

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอนในห้องเรียนเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันมานาน มีเทคนิคการสอนมากมายที่เป็นประโยชน์แก่นักเรียนไม่ว่าจะเป็นการบรรยาย อภิปราย สาธิต หรือวิธีการอื่น ๆ แต่อย่างไรก็ตามการสอนในห้องเรียนที่มีนิสิตจำนวนมากเป็นเรื่องยากที่จะทำให้นิสิตทุกคนสามารถเรียนรู้ทันกันได้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จึงได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่า "การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่านิสิตทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่านิสิตมีความสำคัญอย่างยิ่งที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้นิสิตสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล" (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547) จากสภาพการณ์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ต้องการให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นด้วยตนเองได้ การปรับกระบวนการเรียนการสอนจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) โดยศาสตราจารย์ ซีมัวร์ เพเพอร์ท(Seymour Papert) แห่ง M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) มีแนวคิดว่าการเรียนรู้ที่ดีและทรงประสิทธิภาพเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องมีกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งที่สนใจนั้นด้วยตัวเองและอยู่ในบริบทที่แท้จริงของผู้เรียนเอง จากนั้นหากผู้เรียนได้มีโอกาสได้นำความรู้ที่สร้างสรรค์ชิ้นงานนั้น ไปสร้างสรรค์ชิ้นงานขึ้นมาจะทำให้เห็นความคิดเป็นรูปธรรม เพราะเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดขึ้นมาในโลก ก็หมายถึงการสร้างความรู้ในตนเองขึ้นมานั่นเอง ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) จะเป็นการคิดต่อยอดจากทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ Constructivism โดยเน้นการสร้างสรรคชิ้นงานซึ่งเป็นผลผลิตจากองค์ความรู้ ทั้งนี้ครูผู้สอนควรต้องพิจารณาในการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์การเรียนรู้ต่างๆ ที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสรรค์การเรียนรู้และผลงานต่างๆ ด้วยตนเอง จนเกิดประจักษ์พยานขององค์ความรู้ (Testimony of knowledge)

ผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้สอนในรายวิชาการสร้างภาพนิ่งสำหรับงานมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการเรียนตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ให้

นักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้ที่ดี ผู้เรียนได้มีโอกาสได้สร้างความคิดและนำความคิดตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม รายวิชาสถิติสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับ ระดับปริญญาตรี ภาคการศึกษา 2/2554 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และสามารถนำทักษะนี้ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

### สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

### ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยชั้นเรียน ในรายวิชา การสร้างภาพนิ่งสำหรับงานมัลติมีเดีย สำหรับนักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังนี้

#### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาในสาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมจำนวนทั้งหมด 19 คน

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism)

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน

### 3. กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัย

กรอบเนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รายวิชา การสร้างภาพนิ่งสำหรับงาน  
มัลติมีเดีย

### 4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการวิจัย ระหว่าง พฤศจิกายน 2554 ถึง  
กุมภาพันธ์ 2555

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน  
(Constructionism) หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมี  
สาระสำคัญที่ว่า ความรู้ไม่ใช่มาจากการสอนของครูหรือผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่ความรู้จะ  
เกิดขึ้นและถูกสร้างขึ้นโดยนักเรียนเอง การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ลงมือกระทำ  
ด้วยตนเอง โดยในงานวิจัยนี้ ในการประเมินจะให้แบบประเมินตามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากแบบ  
ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบวัดความสามารถของผู้เรียนหลังจาก  
เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยเป็นแบบวัดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน  
30 ข้อ

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างต่อกิจกรรม  
การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น  
โดยวัดค่าเป็นคะแนนจากการทำแบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนได้เรียนและศึกษาหาความรู้อย่างอิสระ ได้สร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ  
มีความรู้ความเข้าใจทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ได้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญแบบการสร้างความรู้ด้วยตนเอง  
โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในรายวิชาอื่นๆ