

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การนำเสนอผลงาน สื่อมัลติมีเดียในลักษณะ Multimedia Presentation สามารถสร้างความสนใจแก่ผู้เรียนและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โปรแกรมที่สามารถสร้างงานด้านการนำเสนอในรูปแบบทันสมัย และสามารถผสมผสานกับโปรแกรมทางด้านการจัดการภาพและเสียงได้หลายประเภทสร้างเป็นผลงานที่น่าไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย อาทิ การนำเสนอข้อมูลหน่วยงาน ผลการดำเนินงาน และสื่อการเรียนการสอน

“เด็กไทย กับ คณิตศาสตร์ ” เพียงแค่เห็นคำพูดนี้ รู้สึกว่ามองเห็นปัญหาแต่ไกลลิบ ๆ วิชาคณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่ว่าด้วยการคิดคำนวณ แสดงเหตุและผล ที่บอกด้วยตัวเลขหรือว่าด้วยความสัมพันธ์ แต่ภาษาของการบอกส่วนใหญ่มักจะบอกออกมาเป็นตัวเลข ซึ่งในความสัมพันธ์เหล่านี้ ถ้าผู้เรียนไม่ได้มีความเข้าใจมาแต่แรก ซึ่งอาจเนื่องมาจากเวลาที่ไม่พอเพียงระหว่างครูและผู้เรียนที่มีให้กันในการเรียนการสอน หรือแนวทางในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระของครูที่มีให้แก่ผู้เรียน ซึ่งไม่สามารถก่อให้เกิดความสนใจที่มากพอให้แก่ผู้เรียน ผลจากปัญหาเหล่านี้จะทำให้คณิตศาสตร์ได้ถูกลดทอนความสำคัญลงไปจนทำให้ผู้เรียนมองข้าม ทั้งที่วิชานี้เป็นวิชาที่นำไปสู่จินตนาการและผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในความเป็นจริงวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยกระบวนการคิดที่สนุกสนาน และสามารถจับต้องและลงมือปฏิบัติได้จริง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ที่ถ่ายทอดเนื้อหาวิชา จะสามารถทำการถ่ายทอดเรื่องที่ยากให้กลายเป็นสิ่งที่แสนจะง่ายดายและสนุกสนานได้อย่างไร เด็กไทยยังคงอยู่กับการท่องจำและพยายามจดจำหลักการ โดยที่ยังไม่เข้าใจในเนื้อหาที่ตนเองท่องมากมายสักเท่าไร หรือยังมองไม่เห็นความสำคัญในประโยชน์ของการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ระบบการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ที่ผู้สอนมีความมุ่งมั่นที่ในด้านการส่งเสริมและพัฒนาแนวคิดให้ผู้เรียน ได้คิดอย่างเป็นระบบ และฝึกให้ผู้เรียน ได้ลองคิดด้วยทักษะส่วนตัวที่ผู้เรียนนั้นมีอยู่แล้วในตนเองจะทำให้ผู้เรียนสามารถรู้ถึงทักษะทางคณิตศาสตร์ที่มีอยู่ในตัวเอง และรู้จักที่จะนำไปใช้ได้จริงโดยตัวของผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนจะรู้จักคิดและแก้ไขปัญหา และวิเคราะห์โจทย์ได้ตรงประเด็น ปัจจุบันในระบบการเรียนการสอนนั้นสื่อการเรียนการสอนเป็น

ปัจจัยที่สำคัญประเภทหนึ่งที่เป็นตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้สอนและผู้เรียนให้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการถ่ายทอดซึ่งกันและกันได้ตรงตามความมุ่งหมาย โดยสื่อการเรียนการสอนมีอิทธิพลที่จะจูงใจผู้เรียนให้สนใจเรียนทำให้ได้รับความรู้จากสื่อการเรียนการสอน และช่วยย้ําให้จดจำความรู้ต่าง ๆ และการนำเข้าสู่บทเรียนนั้นมักใช้สิ่งดึงดูดความสนใจผู้เรียน ได้แก่ ข้อความ ปฏิสัมพันธ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอนซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีอารมณ์ผ่อนคลายทำให้มีความพร้อมที่จะเรียนมากขึ้น อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมผู้เรียนได้ใช้ทุกส่วนของสมองในการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานและกระตุ้นผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้นสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ แบบใช้สมองเป็นฐานที่ส่งเสริมผู้เรียนผ่อนคลาย (boraphet. wordpress, 2561)

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”
- 1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”

1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ปฏิสัมพันธ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) ทฤษฎีและปฏิบัติทางคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 - 1.1) จำนวนนับ 1 ถึง 5 และ 0
 - 1.2) จำนวนนับ 6 ถึง 10
 - 1.3) การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10
 - 1.4) การลบจำนวนสองจำนวนที่ตัวตั้งไม่เกิน 10
 - 1.5) จำนวนนับ 10 ถึง 20
 - 1.6) การบวกและการลบจำนวนที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20
 - 1.7) การชั่ง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สื่อคณิตศาสตร์แสนสนุก”
- 1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย
- 1.4.3 ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย ข้อความ ปฏิสัมพันธ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.5.2 คณิตศาสตร์แสนสนุก หมายถึง ทฤษฎีและปฏิบัติทางคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ จำนวนนับ 1 ถึง 5 และ 0 จำนวนนับ 6 ถึง 10 การบวกจำนวนสองจำนวนที่ผลบวกไม่เกิน 10 การลบจำนวนสองจำนวนที่ตัวตั้งไม่เกิน 10 จำนวนนับ 10 ถึง 20 การบวกและการลบจำนวนที่ผลลัพธ์และตัวตั้งไม่เกิน 20 และการชั่ง

- 1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง นักเรียน นักศึกษา ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่สนใจทั่วไป