

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมปัจจุบันเด็กไทยรับเอาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีต่างชาติเข้ามามากมาย เด็กไทยในปัจจุบันจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีของโลกสมัยใหม่ สังคมการศึกษาของไทยก็รับเอาอิทธิพลนี้เข้ามาเหมือนกัน พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และในหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 66 ได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนมีสิทธิได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในโอกาสแรกที่สามารถทำได้เพื่อให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะให้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (ราชกิจจานุเบกษา ฉบับกฤษฎีกา. 2542 : เว็บไซต์)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้กล่าวไว้ว่า ในโลกปัจจุบันความรู้และเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากและเป็นไปอย่างรวดเร็ว มนุษย์ไม่สามารถจดจำทุกอย่างได้ อีกทั้งความรู้ไม่ได้อยู่นิ่งหรือเกิดขึ้นอย่างช้าพอที่จะเรียนรู้ผ่านผู้รู้คนใดคนหนึ่ง มนุษย์จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้สามารถเติบโตและเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตและต้องเริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยการปลูกฝังให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการรับรู้ เรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ค้นกรองข้อมูล เลือกใช้และนำมาใช้ในสถานการณ์ที่ตนต้องการ ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้มนุษย์ยังจำเป็นต้องมีความสามารถในการเรียนรู้จากผู้อื่นและมีลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นยินดีที่จะแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ ตลอดจนหยิบยื่นโอกาสในการเรียนรู้ให้ คุณสมบัติที่เอื้อต่อการเจริญงอกงามตลอดชีวิตดังกล่าวจำเป็นต้องปลูกฝังตั้งแต่ปฐมวัยและต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม-วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจ

ของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์
เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 1 - 3)

ประเทศไทยได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสอนเป็นเวลานานพอสมควร ในยุคแรก
ของการใช้คอมพิวเตอร์กับเด็กนั้นยังไม่เป็นที่นิยมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ยังเป็นการแสดงออก
เฉพาะที่เป็นตัวหนังสือ บางโปรแกรมอาจมีภาพกราฟิกประกอบบ้างเล็กน้อย ซึ่งไม่น่าสนใจ
แม้ในต่างประเทศก็ไม่นิยม ต่อมาเมื่ออุปกรณ์และ โปรแกรมพัฒนามากขึ้น จึงเป็นที่นิยมโดย
แพร่หลาย ทั้งนี้โดยจุดประสงค์หลักของการผลิตโปรแกรมสำหรับเด็ก จะไม่นำเด็กให้เกิด
การเรียนรู้เฉพาะเนื้อหาอย่างเดียวแต่ต้องสนุกกับการเรียนนั้นด้วย ดังนั้นเทคโนโลยี
คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีชนิดหนึ่งที่ใช้กับเด็กได้ทุกวัย ได้มีการนำ
คอมพิวเตอร์มาใช้กับเด็กปฐมวัยในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งเพื่อเป็นการฝึกทักษะให้กับเด็กเช่น การ
สร้างสัมพันธ์ภาพการเรียนรู้ทางพุทธิปัญญา การคิดเลข ใช้เพื่อเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์
ทักษะภาษา คณิตศาสตร์ การแก้ปัญหา นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังช่วยในการใช้สายตา และมือ
ให้สัมพันธ์กัน เมื่อใช้แล้วยังได้พัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ด้วย จุดประสงค์ของการใช้
คอมพิวเตอร์ในเด็กปฐมวัยยังมุ่งฝึกเด็กให้ใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการเรียนรู้ พัฒนาความคิดและ
ทักษะต่าง ๆ เด็กจะเรียนรู้กิจกรรมจากคอมพิวเตอร์ในเรื่องเกี่ยวกับสัญลักษณ์ เพราะใน
ชีวิตประจำวันเด็กจะใช้สัญลักษณ์จากการสื่อสารด้วยท่าทาง ภาษาในการเล่น และงานศิลปะ
จึงเห็นได้ว่า เด็กจะได้รับประโยชน์จากการใช้คอมพิวเตอร์ด้วย ถ้าเด็กเล่นคอมพิวเตอร์ด้วย
ความรู้สึกละสบายใจ มีความเชื่อมั่น และสนุกกับการเล่นแล้ว เด็กจะพัฒนาการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี
ดี นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสังคม ด้านอารมณ์ จิตใจและด้าน
สติปัญญา คอมพิวเตอร์เป็นตัวกระตุ้นได้ดีในการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์เด็กจะรู้สึกมีส่วนร่วม
สนุกสนาน ตื่นเต้น เพราะเห็นผล ได้ทันที อยากติดตาม มีความรู้สึกที่ดีในการเรียนรู้ (ปิยะนุช
พูลลาภ. 2555 : เว็บบไซต์)

เทคโนโลยีมัลติพอยท์เป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถ
โต้ตอบกับสื่อการสอนได้พร้อมกันหลายคนบนหน้าจอเดียวกัน โดยคอมพิวเตอร์ 1 ตัว สามารถ
เชื่อมต่อ กับเมาส์ได้มากถึง 250 ตัว ซึ่งสามารถตอบสนองการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของนักเรียน
ได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อการเรียนการสอน กับเพื่อนร่วมชั้นและครูได้
ดังนั้น เทคโนโลยีมัลติพอยท์จึงเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และ
ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ของผู้เรียนผ่านการทำ
กิจกรรม ต่าง ๆ ในสื่อการเรียนการสอน เทคโนโลยีมัลติพอยท์จึงเป็นเทคโนโลยีที่นำมาใช้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และ พัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมถึงเทคโนโลยี มัลติมีเดีย ยังสามารถช่วยลดปัญหาด้านการจัดซื้อสื่อการเรียนการสอนและอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ที่มีไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเป็นสื่อที่ทำให้มีการ ปฏิสัมพันธ์ที่กระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ เหมาะสมกับวัยของเด็ก ทำให้เด็กไม่เบื่อสามารถเรียนรู้ได้อย่าง สนุกเพลิดเพลินอีกทั้งมีแบบฝึกให้เด็กได้เล่น และสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพและความ พร้อมของเด็ก (สุลาวัลย์ มาชัย. 2554 : 88) มีทั้งภาพ เกมให้เด็กได้เล่น และได้ลงมือปฏิบัติด้วย ตนเองเหมาะสมกับวัย อีกทั้งภาพมีคำอธิบายที่ชัดเจนเข้าใจง่ายและมีการนำเสนอบทเรียนแบบ เป็นลำดับขั้นตอน (สุภาวดี จันเทื่อ. 2554 : 94) สื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ ด้วย โปรแกรมมัลติมีเดียเป็นสื่อการเรียนการสอนที่นักเรียนมีความพึงพอใจมาก (อรนันท์ เชาว์พานิช. 2552 : 13) ในการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยีมัลติมีเดียเป็นนวัตกรรมที่มี บทบาทสำคัญในการช่วยให้ครูผู้สอนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ครูสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนได้ เพราะเป็นการเพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ให้กับครูผู้สอนได้ จึงเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปาริชาติ เกสัชชา. 2555 ก : เว็บไซต์)

สาระที่ควรเรียนรู้ในระดับปฐมวัย เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัด กิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ครูผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียด ขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก สาระที่เด็กอายุ 5 ปี ควรเรียนรู้มี 4 สาระ ได้แก่ สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก สาระการเรียนรู้ เรื่องราว เกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สาระการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว และ สาระการเรียนรู้เรื่องราวสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ในการศึกษาครั้งนี้ได้เลือกสาระการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่ควรให้เด็ก ๆ ได้มีโอกาส รู้จักและรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน รวมทั้งบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้อง เกี่ยวข้องหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

จากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าแดง อำเภอ นานะเชือก จังหวัดมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 พบว่า โรงเรียนมีปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน เนื่องจากขาดสื่อ นวัตกรรมทาง เทคโนโลยีเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ สื่อที่มีไม่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียน

ไม่สนใจเรียน เบื่อหน่ายในการเรียน ไม่มีความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ นักเรียนและครูมีการปฏิสัมพันธ์กันน้อย โรงเรียนมีสื่ออุปกรณ์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์น้อย ทำให้ไม่เพียงพอแก่การเรียนการสอน (โรงเรียนบ้านป่าแดง. 2553 : 19) อีกทั้งสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) รอบสองเมื่อวันที่ 26 - 28 ธันวาคม 2550 ได้เสนอแนะโดยรวมให้ทางโรงเรียนได้ใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะเด็กระดับปฐมวัยควรมีสื่อ การเรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลและสถานที่รอบตัว (กระทรวงศึกษาธิการ. 2550 : 42)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ขึ้น เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม เทคโนโลยีมัลติพอยท์ยังเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ที่ดี ทำให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนานสนใจในการเรียนรู้ อีกทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา เพื่อให้เด็กมีความพร้อมก่อนเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
3. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียนสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้น

สมมติฐานการวิจัย

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มพัฒนาความเป็นเลิศทางวิชาการกลุ่มที่ 11 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 10 โรงเรียน จำนวน 95 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าแดง กลุ่มพัฒนาความเป็นเลิศทางวิชาการกลุ่มที่ 11 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็น โรงเรียนที่มีอุปกรณ์ และสื่อเทคโนโลยีมัลติพอยท์ที่เพียงพอ ต่อการจัดกิจกรรม อุปกรณ์และสื่อดังกล่าวประกอบไปด้วย ฮับ USB จำนวน 3 ตัว เมาส์ จำนวน 14 ตัว เครื่องฉายโปรเจกเตอร์ จอโปรเจกเตอร์ และ เครื่องคอมพิวเตอร์ อย่างละ 1 เครื่อง

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 คุณภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.2.2 ประสิทธิภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.2.3 คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์
สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล
ปีที่ 2

2.2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์
สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่รอบแวดล้อม สำหรับเด็กนักเรียน
ชั้นอนุบาลปีที่ 2

3. เนื้อหา สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม ที่ใช้ในการ
วิจัยในครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 หน่วยย่อย ดังนี้

- 3.1 หน่วย ครอบครัว
- 3.2 หน่วย บ้าน
- 3.3 หน่วย โรงเรียนและบุคคลในโรงเรียน
- 3.4 หน่วย สถานที่ต่าง ๆ ที่หนูรู้จัก

4. ระยะเวลา

ระยะเวลาในการทดลอง คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากแผนภูมิที่ 1 ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวิธีการเชิงระบบ (System Approach) โดยใช้รูปแบบ ADDIE (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2551 : 64 – 70) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์ ขั้นการออกแบบ ขั้นการพัฒนา ขั้นการทดลองใช้ และขั้นการประเมินผล โดยตัวแปรต้นที่วิจัย ได้แก่ สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารระการ เรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ส่วนตัวแปรตามจัดแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการพัฒนาสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ ประกอบด้วย

คุณภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ ด้านการทดลองใช้ ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง เพาเวอร์พอยท์สไลด์ที่สร้างจากโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ที่พัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ประกอบด้วยเนื้อหา 4 หน่วยย่อย ดังนี้

- หน่วยที่ 1 ครอบครัว
- หน่วยที่ 2 บ้าน
- หน่วยที่ 3 โรงเรียนและบุคคลในโรงเรียน
- หน่วยที่ 4 สถานที่ต่างๆ ที่หนูรู้จัก

2. เทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง เทคโนโลยีที่ทำให้สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถใช้เมาส์ของตนเองในการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้สอนและสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน และการใช้เมาส์ของผู้เรียนแต่ละคนสามารถแยกการใช้งานกันได้อย่างอิสระ

3. สื่อมัลติพอยท์ หมายถึง สื่อประกอบการสอนที่ได้พัฒนาขึ้น โดยได้นำเอาเทคโนโลยีมัลติพอยท์มาทำงานร่วมกับโปรแกรมไมโครซอฟต์เพาเวอร์พอยท์ เพื่อสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนกับระบบบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมไมค์โม่ซ

4. คุณภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้นจัดแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านภาพและภาษาที่ใช้ ด้านตัวอักษรและสี ด้านการดำเนินเรื่อง และด้านกิจกรรม

5. ประสิทธิภาพของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง ความสามารถของสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมทางการเรียนในระดับชั้นต่ำที่กำหนดซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนด E_1/E_2 ในงานตามเกณฑ์ 95/95

E_1 หมายถึง คุณภาพของกระบวนการ คิดจากร้อยละของคะแนนรวมจากการประเมินผลทางการเรียนระหว่างเรียน คิดเป็นร้อยละ 95

E_2 หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดจากร้อยละของคะแนนจากประเมินผลทางการเรียนหลังเรียน ครบทุกเนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 95

6. คะแนนเฉลี่ยของนักเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการประเมินด้านความรู้ที่เกิดจากความสามารถของผู้เรียนที่แสดงออกในรูปของคะแนน ที่ได้จากการประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 ข้อ

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

ประโยชน์การศึกษา

1. ได้สื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีคุณภาพ
2. นักเรียนมีความพึงพอใจที่ดีต่อสื่อด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์ สารการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนและนำเทคโนโลยีทางการศึกษา มาพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่อไป