

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเกิดจากบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 2 สิทธิและหน้าที่ทางการศึกษาได้เสนอหลักการสอดคล้องกับรัฐธรรมนูญเกี่ยวกับการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการจัดการศึกษาไว้ 3 รูปแบบ คือ การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย (กรมวิชาการ. 2544 : 2) ซึ่งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นหลักสูตรแกนกลางระดับชาติที่มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นคนที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ สามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นไทย และความเป็นสากลในการจัดการศึกษามุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (กรมวิชาการ. 2546 : 10) ในการจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษามุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความยืดหยุ่นตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่และเรียนรู้ได้จากสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทุกประเภท รวมทั้งเครือข่ายการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น และแหล่งอื่น ๆ เน้นสื่อที่ผู้เรียนและผู้สอนใช้หลักการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนผู้สอนสามารถจัดทำและพัฒนาสื่อการเรียนการสอนขึ้นเองหรือนำสื่อต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวและระบบสารสนเทศมาใช้ในการเรียนรู้ (กรมวิชาการ. 2546 : 11)

การศึกษามีบทบาทสำคัญยิ่งต่อวิถีชีวิตของคนและสังคม โดยเฉพาะการเตรียมคนเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เป็นภารกิจของการศึกษาโดยตรง ขณะเดียวกันความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกก็ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องกลับมาทบทวนและออกแบบการศึกษาใหม่ การจัดการศึกษาที่คืบหน้าจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและเทคโนโลยี แต่การจัดการศึกษาของไทยในปัจจุบันยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของบุคคล

สังคมและประเทศ การพัฒนาเพื่อให้ความเจริญรุ่งเรืองทั้งทางเศรษฐกิจและสังคมนั้นเราให้ความสำคัญกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี แต่ยิ่งพัฒนายิ่งพบว่าประเทศไทยต้องวิ่งตามและพึ่งพาภูมิปัญญาความรู้ของต่างประเทศอยู่ตลอดเวลาเป็นการพัฒนาที่นำมาซึ่งปัญหาต่าง ๆ มากมาย นับตั้งแต่การเสียดุลการค้า ความไม่สมดุลระหว่างวิทยาศาสตร์กับวัฒนธรรม ความไม่สมดุลระหว่างอุตสาหกรรมกับการเกษตรและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้เพราะเราได้พัฒนาประเทศและจัดการศึกษาโดยทอดทิ้งของดีที่ประเทศเรามีอยู่ คือ ภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (รุ่ง แก้วแดง. 2542 ก : 12 – 13)

ภูมิปัญญาไทย หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เลือกรสร พัฒนา และถ่ายทอดสืบกันมา เพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนไทยให้สมดุลกับสภาพแวดล้อม และเหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาไทยนี้มีลักษณะเป็นองค์รวม มีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีไทยซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ที่องงามที่จะช่วยในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา การจัดการและการปรับตัวในการดำเนินชีวิตของคนไทยลักษณะของภูมิปัญญาที่มีความเด่นชัดหลายด้าน เช่น ด้านเกษตรกรรม ด้านอุตสาหกรรม และหัตถกรรม ด้านการแพทย์แผนไทย ด้านการจัดการทรัพยากรสิ่งแวดล้อม ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ด้านศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม ด้านปรัชญา ศาสนาและประเพณี และด้านโภชนาการ (รุ่ง แก้วแดง. 2542 ก : 9)

ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านศิลปะ หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์ประดิษฐ์ด้านศิลปะ เพื่อใช้จินตนาการให้เกิดสุนทรียภาพในสังคม ผลงานด้านสิ่งก่อสร้าง รูปแบบและรูปทรงต่าง ๆ ภาพเขียน ภาพวาด จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม แสดงให้เห็นถึงฝีมือ ความคิด ความเชื่อถ่ายทอดไว้เป็นมรดกแก่สังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 3) การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นทางด้านศิลปะนั้น ก่อให้เกิดความรัก ความหวงแหน และสำนึกในคุณค่าแห่งมรดกอันเป็นสมบัติทางศิลปะของบรรพบุรุษ สมควรที่จะได้สืบสานให้ดำรงอยู่คู่กับประเทศชาติ (วิทย์ พิณคันเงิน. 2547 : 15) ภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงสะสมกันมาจากประสบการณ์ของชีวิตและสังคมในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน และถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นวัฒนธรรมชุมชน จึงเป็นทรัพยากรอันมีคุณค่ามหาศาลของสังคมตลอดจนประเทศชาติ ที่ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่และหวงแหน (ประเวศ วะสี. 2547 : 23)

การจัดการเรียนการสอนนั้นควรจะต้องมีการปรับปรุงและพัฒนาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของสังคม ความต้องการใหม่ ๆ ของผู้เรียนและความก้าวหน้าของวิชาการ อยู่เสมอทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สามารถเอื้ออำนวยให้เกิดความพร้อมต่อสภาพบรรยากาศ

การเรียนการสอน แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีแนวทาง
 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนดังนี้คือ ให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนการสอน
 ให้ชุมชนเป็นศูนย์กลางในการจัดกระบวนการเรียนรู้แก่นักเรียน และโรงเรียนกับชุมชน
 ประสานให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและชุมชน (กรมวิชาการ. 2545 ก : 24)
 การสอนศิลปศึกษากับชุมชนท้องถิ่นเป็นการเรียนที่เสริมสร้างประสบการณ์ความรู้ และความ
 อยากรู้อยากเห็นให้แก่ผู้เรียน อันนำไปสู่การเรียนการสอนในห้องเรียน ศิลปศึกษาจึงต้อง
 สร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของศิลปะที่มีต่อบุคคลและสังคม โดยเป้าหมายหลักสูตร คือ
 ตระหนักถึงมรดกทางศิลปะและตระหนักถึงบทบาทของศิลปะในสังคม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดเนื้อหาสาระในกลุ่ม
 สาระการเรียนรู้ศิลปะออกเป็น 3 สาระการเรียนรู้มีทัศนศิลป์เป็นสาระหนึ่งร่วมอยู่ด้วย ซึ่งมี
 ประเด็นสำคัญของหลักสูตรที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนรู้จักการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามความถนัด
 และความสนใจจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งที่มีอยู่ในชุมชนและในห้องเรียน (กระทรวงศึกษา
 ธิการ. 2545 : 4) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะด้านทัศนศิลป์มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิด
 สร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้น กิจกรรม
 ศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์
 และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง
 และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบวนการรับรู้ศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกต
 รายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบ
 อาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข
 (กรมวิชาการ. 2544 : 8)

จากปัญหาภูมิปัญญาท้องถิ่นไทยได้สูญหายไปจากสังคมไทย เนื่องจากขาดการ
 สนับสนุนให้มีการศึกษาในเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยภูมิปัญญาสากลไม่เหมาะสมกับ
 สังคมไทยเข้ามาแทนที่ภูมิปัญญาไทย ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงได้พัฒนาหลักสูตร
 การศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งมีการเน้นภูมิปัญญาไทยในการจัดการศึกษาตามมาตรา 7 กล่าวว่า
 ในกระบวนการเรียนรู้ต้องปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบ
 ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ
 ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภูมิใจในความเป็น
 ไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ
 วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อันเป็นสากล

ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ส่วนแนวทางในการจัดการศึกษาตาม มาตรา 23 กล่าวว่า การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และ การศึกษาตามอัธยาศัย ต้องให้ความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณา การ ความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ได้กล่าวถึงการมีความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และมาตรา 27 วรรค 2 กล่าวว่า ให้สถานศึกษาขึ้นพื้นฐานจัดทำหลักสูตรที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับสภาพ ปัญหาและความต้องการของชุมชนสังคมในท้องถิ่นตลอดจนเรียนรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ท้องถิ่นของตนเองมากขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 ก : 11)

การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรที่กำหนดให้ และมี ประสิทธิภาพมากขึ้นนั้นจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาใช้ เพื่อให้ ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาวิชาการ ได้อย่างแจ่มแจ้งด้วยความรวดเร็ว และช่วยอำนวยความสะดวก ให้กับครูผู้สอนในการอธิบายหรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนมองเห็นภาพพจน์ได้อย่างใกล้เคียงกับ ความเป็นจริงมากที่สุด (สุนทร คำวงศ์. 2543 : 1- 2)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรและมี ประสิทธิภาพ โดยเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมเอื้อต่อการเรียนรู้ สามารถสนองความ สนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานไม่ น่าเบื่อ วิธีสอนวิธีหนึ่งที่สามารถตอบสนองความสนใจของนักเรียนได้ดีคือ การเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งถือเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด เนื่องจาก ปัจจุบันเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ถือเป็นเทคโนโลยีที่มีบทบาทโดยตรงกับระบบการศึกษา โดยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถนำเสนอและแสดงผลด้วยระบบสื่อต่าง ๆ ทั้งในด้านข้อมูล รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอและสามารถสร้างระบบการปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ยุคใหม่ประสบความสำเร็จด้วยดี (ชิน ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย. 2546 : 47 – 48) ในปัจจุบันนักการศึกษาและนักวิจัย ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มา ใช้ในบทบาทเป็นผู้สอนอย่างกว้างขวาง ผลจากการสังเคราะห์งานวิจัยทั้งในประเทศและ ต่างประเทศ (ถนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. 2540 : 2-3) พบว่าการเรียนโดยใช้ คอมพิวเตอร์มีบทบาทเป็นผู้สอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นเมื่อเทียบกับวิธี สอนแบบปกติที่ใช้ครูเป็นผู้สอน โดยเนื้อหาที่บรรจุเป็นสื่อ นั้น ในปัจจุบันจะเป็นแบบสื่อ ประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) เนื่องจากมัลติมีเดียเป็นสื่อที่ทันสมัย มีลักษณะพิเศษและมี พลังการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา โดยมีเทคนิคต่าง ๆ เสมือนจริง ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

ด้วยภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้เรียนด้วยเหตุผลที่ผู้เรียนบางคนไม่กล้าถามข้อสงสัย การใช้มัลติมีเดียจะช่วยแก้ปัญหาในส่วนนี้ได้โดยตอบสนองความต้องการในลักษณะการศึกษารายบุคคล และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพ การเรียนรู้ได้มากขึ้น ขณะเดียวกันจะประหยัดเวลาได้มากโดยผู้สอนไม่ต้องเสียเวลาจำแล้วซ้ำอีกนอกจากนั้นยังถือว่าเป็นสื่อที่สามารถสื่อความคิดไปยังผู้อื่น ก็สามารถรับได้ทั้งการอ่าน การฟัง การเห็น ภาพเคลื่อนไหวที่สมจริง (ยีน กุ์วรวรรณและสมชาย นำประเสริฐชัย. 2546 : 3) นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนเพราะสื่อคอมพิวเตอร์ใช้หลักการโต้ตอบกับผู้เรียนเป็นรายบุคคล ให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจและความสามารถ โดยเลือกวิธีเรียนควบคุมความก้าวหน้าในการเรียนของตนได้มากกว่าสื่อการสอนชนิดอื่น ๆ (วิภา อุดมพันธ์. 2544 : 80) และนอกจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้เป็นอย่างดีแล้วยังสามารถที่จะประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ดังนั้นผู้สอนจะสามารถนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปสอนในการสอนของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุรางค์ โค้วตระกูล. 2545 : 47)

โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน อำเภอนาตูม จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 เปิดทำการสอนนักเรียนใน 3 ระดับ คือ ระดับอนุบาล ระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงพอสำหรับจัดการเรียนการสอน เป็นโรงเรียนที่มีจุดหมายคือ ครูได้รับการพัฒนาเป็นครูมืออาชีพสามารถใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน (โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน. 2550 : 2) ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้สำรวจสภาพของการจัดการเรียนการสอนศิลปะของโรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน ในมาตรฐาน ศ 1.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล พบว่า การประเมินในด้านนี้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน. 2550 ก : 20) ซึ่งส่งผลต่อเนื่องทำให้นักเรียนขาดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ สืบสาน และเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง อีกทั้งจากการสำรวจของกลุ่มบริหารงานวิชาการ พบว่าโรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวานยังขาดแคลนสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาสื่อเพื่อมาช่วยแก้ปัญหาในด้านการเรียนการสอน จึงทำให้นักเรียนขาดสื่อการเรียนที่สามารถ

นำมาใช้ในการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถทบทวนความรู้ที่เรียนผ่านมาหรือศึกษาซ้ำอีกครั้งในเรื่องที่ไม่เข้าใจได้ และไม่สามารถศึกษาหาความรู้ใหม่ล่วงหน้าได้ ทำให้ส่งผลต่อความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งของนักเรียน โดยเฉพาะโรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวานเป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาและเป็นโรงเรียนตีประจำตำบลที่อยู่ในเขตพื้นที่อำเภอนาคนาคูนศูนย์รวมอารยธรรมนครจำปาศรี มีแหล่งเรียนรู้ทางโบราณสถานหลายแห่ง จำเป็นอย่างยิ่งที่นักเรียนในท้องถิ่นต้องมีความรู้ ความเข้าใจและเห็นคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมในท้องถิ่นของตนเอง

จากสภาพปัญหาที่ผู้ศึกษาพบในการจัดการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ ศิลปะของโรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน และความสำคัญของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถช่วยให้การเรียนการสอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ประกอบด้วยภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ทักษะศิลป์มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อใช้แก้ปัญหาในการเรียนของนักเรียนและช่วยครูผู้สอนในกลุ่มสาระที่ขาดความชำนาญในด้านทักษะศิลป์ โดยผู้ศึกษาคาดหวังว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น เนื่องจากนักเรียนสามารถนำไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองหรือสามารถเรียนซ้ำได้ตามความพร้อม และความต้องการของแต่ละคน อีกทั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จะช่วยสร้างความมั่นใจแก่ครูผู้สอนที่สอนในสาระเดียวกัน เป็นแนวทางในพัฒนาการเรียนรู้อของกลุ่มสาระเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีความสุข ตามความพร้อม ความต้องการ ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา และเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ซึ่งมีประเด็นสำคัญของหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน และมุ่งหวังให้ผู้เรียนรู้จักการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามความถนัดและความสนใจจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่น อาจกล่าวได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและศิลปวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น มีชุมชนเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งมีคุณค่าความสำคัญเฉพาะของแต่ละพื้นที่หรือท้องถิ่นนั้น ๆ อันเกิดจากภูมิความรู้ที่แสดงถึงความมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของตนเอง เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าสมควรจะช่วยอนุรักษ์สืบสานและพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความต้องการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านทักษะศิลป์ มาส่งเสริมบทบาทในการสร้างสรรค์การสอนศิลปศึกษา โดยผู้ศึกษาได้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทักษะศิลป์โดยเลือกเนื้อหา

เกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรมและโบราณสถานในท้องถิ่น อำเภอนาคนูน จังหวัดมหาสารคาม เพื่อเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจแก่เยาวชนรุ่นใหม่ ให้เห็นถึงความสำคัญและตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านทัศนศิลป์และช่วยกันอนุรักษ์ไว้สืบไป

ผู้ศึกษามุ่งหวังว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้นนั้น สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ นอกจากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนแล้วนักเรียนสามารถนำไปศึกษาด้วยตนเองหรือเรียนซ้ำได้ตามความต้องการและความพร้อมของแต่ละบุคคล อันจะส่งผลดีโดยตรงต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาในท้องถิ่น ส่งผลต่อเนื้อหานำให้นักเรียนมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ สืบสานและเห็นคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาในท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งจะเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่ความเข้มแข็งของชุมชน เสริมสร้างวัฒนธรรมไทยและอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นสืบต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องทัศนศิลป์ มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้มีประสิทธิภาพ ภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
4. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
5. เพื่อศึกษาความพอใจของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น
6. เพื่อศึกษาความคงทนการเรียนรู้ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการศึกษา

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขอบเขตการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตอำเภอปานานูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 5 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านหนองปาน โรงเรียนกุ้งสันตรัตน์ โรงเรียนบ้านหัวดง โรงเรียนบ้านนาฝาย และโรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน นักเรียนทั้งหมดจำนวน 105 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ใช้วิธีการคัดเลือกโดยวิธีเลือกแบบเจาะจงหน่วยห้องเรียน จำนวน 1 ห้องเรียน 29 คน เนื่องจากมีจำนวนนักเรียนมากที่สุดและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาในเขตอำเภอปานานูน อยู่ในบริบทเดียวกันกับโรงเรียนที่ผู้ศึกษาทำการสอนอยู่

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาค้างนี้ใช้ระยะเวลาในการศึกษา ระหว่าง วันที่ 3 เดือน มิถุนายน 2553 ถึงวันที่ 25 เดือนมิถุนายน 2553 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 8 ชั่วโมง ทั้งนี้ ไม่รวมระยะเวลาในการสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

