บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน สื่อมัลติมีเดีย เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเตอร์เน็ต ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตเป็นอย่างมากทั้งในด้านการเรียนรู้และการอำนวยความสะดวกด้านต่างๆ เทคโนโลยีที่เกิดขึ้นดังกล่าวทำให้ต้องปรับตัวและควรแสวงหาความรู้เพื่อนำเอาความสามารถของเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้งานทางด้านการเรียนรู้ ในยุคปัจจุบันไม่ใช่เรื่องยาก เพราะผู้ปกครองหลายรายได้นำคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเตอร์เน็ตเข้ามาประยุกต์ใช้เกี่ยวกับการเรียนรู้ทำให้การเรียนรู้มีความรวดเร็ว ถูกต้อง และสะดวกสบายมากขึ้นและส่งผลให้รูปแบบของการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไป

เนื่องจากในปัจจุบันสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้นั้นยังมีอยู่จำนวนน้อย ทำให้การสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ยังมีไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้ที่สนใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อการเรียนรู้หลักการใช้ภาษาอังกฤษเบื้องต้นอันมีส่วนสำคัญต่อการเรียนการสอน คือการรู้จักตัวอักษรและคำศัพท์ ตัวอย่างคำศัพท์ต่างๆ จึงควรนำคำศัพท์จากพจนานุกรมมารวมกับเทคโนโลยี การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถจะนำเสนอได้ทั้งข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ประกอบกับสามารถจำลองให้เห็นภาพของการเรียนการสอนให้ผู้ที่สนใจให้เข้ามาศึกษา แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีส่วนช่วยในการสร้างสื่อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสม น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ที่ศึกษาเกิดความเข้าใจได้ง่าย และสนใจยิ่งขึ้นและอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น (วรรณพร ศิลาขาว, 2538)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงการ สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เรื่อง “พยัญชนะภาษาอังกฤษ” เปิดสอนออนไลน์ที่ตระหนักถึงความต้องการของผู้เรียน และในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว คนทั่วไปใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันมีเป็นจำนวนมาก และการสอนบนโลกออนไลน์จึงเป็นช่องทางที่ดีในการทำการตลาดทำให้ผู้ที่ต้องการศึกษาสามารถเข้าถึงการเลือกเรียนได้ง่าย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “พยัญชนะภาษาอังกฤษ”

1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “พยัญชนะภาษาอังกฤษ”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “พยัญชนะภาษาอังกฤษ”

1.3 ขอบเขต

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ พยัญชนะภาอังกฤษ A - Z ตัวอย่างคำศัพท์ และการออกเสียง ได้แก่

1) A ตัวอย่างคำศัพท์ ant = มด apple = แอปเปิ้ล airplane = เครื่องบิน
2) B ตัวอย่างคำศัพท์ bird = นก bee = ผึ้ง bear = หมี
3) C ตัวอย่างคำศัพท์ cat = แมว clock = นาฬิกา car = รถยนต์
4) D ตัวอย่างคำศัพท์ duck = เป็ด dog = สุนัข dolphin = ปลาโลมา
5) E ตัวอย่างคำศัพท์ egg = ไข่ eye = ตา elephant = ช้าง
6) F ตัวอย่างคำศัพท์ fan = พัดลม fish = ปลา fork = ส้อม
7) G ตัวอย่างคำศัพท์ girl = เด็กผู้หญิง gift = ของขวัญ goat = แพะ
8) H ตัวอย่างคำศัพท์ hippo = ฮิปโป horse = ม้า hive = รังผึ้ง
9) I ตัวอย่างคำศัพท์ ink = หมึก ice-cream = ไอศกรีม igloo = บ้านน้ำแข็ง
10) J ตัวอย่างคำศัพท์ jam = แยม jelly = เยลลี่ juice = น้ำผลไม้
11) K ตัวอย่างคำศัพท์ kite = ว่าว king = พระราชา koala = หมีโคอาล่า
12) L ตัวอย่างคำศัพท์ lemon = เลม่อน lion = สิงโต lamp = โคมไฟ
13) M ตัวอย่างคำศัพท์ milk = นม mango = มะม่วง mop = ไม้ถูพื้น
14) N ตัวอย่างคำศัพท์ net = ตาข่าย neck = คอ nose = จมูก
15) O ตัวอย่างคำศัพท์ ox = วัว orange = ส้ม octopus = ปลาหมึกยักษ์
16) P ตัวอย่างคำศัพท์ pen = ปากกา pan = กระทะ pig = หมู
17) Q ตัวอย่างคำศัพท์ quick = เร็ว queen = ราชินี quiet = เงียบ
18) R ตัวอย่างคำศัพท์ ring = แหวน rabbit = กระต่าย rat = หนู
19) S ตัวอย่างคำศัพท์ sun = พระอาทิตย์ snake = งู soap = สบู่
20) T ตัวอย่างคำศัพท์ tiger = เสือ ten = สิบ table = โต๊ะ
21) U ตัวอย่างคำศัพท์ up = ขึ้น under = ข้างใต้ unicorn = ยูนิคอร์น

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

22) V ตัวอย่างคำศัพท์ van = รถตู้ vase = แจกัน vest = เสื้อกั๊ก

23) W ตัวอย่างคำศัพท์ wall = กำแพง whale = ปลาวาฬ watch = นาฬิกาข้อมือ

24) X ตัวอย่างคำศัพท์ box = กล่อง fox = สุนัขจิ้งจอก ax = ขวาน

25) Y ตัวอย่างคำศัพท์ yacht = เรือลอยไปลอยมา yoyo = โยโย่ yell = คนตะโกน

26) Z ตัวอย่างคำศัพท์ zebra = ม้าลาย zipper = ซิป zero = ศูนย์

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง “พยัญชนะภาษาอังกฤษ”

1.4.2 คณะผู้จัดทำได้ความรู้เพิ่มเติม

1.4.3 อาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องอื่น ๆ ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์

1.5.1 สื่อการเรียนรู้ หมายถึง นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร และเสียง

1.5.2 พยัญชนะ หมายถึง พยัญชนะภาษาอังกฤษ A-Z

1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียนชั้นอนุบาลและประถมศึกษาตอนต้นและผู้ที่สนใจทั่วไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี