การศึกษาความต้องการ “สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนา

โดย

ธัญญ์ชลิตา สิทธิ์ภูรินท์กุล

สนับสนุนงบประมาณโดย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประจำปีงบประมาณ 2559

Research needs education "Media for Learning 's Center Rung Arun folk toys" Thawi Wattana

BY

Thunchalita Sitpurinkun

Granted by

Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Fiscal Year 2016

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้ประสบความสำเร็จสมบูรณ์ได้นั้น ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปี 2559 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ ไปสร้างองค์ความรู้แก่สาธารณชนในเรื่องต่างๆหรือนำความรู้ไปพัฒนาคุณชีวิตของประชาชนให้ดีขึ้น

ขอขอบพระคุณอธิการบดี รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา คณะบดีตลอดจนคณาจารย์เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ และนักศึกษาสาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ รวมทั้งผู้มีส่วนให้ความช่วยเหลือสนับสนุนการวิจัย ครั้งนี้ทุกคน

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอรำลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ตลอดจนผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำความรู้และประสบการณ์มาใช้ จนทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

นางสาวธัญญ์ชลิตา สิทธิ์ภูรินท์กุล

30 กันยายน 2559

E-mail Address : Thunchalita_s@hotmail.com

ระยะเวลาโครงการ : 1 ตุลาคม 2558 – 30 กันยายน 2559

บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : **ses033** / 2559

ชื่อโครงการ : การศึกษาความต้องการ “สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนา

ชื่อนักวิจัย : นางสาวธัญญ์ชลิตา สิทธิ์ภูรินท์กุล

การวิจัยเรื่องการศึกษาความต้องการ “สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการในการใช้สื่อการเรียนรู้ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ และเพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยมาพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ต่อไป

กลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองสวัสดิ์ จำนวน 30 คน

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ผลการทดสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อนการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ความรู้อยู่ในช่วงคะแนนที่ต่ำมาก จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน หลังจากการใช้สื่อการสอนแล้วผู้วิจัยได้ทดสอบอีกครั้ง ปรากฏว่านักศึกษามีความรู้เพิ่มมากขึ้น ดูจากช่วงคะแนน 16-20 มีนักศึกษาได้คะแนนช่วงนี้ถึง 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อการสอน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อผลปรากฏว่ามีความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่วางไว้ในระดับมากทุกข้อ

ระยะเวลาโครงการ : 1 ตุลาคม 2558 – 30 กันยายน 2559

E-mail Address : Thunchalita_s@hotmail.com

ระยะเวลาโครงการ : 1 ตุลาคม 2558 – 30 กันยายน 2559

Abstract

Project code: ses033 / 2559

Project Title : Research needs education "Media for Learning 's Center Rung Arun folk toys " Thawi Wattana

Researcher : Miss. Thunchalita Sitpurinkun

The Research needs education "Media for Learning 's Center Rung Arun folk toys " Thawi Wattana. The purpose is to study the needs of the learning materials to educational achievement before and after using the medium for learning . And to put the results of research into media development for further learning ..

The sample of the student population Grade 5 school Sawat Canal 30 30 people.

The results concluded that test results understanding of the the content before the teaching materials were most students no experience. Knowledge in a very low score, full score 20 points. After use teaching materials were then tested again. It appears that students are learning more and more so a score of 16-20 students scored at the 24 percent to 80.00. For the assessment of satisfaction after using the teaching materials when considered all results the following criteria are satisfied.

Difinitely Duration : October 1, 2015 - September 30, 2016

E-mail Address : Thunchalita_s@hotmail.com

Difinitely Duration **:** October 1, 2015 - September 30, 2016

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	2
3. นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	2
4. ขอบเขตของงานวิจัย	2
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	3
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	3
7.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย	3
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการ	4
2. ข้อความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้	5
3. การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร	9
4. ความเป็นมาของศูนย์การเรียนรู้ “รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”	11
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
6. สรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	13

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	14
	1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้	14
	2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	14
	3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	16
	4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย	17
4	**ผลการวิเคราะห์**	18
	1.สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก	18
	2.สร้างแบบสัมภาษณ์ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้และประเมินความพึงพอใจ	23
	3.สรุป	26
5	**สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ**	27
	อภิปรายผลการวิจัย	27
	ข้อเสนอแนะ	28
บรรณานุกรม		29
ภาคผนวก		31
	ภาคผนวก ก	32
	ภาคผนวก ข	36
ประวัติผู้วิจัย		

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อน – หลัง การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้แจกแจงความถี่ของคะแนนและร้อยละ.....	24
2	ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้.....	25

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพแสดงกรวยประสบการณ์ของเอดการ์ เดล (Edgar Dale).....	6
2	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์	15
3	ทดลองใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์	16
4	ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”	18
5	ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”	19
6	ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”	20
7	ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิธีการเป่า“ขลุ่ยเสียงนก”	21
8	ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิธีการเป่า“ขลุ่ยเสียงนก”	22

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บทที่ 1
บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

อดีตในวัยเด็กดูเสมือนเป็นความทรงจำอันมั่นคงที่ไม่เคยลบเลือนหาย ต่างอย่างสิ้นเชิงกับปัจจุบันที่ไม่เคยหยุดนิ่งและแน่นอน เสียงหัวเราะ รอยยิ้ม ความสนุกสนานของวัยเด็กแม้จะเหลือเพียงความทรงจำ แต่ของเล่นชิ้นเล็กชิ้นน้อยยังเป็นสิ่งหลงเหลือจากความสนุกสนานในวัยเยาว์ ของเล่นจึงเป็นมากไปกว่าวัตถุสิ่งของ ความทรงจำ ความฝัน ความสนุกสนานในวัยเยาว์ ยังฝังอยู่ในของเล่น และยิ่งไปกว่านั้นของเล่นยังเป็นตัวแทนของอดีตที่หลงเหลือมาถึงยุคสมัยปัจจุบัน

ของเล่นในอดีตไม่ได้มีวางขายมากมายก่ายกองเต็มท้องตลาดอย่างเช่นปัจจุบัน แต่มักเป็นของที่ผลิตขึ้นเองประยุกต์ดัดแปลงไปตามธรรมชาติแวดล้อม ของเล่นในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างหลากหลายกันไป ในแง่นี้ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นทั้งวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละท้องถิ่น และเป็นร่องรอยของอดีตที่แฝงอยู่ในของเล่น

บวรและคณะ (2544) ให้ความหมายของเล่นพื้นบ้านว่า "ของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้หรือที่อยู่รอบบ้านในสมัยก่อนมาจัดทำเป็นของเล่นให้เด็กไว้เล่น การจัดทำของเล่นให้เด็กส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากผู้ใหญ่ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ของเล่นให้เด็ก ของเล่นบางชนิดที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยเด็กเอง เพื่อใช้ประกอบในการเล่น" และความหมายจากคณะทำงาน โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (AHC) ให้ความหมายว่า ของเล่นพื้นบ้านคือ สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่น โดยทำมาจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติ หรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมอื่น ๆ และช่วยเสริมสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน คือ กาย ใจ สังคม และจิตวิญญาณ

กาญจนา แก้วเทพ (2547) กล่าวว่า คำว่า "พื้นบ้าน" นี้หมายถึง คุณสมบัติบางประการที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น (Localized) เฉพาะกลุ่มคน เฉพาะเผ่าพันธุ์ อันเป็นคุณสมบัติที่ทำให้สิ่ง ๆ นั้น มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว แม้ว่าจะมีลักษณะบางอย่างที่เป็นจุดร่วมกับที่อื่น ๆ ตัวอย่างเช่น แม้ว่าคนไทยทั้งประเทศจะพูดภาษาไทย แต่ทว่า สำเนียงของคนอยุธยา สุพรรณ กาญจนบุรี สุโขทัย ฯลฯ ก็ล้วนแต่มีลักษณะเฉพาะถิ่น เนื่องจาก "ความเฉพาะถิ่น" นั่นเอง ทำให้วัฒนธรรมหรือสื่อพื้นบ้านมีความหลากหลายอย่างมาก (diversity) เนื่องจากในแต่ละแห่ง แต่ละท้องที่ต่างก็มีแบบฉบับของตนเอง ตัวอย่างเช่น ของเล่นพื้นบ้านในแต่ละภาค แต่ละจังหวัด แต่ละเขตภูมิวัฒนธรรม ฯลฯ ล้วนมีแบบอย่างที่หลากหลาย มีกลิ่นอายเฉพาะตัว

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจในการศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา เพื่อศึกษาหาแนวทางการสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ โดยจะศึกษาจากสภาพและปัจจัยในศูนย์การเรียนรู้ ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ของบุคคลภายในและนอกที่เข้ามาเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้

2. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและปัจจัยในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
2. เพื่อศึกษาความต้องการ สื่อการเรียนรู้ภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
3. เพื่อนำแนวทางการศึกษาไปสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ให้กับศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา

3. นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียนและทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง การจัดพื้นที่การเรียนทางกายภาพเพื่อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคลหรือผู้เรียนในกลุ่มเล็ก ตามงานที่โปรแกรมกำหนดให้ โดยจัดเป็นคูหาหรือโต๊ะ และมีสื่อการเรียนในรูปแบบสื่อประสม ช่วยในการเรียนรู้โดยมีครูผู้สอนคอยแนะนำ
3. รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน หมายถึง ศูนย์พัฒนาและการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน โดยมีกลุ่มผู้ทำของเล่นพื้นบ้าน ที่มีใจรักในการทำของเล่นมารวมตัวกันเพื่อเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก

4. ขอบเขตของงานวิจัย

1. สืบค้นข้อมูล และประวัติความเป็นมาของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา
2. ศึกษาความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา
3. ศึกษาแนวทางความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา โดยการนำองค์ความรู้ทางด้านการทำสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ จากเอกสารตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของศูนย์การเรียนรู้ต่อไป

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สร้างแบบสอบถามความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากร คือ นักศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลได้เรียบร้อยแล้วจะนำข้อมูลทั้งหมดดำเนินการวิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่ของระดับค่าคะแนน ร้อยละ การประเมินความต้องการใช้ค่าเฉลี่ย

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

ผู้วิจัยและหน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์สามารถนำงานวิจัยไปปรับปรุงสื่อการเพื่อการเรียนรู้ ที่ยังไม่เพียงพอหรือยังไม่มีประสิทธิภาพนักของศูนย์การเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้านให้พัฒนายิ่งขึ้น และยังสามารถนำงานวิจัยไปทำการวิจัยกับสื่อเพื่อการเรียนรู้อื่นต่อไป

บทที่ 2
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา มีสาระสำคัญที่ผู้วิจัยได้รวบรวมและนำเสนอไว้ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการ
2. ข้อความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้
3. การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร
4. ความเป็นมาของศูนย์การเรียนรู้ “รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. สรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1.ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการ

ราชบัณฑิตสถาน (2546, หน้า 176) ได้แยกความหมายของคำว่า ความต้องการ ออกเป็นคำว่า “ความ” หมายถึง เนื้อหา เกิดความ อาการ “ต้องการ” หมายถึง อยากได้ใคร่ได้หรือประสงค์จะได้ ดังนั้น “ความต้องการ” จึงหมายถึง ความอยากได้ หรืออาการที่อยากได้และเมื่อเกิดความรู้สึกดังกล่าว จะทำให้ บุคคลเกิดสิ่งเร้าที่มากระตุ้น และมีแรงขับภายในเกิดขึ้น จึงมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่แสดงออกมาเพื่อ ดิ้นรน และแสวงหาการตอบสนองความต้องการนั้น เมื่อได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลนั้นก็จะเกิดความ ต้องการใหม่ ๆ หรือมีความต้องการในระดับที่สูงขึ้นมา ทดแทนวนเวียนอยู่ไม่มีที่สิ้นสุด ดังที่ กฤษณา ศักดิ์ศรี(2534, หน้า 54) กล่าวว่า มนุษย์นั้น เพียรพยายามทุกวิถีทางที่จะให้บรรลุความต้องการที่ละขั้น เมื่อความต้องการขั้นแรกได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการขั้นนั้นก็จะลดความสำคัญลงจนหมด ความสำคัญไป ไม่เป็นแรงกระตุ้นอีกต่อไป แต่จะเกิดความสนใจและความต้องการสิ่งใหม่อีกต่อไป แต่ ความต้องการขั้นต้นๆที่ได้รับการตอบสนองไปเรียบร้อยแล้วนั้นอาจกลับมาเป็นความจำเป็นหรือความ ต้องการครั้งใหม่อีกได้ เมื่อการตอบสนองความต้องการครั้งแรกได้สูญเสียหรือขาดหายไป และความ 8 ต้องการที่เคยมีความสำคัญจะลดความสำคัญลง เมื่อมีความต้องการใหม่ๆเข้ามาแทนที่ นอกจากนั้นแล้ว Gilmer and Deci (1977, หน้า 49) กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง เช่น อาหาร อากาศ น้ำ ที่อยู่อาศัย รวมทั้งสิ่งอื่นๆด้วย เช่น

การยอมรับนับถือ สถานภาพ การเป็นเจ้าของ ฯลฯแต่ อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปความต้องการเหล่านี้ยากที่จะได้รับการตอบสนองจนอิ่ม และพอใจทั้งๆที่ได้รับอยู่แล้ว

ทฤษฎี อี. อาร์. จี. (E.R.G) ของ Alderfer

Alderfer (1969, หน้า 124) เห็นด้วยกับทฤษฎีของ Maslow ที่กล่าวว่าความต้องการที่ยังไม่ถูก ตอบสนองจะจูงใจบุคคล ทั้งนี้การตอบสนองความต้องการจะเริ่มจากระดับต่ำก่อนความต้องการระดับสูง เหมือนกับ Maslow และเมื่อความต้องการระดับต่ำได้ถูกตอบสนองแล้วจะมีความสำคัญน้อยลง Alderfer ได้ปรับปรุงลำดับความต้องการของ Maslow โดยแบ่งเป็น 3 ระดับคือ

1.ความต้องการในการอยู่รอด (Existence needs--E) เป็นความต้องการในระดับต่ำสุดและมี ลักษณะเป็นรูปธรรม เช่น ความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความต้องการรายได้ สวัสดิการ และสภาพแวดล้อมในการทำงาน

2.ความต้องการความสัมพันธ์(Relatedness needs--R) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในขณะทำงาน ประกอบด้วย ความต้องการด้านสังคมรวมกับความต้องการความปลอดภัยและความต้องการการยกย่องของ Maslow

3.ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth need--G) เป็นความต้องการในระดับสูงสุด ซึ่ง เป็นความต้องการการยกย่องรวมกับความต้องการประสบความสำเร็จของ Maslow ความต้องการด้านนี้ เป็นความต้องการที่จะเติบโตและการพัฒนาทางจิตใจอย่างต่อเนื่อง หรือความต้องการภายในเพื่อการ พัฒนาส่วนบุคคลที่เจริญเติบโต พัฒนา และใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ด้วยการแสวงหาโอกาส และความ ต้องการเอาชนะความท้าทายใหม่ๆซึ่งจะตอบสนองด้วยการมีส่วนร่วมของบุคคลภายในสภาพแวดล้อมของ งานตรงกับการต้องการเกียรติยศชื่อเสียง และความต้องการความสมหวังของชีวิตของ Maslow

จากทฤษฎี และแนวคิดความต้องการ กล่าวสรุปได้ว่า เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ และเกิดขึ้นโดยตนเองซึ่งเป็นสิ่งที่ผลักดันให้เกิดการพัฒนา เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตนเองต้องการและเป็น แรงจูงใจในการตอบสนองต่อสิ่งที่ต้องการ

2. ข้อความรู้เกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้

สื่อเพื่อการเรียนรู้ หมายถึง ตัวกลางหรือช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ จากแหล่งความรู้ไปสู่ผู้เรียนและทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อเพื่อการเรียนรู้แบ่งตามคุณลักษณะได้ 4 ประเภท

1. สื่อประเภทวัสดุ ได้แก่ สไลด์ แผ่นใส เอกสาร ตำรา สารเคมี สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ และคู่มือการฝึกปฏิบัติ

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ ของจริง หุ่นจำลอง เครื่องเล่นเทปเสียง เครื่องเล่นวีดีทัศน์ เครื่องฉายแผ่นใส อุปกรณ์และเครื่องมือในห้องปฏิบัติการ

3. สื่อประเภทเทคนิคหรือวิธีการ ได้แก่ สาธิต การอภิปรายกลุ่ม การฝึกปฏิบัติการฝึกงาน การจัดนิทรรศการ และสถานการณ์จำลอง

4. สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ และ Internet เพื่อการสื่อสาร (Electronic Mail : E-mail) และการใช้ www (World Wide Web)

2.1 การจำแนกสื่อการเรียนรู้ตามประสบการณ์ ดังนี้

เอดการ์ เดล (Edgar Dale. 1969 : 107) เชื่อว่าประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรมจะทำให้เกิดการเรียนรู้แตกต่างกับประสบการณ์ที่เป็นนามธรรม ดังนั้นจึงจำแนกสื่อการเพื่อการเรียนรู้โดยยึดประสบการณ์เป็นหลักเรียงตามลำดับจากประสบการณ์ที่ง่ายไปยาก 10 ขั้น เรียกว่า

กรวยประสบการณ์ (Cone of Experience)

ของเอดการ์ เดล (Edgar Dale)

ภาพที่ 1 ภาพแสดงกรวยประสบการณ์ของเอดการ์ เดล (Edgar Dale)

ที่มา: http://coneofexperience0022.blogspot.com/2013/10/edgar-dale.html สืบค้นวันที่ 12/4/58

ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรง (Direct Experiences) มีความหมายเป็นรูปธรรมมากที่สุดทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เช่น เล่นกีฬา ทำอาหาร ปลูกพืชผัก หรือเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ประสบการณ์รอง (Verbal Symbols) เป็นกรณีที่ประสบการณ์หรือของจริงมีข้อจำกัด จำเป็นต้องจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นมาศึกษาแทน เช่น หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง การแสดงเหตุการณ์จำลองทางดาราศาสตร์

ขั้นที่ 3 ประสบการณ์นาฏการ (Dramaticed Experiences) เป็นประสบการณ์ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์ตรงหรือเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในอดีตหรืออาจเป็นความคิด และ ความฝัน สามารถเรียนด้วยประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์จำลองได้ เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมุติ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การสาธิต (Demonstration) เป็นการอธิบายข้อเท็จจริงลำดับความคิดหรือกระบวนการเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการความเข้าใจ ความชำนาญหรือทักษะ เช่น การสาธิตการผายปอดการสาธิตการเล่นของครูพละ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การศึกษานอกสถานที่ (Field Trips) เป็นการพาผู้เรียนไปศึกษาหาความรู้นอกห้องเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ประสบการณ์นี้มีความเป็นนามธรรมมากกว่าการสาธิต เพราะผู้เรียนแทบไม่ได้มีส่วนในกิจกรรมที่ได้พบเห็นนั้นเลย

ขั้นที่ 6 นิทรรศการ (Exhibits) เป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้รับด้วยการดูเป็นส่วนใหญ่ อาจจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ เช่น ของจริง หุ่นจำลอง วัสดุสาธิต แผนภูมิ ภาพยนตร์ เป็นต้น

ขั้นที่ 7 โทรทัศน์และภาพยนตร์ (Television and Motion Picture) เป็นประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมากกว่าการจัดนิทรรศการ เพราะผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยการดูภาพและฟังเสียงเท่านั้น

ขั้นที่ 8 ภาพนิ่ง วิทยุและการบันทึกเสียง (Still Picture) เป็นประสบการณ์ที่รับรู้ได้ทางใดทางหนึ่งระหว่างการฟังและการพูดซึ่งนับเป็นนามธรรมมากขึ้น

ขั้นที่ 9 ทัศนสัญลักษณ์ (Visual Symbols) เป็นประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมากที่สุด บรรยาย การปราศรัย คำโฆษณา ฯลฯ ดังนั้นผู้เรียนควรมีพื้นฐานเช่นเดียวกับทัศนสัญลักษณ์นั้นจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างดี

ขั้นที่ 10 วัจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbols) ได้แก่ คำพูด คำอธิบาย หนังสือ เอกสาร แผ่นปลิว แผ่นพับ ที่ใช้ตัวอักษร ตัวเลข แทนความหมายของสิ่งต่าง ๆ นับเป็นประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมมากที่สุด

การจำแนกสื่อเพื่อการเรียนรู้ตามคุณสมบัติ Wibure young (อ้างจาก Yayan, 2001) ได้แบ่งไว้ดังนี้

1. ทัศนวัสดุ (Visual Materials) เช่น กระดานดำ กระดานผ้าสำลี แผนภูมิ รูปภาพ ฟิล์มสตริป สไลด์ ฯลฯ

2. โสตวัสดุ (Audio Materials) เช่น เครื่องบันทึกเสียง (Top Recorder) เครื่องรับวิทยุ ห้องปฏิบัติการทางภาษา ระบบขยายเสียง ฯลฯ

3. โสตทัศนวัสดุ (Audio Visual Materials) เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ

4. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Equipments) เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายฟิล์มสตริป เครื่องฉายสไลด์

5. กิจกรรมต่าง ๆ (Activities) เช่น นิทรรศการ การสาธิต ทัศนศึกษา ฯลฯ

2.2 คุณค่าและประโยชน์ของสื่อเพื่อการเรียนรู้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่
   - เรียนรู้ได้ดีขึ้นจากประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
   - เรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง
   - เรียนรู้ได้ง่ายและเข้าใจได้ชัดเจน
   - เรียนรู้ได้มากขึ้น
   - เรียนรู้ได้ในเวลาที่จำกัด
2. ช่วยให้สามารถเอาชนะข้อจำกัดต่างๆ ในการเรียนรู้ ได้แก่
   - ทำสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
   - ทำสิ่งซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
   - ทำสิ่งเคลื่อนไหวช้าให้เร็วขึ้น
   - ทำสิ่งเคลื่อนไหวเร็วให้ช้าลง
   - ทำสิ่งเล็กให้ใหญ่ขึ้น
   - ทำสิ่งใหญ่ให้เล็กลง
   - นำสิ่งที่อยู่ไกลมาศึกษาได้
   - นำสิ่งที่เกิดในอดีตมาศึกษาได้ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
   - ช่วยให้จดจำได้นาน เกิดความประทับใจและมั่นใจในการเรียน
   - ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดและแก้ปัญหา
   - ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล

(ความหมายของสื่อการสอน เข้าได้จาก sayan201.bloogspot.com ค้นเมื่อ 4/4/59)

3. การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร

"ศิลปะ" คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิด ความงาม และความพึงพอใจ" ศิลปะ คือ

1. ความงามทางกาย (Physical Beauty) เป็นความงามของรูปทรงที่กำหนดเรื่องราว หรือเกิดจากการ ประสานสร้างอย่างกลมกลืน ซึ่งเป็นผลจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

2. ความงามทางใจ (Moral Beauty) ได้แก่ ความรู้สึก หรืออารมณ์ที่แสดงออกมาจากงานศิลปะหรือ ที่ผู้ชมสัมผัส ได้จากงานศิลปะนั้นๆ ในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ๆ มีความงามทั้ง 2 ประเภทอยู่ร่วมกันแต่อาจแสดงออกอย่างใด อย่างหนึ่ง มากน้อยขึ้นอยู่กับประเภท ของงาน เจตนาของผู้สร้าง และการรับรู้ของผู้ชมด้วย (http://www.prc.ac.th/newart/webart/art_meaning.html สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พ.ค.59)

"การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร" หมายถึง การถ่ายเพื่อนำมาใช้ ในการแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร คือ (กนกรัตน์ ยศไกร: 2550) ประเภทของการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร 1. ภาพถ่ายที่ระลึกในครัวเรือน 2. ภาพถ่ายที่ใช้ในงานต่างๆ เช่น ประกอบการสอน อธิบาย 3. ภาพถ่ายที่นำมาประยุกต์เป็นงานศิลปะ 4. ภาพถ่ายที่ใช้ในวงการสื่อสารมวลชน

ความสำคัญของ "การถ่ายภาพ"

1. ภาพถ่ายใช้เป็นภาพนิ่ง เพื่อแสดงรายละเอียดของวัตถุที่ เคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจนเป็นเวลานานตาม ต้องการ เช่น สัตว์กำลังวิ่ง หรือ รถกำลังแล่น

2. ภาพถ่ายสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ได้ ใกล้เคียงกับสถานการณ์ความเป็นจริง ภาพถ่ายสามารถเล่าบรรยาย เหตุการณ์แทนคำพูดได้ และสามารถทำให้ผู้ สามารถตีความได้ ใกล้ เคียงกับความจริง มากกว่าการบรรยายด้วยคำพูด

3. ภาพถ่ายสามารถสื่อสารได้ด้วยตนเอง ภาพสามารถสื่อสารกับผู้ชมหรือผู้รับได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องผ่านสื่ออื่นๆ

4. ภาพถ่ายสามารถแพร่กระจายได้สะดวก และรวดเร็วภาพถ่ายสามารถแพร่กระจายได้โดยผ่าน ช่องทางต่างๆ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ของ "การถ่ายภาพ"

1. ภาพถ่ายช่วยสื่อความหมาย (Communicate) และถ่ายทอดข่าวสาร ไปยังผู้ดู เช่น ภาพข่าวใน หนังสือพิมพ์

2. ภาพถ่ายเป็นประโยชน์ในการศึกษา และงานวิชาการเพราะการอธิบายเนื้อหา ที่มีลักษณะเป็นนามธรรมทำให้ผู้เรียน เข้าใจได้ยากและช้า

3. ภาพถ่ายเป็นประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้าวิจัย เช่น ภาพถ่ายจากกล้องจุลทรรศน์ หรือการ X-Ray

4. ภาพถ่ายเป็นประโยชน์ในการ ประกอบอาชีพ เช่น สตูดิโอถ่ายภาพ wedding studio ช่างภาพอิสระ นักข่าว

5. ภาพถ่ายใช้เป็นหลักฐานในเอกสาร สำคัญ เช่น บัตรประจำตัว passpot

6. การถ่ายภาพเป็นการแสดงออกทางศิลปะ แสดงออกถึงความคิด สร้างสรรค์

7. ภาพถ่ายช่วยบันทึกภาพในอดีต ภาพถ่ายบุคคล ภาพเหตุการณ์

8. ภาพถ่ายเป็นประโยชน์ทางด้านการค้า การประชาสัมพันธ์ และโฆษณา เช่น poster postcard

9. เพื่อความเพลิดเพลิน เป็นงานอดิเรก มีความสุขเมื่อได้ถ่ายภาพ

10. ความรู้ในการถ่ายภาพเป็นพื้นฐานในการเรียนด้านภาพยนตร์

แนวทาง “การถ่ายภาพ”แบ่งออกเป็น 2 แนวทาง คือ

1. แนวทางที่มุ่งประโยชน์ในแง่ของความเป็นจริง เป็นการ ถ่ายภาพตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งบางครั้งอาจไม่ใช่ภาพ ที่สวยงาม ดูรกรุงรัง วุ่นวาย ไม่ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของภาพ เป็นการถ่ายทอดธรรมชาติให้ออกมาเหมือนจริงมาก ที่สุด เช่น ภาพข่าวเหตุการณ์จริง ภาพข่าวจี้ตัวประกันตาม หน้าหนังสือพิมพ์ ภาพวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องยนต์ เรียกว่า การถ่ายภาพแบบ objective

2. แนวทางการถ่ายภาพที่มุ่งความงามทางศิลปะ และอาจมีการมุ่งหวังประโยชน์ ควบคู่ กันไปด้วยช่างภาพจะต้องสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกของตนเองลง ไปด้วยภาพถ่ายลักษณะนี้จะมีการจัดองค์ประกอบของภาพแสงเงา ความงดงาม มีคุณค่า ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกของช่างภาพไปยังผู้ดู และมีความเป็นศิลปะมากกว่าแนวทางแรกเรียกว่า แนวทางการถ่าย ภาพแบบ subjective

การถ่ายภาพที่ดีควรประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ

1. ภาพถ่ายนั้นต้องถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังผู้ดู ภาพได้ คือ ต้องสามารถสื่อสารในสิ่งที่ต้องการจะสื่อสาร ผู้ดูทราบทันทีว่า เป็นรูปของอะไร มีความชัดเจนเพียงพอ

2. ภาพถ่ายนั้นต้องถ่ายทอดความคิดของช่างภาพ ว่าต้องการสื่ออะไรและสร้างความคิดให้ผู้ชมได้

3. ภาพถ่ายนั้นต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก ให้กับผู้ดู ภาพเกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น ภาพเด็กกำลังวิ่งเล่น ก็สื่อถึงความสดใส ไร้เดียงสา

4. ความเป็นมาของศูนย์การเรียนรู้ “รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”

ความเป็นมา

ในย่านฝั่งธนบุรีมีการสืบทอด และพัฒนาของเล่นพื้นบ้านมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน ในปี พ.ศ. 2530 ได้มีการรวมกลุ่มผู้ทำของเล่นในนามกลุ่มรุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เพื่อทำของเล่นพื้นบ้านในฐานะสื่อการเรียนรู้ที่รื่นเริงสนุกสนานไปเผยแพร่ตามหน่วยงานสถานศึกษาต่างๆเป็นเวลาหลายปี

ความสำคัญ

ในการเล่นของเล่นพื้นบ้าน นอกจากเป็นสื่ออุปกรณ์ที่สร้างความสุขในการเล่นแล้ว ยังเป็นการฝึกทักษะและพัฒนาการของเด็กทั้งร่างกาย จิตใจและอารมณ์ การอนุรักษ์ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษา การรู้แพ้ รู้ชนะ เป็นการศึกษาแบบบูรณาการ ของเล่นยังสร้างความสัมพันธ์ ความเข้าใจระหว่างคนทุกวัยในสังคม

กิจกรรมหลัก

1. นิทรรศการและการแสดงของเล่นพื้นบ้านประเทศไทยและประเทศในกลุ่มอาเซียน
2. กิจกรรมถ่ายทอดการประดิษฐ์ของเล่น
3. กิจกรรมสาธิตการแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน
4. ห้องแสดงหุ่นกระบอกพื้นบ้าน

กิจกรรมต่อเนื่อง

1. บริการกิจกรรมนิทรรศการของเล่นพื้นบ้านนอกสถานที่
2. กิจกรรมอบรมการทำสื่อของเล่น
3. กิจกรรมการแสดงการละเล่นพื้นบ้านอาเซียน

นอกจากความสนุกสนานแล้วของเล่นพื้นบ้านยังซ่อนความรู้พื้นฐานด้านต่างอย่างมากมายอาทิ เช่น

- มีวิทยาศาสตร์ในของเล่นพื้นบ้าน
- มีคณิตศาสตร์ในของเล่นพื้นบ้าน
- มีสังคมในของเล่นพื้นบ้าน
- มีธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในของเล่นพื้นบ้าน
- มีทักษะชีวิตในของเล่นพื้นบ้าน
- มีสุขภาแข็งแรงในของเล่นพื้นบ้าน
- มีภาษาในของเล่นพื้นบ้าน
- มีน้ำใจในของเล่นพื้นบ้าน

- มีอาชีพในของเล่นพื้นบ้าน
- มีธรรมะในของเล่นพื้นบ้าน
- มีความสุขในของเล่นพื้นบ้าน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธันยา นวลละออง (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชั่นสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิด พหุปัญญา ด้วยการประยุกต์เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) บนอุปกรณ์แท็บเล็ต กลุ่ม ตัวอย่างในการวิจัยนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มีวิธีการในการสุ่มตัวอย่างจากกลุ่ม โรงเรียนที่มีการศึกษานำร่องการใช้แท็บเล็ต จำนวน 5 โรงเรียนด้วยวิธีการสุ่มแบบง่าย สำหรับ กระบวนการออกแบบเพื่อผลิตสื่อการสอนที่สอดคล้องกับพหุปัญญา ได้แก่ 1) ความคิดแรกเริ่ม ด้วยการรวบรวมข้อมูลกิจกรรมที่สนับสนุนทักษะภาษาอังกฤษตามทฤษฎีพหุปัญญา 2) การจัด ระเบียบความคิดให้เป็นแบบแผนด้วยการนำข้อมูลมาวิเคราะห์สรุปผล 3) การทดสอบความคิดอย่างเป็นระบบ ด้วยการพัฒนาชิ้นงานต้นแบบและทดสอบเบื้องต้นด้วยการวัดความพึงพอใจในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 415 คนจาก 5 โรงเรียน และ 4) การประเมินผล ด้วย การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาด้วยการวัดผลก่อนและหลังเรียนในนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 จำนวน 62 คน (ธันยา นวลละออง ,2558)

ปณภา ภิรมย์นาค (2557) การศึกษาเรื่อง“การใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนขอนักศึกษา รายวิชา LSC303/LSM211การจัดการขนส่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษา และนำผลการวิจัยไปใช้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานี้ โดยกาหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชา LSC 303/LSM211การจัดการการขนส่งในภาค การศึกษาที่ 2/2555 โดยเก็บข้อมูลทั้งหมด จำนวนทั้งหมด 90 คนตัวแปรในการวิจัยแบ่งเป็ นตัวแปรต้นคือ วิธีการ เรียนการสอนโดยใช้สื่อการสอนเชิงมัลติมีเดียและตัวแปรตามคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นของ นักศึกษา ดำเนินการใช้การรวบรวมข้อมูลก่อนสอนด้วยวิธีทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน และ วัดความพึงพอใจในการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ สถิติพื้นฐาน ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนกบหลังเรียน t-test ผลการวิจัยพบว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักศึกษา มีเฉลี่ยเท่ากบ 81.50 ของคะแนนเต็ม 20คะแนน มีผลคะแนนที่เพิ่มขึ้น 7.12 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ มาก ความพึงพอใจในการใช้สื่อการของ

นักศึกษา มีค่าเฉลี่ยในระดับมาก(X= 4.28) คำสำคัญ: สื่อการสอน เชิงมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาการสอนโดยใช้ สื่อการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟภาพศิลป์ (Graphic Art), เสียง, ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดีทัศน์ เป็นต้น (ปณภา ภิรมย์นาค, 2557)

6. สรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เป้าหมายที่ตั้งไว้ได้บรรลุผล ข้าพเจ้าต้องการศึกษาความต้องการของสื่อเพื่อการเรียนรู้ใน กิจกรรม การเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิด องค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์จากผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน มาจัดเป็น องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ เป็น ตัวกลางในการถ่ายทอด ทักษะ และประสบการณ์จากผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน ไปสู่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้นั้นเป็นวิธีหนึ่งที่จะได้ทราบถึง ความรู้สึกของผู้เรียน และรับทราบถึงผลการประเมินความต้องการเพื่อนำมาปรับปรุงสื่อ เพื่อการ เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อเพื่อการรู้

ก่อนที่จะดำเนินการวิจัยการศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา จำเป็นที่ผู้วิจัยต้องศึกษาเกี่ยวกับสื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและวางแผนพัฒนา ซึ่งในขอบเขตของงานวิจัยผู้วิจัยจะใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการคือ

1. สัมภาษณ์ความต้องการเบื้องต้นของศูนย์การเรียนรู้ “รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”
2. ผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง “ขลุ่ยเสียงนก”
3. ทดสอบความพึงพอใจก่อนการใช้สื่อ (Pre-Test)
4. บรรยายสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น
5. ทดสอบความพึงพอใจหลังจากการใช้สื่อ (Post-Test)
6. แจกแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ครอบคลุมประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยประชากรเป็น นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 30 คน เพื่อสำรวจระดับความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้ “รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนาก่อนและหลังใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 30 คน

ภาพที่ 2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์ ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ จำนวน 2 ตอน รวม 14 ข้อ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ และสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ 1 ชุด เพื่อสอบถามกับนักเรียน 2 ครั้ง คือก่อนการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ และหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้และสำรวจโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ 1 ชุด หลังการใช้สื่อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากประชากรคือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน

ภาพที่ 3 ทดลองใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการคำนวณหาค่าสถิติใช้สูตร ดังนี้

1. แจกแจงความถี่
2. ค่ามัชฌิมาเลขคณิต ใช้สูตร (ประคอง กรรณสูตร, 2528 : 66)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma fx}{N}$$

$\bar{x}$ หมายถึง ค่าเฉลี่ยน้ำหนักคำตอบของกลุ่มประชากร

fx หมายถึง ผลรวมความถี่ของคะแนน

N หมายถึง จำนวนผู้ตอบทั้งหมด

3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร (ประคอง กรรณสูตร, 2528 : 67)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sqrt{\Sigma f x^2}}{N} - \frac{(\Sigma fx)^2}{N}}$$

S.D หมายถึง ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

Σfx^2 หมายถึง ผลบวกของผลคูณระหว่างคะแนนกำลังสองกับความถี่

Σfx หมายถึง ผลบวกของผลคูณระหว่างคะแนนกับความถี่

N หมายถึง จำนวนผู้ตอบทั้งหมด

4. ค่าร้อยละ ใช้สูตร (ประคอง กรรณสูตร, 2528 : 60)

$$\text{ร้อยละของข้อใด} = \frac{\text{ความถี่ของข้อนั้น}}{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}} \times 100$$

ส่วนเกณฑ์การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.00 – 4.99 หมายถึง มีค่าระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.00 – 3.99 หมายถึง มีค่าระดับความพึงพอใจ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.00 – 2.99 หมายถึง มีค่าระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.99 หมายถึง มีค่าระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด

บทที่ 4
ผลวิเคราะห์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา และศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนเมื่อใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยมาปรับปรุงและพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้ จึงมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก
2. สร้างแบบสัมภาษณ์ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้และประเมินความพึงพอใจ
   - ทดสอบความพึงพอใจก่อนการใช้สื่อ (Pre-Test)
   - ใช้สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น
   - ทดสอบความพึงพอใจหลังจากการใช้สื่อ (Post-Test)
   - ประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้
3. สรุป

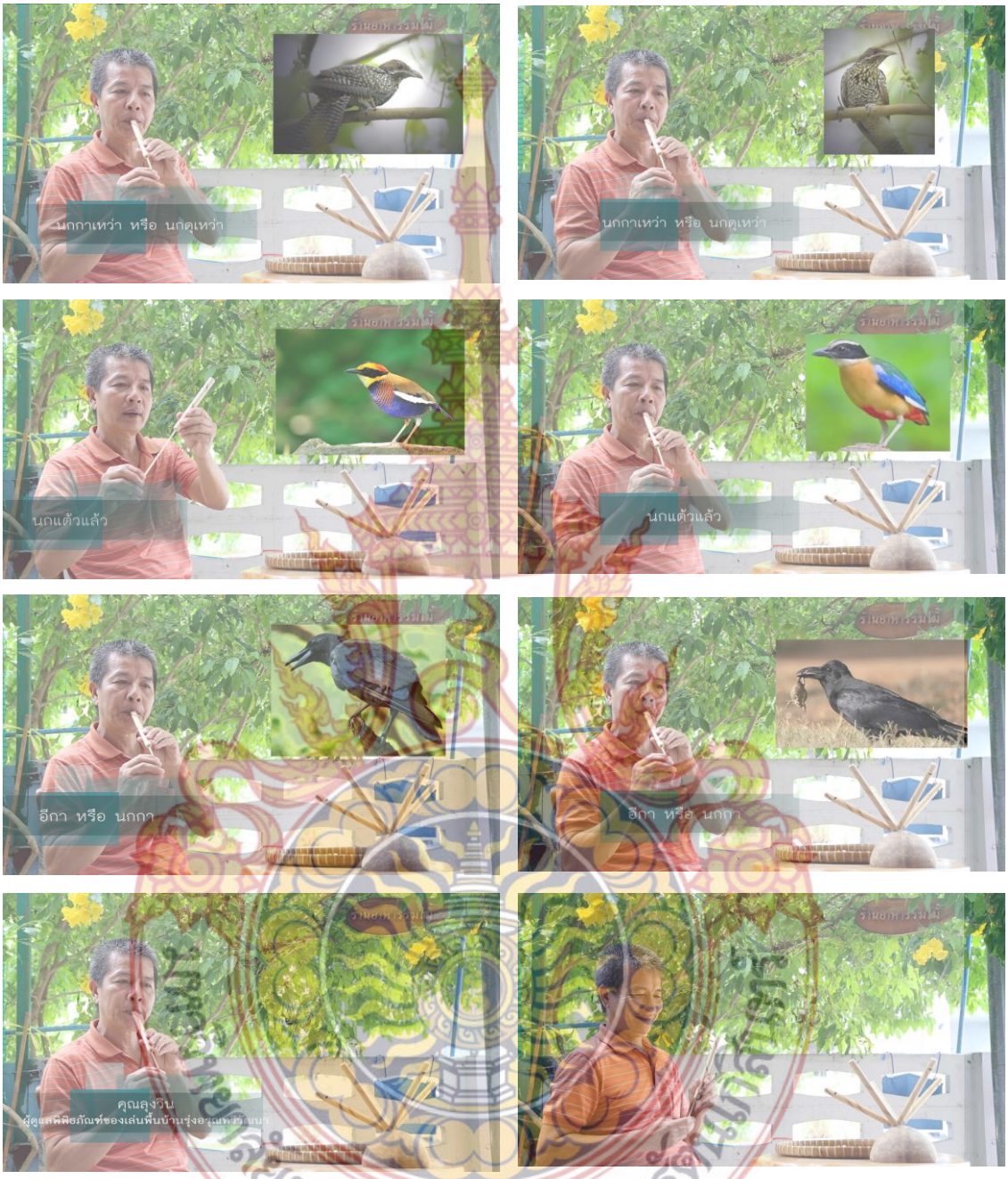
1. สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก

ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”

สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก

ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”

สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก(ต่อ)

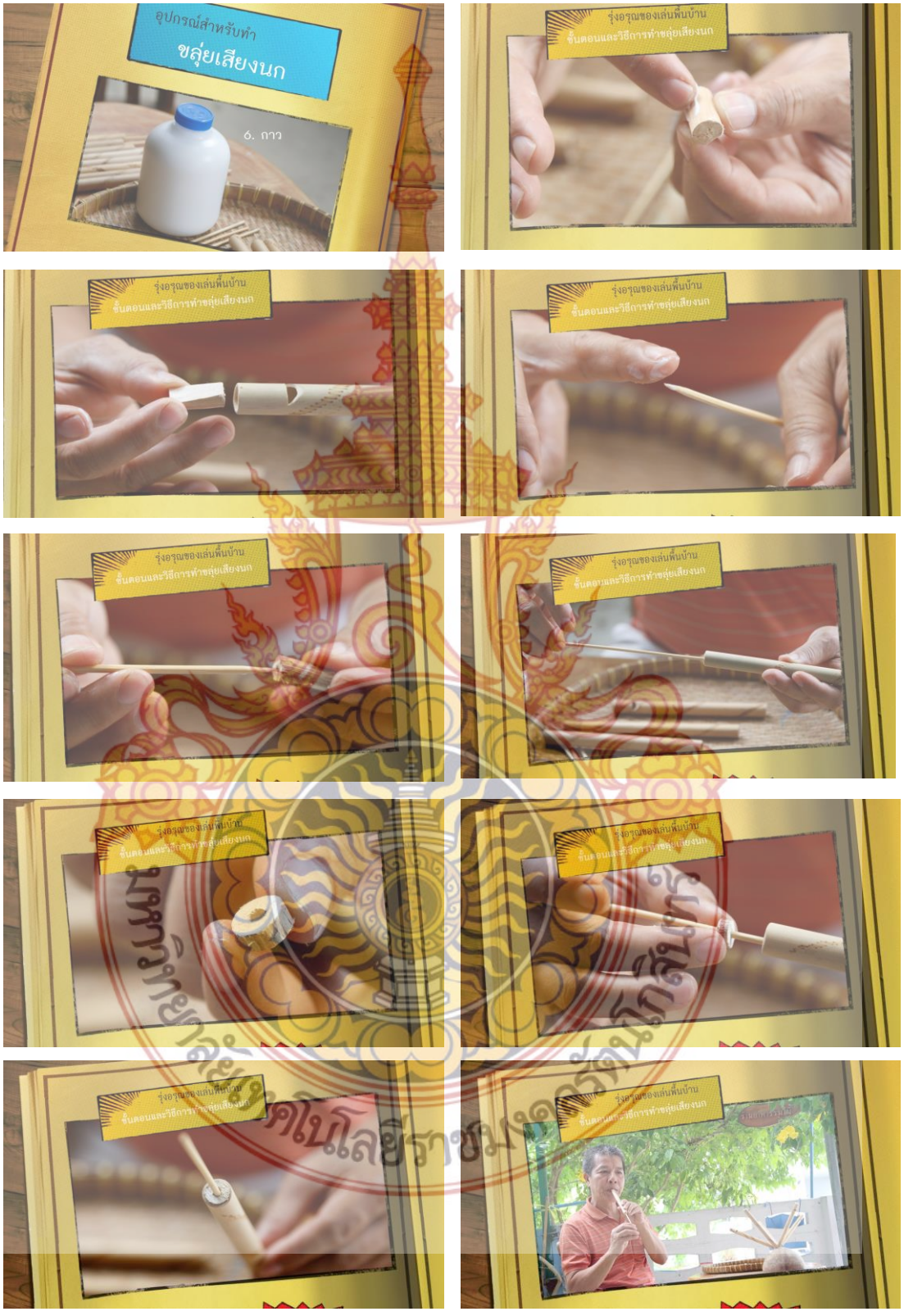


ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การเป่าขลุ่ย“ขลุ่ยเสียงนก”

สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน วิธีการทำ “ขลุ่ยเสียงนก”

ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิธีการเป่า“ขลุ่ยเสียงนก”

สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน วิธีการทำ “ขลุ่ยเสียงนก”(ต่อ)



ภาพที่ 8 ตัวอย่างภาพ VDO สื่อเพื่อการเรียนรู้ วิธีการเป่า“ขลุ่ยเสียงนก”

2. สร้างแบบสัมภาษณ์ความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้และประเมินความพึงพอใจ

แบบสัมภาษณ์ความต้องการของสื่อเพื่อการเรียนรู้ สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความต้องการของสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เป็นจุดมุ่งหมายหนึ่งในด้านการพัฒนา สื่อเพื่อการเรียนรู้ ให้กับศูนย์การเรียนรู้เพื่อให้ผู้ที่ต้องการที่จะศึกษาเข้าถึงของเล่นได้อย่างหลากหลายโดยการใช้สื่อในการนำเสนอ จากการวัดความรู้ก่อนและหลังใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้และเพื่อระบุความรอบรู้ของผู้เรียนในเชิงพฤติกรรม

แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นประเภทของข้อสอบเพื่อกระตุ้นการตอบสนองเพื่อให้นักศึกษาตอบเองเป็นข้อสอบแบบอัตนัยหรือแบบเติมคำให้สมบูรณ์เกี่ยวข้องกับความเข้าใจ ความชัดเจนในการอธิบาย โดยผู้วิจัยได้นำเนื้อหาด้านขั้นตอนวิธีการทำ “ขลุ่ยเสียงนก” สร้างแบบทดสอบแบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ คะแนนทั้งหมด 20 คะแนน โดยมีข้อคำถามดังนี้

1. ขลุ่ย เสียงนกมีต้นกำเนิดมาจากประเทศใด
2. ขลุ่ยเสียงนก สามารถทำเป็นเสียงนกได้ กี่ชนิด อะไรบ้าง
3. อุปกรณ์ในการทำขลุ่ยเสียงนก มีทั้งหมดกี่อย่าง อะไรบ้าง
4. จากภาพที่ปรากฏ เป็นอุปกรณ์ชนิดใจ ทำหน้าที่อะไร

5. วิธีการเป่าให้ได้เสียงลูกเจี๊ยบ หรือนกกระจิบ มีขั้นตอนวิธีการเป่าอย่างไรจงอธิบาย
6. ให้นักเรียนอธิบายขั้นตอนวิธีการทำการทำขลุ่ยเสียงนก พร้อมวาดภาพประกอบ
7. ให้นักเรียนเป่าขลุ่ยเสียงนก โดยเรียนแบบจากสื่อเพื่อการเรียนรู้ มาอย่างน้อย 3 ชนิด โดยการอธิบายวิธีการเป่า
8. ถ้านักเรียนต้องเป่าขลุ่ยเสียงนก เป็นเสียงของ อีกาหรือนกกา นักเรียนจะมีวิธีการเป่าอย่างไรพร้อมอธิบาย

9. จากภาพนี่คืออุปกรณ์ที่เรียกว่าอะไร ทำหน้าที่อะไรในขลุ่ยเสียงนกพร้อมอธิบาย

10. จากภาพเป็นขั้นตอนการประกอบขลุ่ยเสียงนกโดยมีอุปกรณ์อะไรบ้าง พร้อมอธิบาย

ตารางที่ 1 การทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อน – หลัง การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้แจกแจงความถี่ของคะแนนและร้อยละ

ก่อนการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้				หลังใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้			
คะแนน	**รอยความถี่**	**ความถี่**	**ร้อยละ**	**คะแนน**	**รอยความถี่**	**ความถี่**	**ร้อยละ**
16-20		0	0	16-20	𝍸 𝍸 𝍸	24	80.00
11-15		0	0	11-15	𝍸	6	20.00
6-10	𝍸	8	26.66	6-10			
0-5	𝍸 𝍸 𝍸	22	73.33	0-5			

จากตารางที่ 1 การทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อน-หลัง การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ สอนโดยแบ่งช่วงห่างของคะแนนแต่ละช่วง 5 คะแนน ในคะแนนทั้งหมด 20 คะแนน การทดสอบความรู้ของนักศึกษาก่อนการใช้สื่อการสอนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ความรู้อยู่ในช่วงคะแนน 0 – 5 จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 และช่วงคะแนน 6-10 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66 เมื่อผู้วิจัยได้ใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้โดยการเปิดสื่อพร้อมบรรยายและ

ทดสอบความรู้อีกครั้งหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ พบว่านักเรียนเข้าใจเพิ่มมากขึ้นเมื่อดูจากช่วงคะแนน 11-15 มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และช่วงคะแนน 16-20 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80

ข้อมูลสถานภาพของผู้ทดสอบและตอบแบบประเมินความพึงพอใจเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน เพศชาย 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้

ข้อที่	รายการ	$\overline{X}$	S.D.
1	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.7	0.48
2	การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย	3.3	0.47
3	ความเหมาะสมของเนื้อหา	3.4	0.50
4	ความน่าสนใจในการนำเสนอ	3.5	0.51
5	ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับสื่อเพื่อการเรียนรู้	3.8	0.43
ข้อที่	**รายการ**	$\overline{X}$	**S.D.**
6	สื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์	3.5	0.51
7	อุปกรณ์การใช้สื่อมีความเหมาะสม	3.3	0.64
8	ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ	3.3	0.48
9	หลังการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น	3.5	0.57
10	มีกิจกรรมฝึกทักษะหลังการเรียนรู้	3.5	0.51
	รวม	3.5	0.51

จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ผลปรากฏว่ามีความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่วางไว้ในระดับมากทุกข้อ โดยเฉพาะข้อความสอดคล้องของแบบทดสอบกับบทเรียน อยู่ในระดับมากกว่าทุกข้อโดยมีค่าเฉลี่ย 3.8 และรองลงมา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 3.7 และสำหรับข้อที่ได้ค่าเฉลี่ย 3.5 เท่ากัน คือ ความน่าสนใจในการนำเสนอ สื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ หลังการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และมีกิจกรรมฝึกทักษะหลังการเรียนรู้

3. สรุป

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการสื่อเพื่อการเรียนรู้ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเมื่อใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน สถานะเป็นเพศชาย 18 คน คิดเป็น ร้อยละ 60 และเพศหญิง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 สำหรับการทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อน-หลัง การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้พบว่า ก่อนการใช้สื่อการสอนนักศึกษามีประสบการณ์ความรู้อยู่ในช่วงคะแนนค่อนข้างต่ำ คือช่วงคะแนน 0-5 จำนวน 22 คน และเมื่อผู้วิจัยได้ใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ การสอนบรรยาย หลังจากนั้นได้ทดสอบอีกครั้งพบว่า นักศึกษาเข้าใจในเนื้อหาความรู้มากขึ้นเมื่อดูจากช่วงคะแนนที่ได้ คือช่วง 11-15 มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และช่วงคะแนน 16-20 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 สำหรับผลการประเมินความพึงพอใจหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ภาพรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อตามเกณฑ์ที่วางไว้

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาความต้องการ "สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน" เขตทวีวัฒนา สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุป อภิปรายผลการวิจัย

โครงการนี้มีขอบเขตการวิจัยศึกษาจัดทำสื่อเพื่อการเรียนรู้ ของเล่นพื้นบ้าน เรื่องขลุ่ยเสียงนก สร้างแบบทดสอบความรู้และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจากการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้

ประชากรที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบ ความรู้ก่อน-หลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจจากการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง

1. สร้างสื่อเพื่อการเรียนรู้ของเล่นพื้นบ้าน เรื่อง ขลุ่ยเสียงนก บรรยายภาพลำดับขั้นตอน โดยสร้างเป็นสื่อ VDO ภาพเคลื่อนไหวและภาพนิ่ง เพื่อให้นักเรียนได้รับชมและรับฟังเสียง
2. สร้างแบบทดสอบและแบบประเมินความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักเรียน โดยการทดสอบความรู้ก่อน-หลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ สถานภาพผู้ทำแบบทดสอบและประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์ จำนวน 30 คน เป็นเพศชาย 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40

การทดสอบวัดผลความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาก่อน-หลัง การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้สอนโดยแบ่งช่วงห่างของคะแนนแต่ละช่วง 5 คะแนน ในคะแนนทั้งหมด 20 คะแนน การทดสอบความรู้ของนักศึกษาก่อนการใช้สื่อการสอนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ความรู้อยู่ในช่วงคะแนน 0 – 5 จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 และช่วงคะแนน 6-10 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.66 เมื่อผู้วิจัยได้ใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้โดยการเปิดสื่อพร้อมบรรยายและทดสอบความรู้อีกครั้งหลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ พบว่านักเรียนเข้าใจเพิ่มมากขึ้นเมื่อดูจากช่วงคะแนน 11-15 มีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และช่วงคะแนน 16-20 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80

3. ผลการประเมินความพึงพอใจ

หลังการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ได้ให้ผลปรากฏว่ามีความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่วางไว้ในระดับมากทุกข้อ โดยเฉพาะข้อความสอดคล้องของแบบทดสอบกับบทเรียน อยู่ในระดับมากกว่าทุกข้อโดยมีค่าเฉลี่ย 3.8 และรองลงมา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 3.7 และสำหรับข้อที่ได้ค่าเฉลี่ย 3.5 เท่ากัน คือ ความน่าสนใจในการนำเสนอ สื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ หลังการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น และมีกิจกรรมฝึกทักษะหลังการเรียนรู้

ลักษณะของสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น จากกระบวนการขั้นตอนการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ ความน่าสนใจ การติดตามเข้าใจง่าย และสามารถรวมยอดองค์ความรู้ในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านและวิธีการเป่า ขลุ่ยเสียงนก รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์และต่อเนื่องได้

ข้อเสนอแนะ

นักเรียนมีความคิดเห็นว่า การใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้เป็นความพยายามจัดการเรียนการสอนที่ดี ควรจะมีการดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ . (2547).**ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาสื่อสารมวลชน** . กรุงเทพมหานคร: บริษัทแบรนด์เอจ จำกัด.

กนกรัตน์ ยศไกร.(2551). **การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

กฤษณา ศักดิ์ศรี. (2534). **องคการกับมนุษยสัมพันธ.**กรุงเทพฯ : อักษรวิทยา.

จิตติมา พุทธเจริญ.(2553). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจจากรูปแบบเว็บเพจที่มีการนำเสนอต่างกัน**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บวร งามศิริอุดม และคณะ. (2544). ของเลนพื้นบานภาคกลางเพื่อการพัฒนาเด็ก.กรุงเทพฯ: บริษัท สยามเจริญพาณิชย (กรุงเทพ) จำกัด

ประคอง กรรณสูตร. (2528). **สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์หนังสือ ดร.ศรีสง่า จำกัด.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **ความพึงพอใจในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (หน้า 775)**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์.

ศาสตราจารย์ ดร.อุทุมพร (ทองอุไทย) จามรมาน. (ม.ป.พ.). **การวัดและประเมินการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2 ห้างหุ้นส่วนจำกัด พันนี่พับลิชชิ่ง.

งานวิจัย

ธันยา นวลลออง.(2558). **ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาจากการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ในอุปกรณ์แท็บเล็ตซึ่งมีพื้นฐานจากพหุปัญญาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.** มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ปณภา ภิรมย์นาคล.(2557). **การใช้สื่อการสอน เชิงมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่ มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชา LSC303/LSM211 การจัดการขนส่ง สาขาวิชาการจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.** มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ภาษาอังกฤษ

Alderfer, Clayton P. (1969, April). **An Empirical Test of a New Theory of Human Needs. Organization Behavior and Human Performance**. pp.124.

Graw and Deci.(1977). Deci,E.L.,Methods for the study of behavior in organization, In Gilmer, B.V.H and Deci,E.L.(eds.) **Industrial and Organizational Psychology,** McGraw-Hill Book Co., NewYork, pp.49.

Dale, Edgar. (1969). **Audio-Visual Methods in Teaching**. 3 Ed. New York: The Dryden Press Holt, Rineheart and Winston. Inc.

อินเตอร์เน็ท

ความหมายของสื่อการสอน เข้าได้จาก. **sayan 201. Blogspot.com**. สืบค้นเมื่อ 4 พ.ค.2559

การถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร. **http://www.prc.ac.th/newart/webart/art_meaning.html.** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 พ.ค.2559

ประวัติของเล่นพื้นบ้าน. **https://www.gotoknow.org/posts/107588**. วันที่สืบค้น 4 พ.ค. 2558

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

- แบบทดสอบความรู้
- แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบทดสอบความรู้

ชื่อ-นามสกุล .....ชั้นปีที่.....เลขที่.....

อาจารย์ผู้สอน นางสาวธัญญ์ชลิตา สิทธิ์ภูรินท์กุล

คำสั่ง ให้นักศึกษาเขียนอธิบายให้ถูกต้อง

1. ขลุ่ยเสียงนกมีต้นกำเนิดมาจากประเทศใด

.....

2. ขลุ่ยเสียงนก สามารถทำเป็นเสียงนกได้ กี่ชนิด อะไรบ้าง

.....

.....

3. อุปกรณ์ในการทำขลุ่ยเสียงนก มีทั้งหมดกี่อย่าง อะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

4. จากภาพที่ปรากฏ เป็นอุปกรณ์ชนิดใจ ทำหน้าที่อะไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. วิธีการเป่าให้ได้เสียงลูกเจี๊ยบ หรือนกกระจิบ มีขั้นตอนวิธีการเป่าอย่างไรจงอธิบาย

.....

.....

.....

.....

5. ให้นักเรียนอธิบายขั้นตอนวิธีการทำการทำขลุ่ยเสียงนก ตามลำดับขั้นที่ถูกต้อง

.....

.....

.....

.....

.....

6. ให้นักเรียนเป่าขลุ่ยเสียงนก โดยเรียนแบบจากสื่อเพื่อการเรียนรู้ มาอย่างน้อย 3 ชนิด โดยการอธิบายวิธีการเป่า

.....

.....

.....

.....

8. ถ้านักเรียนต้องเป่าขลุ่ยเสียงนก เป็นเสียงของ อีกาหรือนกกา นักเรียนจะมีวิธีการเป่าอย่างไรพร้อมอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

9. จากภาพนี้คืออุปกรณ์ที่เรียกว่าอะไร ทำหน้าที่อะไรในขลุ่ยเสียงนกพร้อมอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

10. จากภาพเป็นขั้นตอนการประกอบขลุ่ยเสียงนกโดยมีอุปกรณ์อะไรบ้าง พร้อมอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ของ
“ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนา

ผู้เข้าเข้าร่วมกิจกรรม ○ นักเรียน/นักศึกษา ○อาจารย์ ○บุคลากร ○ประชาชนทั่วไป

กิจกรรมที่ได้รับ เรื่อง.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (กรุณาทำเครื่องหมาย ✓หน้าข้อความต่อไปนี้)

1.เพศ ○ ชาย ○ หญิง

2.อายุ ○ 7-12ปี ○ 13-18 ปี ○ 19-24 ปี ○ 25-30 ปี ○ 31 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
(กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด)

ประเด็นวัดความต้องการ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
2. การเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย					
3. ความเหมาะสมของเนื้อหา					
4. ความน่าสนใจในการนำเสนอ					
5. ความสอดคล้องของแบบทดสอบกับบทเรียน					
6. สื่อสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์					
7. อุปกรณ์การใช้สื่อมีความเหมาะสม					
8. ความน่าสนใจของเทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ					
9. หลังการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น					
10. มีกิจกรรมฝึกทักษะหลังการเรียนรู้					
โดยภาพรวมทั้งหมดท่านมีความต้องการอยู่ในระดับใด					

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

✲ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ/อุปกรณ์ของศูนย์การเรียนรู้ และ/หรือปัญหาที่ต้องการให้มีการแก้ไขปรับปรุง

.....

.....

✲ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

ภาคผนวก ข

- ภาพบรรยากาศการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ภายในห้องกิจกรรมการเรียนรู้ โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์
- ภาพบรรยากาศการฝึกประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน “ขลุ่ยเสียงนก”โดยการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ได้สร้างขึ้นนำมาทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

ภาพบรรยากาศการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ภายในห้องกิจกรรมการเรียนรู้
โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

ภาพบรรยากาศการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ภายในห้องกิจกรรมการเรียนรู้

โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

ภาพบรรยากาศการฝึกประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน “ขลุ่ยเสียงนก”โดยการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ได้สร้างขึ้นนำมาทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

ภาพบรรยากาศการฝึกประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน “ขลุ่ยเสียงนก”โดยการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้ที่ได้
สร้างขึ้นนำมาทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนคลองมหาสวัสดิ์

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นางสาวธัญญ์ชลิตา สิทธิ์ภูรินท์กุล

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์พนักงานมหาวิทยาลัย 1.3

3. หน่วยงานที่ติดต่อ สาขาศิลปะการถ่ายภาพ วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
86 ถ.ตรีเพชร วังบูรพาภิรมย์ พระนคร กรุงเทพฯ 10200

หมายเลขโทรศัพท์ที่ทำงาน 02-6237079 ต่อ 6602

โทรศัพท์มือถือส่วนตัว 092-2264539

โทรสาร 02-2257631

E-mail Thunchalita.s@gmail.com

4. ประวัติการศึกษา **ปริญญาโท**
เทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ปริญญาตรี
เทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
สาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ

6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย

- โครงการวิจัย เรื่อง ความพึงพอใจของผู้เรียนในการใช้สื่อการสอน วิชาเทคโนโลยีทางการถ่ายภาพ สาขาวิชาศิลปะการถ่ายภาพ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- โครงการวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนเพื่องานศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาศิลปกรรม สายศิลปประยุกต์
- โครงการวิจัย การศึกษาความต้องการ “สื่อเพื่อการเรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน”เขตทวีวัฒนา