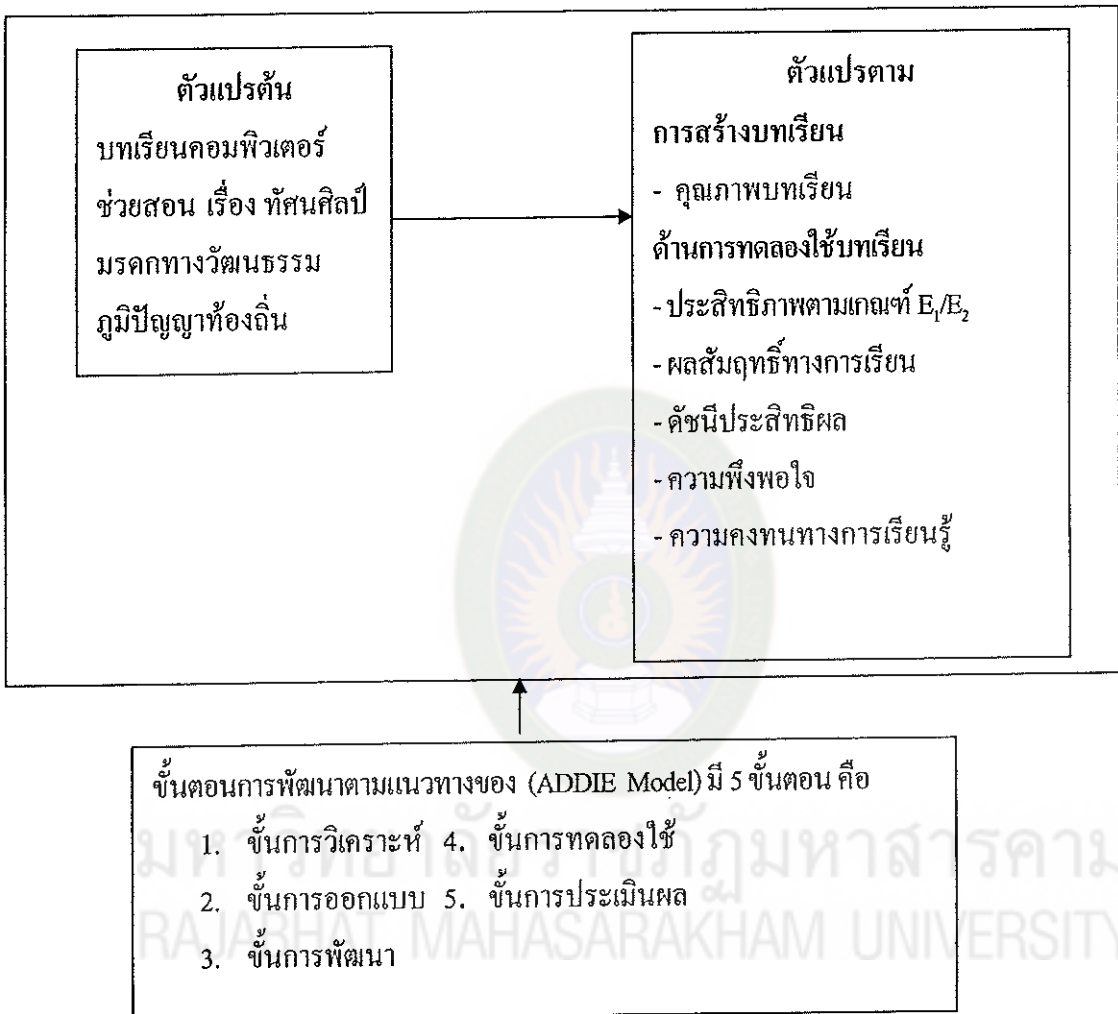
3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาขาทัศนศิลป์ เรื่องทัศนศิลป์มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 1 หน่วย จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

- | | | |
|-----------------|--------------------|-----------------|
| 3.1 เรื่องที่ 1 | พระธาตุนานูน | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3.2 เรื่องที่ 2 | กุ้งสันตรัตน์ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 3.3 เรื่องที่ 3 | กุ้งน้อย | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 3.4 เรื่องที่ 4 | ศาลานางขาว | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 3.5 เรื่องที่ 5 | ฮูปแต้ม | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 3.6 เรื่องที่ 6 | บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ | จำนวน 1 ชั่วโมง |

4. กรอบแนวคิดการศึกษา

กรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้ อธิบายโดยแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้น และตัวแปรตาม ดังแสดงในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการศึกษา

จากแผนภาพที่ 1 ในการศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามแนวทางของ (ADDIE Model) มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล โดยในการศึกษาตัวแปรต้นได้แก่ การพัฒนาบทเรียนช่วยสอน และตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ด้านการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ คุณภาพบทเรียนที่พัฒนาขึ้น และประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามเกณฑ์ E_1/E_2

ด้านการทดลองใช้บทเรียน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คำนึงประสิทธิผลความพึงพอใจและความคงทนทางการเรียนรู้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ประกอบด้วยภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว สารการเรียนรู้ศิลปะเรื่อง ทศนศิลป์มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน อำเภอนาดูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาสารคาม เขต 2 จำนวน จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 1 หน่วย จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

- | | | | |
|-----|-------------|--------------------|-----------------|
| 1.1 | เรื่องที่ 1 | พระธาตุนาดูน | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 1.2 | เรื่องที่ 2 | คู่กันตรังค์ | จำนวน 2 ชั่วโมง |
| 1.3 | เรื่องที่ 3 | คู่น้อย | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 1.4 | เรื่องที่ 4 | ศาลนางขาว | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 1.5 | เรื่องที่ 5 | ซูบแต่้ม | จำนวน 1 ชั่วโมง |
| 1.6 | เรื่องที่ 6 | บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ | จำนวน 1 ชั่วโมง |

2. ประสิทธิภาพของบทเรียน หมายถึง ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ทศนศิลป์มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นตามเกณฑ์มาตรฐาน E_1/E_2 ในการศึกษาครั้งนี้กำหนดไว้ที่เกณฑ์ 80/80 ดังนี้

2.1 E_1 ตัวแรกหมายถึง ร้อยละ 80 ของคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนทุกหน่วยการเรียนรู้ เทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียนของทุกหน่วยการเรียนรู้

2.2 E_2 ตัวหลังหมายถึง ร้อยละ 80 ของคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จากเนื้อหาครบทุกหน่วยเทียบกับคะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลของคะแนนจากการประเมินของผู้เรียน หลังจากศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจบแล้ว โดยพิจารณาพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนจากคะแนนความสามารถของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ทศนศิลป์มรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น หลังจาก

ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น

5. ความคงทนทางการเรียนรู้ หมายถึง การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถของผู้เรียนที่จะระลึกถึงความรู้ที่เคยมีประสบการณ์ที่ผ่านมา หลังจากเวลาผ่านไปช่วงระยะเวลา 7 วัน และ 30 วัน โดยเริ่มนับจากวันที่สอบหลังเรียน (Post-test)

6. ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าแสดงความก้าวหน้าของการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ทักษะคิดปมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่พัฒนาขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนกับคะแนนเต็ม

7. คุณภาพของบทเรียน หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบทเรียนที่พัฒนาขึ้น โดยวัดเป็นค่าคะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น

8. ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ ความสามารถและทักษะของคนในท้องถิ่น อันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ สร้างสรรค์ พัฒนาและถ่ายทอดสืบต่อกันมา เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น ก่อให้เกิดความรัก ความหวงแหน และสำนึกในคุณค่าแห่งมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น

9. ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองไผ่ด้ามขวาน โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอนาาคูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามเขต 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 29 คน

10. ผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง ผู้ที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบและประเมินการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ทักษะคิดปมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ประโยชน์การศึกษา

1. ครูผู้สอนมีบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยภาพนิ่ง เสียง และภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ทักษะคิดปมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นสื่อช่วยการสอนของครูผู้สอนในกลุ่มสาระที่ขาดความชำนาญในด้านทัศนศิลป์ และช่วยสร้างความมั่นใจแก่ครูผู้สอนที่สอนในสาระเดียวกันสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

2. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่พัฒนาขึ้น นอกจากใช้เรียนในชั้นเรียนแล้ว ผู้เรียนมีบทเรียนที่สามารถนำไปศึกษาด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ มีความเข้าใจในสาระการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และกลุ่มสาระอื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY