

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาในยุคปัจจุบัน เป็นยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความก้าวหน้าและเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของผู้คนในสังคมที่ใช้ความรู้เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการไปจากเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาเป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ (นัทธีรัตน์ พิระพันธุ์, 2559) ซึ่งประเด็นสำคัญหนึ่งของพระราชบัญญัติการศึกษาในมาตราที่ 30 ได้ระบุไว้ว่า “ให้สถานศึกษาพัฒนากระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการส่งเสริมให้ผู้สอนสามารถวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับการศึกษา” ดังนั้นสถานศึกษา ผู้บริหาร และผู้สอน จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตระหนักถึงการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

การเรียนรู้เรื่องสุภาษิตไทยนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องสุภาษิตไทยเป็นอย่างดีรวมทั้งจะต้องมีกลวิธีการสอนที่ทำให้ให้นักเรียนเข้าใจความหมาย จดจำ และนำไปใช้ได้ถูกต้อง รวมทั้งกลวิธีการสอนของครูที่มีความสำคัญในการเรียน การสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ครูต้องรู้จักการจูงใจให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน เพราะแรงจูงใจในการเรียน เกิดจากที่มีสิ่งเร้ามากระตุ้นนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจ นอกจากการใช้แบบเรียนแล้วจำเป็นจะต้องใช้สื่อ การเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ควรมีการเพิ่มสื่อการเรียนรู้ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยนำความรู้ด้านเทคโนโลยีแอปพลิเคชันมาประยุกต์โดยพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุภาษิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6 ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ช่วยลดปัญหาการไม่เข้าใจความหมายของสุภาษิตไทย และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับสุภาษิตไทยดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุภาษิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย
- 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้
- 1.3 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
- 1.4 ประชาชนทั่วไปที่สนใจ

2. กลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการประเมินข้อมูลด้านเนื้อหาสุขภาพจิตไทย ได้แก่ ครูภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการประเมินสื่อการเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการเรียนรู้ จำนวน 3 คน

2.3 กลุ่มตัวอย่างสำหรับประเมินความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ประกอบด้วย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน และ ประชาชนทั่วไปที่สนใจ จำนวน 14 คน รวมทั้งหมด 30 คน

3. ขอบเขตของข้อมูล ได้แก่

3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาสุขภาพจิตไทยในรายวิชาภาษาไทย จากหนังสือ ภาษาพาที

3.1.1 หนังสือภาษาพาที ป.4 จำนวน 10 คำ

3.1.2 หนังสือภาษาพาที ป.5 จำนวน 12 คำ

3.1.3 หนังสือภาษาพาที ป.6 จำนวน 14 คำ

3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือ 1,400 สุขภาพจิต คำพังเพย สำนวนไทย และราชาศัพท์ ฉบับเด็ก ประถม จำนวน 44 คำ

4. ขอบเขตด้านเครื่องมือ

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ ได้แก่

4.1.1 ฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

1) คอมพิวเตอร์สำหรับการทำแอปพลิเคชัน จำนวน 1 เครื่อง

2) สมาร์ทโฟน ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ จำนวน 1 เครื่อง

4.1.2 ซอฟต์แวร์ ประกอบด้วย

1) ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows

2) โปรแกรม Thunkable ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน

3) โปรแกรม Adobe XE ใช้ในการออกแบบ User Interface (UI)

4) โปรแกรม Canva ใช้ในการพัฒนากาฟิก

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมความพึงพอใจได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ได้แอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามเป็นเครื่องช่วยถ่ายทอดความรู้จากบทเรียนไปสู่ผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

แอปพลิเคชัน คือโปรแกรม หรือ กลุ่มของโปรแกรม ที่ถูกออกแบบสำหรับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เป็นต้น โดยในปัจจุบันมีการพัฒนา แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาออกมามากมาย ซึ่งสามารถช่วยเหลือการสอนของครูทั้งในและนอก ชั้นเรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อีก ด้วย รวมถึงทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงการใช้แอปพลิเคชันได้ตลอดเวลา

สุขภาพจิตไทย หมายถึง คำกล่าวที่ดิงาม เป็นคำสั่งสอนที่มุ่งแนะนำให้ปฏิบัติ ให้ประพฤติดี ประพฤติชอบ หรือให้ละเว้น ในโครงการนี้เป็นสุขภาพจิตไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 80 คำ