

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยีการสื่อสารและการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ประเทศทั่วโลกล้วนให้ความสำคัญกับการอ่านรู้เรื่องและการคิดคำนวณ (Literacy and Numeracy) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะการคิดพื้นฐานและการคิดขั้นสูง ผลเชิงประจักษ์เห็นได้จากผลการประเมินคุณภาพผู้เรียนระดับนานาชาติที่ยอมรับกันทั่วโลกคือ ผลการประเมิน PISA (Programme of International Student Assessment) ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยนานาชาติ อีกทั้งร้อยละของผู้เรียนที่มีคุณภาพระดับสูง (ระดับ 5 และระดับ 6) มีจำนวนร้อยละ 35 ขึ้นไป เช่น ประเทศเนเธอร์แลนด์ ประเทศนิวซีแลนด์ เป็นต้น นอกจากนี้บางประเทศ เช่น ประเทศออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ ให้ความสำคัญกับการอ่านรู้เรื่อง และการคิดคำนวณ (Literacy & Numeracy) มากยิ่งขึ้น โดยกำหนดให้ใช้ผลการประเมินดังกล่าวมาเป็นเกณฑ์การจบการศึกษาด้วย

สำหรับประเทศไทยมีค่าเฉลี่ยผลการประเมิน PISA ต่ำกว่าระดับนานาชาติมากถึงขั้นอยู่ในลำดับเกือบรั้งท้าย และมีร้อยละของผู้เรียนที่มีคุณภาพระดับสูงอยู่เพียงร้อยละ 0.02–0.03 ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาประเทศไทยมีการประเมินคุณภาพผู้เรียนที่มุ่งเน้นการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement) จากการทดสอบระดับชาติชั้นปีสุดท้ายของแต่ละช่วงชั้น พบว่า ผลการประเมินในภาพรวมระดับประเทศมีค่าเฉลี่ยยังไม่ถึงร้อยละ 50 บางกลุ่มสาระการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 25 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความรู้ไม่ถึง 1 ใน 4 ของความรู้ที่เรียนมา ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดขั้นสูง เห็นได้จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบรายข้อที่วัดทักษะการคิดหรือการให้เขียนแสดงเหตุผลหรือความคิดเห็น มีผู้เรียนจำนวนน้อยที่ตอบถูก

ด้วยความตระหนักในปัญหานี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดจุดเน้นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในด้านความสามารถพื้นฐานที่จำเป็น เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายและเป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่สอง (พ.ศ. 2552 - 2561) คือความสามารถด้านภาษา ด้านคำนวณ และด้านเหตุผล โดยกำหนดนิยามความสามารถทั้ง 3 ด้าน ดังนี้ 1) ความสามารถด้านภาษา หมายถึงความสามารถในการอ่าน เพื่อรู้ เข้าใจ วิเคราะห์ สรุปสาระสำคัญ ประเมินสิ่งที่อ่านจากสื่อประเภทต่างๆ รู้จักเลือกอ่านตามวัตถุประสงค์ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันและอยู่ร่วมกันในสังคม ใช้การอ่านเพื่อการศึกษา

ตลอดชีวิตและสื่อสารเป็นภาษาเขียนได้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาและอย่างสร้างสรรค์ 2) ความสามารถด้านคำนวณ หมายถึง ความสามารถในการใช้ทักษะการคิดคำนวณความคิดรวบยอด และทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน และ 3) ความสามารถด้านเหตุผล หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าข้อมูล/สถานการณ์/สารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจ โดยมีเหตุผลประกอบอย่างสมเหตุสมผล (บนพื้นฐานของข้อมูล หลักการ เหตุผล ทางวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม)

อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาในฐานะศึกษานิเทศก์รับผิดชอบกลุ่มส่งเสริมและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา และกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ได้วิเคราะห์ผลการพัฒนาความสามารถพื้นฐานผู้เรียนทั้งสามด้าน ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ปีการศึกษา 2555 พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (National Test : NT) ที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ทั้งในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและระดับประเทศมีจำนวนมากเกินกว่าครึ่งหนึ่งของผู้เรียนทั้งหมดในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2, 2555ก : 25 - 30) นอกจากนี้จากการนิเทศ ติดตามผลการพัฒนาความสามารถพื้นฐานผู้เรียน และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก โดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษา พบว่า ผู้เรียนไม่สนใจเรียน เนื่องจากเนื้อหาบทเรียนยากเกินไป ครูผู้สอนส่วนใหญ่ใช้การสอนแบบบรรยาย ทำแบบฝึกหัดๆ จากหนังสือเรียน หรือใบงาน ใบความรู้ ผู้เรียนรู้สึกจำเจในการเรียน ไม่มีอะไรน่าสนใจ ผู้เรียนไม่มีปฏิริยาโต้ตอบ ทำให้การเรียนรู้ไม่สนุกสนาน ไม่ได้รับความสนใจของผู้เรียน การแก้ปัญหาที่ผ่านมามีครูบางส่วนพยายามสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ทำให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนมากขึ้น แต่ก็มีปัญหาต่อเนื่อง คือการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นเรื่องยากสำหรับครู ครูใช้เวลาสำหรับการพัฒนาบทเรียนในแต่ละเรื่อง และที่สำคัญเมื่อพัฒนาบทเรียนออกมาแล้วไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากใช้งานยากและที่สำคัญบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ผลิตขึ้นมาส่วนใหญ่เป็นบทเรียนที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเองและต้องใช้ 1 เครื่อง ต่อ 1 คน ซึ่งตามสภาพความเป็นจริงแล้วโรงเรียนขาดแคลนงบประมาณ ไม่สามารถจัดเตรียมอุปกรณ์ได้เท่ากับผู้เรียนทุกคนในห้องเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2, 2555ข : 20 - 21)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ในปีการศึกษา 2555 ผู้ศึกษาจึงได้ทำการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ของครูระดับชั้นประถมศึกษา พบว่า ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ร้อยละ 92 มีความต้องการพัฒนาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับสภาพและบริบทของโรงเรียน อย่างไรก็ตาม ที่ผ่านส่วนใหญ่สถานศึกษาให้ความสนใจในการพัฒนาวัสดุอุปกรณ์มากกว่าการนำเนื้อหาสาระในสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ในการเรียนการสอน การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน และจัดกระบวนการเรียนรู้ ครูนำความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนและ

การเรียนรู้ด้วยตนเองน้อย ประกอบกับสถานศึกษามีจำนวนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สำหรับสื่อไม่เพียงพอ ลำสมัยรวมทั้งครูยังไม่สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนการสอนได้อย่างแท้จริงและ ผู้เรียนไม่ได้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง ซึ่งปัญหานี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนขาด แรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2, 2555ค : 6 – 7)

จะเห็นได้ว่า ความต้องการของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ ที่ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และกำหนดให้มีการพัฒนา สมรรถนะผู้เรียนที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 6) อีกทั้งได้กำหนดยุทธศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการพัฒนา การศึกษา พ.ศ. 2553 - 2563 มุ่งเน้นเพื่อเสริมสร้างโอกาสในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างแรงงานในอนาคต ให้มีความรู้และ ทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2556 : 29)

ดังนั้น การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับ บริบทของโรงเรียน ทั้งนี้ สืบเนื่องจากในปีการศึกษา 2554 ผู้ศึกษาทำการได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคโนโลยี สารสนเทศที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและสภาพของโรงเรียนดังกล่าว พบว่า เทคโนโลยีที่ เหมาะสมคือ เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนในห้องเรียนมี ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียนพร้อมกันได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว การใช้เทคโนโลยี มัลติพอยท์จะสามารถรองรับเมาส์ของผู้เรียนทุกคนได้พร้อมกัน ผู้เรียนทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนรู้ สนุกคิด สนุกทำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งบริษัท ไมโครซอฟท์ (Microsoft) ได้พัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปตามคุณสมบัติของเทคโนโลยีมัลติพอยท์ดังกล่าว ชื่อว่าโปรแกรมเมาส์ มีสซิฟ (Mouse Mischief) ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ ครูต้องสร้างบทเรียนโปรแกรม แบบมัลติพอยท์เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยผ่านโปรแกรมหดังกล่าว ทั้งนี้ ในการสร้างบทเรียน โปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ครูสามารถสร้างได้จากโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์ 2003 หรือ 2007 หรือ 2010 (Microsoft PowerPoint 2003/2007/2010) ซึ่งเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่ครูส่วนใหญ่ใช้งานได้ (Microsoft, 2015 : ออนไลน์) และสามารถแก้ปัญหาดังกล่าวข้างต้นได้ ผู้ศึกษาในฐานะศึกษานิเทศก์ รับผิดชอบกลุ่มส่งเสริมและพัฒนาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา จึงจัดทำโครงการ “สนุกกับการเรียนรู้ ร่วมกันด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์” (Play and Learn Co-Operation By MultiPoint Technology) โดยขอทุนสนับสนุนและได้รับการพิจารณาให้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้

และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ระดับประถมศึกษา ครั้งที่ 1/2554 ซึ่งจากการดำเนินการดังกล่าวของผู้ศึกษา และโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน 10 โรงเรียน ได้รับคัดเลือกเป็น**โครงการดีเด่นระดับชาติ**

ปีการศึกษา 2556 ผู้ศึกษาได้ขยายผลต่อยอดโดยจัดทำโครงการ “การพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนด้านการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนด้วยการนิเทศแบบผสมผสาน” โดยจัดทำในรูปแบบของการอบรมเชิงปฏิบัติการ จากการดำเนินการมีครูทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทุกระดับชั้นสนใจเข้าร่วมโครงการดังกล่าว จำนวน 270 คน ทั้งนี้เนื่องจากเทคโนโลยีดังกล่าวสามารถแก้ปัญหาได้ตรงกับสภาพและความต้องการของโรงเรียน มีจุดเด่น น่าสนใจ สะท้อนถึงการมีแนวคิดใหม่ และการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสนับสนุนทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learning Skill) เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้เป็นทีม เป็นต้น (Microsoft, 2016 : ออนไลน์) ดังนั้น เทคโนโลยีมัลติมีเดีย จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและให้โอกาสผู้เรียนได้เข้าถึงเทคโนโลยีได้มากขึ้นกว่าเดิม ทำให้ครูชั้นประถมศึกษามีความต้องการพัฒนาด้านการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียนโดยเฉพาะ

ดังนั้น ในปีการศึกษา 2557 ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาและพัฒนานวัตกรรมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 โดยพัฒนาต่อยอดจากโครงการการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนด้านการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนด้วยการนิเทศแบบผสมผสาน ซึ่งมีนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องคือ คู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย และได้จัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับครูที่มีความสนใจ อย่างไรก็ตามจากการนิเทศติดตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 สะท้อนให้เห็นว่า ถึงแม้ว่าหลังสิ้นสุดการอบรมเชิงปฏิบัติการครูผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก แต่เมื่อลงมือปฏิบัติในสถานที่ปฏิบัติงานจริงกลับไม่สามารถปฏิบัติได้ และมีความต้องการให้มันวัตกรรมการนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียนโดยเฉพาะ เนื่องจากครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ส่วนใหญ่มีอายุมาก ต้องการความช่วยเหลือ แนะนำในเรื่องการใช้เทคโนโลยีเป็นอย่างมาก และควรให้ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทในการพัฒนาความสามารถพื้นฐานผู้เรียน และมีส่วนร่วมในการนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้การช่วยเหลือครู พัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การนิเทศการศึกษา ถือว่าเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยกระตุ้น เร่งเร้า ให้ครูมีความตื่นตัวที่จะปรับปรุงการเรียนการสอนให้ก้าวหน้า และทันสมัยอยู่เสมอ (สุภาพรณ์ กิตติรัชดานนท์, 2551 : 3) อย่างไรก็ตาม ในสภาพความเป็นจริงผู้นิเทศการศึกษา และศึกษานิเทศก์ที่มีหน้าที่นิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษามีไม่เพียงพอต่อการนิเทศติดตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว

จากเหตุผลดังกล่าว ในปีการศึกษา 2558 ผู้ศึกษาในฐานะศึกษานิเทศก์มีหน้าที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และด้วยความตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาครูให้สามารถสร้าง และพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมายของหลักสูตร เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าต่อสังคมไทยในอนาคต เพื่อเป็นนวัตกรรมกรณีพิเศษสำหรับครูได้ศึกษาและพัฒนาตนเองตลอดจนนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหา และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถผู้เรียนของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 -3 ให้สูงขึ้น จึงได้ดำเนินการวางกรอบแนวคิดในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมกรณีพิเศษการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ขึ้นโดยได้สร้างและพัฒนา “ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3” ขึ้นทั้งหมดจำนวน 2 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย 1) คู่มือนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 2) บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 8 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 การออกแบบบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ชุดที่ 2 การสร้างบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ชุดที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ชุดที่ 4 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ด้านภาษา รู้จักพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ ชุดที่ 5 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา สะกดคำ จำความหมาย กระจายคำ ชุดที่ 6 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา เรียงร้อยถ้อยคำ สร้างสรรค์ประโยค ชุดที่ 7 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา จับใจความสำคัญ สร้างสรรค์งานเขียน และชุดที่ 8 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านคำนวณและด้านเหตุผล ทั้งนี้ ชุดนิเทศที่ผู้ศึกษาสร้างและพัฒนาขึ้นนี้เป็นแนวคิดการพัฒนาครูให้สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ปัญหาและความต้องการจำเป็นของครู เพื่อให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงตามเป้าหมายของหลักสูตร และส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียน สอดคล้องกับนโยบายในการยกระดับคุณภาพผู้เรียน โดยเฉพาะด้านการอ่าน การคิดเลขในช่วงชั้น ประถมศึกษา และสร้างโอกาสในการเพิ่มพูนและฝึกฝนทักษะให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเติบโตในโลกที่เป็นจริง และเรียนรู้ด้วยการทำกิจกรรม (Activity-Based Learning) ทั้งนี้ เพื่อมุ่งสร้างให้ผู้เรียนมีรากฐานที่เข้มแข็งด้านความสามารถและทักษะการอ่าน ด้วยการฝึกอ่านจับใจความ ตีความ แผลความ โดยใช้กระบวนการตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) และเชื่อมโยงสู่การแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ตามหลักการทางคณิตศาสตร์ นอกจากนี้ยังเป็นการบูรณาการความรู้ เทคนิควิธีการ และเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าด้วยกัน นำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม เป็นการพัฒนาการเรียนการสอน ให้บรรลุตามเป้าประสงค์ของหลักสูตรและตอบสนองความต้องการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานของผู้เรียน และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ใฝ่รู้ตลอดชีวิต ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กว้างขวาง และเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น อีกประการหนึ่งที่สำคัญคือให้ผู้เรียนมี

ความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

ทั้งนี้ รูปแบบของชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น เป็นสื่อต้นแบบนวัตกรรม การนิเทศในรูปแบบของเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบที่ครูสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้รับการนิเทศจากผู้บริหารสถานศึกษา หรือศึกษานิเทศก์เป็นระยะๆ ครูสามารถศึกษาเนื้อหาและฝึกปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ทั้งในลักษณะกิจกรรมรายบุคคล หรือกลุ่มย่อย ตามลำดับขั้นตอน และคำแนะนำที่กำหนดไว้ในสื่อต้นแบบ ซึ่งจะทำให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจยิ่งขึ้นและสามารถฝึกปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ จนเกิดทักษะพร้อมที่จะนำไปใช้ปฏิบัติจริงในชั้นเรียน สอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษาหลายๆ ท่าน ที่กล่าวไว้ว่า สื่อต้นแบบจะประกอบด้วยสื่อเดียวหรือสื่อประสมที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อช่วยให้ผู้ใช้นิเทศใช้ประกอบการนิเทศ หรือช่วยผู้รับการนิเทศสามารถที่จะศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสื่อต้นแบบที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นมีข้อดีหลายประการ ดังนี้ 1) เป็นสื่อที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่อง หากเนื้อหาที่ต่อเนื่องเป็นเรื่องยาวก็จะทำเป็นชุดๆ ต่อเนื่องกันไป 2) เป็นสื่อประสม คือประกอบด้วยสื่อในรูปแบบของเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อช่วยให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ศึกษาหาความรู้หลายๆ ด้านด้วยกัน 3) เป็นสื่อเสริม หรือเป็นสื่อที่ใช้ศึกษาด้วยตนเอง ใช้ได้ทุกสถานที่และทุกเวลา 4) เป็นสื่อที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่อง โดยแบ่งเนื้อหาเป็นเรื่องๆ ซึ่งทำให้ผู้ที่สนใจที่จะศึกษา ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการศึกษา และ 5) เป็นสื่อที่เปิดเสรีในตัวเอง ให้ผู้ที่สนใจสามารถที่จะเลือกศึกษาหาความรู้จากสื่อต้นแบบแต่ละชุดได้ตามความต้องการ หรือหากต้องการศึกษาเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็สามารถที่จะเลือกศึกษาเฉพาะเรื่องได้ โดยไม่ต้องศึกษาต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่ผู้ศึกษาสร้างและพัฒนาขึ้นยังมุ่งเน้นส่งเสริมและพัฒนาครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ให้กับโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 โดยเฉพาะโรงเรียนขนาดเล็กที่เป็นปัญหาในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 มีความรู้ความเข้าใจแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ให้กับผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากความสามารถพื้นฐานผู้เรียนเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่นๆ และในระดับชั้นที่สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม เชื่อมโยงกันและยังสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การแสวงหาความรู้ และการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย ยังเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือ การเรียนรู้เป็นทีม เป็นต้น ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงได้เลือกแนวทางดังกล่าวข้างต้น เป็นแนวทางในการพัฒนา

คุณภาพการศึกษาแนวทางหนึ่งในหลากหลายวิธีให้กับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอันจะส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนที่ยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อสร้างและพัฒนาชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ก่อนและหลังใช้ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา และครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีต่อชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน จากการเผยแพร่ชุดนิเทศ
5. เพื่อศึกษาความสามารถพื้นฐานผู้เรียนหลังจากครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ได้รับการนิเทศด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน

สมมติฐานของการศึกษา

1. ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
2. ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีความรู้ ความเข้าใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน หลังได้รับการนิเทศด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สูงกว่าก่อนได้รับการนิเทศ
3. ความพึงพอใจของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน อยู่ในระดับมาก
4. ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา และครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีต่อชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จากการเผยแพร่ชุดนิเทศ อยู่ในระดับมาก

5. ความสามารถพื้นฐานผู้เรียน หลังจากได้เรียนกับครูที่ได้รับการนิเทศด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สูงกว่าก่อนได้รับการนิเทศ

ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 516 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 28 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก ดังนี้

- 1) เป็นครูที่มีความสมัครใจเข้ารับการพัฒนา และมีความสนใจในการใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน
- 2) เป็นครูที่ผ่านการพัฒนาตามโครงการ “สนุกกับการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมัลติพอยท์” ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
- 3) เป็นครูที่ต้องการเห็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงของวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้กว้างขวางขึ้น

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาความคิดเห็นจากการเผยแพร่ชุดนิเทศ ได้แก่

- 1) ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ และได้รับการเผยแพร่ชุดนิเทศ จำนวน 280 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง
- 2) ผู้บริหารสถานศึกษา ที่ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ และได้รับการเผยแพร่ชุดนิเทศ จำนวน 100 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

1.2.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ได้แก่ ผู้เรียนที่เรียนกับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 150 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ศึกษาผลมีดังนี้

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การนิเทศโดยใช้ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ความรู้ ความเข้าใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

2.2.2 ความพึงพอใจของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน

2.2.3 ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาและครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีต่อชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จากการเผยแพร่ชุดนิเทศ

2.2.4 ความสามารถพื้นฐานผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3

3. ขอบเขตด้านระยะเวลาในการศึกษา

1. สร้างชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน กับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 2 ชุดกิจกรรม ระหว่างเดือนมีนาคม พ.ศ. 2558 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2558

2. ดำเนินการทดลองใช้ ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน กับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2558 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2559

3. ดำเนินการศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 28 คน ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2559 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2559

4. ดำเนินการเผยแพร่ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2559 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2560

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 หมายถึง เอกสารทางวิชาการที่ผู้ศึกษาได้สร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้ในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 2 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย

1.1. คู่มือนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 เป็นเอกสารที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเพื่อให้ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ใช้ศึกษาและเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.2 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 เป็นบทเรียนโปรแกรมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น นำเสนอเนื้อหาสอดคล้องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ โดยบทเรียนดังกล่าวมีคุณลักษณะสำคัญคือสามารถใช้งานร่วมกับคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง แต่เชื่อมต่อเมาส์เท่ากับจำนวนผู้เรียนในห้องเรียน เมาส์ของผู้เรียนแต่ละคนจะมีชื่อเรียก เช่น เด็กชาย ก. เด็กหญิง ข. เป็นต้น มีภาพสัญลักษณ์เมาส์ของผู้เรียน เช่น สิงโต กระต่าย เป็นต้น ปรากฏบนจอภาพหน้าห้องเรียน เมื่อครูให้ผู้เรียนตอบคำถาม ผู้เรียนแต่ละคนจะเข้าไปคลิกคำตอบที่ต้องการ ระบบซอฟต์แวร์จะประมวลผลว่า ผู้เรียนตอบถูกกี่คน ตอบผิดกี่คน ครูจะเป็นผู้ที่อยู่ในส่วนควบคุมโปรแกรมมัลติพอยท์ และผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านบทเรียนดังกล่าว โดยบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น มีจำนวน 8 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 การออกแบบบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์

ชุดที่ 2 การสร้างบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์

ชุดที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์

ชุดที่ 4 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา รู้จักพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์

ชุดที่ 5 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา สะกดคำ จำความหมาย กระจายคำ

ชุดที่ 6 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา เรียงร้อยถ้อยคำ สร้างสรรค์ประโยค

ชุดที่ 7 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านภาษา จับใจความสำคัญ สร้างสรรค์งานเขียน

ชุดที่ 8 บทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ด้านคำนวณและด้านเหตุผล

2. เทคโนโลยีมัลติพอยท์ หมายถึง เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนในห้องเรียนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียนพร้อมกันได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว กล่าวคือถ้าในห้องเรียนมีคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง แต่มีผู้เรียนมากถึง 40 คน เข้ามาใช้งานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยี

มัลติพอยท์จะสามารถรองรับเมาส์ของผู้เรียนทั้ง 40 คนได้พร้อมกัน แต่ละคนจะมีชื่อเรียกเมาส์ เช่น เด็กชาย ก. เด็กหญิง ข. เป็นต้น ภาพสัญลักษณ์ของเมาส์ผู้เรียน จะปรากฏบนจอภาพหน้าจอเรียน เมื่อครูให้ผู้เรียนตอบคำถาม ผู้เรียนแต่ละคนจะใช้เมาส์ของตนเองคลิกคำตอบที่ต้องการ ระบบซอฟต์แวร์จะประมวลผลว่า ผู้เรียนตอบถูกกี่คน ตอบผิดกี่คน ทำให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ สนุกคิด สนุกทำ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้งนี้ บริษัทไมโครซอฟท์ (Microsoft) ได้พัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปตามคุณสมบัติของเทคโนโลยีมัลติพอยท์ดังกล่าว ชื่อว่าโปรแกรมเมาส์ มีสซิฟ (Mouse Mischief) ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ ครูต้องสร้างบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยผ่านโปรแกรมดังกล่าว ทั้งนี้ ในการสร้างบทเรียนโปรแกรมแบบมัลติพอยท์ ครูสามารถสร้างได้จากโปรแกรมไมโครซอฟท์เพาเวอร์พอยท์ 2003 หรือ 2007 หรือ 2010 (Microsoft PowerPoint 2003/2007/2010)

3. ความรู้ ความเข้าใจ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน

4. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีต่อกิจกรรมการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ตัวชี้วัดความพึงพอใจ ได้แก่ 1) ความสำเร็จของงาน 2) ลักษณะของการจัดกิจกรรม 3) ความรับผิดชอบ 4) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้นิเทศกับผู้รับการนิเทศ และ 5) สภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรม

5. ความคิดเห็น หมายถึง ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา และครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีต่อชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน จากการเผยแพร่ชุดนิเทศ

6. ความสามารถพื้นฐาน หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนด้านภาษา ด้านคำนวณ และด้านเหตุผลของผู้เรียนหลังจากครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ได้รับการนิเทศโดยใช้ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน

7. การสร้างและพัฒนาชุดนิเทศ หมายถึง การที่ผู้ศึกษาได้สร้างเอกสารทางวิชาการขึ้นมาจำนวน 2 ชุดกิจกรรม แล้วนำไปจัดกระทำปรับปรุงและพัฒนาขึ้นตามกระบวนการพัฒนา ดังนี้

7.1 นำไปหาประสิทธิภาพ ปรับปรุง พัฒนาและเผยแพร่

7.2 นำไปทดลองเพื่อศึกษาผล ปรับปรุง พัฒนาและเผยแพร่

8. ชุดนิเทศมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 หมายถึง เอกสารการนิเทศที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นได้ผ่านการทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

- เกณฑ์ 80 ตัวแรก หมายถึง จำนวนผู้ทำการศึกษาปฏิบัติกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ที่สอบได้คะแนนเฉลี่ยทุกชุดกิจกรรม ระหว่างศึกษาและฝึกปฏิบัติ เฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

- เกณฑ์ 80 ตัวหลัง หมายถึง ผลรวมคะแนนผลการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียนของผู้ทำการศึกษา ทั้งหมดรวมกัน และหาค่าเฉลี่ยได้ร้อยละ 80 ขึ้นไป

9. การนิเทศโดยใช้ชุดนิเทศ หมายถึง กระบวนการดำเนินงานของผู้ศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา และครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ในการปรับปรุงส่งเสริมประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ด้วยการนิเทศแบบ ผสมผสาน โดยใช้ชุดนิเทศ ทั้ง 2 ชุดกิจกรรม เป็นแนวทางในการดำเนินงานร่วมกัน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ได้ชุดนิเทศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีประสิทธิภาพ

๒. ครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้รับการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการเป็นครูผู้นำการเปลี่ยนแปลงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21

3. ได้ทราบพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีต่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เพื่อส่งเสริมความสามารถพื้นฐานผู้เรียน สำหรับการจัดการเรียนรู้ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพความต้องการ ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่ความต้องการการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการและความพึงพอใจที่สอดคล้องกับเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีวิทยาการและความรู้ด้านต่างๆ

4. เป็นแนวทางให้ครูผู้สนใจศึกษา ทดลองใช้ หรือคิดค้นเพิ่มเติมในการนำประโยชน์ของพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีมัลติพอยท์ เข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาอื่นๆ

๕. ได้แนวทางเชิงนโยบายสำหรับหน่วยงานต้นสังกัดเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู และพัฒนาคุณภาพการศึกษาด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ ๒๑