บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รอบตัวเรามีสิ่งของ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ มากมายที่มีรูปร่าง และรูปทรงที่เหมือนกับรูปเรขาคณิต ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีขอบหรือด้านของรูปเป็นส่วนของเส้นตรง กลุ่มนี้คือ รูปหลายเหลี่ยม กลุ่มที่มี ขอบหรือด้านเป็นเส้นโค้งงอ เช่น รูปวงกลม และรูปวงรี เป็นต้น กลุ่มนี้ไม่มีชื่อเรียกโดยเฉพาะซึ่งแต่ละ รูปร่าง และรูปทรงแต่ละชนิดมีลักษณะ รูปร่าง สี และขนาดแตกต่างกันออกไป การเรียนรู้และทำความเข้าใจเรื่องรูปทรง ผู้เรียนควรได้สังเกต และแยกแยะรูปทรงหลากหลายของวัตถุต่างๆที่อยู่รอบๆตัว เมื่อใช้การมองเห็นแล้วควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สัมผัส พร้อมทั้งฝึกหัดบรรยายถึงรูปทรงด้วยคำพูดเพราะผู้เรียนจะได้รู้จักคุณสมบัติของรูปทรงนั้นๆ ให้ชัดเจน มากขึ้น (โนรา แวสมะแอแว, 2560)

คำว่า “ รูปเรขาคณิต ” คำนี้อาจมองเห็นปัญหาว่ามันคืออะไรเกี่ยวข้องอย่างไรกับตัวเรา รูปเรขาคณิตและรูปทรงเรขาคณิตมีความสำคัญกับทุกคนในชีวิตประจำวัน (matholia, 2565) การที่ผู้เรียนได้เริ่มรู้จักรูปร่างและรูปทรงนั้นจะทำให้ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของสิ่งของต่างๆ เหล่านี้ได้ แต่ถ้าผู้เรียนไม่ได้มีความเข้าใจมาแต่แรก ผู้เรียนจะไม่สามารถก่อให้เกิดความสนใจในการเรียนได้ ผลจากปัญหาเหล่านี้ทำให้คณะผู้จัดทำต้องทำสื่อมัลติมีเดียให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ

จากที่มาและปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “รูปทรงเรขาคณิต” เพื่อให้ผู้ใช้ได้มีความรู้ในเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น และผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “รูปทรงเรขาคณิต”

1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “รูปทรงเรขาคณิต”

1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “รูปทรงเรขาคณิต”

1.3 ขอบเขต

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ปฏิสัมพันธ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1) ลักษณะของรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก
2) ลักษณะของรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก
3) ลักษณะของรูปทรงกลม
4) ลักษณะของรูปวงกลม
5) ลักษณะของรูปทรงสามเหลี่ยม
6) ลักษณะของรูปสามเหลี่ยม
7) ลักษณะของรูปห้าเหลี่ยม
8) ลักษณะของรูปหกเหลี่ยม
9) ลักษณะของรูปวงรี
10) ลักษณะรูปทรงกระบอก
11) ลักษณะรูปทรงกรวย

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “รูปทรงเรขาคณิต”

1.4.2 ได้รับความรู้เกี่ยวกับการทำสื่อในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย

1.4.3 อาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องอื่นๆ ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง นำเสนอสื่อมัลติมีเดียในแบบของสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย ข้อความ ปฏิสัมพันธ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.5.2 รูปทรงเรขาคณิต หมายถึง รูปทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก รูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก รูปทรงกลม รูปวงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปห้าเหลี่ยม รูปหกเหลี่ยม รูปวงรี รูปทรงกระบอก และรูปทรงกรวย

1.5.3 ผู้ใช้ หมายถึง นักเรียนชั้นประถมปีที่ 2

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี