

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันเนื่องจากได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้งานในด้านต่างๆ มากขึ้น และในการทำงานขององค์กรต่างๆ มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาเกี่ยวข้องในการทำงาน เพื่อจุดประสงค์ในการอำนวยความสะดวกเพิ่มความรวดเร็วและเพิ่มประสิทธิภาพรวมถึงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลทำให้เกิดการพัฒนาด้านศักยภาพในการทำงานทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการแพทย์ ด้านการศึกษา ด้านการเกษตรกรรม ด้านพาณิชย์กรรม เพื่อใช้ให้ทันกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วจึงทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีอยู่อย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางสำคัญในการพัฒนาทางเทคโนโลยีโดยการพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

โรงเรียนรุ่งเรืองอุปถัมภ์ เป็นโรงเรียนในเขตบางนา กรุงเทพมหานคร มีจำนวนนักเรียน 860 คน มีจำนวนบุคลากร 50 คน ทางผู้จัดทำได้เข้าไปซ่อมบำรุงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้กับโรงเรียนเป็นประจำทุกเดือนซึ่ง ทางคุณครูประจำวิชาภาษาอังกฤษได้มาปรึกษาใช้ช่วยจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย โดยได้มีการแนวความคิดในการทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างความเพลิดเพลิน เข้าใจง่าย และง่ายในการจดจำ การสอนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาที่เด็กนักเรียนไม่ได้ให้ความสนใจในการเรียนเท่าที่ควร เวลาสอนเด็กๆ จะไม่ตั้งใจ และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้ จึงคิดที่จะนำเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์มาใช้ โดยใช้สื่อแอนิเมชันมาใช้เพื่อให้แตกต่างไปจากหนังสือที่ใช้สอน ที่ชื่อภาษาอังกฤษเล่มแรกของหนู เพื่อให้เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้ง่ายแล้วยังช่วยในการจดจำและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนเหมือนในอดีต ที่มีแต่รูปภาพไม่มีการเคลื่อนไหว ไม่มีเสียง หรือสีสันเท่าที่ควร

จากที่มาและปัญหาข้างต้นทางคณะผู้จัดทำจึงมีแนวความคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่องสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อปลูกฝังให้เด็กนักเรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งรอบตัว เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่สามารถจดจำสิ่งต่างๆ ได้ง่ายและพร้อมสำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ รอบตัว ประกอบด้วยคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวที่เด็กๆ นักเรียนคุ้นเคย ช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่อยู่รอบตัวได้อย่างสนุกสนานและเพลิดเพลิน และยังเรียนรู้ทักษะในการจดจำคำศัพท์ด้วยการเล่นเกม จะช่วยให้เด็กสามารถจดจำได้ง่ายขึ้น และไม่รู้สึกเบื่อในการเรียนอีกต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 **ขอบเขตด้านการนำเสนอ** นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียง

1.3.2 **ขอบเขตเนื้อหา** นำเสนอเนื้อหาสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

- 1) หมวดที่ 1 ผลไม้ ได้แก่
  - 1.1) กล้วย
  - 1.2) แอปเปิล
  - 1.3) แตงโม
  - 1.4) องุ่น
  - 1.5) ส้ม
  - 1.6) มะละกอ
  - 1.7) มะนาว
  - 1.8) มะม่วง
  - 1.9) ฟักทอง
  - 1.10) สตอเบอร์รี่
  - 1.11) สรุปลำคำศัพท์หมวดผลไม้
  - 1.12) เกมจับคู่
- 2) หมวดที่ 2 สี ได้แก่
  - 2.1) สีเขียว
  - 2.2) สีเหลือง
  - 2.3) สีแดง
  - 2.4) สีนํ้าเงิน
  - 2.5) สีม่วง

- 2.6) สีขาว
- 2.7) สีชมพู
- 2.8) สีน้ำตาล
- 2.9) สีดำ
- 2.10) สีเทา
- 2.11) สรุปลักษณ์หมวดสี
- 2.12) เกมจับคู่
- 3) หมวดที่ 3 สัตว์ ได้แก่
  - 3.1) สุนัข
  - 3.2) แมว
  - 3.3) นก
  - 3.4) กระต่าย
  - 3.5) ปลา
  - 3.6) กุ้ง
  - 3.7) เต่า
  - 3.8) ช้าง
  - 3.9) ม้า
  - 3.10) สิงโต
  - 3.11) สรุปลักษณ์หมวดสัตว์
  - 3.12) เกมจับคู่
- 4) หมวดที่ 4 ร่างกาย ได้แก่
  - 4.1) ดวงตา
  - 4.2) จมูก
  - 4.3) หู
  - 4.4) คอ
  - 4.5) แขน
  - 4.6) มือ
  - 4.7) ขา
  - 4.8) เท้า
  - 4.9) ศรีษะ
  - 4.10) เส้นผม

- 4.11) สรุปคำศัพท์หมวดร่างกาย
- 4.12) เกมจับคู่
- 5) หมวดที่ 5 ตัวเลข ได้แก่
  - 5.1) เลขศูนย์
  - 5.2) เลขหนึ่ง
  - 5.3) เลขสอง
  - 5.4) เลขสาม
  - 5.5) เลขสี่
  - 5.6) เลขห้า
  - 5.7) เลขหก
  - 5.8) เลขเจ็ด
  - 5.9) เลขแปด
  - 5.10) เลขเก้า
  - 5.11) สรุปคำศัพท์หมวดตัวเลข
  - 5.12) เกมจับคู่
- 6) หมวดที่ 6 ห้องเรียน ได้แก่
  - 6.1) สมุด
  - 6.2) หนังสือ
  - 6.3) ปากกา
  - 6.4) ดินสอ
  - 6.5) ยางลบ
  - 6.6) ไม้บรรทัด
  - 6.7) กระดานดำ
  - 6.8) เก้าอี้
  - 6.9) โต๊ะ
  - 6.10) กระเป๋านักเรียน
  - 6.11) สรุปคำศัพท์หมวดห้องเรียน
  - 6.12) เกมจับคู่
- 7) ข้อมูลผู้จัดทำ

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.4.2 คณะผู้จัดทำมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบสื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.4.3 เพื่อเป็นแนวคิดให้ผู้ที่สนใจนำไปปรับประยุกต์ใช้ต่อไป

#### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1.5.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อการเรียนรู้แอนิเมชันคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.5.2 ผู้ใช้ หมายถึง เด็กปฐมวัย เด็กที่มีช่วงอายุ 3-6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ศูนย์พัฒนาเด็ก หรือนักเรียน โรงเรียนรุ่งเรืองอุบลมณี