

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551:180)

วิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจสาระเทคโนโลยี มีทักษะในการทำงาน และนำเทคโนโลยีมาใช้ในการทำงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม มีคุณธรรมในการสร้างและสามารถทำงานเป็นหมู่คณะ มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่องาน ตลอดจนมีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม สามารถช่วยเหลือตนเอง และพึ่งตนเองได้ (สุวรรณิ ยะการ และคณะ 2550:37)

1.1 สภาพที่พึงประสงค์ในการเรียนการสอน

สภาพที่พึงประสงค์ของสาระเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มีสภาพที่พึงประสงค์หลายประการครอบคลุม (1) วิธีการสอน (2) รูปแบบการสอน และ (3) สื่อการเรียนการสอน

1.1.1 วิธีการสอนที่พึงประสงค์ สภาพที่พึงประสงค์ของสาระเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถมีทักษะในการทำงาน เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ วิธีการสอนคอมพิวเตอร์ ผู้สอนต้องให้นักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการเรียน เพราะคอมพิวเตอร์ เป็นวิชาที่เน้นการฝึกปฏิบัติต้องเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ครูผู้สอนจึงควรนำวิธีการสอนที่หลากหลายและเหมาะสมมาใช้ประกอบการเรียนให้ครอบคลุม (1) วิธีการสอนแบบบรรยาย คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการเตรียมเนื้อหาสาระ

แล้วบรรยาย คือ พูด บอก เล่า อธิบายเนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการสอนแก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนซักถาม แล้วประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการอย่างใด อย่างหนึ่ง (ทิสนา แจมมณี 2544 :13)

(2) วิธีการสอนแบบแบ่งกลุ่ม คือ วิธีสอนที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทำงานรวมกันเป็นกลุ่ม ช่วยกันค้นคว้าหรือทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เป็นการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ในบทเรียน ยิ่งขึ้น เพราะการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี (รพีพรรณ สาครสินธุ์ 2542 : 92) และ (3) วิธีการสอนแบบเรียนรู้ด้วยตนเอง คือ วิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองมากกว่าจะเป็นเพียงผู้รับหรือรอให้ครูถ่ายทอดเท่านั้น ผู้ที่เรียนรู้ด้วยตนเองจะเรียนอย่างตั้งใจ มีจุดหมายในการเรียนรู้ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถใช้ประโยชน์จากการเรียนรู้ได้ดีกว่า และทำให้บุคคลที่ดำเนินการเรียน ได้อย่างต่อเนื่องและเกิดความอยากรู้อย่างไม่สิ้นสุด (สมคิด อิศระวัฒน์ 2532 : 73)

1.1.2 รูปแบบการสอนที่พึงประสงค์ รูปแบบการสอน ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญที่สัมพันธ์สอดคล้องกัน แม้รูปแบบการสอนแบบต่าง ๆ ส่วนใหญ่มีองค์ประกอบสำคัญคล้ายคลึงกันแต่บางรูปแบบอาจมีองค์ประกอบบางส่วน แตกต่างกันไปบ้าง (รัตนา สิงห์กุล 2547 : 1) ซึ่งรูปแบบการสอนที่ใช้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 3 รูปแบบ คือ (1) การเรียนกับครู (Teacher Directed Learning: TDL) คือ การเรียน ซึ่งได้รับการสอนจากครู โดยยึดครูเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นแหล่งความรู้หลักและครู มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ กำกับดูแลให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามขั้นตอน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539:53-54) (2) การเรียนกับเพื่อน (Peer-Directed Learning: PDL) คือ วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ถือว่าครูไม่ใช่แหล่งความรู้หลัก และไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียนเพียงอย่างเดียวแต่นักเรียนจะต้องช่วยการเสาะแสวงหาความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539: 58-59) และ (3) การเรียนด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) คือ วิธีการเรียนการสอนที่จัดให้นักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสนใจ วิธีการเรียน อัตราการเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนก้าวหน้าไปตามความสามารถ ความต้องการและความสนใจของตนเอง (ประศักดิ์ หอมสนิท 2539: 225)

1.1.3 สื่อการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ สื่อการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และเจตคติให้แก่ผู้เรียน หรือทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มนุษย์รู้จักนำเอาสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ มาให้เป็นสื่อการสอน ด้วยวิธีการแปลก ๆ ถูกนำมาใช้เป็นสื่อการสอนกันอย่างกว้างขวาง เช่น การใช้โทรทัศน์เพื่อการศึกษาทั้งในระบบวงจรปิด และในระบบทางไกล หรือการใช้ชุดการสอนเพื่อการเรียนรู้เป็นรายบุคคล (วรรณา เจียมทะวงษ์: 2528) ซึ่งในวิชาคอมพิวเตอร์

ครูต้องใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวิธีการสอนและรูปแบบการเรียนการสอน เพราะสื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ออกแบบให้นักเรียนได้เรียนตามลำพังด้วยการนำความรู้จากประมวลสาระมาลงมือปฏิบัติ ภารกิจและงานหรือกิจกรรม และให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระไปทีละน้อยตามลำดับ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 161) (2) สื่อแบบฝึกปฏิบัติ เป็นเอกสารจัดเตรียมไว้ให้นักเรียนได้ศึกษา ใช้ประกอบกิจกรรม หรือภารกิจและงาน ควบคู่กับประมวลสาระในการเรียน แต่ละหน่วย แบบฝึกปฏิบัติช่วยให้นักเรียนได้ประเมินตนเองก่อนเรียน เพื่อทราบถึงความรู้พื้นฐานของนักเรียน ให้นักเรียนมีโอกาสบันทึกเนื้อหาสาระของแต่ละหัวเรื่องที่เรียนไว้ศึกษาทบทวน แบบฝึกปฏิบัติที่มอบหมายให้นักเรียนได้ทำภารกิจและงานที่กำหนดให้ โดยเขียนงานที่ทำ และนักเรียนได้ทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน เพื่อวัดความก้าวหน้าทางการเรียน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 163) (3) สื่อภาพนิ่งและเสียงในรูปแบบสไลด์คอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในประมวลสาระดียิ่งขึ้น และยังให้ความเป็นรูปธรรมในสิ่งที่เรียนเพิ่มขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540:161) และ(4) สื่อมัลติมีเดีย เป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนนับเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่นักการศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่นำเสนอบทเรียนโดยมีภาพ และเสียงเป็นองค์ประกอบหลัก โดยภาพและเสียงเหล่านี้อาจอยู่ในรูปแบบของข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือวีดิทัศน์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรออกแบบบทเรียน ส่วนเสียงนั้นจะมีทั้งเสียงจริง เสียงบรรยาย และอื่นๆ ที่เหมาะสม โดยทั้งหมดนี้ จะถ่ายทอดผ่านระบบคอมพิวเตอร์

(http://learning.pitlokcenter.com/captivate/train-media_forlearning.htm สืบค้นเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2554)

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันในการเรียนการสอน

ปัจจุบันโรงเรียนวัดเขาวัง(แสง ช่วงสุวนิช) เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 1 มีการจัดการเรียนการสอนสาระเทคโนโลยีตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันในการจัดการเรียนการสอนสาระเทคโนโลยี ครอบคลุม (1) วิธีการสอน (2) รูปแบบการสอน และ (3) สื่อการเรียนการสอน

1.2.1 วิธีการสอนที่เป็นอยู่ปัจจุบัน ในการเรียนการสอนสาระเทคโนโลยี มีการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายและแบบแบ่งกลุ่ม ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากการสอนของครูและการฝึกปฏิบัติ จากการสังเกต พบว่า หากครูให้นักเรียนปฏิบัติงานโดยที่ครูไม่อธิบายนักเรียนจะทำงานไม่ได้เพราะนักเรียนไม่เข้าใจ

1.2.2 รูปแบบการสอนที่เป็นปัจจุบัน รูปแบบการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยี รูปแบบการสอนที่ใช้ คือ การสอนแบบเรียนกับครู โดยครูเป็นผู้อธิบายเนื้อหาและวิธีการปฏิบัติให้นักเรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติงานตามที่ครูกำหนด นักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่มีการเรียนกับเพื่อน ต่างคนต่างทำงานของตนเอง และนักเรียนไม่กระตือรือร้นที่จะศึกษาด้วยตนเอง

1.2.3 สื่อการเรียนการสอนที่เป็นปัจจุบัน เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทแบบเรียน ซึ่งในแบบเรียนก็จะประกอบด้วยเนื้อหาสาระ แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน และแบบฝึกปฏิบัติ ส่วนที่นอกเหนือจากในแบบเรียนครูผู้สอนก็จัดเตรียมไว้ให้ในรูปแบบของใบความรู้ แบบฝึกทักษะ และแบบทดสอบ

1.3 สภาพปัญหาการเรียนการสอนที่เกิดขึ้น

จากสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันของสาระเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นครอบคลุม (1) ปัญหาด้านวิธีการสอน (2) ปัญหาด้านรูปแบบการสอน และ (3) ปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน

1.3.1 ปัญหาด้านวิธีการสอน ยังขาดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อครูไม่อธิบายหรือชี้แจง และนักเรียนก็ไม่สามารถทำงานได้เพราะศึกษาด้วยตนเองไม่ได้

1.3.2 ปัญหาด้านรูปแบบการสอน มีรูปแบบการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางซึ่งเน้นการบรรยาย ควรปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนให้นักเรียนได้เรียนกับเพื่อน และเรียนด้วยตนเอง

1.3.3 ปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน ยังขาดสื่อประเภทสไลด์คอมพิวเตอร์ และมัลติมีเดีย ประกอบด้วยอักษร ภาพ และเสียง ที่จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) มีการสนับสนุนบุคลากรเข้ารับการอบรมทางด้านเทคโนโลยี และจัดการอบรมครูให้มีความรู้ความสามารถในการผลิตสื่อการสอนสำหรับใช้พัฒนาการเรียนการสอนของตนเองอยู่เสมอ พร้อมทั้งมีการปรับปรุงระบบอินเตอร์เน็ตให้มีความเร็วมากขึ้น เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนของครูสามารถพัฒนาการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษางานวิจัยในการเรียนการสอนกลุ่มการงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยีสารสนเทศ มิงานวิจัย ดังนี้

ประสิทธิ์ คลังบุญครอง อ้างถึงใน กมลศักดิ์ ภูษมศรี : 2547 ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่ององค์ประกอบของ

คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.60 / 80.13 และดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ .66 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แต่ควรปรับปรุงในส่วนของกรสรุปเนื้อหาบททวน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนทำแบบทดสอบเพื่อให้เข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้น

ดาวประกาย นันทพรหม (2550) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

โดยสรุป จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สามารถพัฒนาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

1.5 แนวทางการแก้ปัญหาการเรียนการสอน

จากความพยายามในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังกล่าว โดยผู้วิจัยจึงเห็นแนวทางในการแก้ปัญหาทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสาระเทคโนโลยี ด้วยการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างและตกแต่งด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน เพราะเห็นว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์น่าจะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ เนื่องจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีวิธีการสอนที่มีการสอนทั้งแบบบรรยาย แบบแบ่งกลุ่มทำงาน และแบบเรียนรู้ด้วยตนเอง มีรูปแบบการเรียนที่นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งเรียนกับครูเรียนกับเพื่อน และเรียนรู้ด้วยตนเอง และสื่อที่ใช้เป็นสื่อประสมที่เน้นแหล่งความรู้ที่ประกอบด้วยสื่อหลายประเภททั้งสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพ เสียง และตัวอย่างที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้อย่างครบถ้วน โดยผู้วิจัยได้ยึดแนวทางการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ของ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ที่มุ่งให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้กับครู เรียนรู้กับเพื่อนและเรียนรู้ด้วยตนเอง

เพื่อแก้ปัญหาการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยีสารสนเทศ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

2.2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 รูปแบบการวิจัย คือ การวิจัยและพัฒนา

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 320 คน

4.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 41 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

4.3 ขอบข่ายเนื้อหาสาระในการวิจัย เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อหาครอบคลุม ดังนี้ (1) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ (2) ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบลายไม้ (3) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้ และ (4) ขั้นตอนการสร้างตัวอักษรแบบดอกไม้

4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยยึดขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ของศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2) แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

4.5 ระยะเวลาในการวิจัย เริ่มตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2554 – ตุลาคม 2554

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง ชุดสื่อประสมที่จัดเตรียมไว้สำหรับกำหนดแนวทางการเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบประสบการณ์หลัก ร่อง ภารกิจ และรายละเอียดขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยศึกษาหาความรู้ ข้อมูล จากประมวลสาระ มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์ เพื่อให้การเผชิญประสบการณ์สำเร็จลุล่วงได้ดี

5.2 การสอนแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง วิธีการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เผชิญ ผจญ และเผชิญประสบการณ์ด้วยการเสาะ

แสวงหาความรู้ ที่เป็นเนื้อหาสาระสำหรับประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญจากแหล่ง วิทยาการที่ได้มี การชี้แนะแหล่งหรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้

5.3 การสร้างและตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เนื้อหาที่ใช้ใน การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

5.4 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอน แบบอิงประสบการณ์ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ซึ่ง 80 แรก คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้จากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกปฏิบัติหรืองานที่กำหนดให้ทำ และ 80 หลัง คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่เปลี่ยนไปในตัวนักเรียนคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำ แบบประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

5.5 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน หมายถึง การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของ คะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ กับค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ ในคะแนนระดับ พุทธิพิสัยและทักษะพิสัย โดยเป็นผลมาจากนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

5.6 ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วย ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ด้วยการตอบแบบสอบถามครอบคลุมเกี่ยวกับความคิดเห็นใน เรื่อง ของแผนเผชิญประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ รูปแบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ สื่อ แบบทดสอบ และประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ทำให้ได้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้าง และตกแต่งตัวอักษรด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน วัดเขาวัง (แสง ช่วงสุวนิช)

6.2 ทำให้ได้ต้นแบบในการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหน่วยประสบการณ์อื่นๆ