

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดีย ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนเรามากยิ่งขึ้น จึงมีการประยุกต์ใช้มัลติมีเดียในการสร้างสื่อการเรียนการสอน อันส่งผลให้เกิดระบบห้องสมุดแบบดิจิทัล (Digital Library) การเรียนการสอนทางไกล (Distance Learning) การสร้างห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) และการเรียนการสอนแบบกระจายอันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง (Anonymous, 2013) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้บนระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เสียง วิดิทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

แต่อย่างไรก็ตามการเจริญเติบโตและเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วของเด็กในวัย 0-6 ปี จะเข้าใจรูปภาพ สี และเสียง เด็กสามารถเริ่มเรียนรู้ภาษาจากการฟัง การมองเห็น และเรียนแบบเสียงเรียนแบบการใช้คำ ซึ่งนำไปสู่การพูด การฟังเบื้องต้นของเด็กเป็นการฟังคำพูด ฟังเสียงดนตรี ฟังเสียงธรรมชาติการฟังของเด็กเป็นการรับรู้เรื่องราวด้วยประสาทสัมผัสทางหู ที่เด็กจะสะสมและนำไปสร้างเสริมพัฒนาการเด็กจะเก็บคำพูด จังหวะ เรื่องราว จากสิ่งที่ฟังถ้าเรื่องราวที่เด็กได้ฟังมีความชัดเจน ง่ายต่อการเข้าใจ เด็กจะได้รู้จักตัวเลขและมีความสามารถในการบวกเลขมากขึ้น (พัชรีกร วุฒิเวียงธรรม และเพชรรัตน์ ภูมิดิน, 2554) เนื่องจากส่วนใหญ่สื่อเหล่านี้จะมีอยู่ในรูปแบบหนังสือ อาจทำให้เข้าใจยาก และไม่น่าสนใจ เท่ากับสื่อมัลติมีเดียซึ่งการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ จะส่งผลให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้น เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย

จากความเป็นมาและปัญหาข้างต้น คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “บวกเลข 1-10” เพื่อให้นักเรียนสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยนำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “บวกเลข 1-10”
- 1.2.2 เพื่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “บวกเลข 1-10”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพของมัลติมีเดีย “เรื่อง บวกเลข 1-10”

1.3 ขอบเขตของโครงการ/วิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านสื่อมัลติมีเดีย

นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1) หมายเลข 1
- 2) หมายเลข 2
- 3) หมายเลข 3
- 4) หมายเลข 4
- 5) หมายเลข 4
- 6) หมายเลข 6
- 7) หมายเลข 7
- 8) หมายเลข 8
- 9) หมายเลข 9
- 10) หมายเลข 10

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “บวกเลข 1-10”
- 1.4.2 อาจใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “บวกเลข 1-10” นำเสนอในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง

1.5.2 การบวกเลข 1-10 หมายถึง วิธีการบวกเลข นำแต่ละเลขมาบวกกันจะได้คำตอบเท่าไร

1.5.4 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียน และบุคคลทั่วไป

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี