

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่สถานการณ์โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ประเทศต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการรวมตัวกันในภูมิภาคเพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระหว่างประเทศ การผนึกกำลังของอาเซียนทำให้ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สามารถเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงและปัญหาต่าง ๆ เพิ่มอำนาจต่อรองในเวทีโลก (วัชรพร รัตนยานนท์.2555 : 22) ประเทศไทยมีบทบาทในอาเซียนตั้งแต่แรกเป็น 1 ใน 5 ประเทศผู้ก่อตั้งซึ่งเป็นประเทศที่มีบทบาทสำคัญในกิจกรรมของอาเซียน ตลอดระยะเวลา 40 ปี ถือว่า อาเซียนเป็นองค์การระหว่างประเทศที่สำคัญที่สุดต่อไทย ซึ่งมีส่วนช่วยเพิ่มอำนาจการต่อรองในการเจรจาระหว่างประเทศ ความความร่วมมือในการแก้ปัญหาระหว่างชาติ ความร่วมมือในด้านเศรษฐกิจได้เปิดให้มีการขยายตัวทางการค้าและการลงทุนในประเทศส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ (ประภัสสร เทพชาติ. 2554 : 1-5) อาเซียนจึงเป็นคำที่ประชาชนชาวไทยได้ยินมากยิ่งขึ้น และมีการกระตุ้นเตือนให้รู้จักเพื่อเตรียมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงพร้อมเข้าสู่ความเป็นพลเมืองอาเซียน ในปี 2558 ที่จะถึงในอนาคตอันใกล้ สิ่งสำคัญของการเตรียมความพร้อมเพื่อพบกับสิ่งใหม่ ๆ คืออาวุธที่เรียกว่า ปัญญา เพราะการศึกษา คือ กลไก การศึกษา คือ ตัวขับเคลื่อน การศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่จะนำพาประเทศชาติให้ก้าวไกล (ว.อำพรณ.2555 : 22)

การเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียนของประเทศไทยนั้นจึงต้องมีการพัฒนาประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง สังคมวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม คุณภาพของประชากร การพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ซึ่งเป็นประชากรของประเทศนั้น นับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่ต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างและเตรียมความพร้อมรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนด้วยความรู้ ความเข้าใจอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ (สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. 2556 : 19) การจัดการเรียนรู้ให้มุ่งสู่ประชาคมอาเซียนจึงเป็นการนำแนวคิด หรือนำแนวหลักการจะพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน ให้เอื้อต่อการเป็นพลเมืองของอาเซียนซึ่งสามารถดำเนินการได้ในหลายแนวทาง โดยโรงเรียนหรือสถานศึกษาอาจดำเนินการจัดกิจกรรมอาเซียนเผยแพร่ใน

รูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนจัดการเรียนการสอน พัฒนาปรับปรุงสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับอาเซียนรวมไปถึงหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกัน (ว.อำพรธณ. 2555 : 60)

การเรียนการสอนด้วยระบบมัลติมีเดียทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วและเกิดความคงทนในการเรียนได้นานกว่าการใช้สื่อเดี่ยว ๆ หรือการใช้สื่อชนิดอื่น ๆ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นโดยการใช้สื่อหลาย ๆ ชนิดผสมผสานกัน อันเป็นลักษณะพิเศษของระบบมัลติมีเดีย ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาใหม่ ๆ ทางการศึกษาขึ้น (มนต์ชัย เทียนทอง.2548 : 34) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนการสอนดังเช่นงานวิจัยของ (Perry ; อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2552 : 467) ศึกษาปฏิบัติการตอบสนองของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย พบว่า ผู้เรียนสามารถเห็นถึงผลดีของระบบมัลติมีเดีย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการมองคุณค่าของการนำเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์มากขึ้นตามความสนใจและความต้องการ ทั้งยังมีผลย้อนกลับสำหรับผู้สอนและผู้เรียนมีประสิทธิภาพกว่าการใช้สื่อวีดิทัศน์ งานวิจัยของ (Brown. 1987 ; อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. 2552 : 467) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับมัลติมีเดียและส่วนประกอบของมัลติมีเดีย โดยใช้มัลติมีเดียที่ประกอบด้วยภาพ และเสียงประกอบการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยวอชิงตัน พบว่าการนำมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ด้านความสนใจในการเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ในเนื้อหา ส่งผลต่อความสนใจมากยิ่งขึ้น ประกอบกับ การสอนตามแนวความคิดของกาเย่ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ ซึ่งเป็นการสอนเพื่อตอบสนองสมรรถภาพทั้ง 5 ของมนุษย์ อันได้แก่ เซอร์วิญญา ข้อเท็จจริง ยุทธศาสตร์ การคิด การเคลื่อนไหว และเจตคติ ซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ที่เกิดกับคนเรา เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่งที่จะส่งผลให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สภาพแวดล้อมทางการศึกษา ของโรงเรียนบ้าน โนนจ๋วงาม ซึ่งมีความพร้อมในด้านวัสดุอุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นโรงเรียนนำร่องในการจัดการศึกษาอาเซียน ในเขตอำเภอแก่งศรีภูมิ จังหวัดชัยภูมิหากมีการส่งเสริมหรือพัฒนากิจกรรมการเรียนโดยการใช้การสอนด้วยวิธีต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสภาพการเรียนและตรงตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาย่อมจะส่งผลต่อการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนเพื่อเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน สถานศึกษาหรือตลอดจนผู้สอนต้องพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่เน้นอาเซียน ตลอดจนจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับประชาคมอาเซียนให้แก่ผู้เรียน ภายใต้กรอบโครงสร้างเวลาเรียน ตามความพร้อมของบริบทสถานศึกษา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ

พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกาเย่ ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาได้ อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสทางการศึกษาให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตน พัฒนาศักยภาพของตน ได้อย่างเต็มที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป

คำถามการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์นี้คือ E_1/E_2 ที่ตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือไม่
2. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษาเป็นอย่างไร
3. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดียเรื่องอาเซียนศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นอย่างไร
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 เป็นอย่างไร
5. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษาเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์โดยใช้สูตร E_1/E_2 ที่ตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80
2. เพื่อศึกษาดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดียเรื่องอาเซียนศึกษาก่อนเรียนกับหลังเรียน

4. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา กับเกณฑ์ร้อยละ 80
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้อตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ในเรื่อง อาเซียนศึกษา กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ และสื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ในเรื่อง อาเซียนศึกษา กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ และสื่อมัลติมีเดีย สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 25 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนบ้านโนนจันทาม ตำบลหนองขาม อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิ เขต 2

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดียเรื่องอาเซียนศึกษา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาที่ใช้สอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง อาเซียนศึกษา โดยผู้วิจัยได้นำสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551 มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

3.1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 อธิบายสภาพสังคมเศรษฐกิจการเมืองของประเทศเพื่อนบ้านในปัจจุบัน

3.2 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 บอกความสัมพันธ์ของกลุ่มอาเซียนโดยสังเขป

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

5. สถานที่ทำการวิจัย

โรงเรียนบ้านโนนจี้วังาม อำเภอแก้งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยภูมิเขต 2

นิยามศัพท์เฉพาะ

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ หมายถึง แบบแผน วิธีการ กระบวนการในการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยใช้วิธีการเรียนการสอนที่ประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอนของกาเย่ 9 ขั้นตอน ประกอบด้วย

สร้างความสนใจ หมายถึง ทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นทั้งจากสิ่งช่วยภายนอก และแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วย ครูอาจใช้วิธีการสนทนา ชักถาม ทายปัญหาหรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและมีความสนใจที่จะเรียนรู้

แจ้งจุดประสงค์ หมายถึง กิจกรรมการชี้แจงให้ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมายหรือผลที่จะได้จากการเรียนบทเรียนนั้น โดยเฉพาะ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในการเรียน เห็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียน ทำให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนของตนได้ นอกจากนั้นยังสามารถช่วยให้ครูดำเนินการสอนตามแนวทางที่จะไปสู่จุดหมายได้เป็นอย่างดี

กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิมที่จำเป็น หมายถึง กิจกรรมการทบทวนความรู้เดิมที่จำเป็นต่อการเชื่อมโยงให้เกิดการเรียนรู้ความรู้ใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้เป็นกระบวนการต่อเนื่อง การเรียนรู้ความรู้ใหม่จะต้องอาศัยความรู้เก่าเป็นพื้นฐาน

เสนอบทเรียนใหม่ หมายถึง การเริ่มกิจกรรมของบทเรียนใหม่ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมมาประกอบการสอน

ให้แนวทางการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมการชี้แจงที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมด้วยตนเอง ครูอาจแนะนำวิธีการทำกิจกรรม แนะนำแหล่งค้นคว้าเป็นการนำทางให้แนวทางให้ผู้เรียนไปคิดเอง และการประเมินความรู้ที่จำเป็นสำหรับบทเรียนใหม่เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการจัดกิจกรรมและป้องกันไม่ให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ เป็นต้น

ให้ลงมือปฏิบัติ หรือกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน หมายถึง กิจกรรมการประมวลผลข้อมูลให้ผู้เรียนได้ร่วมคิด เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมตามจุดประสงค์

ให้ข้อมูลป้อนกลับ หมายถึง กิจกรรมการบอกเป้าหมายและความสำเร็จของผู้เรียนที่ชัดเจนเป็นขั้นที่ครูให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการปฏิบัติกิจกรรมหรือพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกว่ามีความถูกต้องหรือไม่

ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ หมายถึง กิจกรรมการทดสอบความรู้ในเนื้อหาที่เป็นเรื่องใหม่เป็นขั้นการวัดและประเมินว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนเพียงใด ซึ่งอาจทำการวัดโดยการใช้ข้อสอบ แบบสังเกตการณ์ตรวจผลงาน หรือการสัมภาษณ์ แล้วแต่ว่าจุดประสงค์นั้นต้องการวัดพฤติกรรมด้านใด

ส่งเสริมความแม่นยำและการถ่ายโอนความรู้ หมายถึง การสรุป การย้ำ ทบทวนบทเรียนที่ผ่านมา เพื่อให้ นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ฝังแน่นขึ้น การให้ทำกิจกรรมเพิ่มพูนความรู้ รวมทั้งการให้ทำการบ้าน การทำรายงาน ทำแบบฝึกหัด หรือหาความรู้เพิ่มเติมจากความรู้ที่ได้ในชั้นเรียน ในขณะที่เดียวกันบทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติมเพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไป

สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง หนังสือหรือเอกสาร เรื่อง อาเซียนศึกษา ที่ออกแบบให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ โดยสามารถปรับปรุงข้อมูลต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ให้มีการโต้ตอบกันได้ (Interactive) และการเชื่อมโยงแบบข้อความหลายมิติ (Hypertext)

ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอน หมายถึง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกาเย่ เรื่อง อาเซียนศึกษา ที่มีการนำเสนอด้วยสื่อมัลติมีเดีย ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนหาได้จากค่า E_1/E_2 เท่ากับ 80/80

E_1 หมายถึง คำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนตามกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย ในแต่ละเนื้อหา

E_2 หมายถึง คำร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เมื่อนักเรียนเรียนจบตามกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา

การคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดจำแนกแยกแยะรายละเอียดของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อค้นหาความจริง หรือความสำคัญของสิ่งนั้น ๆ ตลอดจนเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันให้เกิดความชัดเจน โดยอาศัยหลักการและกฎเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่เกิดขึ้นและนำไปสู่การตัดสินใจอย่างถูกต้องและเหมาะสม

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง อัตราความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน เป็นการหาค่าอัตราส่วนของความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยการเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน เมื่อเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดียเรื่อง อาเซียนศึกษา ที่มีการนำเสนอด้วยสื่อมัลติมีเดีย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนการสอนนั้นสนองตอบความต้องการของผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนมุ่งหวังที่จะทำงานให้ประสบผลสำเร็จ การแสดงความชอบของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน ตามแนวคิดของกาเย่ ประกอบสื่อมัลติมีเดีย เรื่องอาเซียนศึกษา ซึ่งประเมินได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง อาเซียนศึกษา ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. ครูได้กิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดของกาเย่ เรื่อง อาเซียนศึกษา สำหรับสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และได้แนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป

3. โรงเรียน มีแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา ในกลุ่มสาระสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY