

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน จิตีโอ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ปัจจุบันได้พัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น ต้นทุนการผลิต หรือการจัดการมัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่าง ๆ โดยผ่านสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัค, 2557 : 1)

อย่างไรก็ตามยังพบว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมามีส่วนใหญ่อสอนแต่ในหนังสือหรือตัวอักษรและใช้รูปแบบการท่องจำสะกดคำจากการสื่อด้วยถ้อยคำพูดของผู้สอนไปถึงผู้เรียนด้วยการฟังจากคำพูดของผู้สอนอธิบายเป็นหลัก หรือใช้การสื่อความหมายตามความเข้าใจของแต่ละคน จึงทำให้ถ้อยคำและการออกเสียงไม่เป็นรูปแบบเดียวกันมีการผิดเพี้ยนไปตามสำเนียงบ้างเมื่อนำมาใช้สื่อความหมายจึงยากที่จะเข้าใจได้เป็นมาตรฐานเดียวกันการสื่อความหมายของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ประกอบกับเทคโนโลยี สำหรับใช้การเรียนการสอนมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามยุคสมัย จึงมีความจำเป็นในการใช้สื่อความหมายเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอื่นนอกเหนือไปจากการสื่อด้วยคำพูดของผู้สอนเพียงอย่างเดียว ซึ่งไม่สะดวกในการสืบค้นข้อมูลหรือมีโอกาสข้อมูลสูญหายได้ง่าย จึงจำเป็นต้องพัฒนาเพิ่มมากขึ้นให้สอดคล้องกับสื่อในสังคม

จากที่มาและปัญหาดังกล่าวข้างต้นทางคณะผู้จัดทำ จึงมีแนวโน้มความคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียรูปแบบของแอนิเมชัน เพื่อสร้างแรงบันดาลใจทางการเรียนรู้และการศึกษาหลักภาษารูปแบบและการใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องเพื่อพัฒนาเด็กไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อสื่อความหมายถึงพยัญชนะภาษาอังกฤษ A-Z และการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อให้เข้าถึงสื่อได้ง่ายและง่ายต่อการเข้าศึกษาอย่างมากขึ้น ทางคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น่ารู้” จะเป็นสื่ออีกทางหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความสามารถ

สื่อสาร การคิด การแก้ไขปัญหาด้านสติปัญญาเกิดความคิดสร้างสรรค์การใช้ทักษะชีวิตตามช่วงวัยได้มากยิ่งขึ้น และ คงมีประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมแก่ผู้ที่ได้รับชมไม่มากนัก

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น่ารู้”

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น่ารู้”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น่ารู้”

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านรูปแบบการนำเสนอ

นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียประกอบด้วยภาพนิ่ง ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหาประกอบด้วย 3 เรื่องดังนี้

1) การออกเสียง A (เอ) B (บี) C (ซี) D (ดี) E (อี) F (เอฟ) G (จี) H (เอช) I (ไอ) J (เจ) K (เค) L (แอล) M (เอ็ม) N (เอ็น) O (โอ) P (พี) Q (คิว) R (อาร์) S (เอส) T (ที) U (ยู) V (วี) W (ดับเบิลยู) X (เอ็กซ์) Y (วาย) Z (ซี) Z

2) คำศัพท์สัตว์น่ารู้ A-Z ได้แก่ มด (Ant) นก (Bird) แมว (Cat) สุนัข (Dog) ช้าง (Elephant) ปลา (Fish) แพะ (Goat) แม่ไก่ (Hen) อิกัวน่า (Iguana) แมงกะพรุน (Jellyfish) จิงโจ้ (Kangaroo) แมลงเต่าทอง (ladybird) ตัวตุ่น (Mole) ม้าแกลบ (Nag) นกฮูก (Owl) หมู (Pig) ฝูงนางพญา (Queenbee) กระต่าย (Rabbit) งู (Snake) เสือ (Tiger) ยูนิคอร์น (Unicorn) อีแร้ง (Vulture) หนอน (Worm) ปลาฟอสเฟอรัส (X-rayfish) จามรี (Yak) และ ม้าลาย (Zebra)

3) มินิเกม

3.1 เกมแบบฝึกหัด

3.2 เกมจับคู่

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์น่ารู้”

1.4.2 ผู้วิจัยมีความรู้ความสามารถมากขึ้น ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อมัลติมีเดียรูปแบบแอนิเมชัน รวมถึงเพิ่มทักษะและความรู้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ให้กับคณะผู้วิจัย

1.4.3 สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาใช้เผยแพร่มัลติมีเดีย ให้แก่ อาจารย์ผู้ปกครอง นักเรียน และผู้สนใจทั่วไป ซึ่งสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์สัตว์ น่ารัก”

1.5.2 เนื้อหา หมายถึง เนื้อหาของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “สื่อการสอน A-Z คำศัพท์ สัตว์น่ารัก”

1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง อาจารย์ ผู้ปกครอง นักเรียน และผู้สนใจทั่วไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี