**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

หลักสูตรแกนกลางสถานศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุงปีการศึกษา 2557 ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดคุณภาพของผู้เรียน เน้นการสอนผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยเหตุนี้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และจัดทำเป็นสาระการเรียนรู้มาตรฐานวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี โดยกำหนดคุณภาพของผู้เรียนในแต่ละช่วงชั้นไว้อย่างชัดเจนตามโครงสร้างของหลักสูตร (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2558)

ปัญหาสำคัญในการจัดการเรียนการสอนในวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การทำคุ๊กกี้เบื้องต้น คือ การขาดแคลนสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนทักษะการฝึกปฏิบัติในเนื้อหาในรายวิชาต่างๆ (กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี, 2558)

การเรียนรู้ยูบิควิตัส (Ubiquitous Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แบบพกพาที่มีการสื่อสารแบบไร้สายเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยการเรียนการสอนนั้นจะต้องตระหนักถึงบริบทของผู้เรียนเป็นสำคัญ (S. Yahya, E. Ahmad, and K. Jalil, 2010) ซึ่งการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ u-Learning เรียกว่า Ubiquitous Learning Environment (ULE) เป็นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกหนทุกแห่ง การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นทุกเวลา โดยมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์แบบพกพาเป็นเครื่องมืออานวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบยูบิควิตัส ประกอบด้วย 4 ส่วนคือ 1) อุปกรณ์เคลื่อนที่ 2) การสื่อสารแบบไร้สาย 3) ระบบการจัดการเรียนรู้แบบยูบิควิตัส และ 4) การตรวจจับบริบทการเรียนรู้ (V. Jones and J. H. Jo, 2004) การจัดการเรียนรู้ โดยนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการจัดกิจกรรมต่างๆ ในการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นสำคัญได้นั้น ผู้เรียนได้ใช้ ทักษะและประสบการณ์ของตนเองในการค้นคว้าหาข้อมูล จากแหล่งความรู้ เกิดความสงสัยและใฝ่เรียนรู้ สามารถตัดสินใจ และเสริมสร้างความมั่นใจให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความรู้ความชำนาญในเรื่องที่ต้องการหาคาตอบและแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ (มหาชาติ อินทโชติ และ สาโรช โศภีรักข์, 2558)

จากประโยชน์ของระบบ u-Learning และปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การพับใบตอง ดังกล่าว เป็นแนวทางให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาระบบ U-Learning วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร สำหรับนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เพื่อที่จะได้นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ตลอดจนเป็นแนวทางให้ครูจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

**1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร สารมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร

**1.3 ขอบเขตการวิจัย**

**1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา แขวงวชิระ เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 3 ห้องเรียน รวมนักเรียน 150 คน และทำการสุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย จำนวน 70 คน

**1.3.2 ตัวแปรที่ทำการศึกษา**

ตัวแปรต้น คือ การสอนด้วยบทเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การถนอมอาหาร

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจเรียนต่อการเรียน

**1.3.3 เนื้อหา**

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ วิชาการงานอาชีพและเทคโนดลยี 1

**1.4 สมมติฐานของการศึกษา**

1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3) ความพึงพอใจเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร อยู่ในระดับดี

**1.5 กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย**

ตัวแปรต้น ตัวแปรตาม

บทเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ความพึงพอใจต้อการจัดการเรียนฯ เรื่อง การถนอมอาหาร

**1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1 ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย วิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การถนอมอาหาร

2 เป็นนำไปเป็นสื่อการสอนให้กับโรงเรียนพี่โรงเรียนน้องของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งเป็นโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี