรียนแบบกลุ่มย่อย จำนวน 10 คน และการทดลองกับผู้เรียนภาคสนาม จำนวน 40 คน ตามลำดับ และใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบฝึกหัดภายในบทเรียนเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพ

2. การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อ โดยเก็บข้อมูลจากคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

3. การสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนว่าสามารถตอบสนองต่อความต้องการ

ของผู้เรียนได้ตรงตามจุดประสงค์หรือไม่ ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนมากหรือน้อยเพียงใด โดยเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ซึ่งเก็บข้อมูลหลังจากสิ้นสุดการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning)

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า การทดลองครั้งที่ 1 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82/84.4 การทดลองครั้งที่ 2 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.2/85.2 และการทดลองครั้งที่ 3 บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.2/86.8 และเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการวัดผลคะแนนแบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วย เฉลี่ยเท่ากับ 83.47 และประสิทธิภาพของการวัดผลคะแนนแบบทดสอบหลังการเรียนของหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 ชุด เฉลี่ยเท่ากับ 85.47

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ มาก และพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากในทุกๆ ด้าน โดยมีคะแนนรวมเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านวิธีการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์ และด้านการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนการสอน ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ให้ความสำคัญของระบบอินเทอร์เน็ต และการนำเสนอบทเรียนในลักษณะออนไลน์ เพื่อให้ นิสิตสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีอิสระต่อการเรียนรู้ของตนเอง และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ นิสิตต้องการ ได้แก่ การศึกษาบทเรียนล่วงหน้า การทบทวนบทเรียน การประเมินตนเองโดยการทำแบบฝึกหัดบทเรียนออนไลน์ที่ นิสิตสามารถทราบผลคะแนนการทำแบบฝึกหัดได้ตลอดเวลาอย่างเป็นอิสระ จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

การตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากผลการวิจัยเชิงทดลอง จำนวน 3 ครั้ง พบว่า บทเรียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.67/80.33 83.33/81.67 และ 85.25/83.33 ตามลำดับ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีประสิทธิภาพของกระบวนการวัดผลคะแนนแบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 หน่วย เฉลี่ยเท่ากับ 83.75 และประสิทธิภาพของการวัดผลคะแนนแบบทดสอบหลังการเรียนของหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 5 ชุด เฉลี่ยเท่ากับ 85.75 ทั้งนี้สามารถอภิปรายได้ว่า ในการพัฒนาสื่อผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาสื่อจึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับ วาสนา ชาวหา (2533 : 8) ที่กล่าวว่า สื่อการสอน คือ ตัวกลางหรือพาหนะนำความรู้ไปสู่ผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างดี นอกจากนี้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีอิสระต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้แก่ การศึกษาบทเรียนล่วงหน้า การทบทวนบทเรียน การประเมินตนเองโดยการทำแบบฝึกหัดบทเรียนออนไลน์ที่นิสิตสามารถทราบผลคะแนนการทำแบบฝึกหัดได้ตลอดเวลาอย่างเป็นอิสระ

จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' โดยเปรียบเทียบระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและภายหลังการเรียน จากผลการวิจัยพบว่า ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้และรวมหน่วยการเรียนรู้ทั้งหมด นิสิตในกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยหลังใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้สามารถอภิปรายได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดขึ้น เกิดจากการออกแบบสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' ที่มีเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ชอร์ส (Shores 1960 : 1) ได้กล่าวว่าสื่อการสอนเป็นเครื่องมือช่วยสื่อความหมายจัดโดยครูและนักเรียน เพื่อเสริมการเรียนรู้ที่ดีที่สุดให้แก่ผู้เรียน

จากการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ มาก และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจระดับมากในทุกๆด้าน โดยมีคะแนนรวมเรียงจากมากไปน้อย ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านวิธีการเรียนการสอน ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์ และด้านการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียนการสอน ตามลำดับ ซึ่งสามารถอภิปรายได้ว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ในทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับสมบุรณ์ สงวนญาติ (2534 : 42-43) กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การนำสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการวิจัยการเรียนการสอน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และนวัตกรรมเทคโนโลยีร่วมสมัย เกิดเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ผู้จัดการเรียนการสอนควรมีการเตรียมตัวที่ดีไม่ใช่เพียงใช้สื่อในการสอน แต่ใช้สื่อให้เป็นเครื่องมือในการสอน ดังนั้น จึงควรมีการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนทั้งเนื้อหา และรูปแบบของการใช้สื่อ บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา 'การแสดงและสื่อ ถือเป็นสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนจำได้เร็วและจำได้นาน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและมีส่วนร่วมในการเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาค้นคว้าวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของนิสิตระหว่างกลุ่มที่ใช้วิธีการเรียนสอนปกติ และกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
2. ควรมีการศึกษาด้านปัจจัยที่ส่งผลการการเรียนรู้ผ่านสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของสถานที่เรียน เพื่อนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพจริงต่อไป



บรรณานุกรม

- เกียรติ บุญยไพ. (2549). พฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีความสำคัญต่อการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2542). การสอนผ่านเครือข่ายเวลาด์ไวด์เว็บ. วารสารครุศาสตร์ 27 (มีนาคม 2542) : 36-45)
- ปิยะนารถ ทองมาก. (2546). ปัจจัยที่มีผลต่อความต้องการใช้อินเตอร์เน็ตของนิสิต วิทยาลัยการศึกษ เฉพาะนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผ่านสื่อระบบเวลาด์ไวด์เว็บ (World Wild Web: www). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พงศ์ศักดิ์ สิงห์ปัญญาโชค. (2546). การใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต (ภาค สมทบ) คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. พัชรา คะประสิทธิ์. (2546). การใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชัย ทองดีเลิศ. (2547). การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรีที่มีรูปแบบการเรียนรู้ต่างกัน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2551). Designing e-Learning หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : ออนไลน์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2551). แผนการศึกษาแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : ออนไลน์
- Acting. (2003) <http://knowledgerush.com/kr/encyclopedia/Acting>. USA. (online)
- Acting. (2009) <http://en.wikipedia.org/wiki/Acting.USA>. (online)
- Media. (2009) <http://en.wikipedia.org/wiki/Media.USA>. (online)
- What is Media?. (2009) http://www.iwebtool.com/what_is_media.html USA. (online)



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แผนการสอนรายวิชา การแสดงและสื่อ
ภาพการออกแบบบทเรียน E-Learning รายวิชา การแสดงและสื่อ



แผนการสอนรายวิชาการแสดงและสื่อ

การสอนจำแนกออกเป็น 5 บท ได้แก่

1. บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดงผ่านสื่อ
2. บทที่ 2 ความสำคัญของกรอบภาพกับการแสดงผ่าน
3. บทที่ 3 ความหมาย ความสำคัญและกระบวนการทำงานของกล้อง
4. บทที่ 4 กลวิธีในการแสดงปฏิริยาท่าทางและกิจกรรมเพื่องานแสดงผ่านกล้อง
5. บทที่ 5 เสียง และการใช้ระดับเสียงในการแสดงผ่านสื่อ

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดงผ่านสื่อ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงหลักการเบื้องต้นในการฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านสื่อ
2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างการแสดงบนเวทีและการแสดงผ่านสื่อ
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติการแสดงกับการถ่ายทำภาพในขนาดภาพระยะต่างๆได้

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการแสดง โดยทดลองแสดงผ่านกล้องเพื่อให้เข้าใจหลักการเบื้องต้นในการทำงานผ่านสื่อ
2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการแสดงในลักษณะของงานเวที เพื่อให้ผู้เรียนได้พิจารณา และเปรียบเทียบลักษณะที่เหมือนและแตกต่างระหว่าง การแสดงบนเวทีและการแสดงผ่านสื่อเพื่อนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการทำงานการแสดงในขั้นตอนต่อไป
3. ผู้เรียนรับชมภาพขนาดต่างๆผ่านสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความหมายที่แตกต่างของภาพขนาดต่างๆที่ปรากฏผ่านสื่อ

สื่อการสอน

1. เอกสารการสอน
2. แบบฝึกปฏิบัติ
3. สื่อภาพยนตร์
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

ประเมินผล

1. ประเมินผลจากแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ประเมินผลจากกิจกรรมในแบบฝึกปฏิบัติการแสดง
3. ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกของผู้เรียน

บทที่ 2 ความสำคัญของกรอบภาพกับการแสดงผ่านสื่อ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญของกรอบภาพที่มีต่อการแสดงผ่านสื่อ
2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการจัดวางตำแหน่งของร่างกายและนำเสนอการแสดงผ่านกรอบภาพได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเสนอเทคนิคการแสดงผ่านกรอบภาพเพื่อให้เกิดความหมายในเชิงศิลปะ และมีผลต่อการรับรู้ได้

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนฝึกสังเกต และพิจารณาการจัดองค์ประกอบภาพจากภาพเขียนศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคล จากนั้นให้ผู้เรียนได้ทดลองจัดวางตำแหน่งของร่างกายให้มีลักษณะเดียวกับบุคคลในภาพศิลปะต้นแบบ
2. ผู้เรียนรับชมการแสดงจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ และฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านกล้อง โดยทดลองจัดวางตำแหน่งของร่างกายให้เหมือนกับนักแสดงในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ตัวอย่าง
3. ผู้เรียนรับชมการแสดงจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ และฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านกล้อง โดยทดลองแสดงผ่านกล้องในขนาดภาพต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความหมายและกลวิธีในการแสดงที่แตกต่างของภาพขนาดต่างๆที่ปรากฏผ่านสื่อ

สื่อการสอน

1. เอกสารการสอน
2. แบบฝึกปฏิบัติ
3. สื่อภาพยนตร์
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

ประเมินผล

1. ประเมินผลจากแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ประเมินผลจากกิจกรรมในแบบฝึกปฏิบัติการแสดง
3. ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกของผู้เรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญของกล้องที่มีต่อการแสดง
2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการทำงานของกล้องได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานของกล้อง เพื่อประโยชน์ในการจัดวางตำแหน่ง และเคลื่อนไหวร่างกายในการแสดงผ่านกล้อง

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนฝึกสังเกต และพิจารณาการทำงานของกล้องในลักษณะต่างๆ จากนั้นให้ผู้เรียนได้ทดลองจัดวางตำแหน่งและเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนแสดงอารมณ์ สีหน้าท่าทางให้เชื่อมต่อการทำงานของกล้องในลักษณะต่างๆ
2. ผู้เรียนรับชมการแสดงจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ และฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านกล้อง โดยทดลองจัดวางตำแหน่งและเคลื่อนไหวร่างกาย ตลอดจนแสดงอารมณ์ สีหน้าท่าทางให้เหมือนกับนักแสดงในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ตัวอย่าง
3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านกล้องและวิเคราะห์ วิจัยณ์ตลอดจนเปรียบเทียบความหมายและกลวิธีการแสดงผ่านการทำงานของกล้องในลักษณะต่างๆ

สื่อการสอน

1. เอกสารการสอน
2. แบบฝึกปฏิบัติ
3. สื่อภาพยนตร์
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

ประเมินผล

1. ประเมินผลจากแบบประเมินผลตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน
2. ประเมินผลจากกิจกรรมในแบบฝึกปฏิบัติการแสดง
3. ประเมินผลจากการแสดงความคิดเห็นและแสดงออกของผู้เรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความหมาย และความสำคัญของการแสดงปฏิริยาท่าทางและการทำกิจกรรมต่างๆในการทำงานผ่านกล้อง
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับกลวิธีในการแสดงปฏิริยาท่าทางและการทำกิจกรรมเพื่อประโยชน์ในการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดผ่านออกมาทางสีหน้าท่าทางที่มีความหมายในเชิงการแสดง
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิดในฐานะตัวละครไปสู่ผู้ชมได้

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนอ่านบทสนทนาที่กำหนด และฝึกทดลองแสดงอารมณ์ ความรู้สึกผ่านสีหน้าท่าทางที่เป็นปฏิริยาที่มีต่อบทที่ได้อ่าน
2. ผู้เรียนฝึกทำกิจกรรมการฟัง โดยให้ผู้เรียนจับคู่ และให้ฝ่ายที่หนึ่งเป็นผู้พูดบทสนทนาและอีกฝ่ายเป็นผู้ฟัง โดยตลอดกิจกรรมจะทำการบันทึกเทปไว้สองครั้ง โดยครั้งแรกผู้ฟังจะต้องตั้งใจฟังผู้พูด แต่ในครั้งที่สองให้ผู้ฟังแสดงสีหน้าท่าทางโดยไม่มีความรู้สึกภายใน หลังจากที่ทำกิจกรรมเสร็จให้ผู้เรียนชมภาพที่บันทึกไว้ และให้ผู้เรียนได้พิจารณาปฏิริยาของผู้ฟังที่มีต่อผู้พูด โดยพิจารณาประเด็นการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกผ่านสีหน้าท่าทางที่เป็นปฏิริยาที่มีต่อผู้พูดที่ได้อ่าน
3. ผู้เรียนรับชมการแสดงจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ และฝึกปฏิบัติการแสดงผ่านกล้อง โดยทดลองแสดงอารมณ์ สีหน้าท่าทางให้เหมือนกับนักแสดงในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ตัวอย่าง

สื่อการสอน

1. เอกสารการสอน
2. แบบฝึกปฏิบัติ
3. สื่อภาพยนตร์
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

บทที่ 5 เสียง และการใช้ระดับเสียงในการแสดงผ่านสื่อ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญของเสียงและระดับเสียงที่มีผลต่องานการแสดงผ่านสื่อ
2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการในการใช้เสียง และระดับเสียงเพื่องานการแสดงผ่านสื่อ
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับการใช้เสียง และระดับเสียง เพื่อให้สัมพันธ์กับการนำเสนอภาพในขนาดต่างๆ
4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับการใช้เสียง และระดับเสียง เพื่อประโยชน์ในการเลือกใช้เสียงให้เหมาะสมกับการแสดงผ่านสื่อในแนวต่างๆ

กิจกรรมระหว่างเรียน

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการออกเสียงในระดับต่างๆกับอุปกรณ์ช่วยเพิ่ม-ลดเสียง เช่น ไมโครโฟน หรือบูม โดยให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงในระดับเสียงต่างๆ อาทิ เบา-ดัง, ต่ำ-สูง เป็นต้น
2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการออกเสียงในระดับต่างๆกับอุปกรณ์ช่วยเพิ่ม-ลดเสียง เช่น ไมโครโฟน หรือบูม โดยให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงในระดับเสียงต่างๆให้สัมพันธ์กับขนาดของภาพ (size of shot)
3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการออกเสียงที่แสดงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดในบทบาทและสถานการณ์ที่กำหนด
4. ผู้เรียนรับชมการแสดงจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ และฝึกปฏิบัติการออกเสียง โดยทดลองใช้ระดับเสียง ตลอดจนแสดงอารมณ์ สีหน้าท่าทางให้เหมือนกับนักแสดงในภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ตัวอย่าง
5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการออกเสียง และวิเคราะห์ วิจัยกรณีตลอดจนเปรียบเทียบความหมายและกลวิธีออกเสียงเพื่องานการแสดงผ่านสื่อในลักษณะต่างๆ

สื่อการสอน

1. เอกสารการสอน
2. แบบฝึกปฏิบัติ
3. สื่อภาพยนตร์ และแถบบันทึกเสียง
4. การฝึกปฏิบัติเสริมทักษะ

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
แบบประเมินคุณภาพสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและเครื่องมือ(เทคโนโลยีการสื่อสาร)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นลินี สีตะสุวรรณ
ตรวจสอบด้านเนื้อหา
2. อาจารย์ฐะณูพงศ์ ศรีกาฬสินธุ์
ตรวจสอบเครื่องมือ
3. อาจารย์เสาวลักษณ์ พันธบุตร
ตรวจสอบเครื่องมือ



แบบประเมินคุณภาพสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง : โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านที่มีต่อสื่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....

ผู้ประเมิน.....

ประเด็นการประเมินคุณภาพ	ระดับการประเมินคุณภาพ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
ด้านคุณภาพการนำเสนอ					
1.ความเหมาะสมของวิธีการนำเสนอ					
2.ความเหมาะสมของโครงสร้างการนำเสนอ					
1) ส่วนนำเข้าสู่บทเรียน					
2) ส่วนเนื้อเรื่อง					
3) ส่วนสรุป					
3. ความเหมาะสมของสื่อ					
4.ความเหมาะสมของการออกแบบเว็บเพจ					
5.ความสอดคล้องของเว็บเพจทั้งหมดในโมดูล					
6.ความเหมาะสมของการออกแบบบทเรียนโดยภาพรวม					
ด้านคุณภาพเทคนิค					
1.คุณภาพของภาพนิ่ง					
2.คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว					
3.ความเหมาะสมของภาพในการสื่อความหมาย					
4.ความชัดเจนของเสียงบรรยายประกอบ					
5.คุณภาพของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบ					
6.ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบ					
7.ความชัดเจนของรูปแบบอักษรที่นำเสนอ					

ประเด็นการประเมินคุณภาพ	ระดับการประเมินคุณภาพ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
8. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
9. ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร					
10. ความเหมาะสมของจังหวะในการปรากฏตัวอักษร					
11. ความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้นหลัง					
ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน					
1. ความชัดเจนของคำอธิบายในการใช้บทเรียน					
2. ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียน					
3. ความเหมาะสมในการให้ผู้เรียนควบคุมและโต้ตอบกับบทเรียน					
1) ส่วนเนื้อเรื่อง					
2) ส่วนสรุป					
4. ความเหมาะสมในการจัดการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน					
5. ความเหมาะสมในการจัดการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน					
6. ความเหมาะสมในการให้ผู้เรียนประเมินตนเอง					
7. ความเหมาะสมของการจัดบทเรียนโดยรวม					
ด้านคุณภาพเนื้อหา					
1. เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์					
2. เนื้อหา มีความถูกต้อง					
3. ลำดับชั้นในการนำเสนอเนื้อหา					
4. ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา					
5. ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา					
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา กับระดับของผู้เรียน					
7. ระยะเวลาในการนำเสนอเนื้อหา					

ภาคผนวก ค
แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'



แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์
รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

คำชี้แจง :

1. แบบสำรวจชุดนี้เป็นการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา 'การแสดงและสื่อ' หลังจากที่ผู้เรียนได้ใช้บทเรียนดังกล่าวแล้ว

2. แบบสำรวจมี 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา 'การแสดงและสื่อ'

โปรดกาเครื่องหมาย X ลงในช่องว่างที่ท่านเห็นด้วย ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
โดยที่

ระดับ 5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

คำชี้แจง : โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านที่มีต่อบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ รายวิชา ‘การแต่งและสื่อ’

ประเด็นการประเมินคุณภาพ	ระดับการประเมินคุณภาพ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
ด้านวิธีการเรียนการสอน					
1.ความเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน					
2.ความเหมาะสมในการศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาด้วยตัวเอง					
3.บรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
4.การค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง					
5.สามารถเข้าเรียนได้ตลอดเวลา					
6.สามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลา					
ด้านการนำเสนอเนื้อหา					
1.ความชัดเจนของคำสั่ง/คำแนะนำในบทเรียน					
2.คำอธิบายเข้าใจง่าย					
3.ลำดับการนำเสนอเนื้อหามีความต่อเนื่อง					
4.แบบฝึกหัดภายในหน่วยการเรียนรู้เสริมความเข้าใจบทเรียน					
5.แบบทดสอบมีความเหมาะสม สามารถประเมินผลได้ทันที					
ด้านการจัดกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน					
1.องค์ประกอบเว็บไซต์ ส่งเสริมต่อการเรียนรู้ในภาพรวม					
2.ความชัดเจนของคู่มือประกอบบทเรียน					
3.การให้คำปรึกษาและอำนวยความสะดวกของผู้สอน					
4.วิธีการประเมินผลการเรียนรู้					

ประเด็นการประเมินคุณภาพ	ระดับการประเมินคุณภาพ				
	น้อยที่สุด (1)	น้อย (2)	ปานกลาง (3)	มาก (4)	มากที่สุด (5)
ด้านรูปแบบบทเรียนและเว็บไซต์					
1.ความน่าสนใจโดยรวมของบทเรียน					
2.ไอคอนมีความเหมาะสม ใช้งานง่าย					
3.ความสอดคล้องของรูปภาพที่นำเสนอในเว็บไซต์					
4.ความเสี่ยงที่ใช้ประกอบบทเรียนมีความเหมาะสม					
5.ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม					
ด้านการใช้คอมพิวเตอร์ประกอบการเรียนการสอน					
1.ความพร้อมของคอมพิวเตอร์ รวมทั้งอุปกรณ์เสริมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
2.การเชื่อมต่อและการเข้าสู่บทเรียนในระบบอินเทอร์เน็ต					
3.การตอบสนองความสนใจการเรียนรู้ของนิสิต					
4.เหมาะสมกับการเรียนรู้ในปัจจุบัน					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตาราง การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 1 (n=5)

หน่วยการ เรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_1	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=5)	E_2	
1	5	4	80	5	4.3	86	80/86
2	5	4.1	82	5	4.1	82	82/82
3	5	4.3	86	5	4.5	90	86/90
4	5	4	80	5	4.1	82	80/82
5	5	4.1	82	5	4.1	82	82/82
รวม	25	4.1	82.0	25	4.22	84.4	82/84.4

ตาราง การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ การทดลองครั้งที่ 2 (n=10)

หน่วยการ เรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_1	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=10)	E_2	
1	5	4.0	80	5	4.1	82	80/82
2	5	4.2	84	5	4.3	86	84/86
3	5	4.4	88	5	4.5	90	88/90
4	5	4	80	5	4.2	84	80/84
5	5	4.2	84	5	4.2	84	84/84
รวม	25	4.16	83.2	25	4.26	85.2	83.2/85.2

ตาราง การหาประสิทธิภาพของบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E-learning) รายวิชา การแสดงและสื่อ การทดลอง ครั้งที่ 3 (n=40)

หน่วยการ เรียนรู้ที่	แบบฝึกหัดระหว่างหน่วยการเรียนรู้			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=40)	E_1	คะแนน เต็ม	ค่าเฉลี่ย (n=40)	E_2	
1	5	4.25	85	5	4.3	86	85/86
2	5	4	80	5	4.1	82	80/82
3	5	4.25	85	5	4.3	86	85/86
4	5	4.5	90	5	4.6	92	90/92
5	5	4.3	86	5	4.4	88	86/88
รวม	25	4.26	85.2	25	4.34	86.8	85.2/86.8

ตาราง เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

หน่วยการ เรียนที่	จำนวน นิสิต	คะแนน เต็ม	คะแนนก่อนเรียน \bar{X}	S.D.	คะแนนหลังเรียน \bar{X}	S.D.	t	p
1	40	5	3.74	0.88	3.96	0.83	0.832	0.118
2	40	5	3.98	0.87	4.16	0.74	0.738	0.104
3	40	5	3.98	0.84	4.12	0.82	0.824	0.117
4	40	5	4.08	0.72	4.14	0.93	0.926	0.131
5	40	5	4.12	0.75	4.10	0.81	0.814	0.115

*p < .05

ตาราง แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

n	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	หน่วยที่ 4	หน่วยที่ 5
1	4	3	3	4	5
2	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4
4	5	4	3	4	4
5	5	3	5	4	3
6	4	4	4	3	4
7	3	3	3	4	4
8	4	2	5	4	4
9	5	5	4	3	3
10	2	5	4	2	4
11	3	4	5	4	5
12	5	4	5	5	3
13	5	5	5	5	2
14	3	5	5	5	4
15	4	4	5	4	5
16	5	3	3	4	4
17	3	5	4	4	4
18	4	4	4	5	4
19	5	3	3	4	5
20	4	4	5	5	4
21	3	4	5	4	5
22	5	5	5	5	5
23	3	4	5	3	5
24	4	5	4	4	3
25	4	4	3	5	4
26	5	5	2	3	5

n	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	หน่วยที่ 4	หน่วยที่ 5
27	3	4	4	5	4
28	5	4	4	5	4
29	2	5	3	4	3
30	3	4	4	4	4
31	3	3	3	4	4
32	4	5	4	4	3
33	4	4	4	3	5
34	4	2	3	4	4
35	3	3	4	4	5
36	3	5	3	4	4
37	4	5	4	4	3
38	4	4	4	3	5
39	4	2	3	4	4
40	3	3	4	4	5
41	3	5	5	5	5
42	5	5	5	3	5
43	4	5	4	4	3
44	3	4	3	5	4
45	2	4	2	3	5
46	3	3	4	4	4
47	3	4	4	5	4
48	3	3	3	4	5
49	3	4	4	5	4
50	4	4	5	5	4
AVG	3.74	3.98	3.94	4.08	4.12
SD	0.88	0.87	0.84	0.72	0.75

ตาราง เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

n	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	หน่วยที่ 4	หน่วยที่ 5
1	4	4	3	4	4
2	4	5	4	4	4
3	5	4	4	4	4
4	3	4	3	4	4
5	5	5	4	5	2
6	4	2	4	4	4
7	3	4	4	3	5
8	5	3	1	4	4
9	4	4	3	5	4
10	5	3	4	3	4
11	5	4	4	5	5
12	2	4	5	4	4
13	5	3	4	5	3
14	5	4	4	5	5
15	4	4	5	2	4
16	4	5	4	5	4
17	4	5	5	5	5
18	4	4	4	3	5
19	4	5	5	5	4
20	3	5	5	3	2
21	4	5	4	5	4
22	4	4	4	4	5
23	5	4	3	5	3
24	4	4	5	5	5
25	4	5	5	2	4
26	4	3	4	5	4

n	หน่วยที่ 1	หน่วยที่ 2	หน่วยที่ 3	หน่วยที่ 4	หน่วยที่ 5
27	5	4	4	5	5
28	3	4	3	5	5
29	4	4	4	4	4
30	4	5	5	3	4
31	3	4	5	5	3
32	2	5	4	4	4
33	5	5	3	4	4
34	4	4	5	3	5
35	3	3	4	4	4
31	3	4	5	5	3
32	2	5	4	4	4
33	5	5	3	4	4
34	4	4	5	3	5
35	3	3	4	4	4
22	4	4	4	4	5
23	5	4	3	5	3
24	4	4	5	5	5
25	4	5	5	2	4
26	4	3	4	5	4
17	4	5	5	5	5
18	4	4	4	3	5
19	4	5	5	5	4
27	5	4	4	5	5
20	3	5	5	3	2
AVG	3.96	4.16	4.12	4.14	4.10
SD	0.83	0.74	0.82	0.93	0.81

ตาราง แสดงความพึงพอใจของนิสิต วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่มีต่อ การใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – learning) รายวิชา ‘การแสดงและสื่อ’

n	วิธีการเรียนการสอน	ด้านการนำเสนอเนื้อหา	ด้านการจัดกิจกรรมฯ	ด้านรูปแบบบทเรียน	ด้านการใช้คอมพิวเตอร์ฯ
1	3	5	4	5	4
2	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	5
5	5	3	4	3	5
6	4	4	3	4	4
7	3	3	4	4	3
8	5	3	4	4	4
9	4	5	3	5	5
10	4	5	2	4	2
11	5	4	4	5	3
12	5	4	5	3	5
13	5	5	5	3	5
14	5	5	5	4	3
15	5	4	4	5	4
16	5	3	4	4	5
17	4	5	4	4	3
18	4	4	5	4	4
19	3	4	4	5	5
20	5	4	5	4	4
21	5	4	4	5	3
22	5	5	5	5	5
23	5	4	3	5	3
24	4	5	4	3	4

25	3	4	5	4	4
26	3	5	3	5	5
27	4	4	5	4	3
28	4	4	5	4	5
29	3	5	4	3	3
30	4	4	4	4	3
31	3	3	4	4	3
32	4	5	4	3	4
33	4	4	5	5	4
34	3	4	4	4	4
35	4	3	4	5	4
36	5	4	4	4	4
37	4	4	4	5	4
38	4	4	3	5	4
39	3	3	4	4	4
40	4	4	4	5	4
41	5	5	5	5	4
42	5	5	3	5	4
43	4	5	4	3	4
44	3	4	5	4	4
45	3	4	3	5	2
46	4	3	4	4	3
47	4	4	5	4	4
48	3	3	4	5	3
49	4	4	5	4	3
50	5	4	5	4	4
AVG	4.06	4.10	4.12	4.02	3.86
SD	0.77	0.78	0.72	0.68	0.58

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวสามมิติ สุขบรรจง

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Ms. Sammiti Sukbunjhong

ตำแหน่งปัจจุบัน

ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายบริหาร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้อำนวยการศูนย์สารสนเทศและการประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ประจำวิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน่วยงานที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และ e-mail

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม 085-1995676 Email : sammiti@swu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ปัจจุบัน : ศึกษาต่อในระดับดุษฎีบัณฑิตสาขา ศิลปวัฒนธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2549 : Master of Science : Theatre, (MS), Illinois State University, U.S.A.

2545 : การศึกษามหาบัณฑิต : ศิลปศึกษา (กศ.ม.) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2536 : อักษรศาสตรบัณฑิต : ศิลปะการละคร (อบ.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย