

วทศ 117883



การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้
สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4




จักรพงศ์ วงษ์จันทร์แดง
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

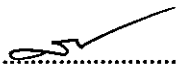
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2558


ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

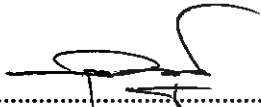
คณะกรรมการสอบได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวรรณ อุบลเลิศ) (ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สมปอง ศรีกัลยา) (ผู้ทรงคุณวุฒิ)



..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พรรณวิไล ชมชิด) (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิต บุญทองเถิง) (อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม)

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวาท ทองบุ)
คณบดีคณะครุศาสตร์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนิท ตีเมืองซ้าย)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน...21...พ.ค. 2559...ศ.

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.44/88.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีค่าเท่ากับ 0.7063 คิดเป็นร้อยละ 70.63
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.53)

TITLE : The Development of Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) Techniques on the topic “The Kingdom of Sukhothai” , Social Studies, Religions and Culture Strand, Pratomsuksa 4.

AUTHOR : Jakapong Wongjandang **DEGREE :** M.Ed. (Curriculum and Instruction)

ADVISORS : Dr. Panwilai Chomchid Major Advisor

Asst. Prof. Dr.Pusit Bunthongtherng Co- Advisor

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY, 2015

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop the Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai”, Prathomsuksa4 with an efficiency value of 80/80, 2) to study the efficiency index of the Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) techniques on the topic “The Kingdom of Sukhothai”, 3) to compare the pre and post learning achievement by learning with Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai” for Prathomsuksa 4 and 4) to study the student satisfaction to learning with Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai”. The subjects were 18 Prathomsuksa4 students of Pochun School in Roi-Et Primary Education Service Area Office3 in semester 1 of 2015 academic year. The research tools were: 1) 12 lesson plans with Student Teams Achievement Divisions (STAD) Technique, 2) 3 books of Cartoons Programmed Lesson, 3) 20-items achievement test with 4 alternatives, the discrimination value was 0.23-0.93, the reliability was 0.94 and 4) 15-items questionnaire of satisfaction on the Cartoons Programmed Lesson. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation and hypothesis test by using the value of t-test (Dependent sample).

The results were as follows:

1. The efficiency value of Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai” Social studies, Religions and Culture Strand, Prathomsuksa4 was 89.44/88.33 which was higher than the required criteria.

2. The efficiency index of Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai” was 07063 or 70.63%.

3. The post learning achievement of Prathomsuksa4 students who learned with the Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai” was significantly higher than pre learning at the level of .05.

4. The satisfaction of Prathomsuksa4 students to the Cartoons Programmed Lesson with Student Teams Achievement Divisions (STAD) technique on the topic “The Kingdom of Sukhothai”, Social studies, Religions and Culture Department was at highest level. ($\bar{x}=4.59$, S.D. = 0.53)

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี โดยได้รับความกรุณาจาก อาจารย์ ดร.พรณวิไล ชมชิด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูษิต บุญทองเถิง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ธีรชัย บุญมาธรรม ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.สมปอง ศรีกัลยา กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และตรวจแก้ไขในการดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัย จึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ นายมีชัย เถาว์ชาติ นางชุมพร เนตรคุณ นายสนั่น นนทมาตย์ นางสาวจรรววรรณ มุ่งวิเศษ และ นางวิรพันธ์ นิลโสม ที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือ และ ให้คำแนะนำใน การทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านโพธิ์ชั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ด เขต 3 คณะครูทุกท่านและนักเรียนทุกคน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และ ให้คำแนะนำในหลาย ๆ ด้านจนวิทยานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามทุกท่าน ที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนความรู้และให้คำแนะนำด้วยดีเสมอมา

เหนือสิ่งอื่นใด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ผู้ให้กำเนิดที่ให้ความรักความอบอุ่น คอยห่วงใยเป็นกำลังใจ ให้คำปรึกษา สนับสนุนทุนทรัพย์ในการเรียนและการทำวิจัย ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านไว้ ณ ที่นี้ด้วย

จักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง

สารบัญ

| หัวข้อ | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อ | ข |
| ABSTRACT | ง |
| กิตติกรรมประกาศ | ฉ |
| สารบัญ | ช |
| สารบัญตาราง | ฅ |
| สารบัญแผนภาพ | ญ |
| สารบัญตารางภาคผนวก | ฎ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ภูมิหลัง | 1 |
| คำถามการวิจัย | 5 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 5 |
| ขอบเขตการวิจัย | 6 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ | 7 |
| ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย | 9 |
| บทที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 | 10 |
| กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม | 14 |
| แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป | 17 |
| บทเรียนสำเร็จรูป | 20 |
| หลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป | 31 |
| ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป | 39 |
| บทเรียนประกอบภาพการ์ตูน | 42 |
| การเรียนรู้แบบร่วมมือ | 47 |
| แผนการจัดการเรียนรู้ | 54 |
| ดัชนีประสิทธิผล | 62 |
| ความพึงพอใจ | 63 |

| หัวข้อ | หน้า |
|---|------|
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 68 |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย | 73 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย | 74 |
| กลุ่มเป้าหมาย | 74 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 75 |
| การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 75 |
| แบบแผนการวิจัย | 83 |
| วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล | 84 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 85 |
| สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล | 85 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 91 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล | 91 |
| ลำดับขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล | 92 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 92 |
| บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ | 96 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย | 96 |
| สรุปผล | 97 |
| อภิปรายผล | 97 |
| ข้อเสนอแนะ | 101 |
| บรรณานุกรม | 103 |
| ภาคผนวก ก ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 111 |
| ภาคผนวก ข การหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย | 166 |
| ภาคผนวก ค หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ หนังสือขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือ และหนังสือขออนุญาตเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย | 183 |
| ประวัติผู้วิจัย | 191 |

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

| | | |
|----|---|----|
| 1 | แสดงสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 14 |
| 2 | การแสดงการจัดกลุ่มนักเรียน | 52 |
| 3 | กำหนดการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 76 |
| 4 | แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่อง ตัวชี้วัด และจำนวนชั่วโมง | 79 |
| 5 | วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน | 81 |
| 6 | แบบแผนการทดลอง | 84 |
| 7 | ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 92 |
| 8 | ดัชนีประสิทธิผลของของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบ ภาพการ์ตูน | 93 |
| 9 | เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้บทเรียน สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 94 |
| 10 | ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียน สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย | 95 |

สารบัญแผนภาพ

| แผนภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 1 แผนผังบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง | 24 |
| 2 แผนผังบทเรียนสำเร็จรูปแบบแตกกิ่งหรือแบบสาขา | 26 |
| 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป | 27 |
| 4 แบบการเรียนรู้ของสกินเนอร์ | 28 |
| 5 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ | 61 |
| 6 การใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อ | 65 |



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

สารบัญตารางภาคผนวก

| ตารางภาคผนวกที่ | หน้า |
|--|------|
| 1 แสดงความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ของ แบบทดสอบ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 172 |
| 2 ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ... | 173 |
| 3 การหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับแบบโลเวท (อิงเกณฑ์) เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ข้อสอบมี 20 ข้อ เกณฑ์ 20 คะแนน | 174 |
| 4 ประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 176 |
| 5 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง อาณาจักร สุโขทัยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 177 |
| 6 ค่าเฉลี่ยผลการประเมินบทเรียนสำเร็จรูปประภาพรณ์คุณ เรื่อง อาณาจักร สุโขทัยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 179 |
| 7 ผลการทดลองหาประสิทธิภาพ ของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนโดย การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 | 181 |
| 8 ผลการทดลองหาประสิทธิภาพ ของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนโดย การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 | 182 |

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษาในปัจจุบันและในอนาคตเป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาคุณภาพชีวิต และสามารถทำประโยชน์ให้กับสังคมตามบทบาทและหน้าที่ของตนในฐานะพลเมืองดี ตามระบอบการปกครองประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข โดยให้ผู้เรียนได้พัฒนาเชาวน์ปัญญา มีความรู้และทักษะเฉพาะด้านตามศักยภาพ เห็นช่องทางในการประกอบอาชีพ ร่วมพัฒนาสังคมด้วยแนวทางและวิธีการใหม่ๆ และบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม โดยเป้าหมายของการจัดการศึกษาอยู่ที่การพัฒนาคนไทย ทุกคนให้เป็น “คนเก่ง คนดี และมีความสุข” โดยมีการพัฒนาที่เหมาะสมช่วงวัย พัฒนาค้นตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ตรงตามความต้องการ ทั้งในด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และทักษะ คุณธรรม จิตสำนึกที่พึงประสงค์ อยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับจุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญามีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 5)

การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับ

ใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 114)

การจัดการศึกษาให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ต้องใช้กระบวนการทัศน์ใหม่ โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการควบคุมและให้ความรู้แก่นักเรียน มาเป็นผู้สนับสนุนส่งเสริม เอื้ออำนวย กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติ และจากการจัดกระบวนการเรียนการสอนของครูที่ต้องเปลี่ยนแปลงไป เน้นการจัดการเรียนการสอนตามสภาพจริง ให้สอดคล้องกับธรรมชาติ ของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งจะมีรูปแบบและลีลาการเรียนรู้แตกต่างกัน นอกจากนี้การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ต้องดำเนินการตามมาตรา 24 ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความสามารถของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และจัดการเรียนการสอน โดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่าง ได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 : 12)

จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาประจำปีของ โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2554 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน มีคะแนนเฉลี่ยกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ร้อยละ 37.54 เมื่อพิจารณาเป็นรายมาตรฐานการเรียนรู้พบว่า มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย มีคะแนนเฉลี่ยค่อนข้างต่ำ คือ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 55.50 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 (โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน. 2554 : 36) แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนยังเป็นปัญหาและจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนยังขาดการใช้สื่อและนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ไม่เพียงพอ และไม่กระตุ้นความสนใจ และครูยังจัดกิจกรรมที่จะทำให้ให้นักเรียนเกิดความสนใจน้อย อีกทั้งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านมารูจะจัดนักเรียน นั่งเป็นกลุ่มมีการทำกิจกรรมร่วมกันแต่การเรียนเป็นกลุ่มของนักเรียนพบว่าถึงแม้ นักเรียนจะนั่งเรียนเป็นกลุ่มในการทำกิจกรรมของนักเรียนจะเป็นแบบต่างคนต่างทำต่างคนต่างรับผิดชอบงานของตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีการหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ในการทำงาน กลุ่มถ้าใครทำหน้าที่ใดก็จะทำหน้าที่นั้นตลอดไปไม่ค่อยมีการปรึกษาหารือกัน โดยเฉพาะในการปฏิบัติกิจกรรมจะพบว่าส่วนมากนักเรียนเก่งจะเป็นผู้มีบทบาทมากหรือเป็นผู้ทำงานกลุ่ม

แต่เพียงผู้เดียวส่วนนักเรียนอ่อนจะไม่ค่อยมีบทบาทเท่าที่ควรจึงทำให้นักเรียนเหล่านี้ขาดความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น ไม่พร้อมที่จะเรียน เวลาเรียนมักจะพูดคุยหยอกล้อเล่นกัน ไม่กล้าถามหรือแสดงความคิดเห็นขาดความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่าผู้สอนขาดการวางแผนการประเมินผลที่ถูกต้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดการ เรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมเข้ามามีส่วนร่วมในการ ซึ่งกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนนี้ก็คือ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็น การจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ โดยผู้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) มีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้นมีหลายวิธีแต่วิธีที่น่าสนใจคือ วิธีเอสทีเอดี (STAD) Student Teams Achievement Divisions ของสลาวิน (Salavin. 1995 : 519) การจัดการแผนการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ STAD ซึ่งเป็นการ จัด กิจกรรมการเรียนการสอน ใช้วิธีแบบจัดกลุ่มผู้เรียน โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนประมาณ 4-5 กลุ่ม และในแต่ละกลุ่มจะต้องมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน เพื่อจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้งให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นกลุ่ม เกิดความสามัคคี และยังมีการแลกเปลี่ยน ความรู้ ซึ่งสิ่งสำคัญที่ทำให้ กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD มีประสิทธิภาพ ก็คือ รางวัล ที่ได้จากการที่มีคะแนนสะสมของ กลุ่มที่มากที่สุด นั่นเป็นสิ่งที่ทำให้แต่ละกลุ่มเกิดการ ช่วยเหลือหรือมีความสามัคคีภายในกลุ่ม ทำให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนและยังเป็นการดูแลกันเกิดความสัมพันธ์และมิตรภาพภายในกลุ่ม รวมถึงทำให้ผู้เรียน ได้ความรู้ จากการช่วยเหลือของเพื่อนร่วมกลุ่ม ซึ่งการสอนกันเองของผู้เรียนทำให้ เกิดความสบายใจ และรับรู้ได้ อย่างรวดเร็ว เกิดประสิทธิภาพในการเรียนของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ได้ ต่อไปในอนาคต

การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นสื่อบทเรียนสำเร็จรูปในการจัดการเรียนการสอน ได้มีผู้ ทำการศึกษางานวิจัยถึงผลสัมฤทธิ์ที่ได้อย่างกว้างขวางซึ่งแสดงให้เห็นว่าบทเรียนสำเร็จรูป สามารถใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่าง ได้ผลและทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ สูงขึ้น เนื่องจากบทเรียนสำเร็จรูปเป็นสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้น โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคลเพราะมีการกำหนดเนื้อหาออกเป็นหลายๆกรอบ วัตถุประสงค์วิธีการและอุปกรณ์ไว้ล่วงหน้าทำให้ผู้เรียน ได้ศึกษาค้นคว้าและประเมินผลการ เรียนรู้ได้ด้วยตนเองเป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งสามารถแก้ไขปัญหาการ ขาดสื่อวัตกรรมการเรียนการสอนและปัญหาความเบื่อหน่ายกับกิจกรรมที่ซ้ำซากการใช้บทเรียน

สำเร็จรูปเป็นกิจกรรมที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเพราะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองเต็มศักยภาพและศึกษาความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริงแทนที่จะคอยรับการป้อนความรู้จากครูผู้สอนแต่เพียงฝ่ายเดียวและบทเรียนสำเร็จรูปทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเองตามความสามารถเป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลทำให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดกำลังใจเรียนไปตามลำดับความยากง่ายและทราบคำตอบที่ทำให้ส่งผลให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น (บุญชม ศรีสะอาด. 2537 : 76 - 83) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณวิไลพรณ กันตะภาค. (2552 : 68 - 72) การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 85.14/84.21 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80

สื่อการ์ตูนนำไปใช้ได้ทุกระดับ ทั้งนี้เนื่องจากการ์ตูนเป็นภาพที่ใครก็ชอบไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ เพราะภาพการ์ตูนเป็นภาพที่สื่อสารได้ง่าย มีความน่ารักและแฝงด้วยความขบขัน การนำการ์ตูนไปใช้ในการเรียนการสอนทำให้บรรลุวัตถุประสงค์มากขึ้น นั่นคือสามารถโน้มน้าวความสนใจของนักเรียนเข้าสู่บทเรียนได้ง่าย ทั้งนี้เพราะการ์ตูนสามารถแปลความหมายจากรูปธรรมเป็นนามธรรมจึงทำให้เด็กนักเรียนชอบและสนใจที่จะเรียน (สมชาย คัตติสันติภพ. 2535 : 108-109) และการศึกษาผลการวิจัยของยุภาพร สุนทะโรจน์ (2548 : 81-84) ได้พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่องจังหวัดของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85.20/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 นักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ดังนั้นบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนจึงเป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษาที่น่าสนใจทั้งในรูปของสื่อและวิธีการสอน การสอนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน จะช่วยนำนักเรียนไปสู่การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ทิพย์จันทร์ ธรรมวิเศษ (2554 : 140-145) พบว่าบทเรียนประกอบการ์ตูนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ บทเรียนประกอบภาพการ์ตูน จะเพิ่มประสิทธิภาพการสอน ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนสูงขึ้น และช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูผู้สอน ช่วยแก้ปัญหาทางการเรียนเพราะบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เป็นสื่อที่นักเรียนสามารถเรียนด้วยตนเองได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มี

ประสิทธิภาพ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น ได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

คำถามการวิจัย

1. บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพอย่างไร
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นอย่างไร
3. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นอย่างไร
4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความสามารถคละกัน

2. เนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

2.1 บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีจำนวน 3 เล่ม ได้แก่

2.1.1 เล่มที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

2.1.2 เล่มที่ 2 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย

2.1.3 เล่มที่ 3 เรื่อง ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 12 ชั่วโมง

4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

4.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.2 ตัวแปรตาม คือ

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียน

นियามศัพท์เฉพาะ

1. บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน หมายถึง เอกสารในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีลักษณะเป็นการ์ตูนประกอบเรื่อง โดยตัวการ์ตูนเป็นผู้เดินเรื่อง ด้วยการสนทนากันในเนื้อหา มีการถามตอบทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนเนื้อหา เพื่อให้มีความเข้าใจและจดจำได้แม่นยำยิ่งขึ้น เป็นบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง ประกอบด้วยบทเรียน จำนวน 3 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

เล่มที่ 2 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย

เล่มที่ 3 เรื่อง ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีแบบจัดกลุ่มผู้เรียน โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนประมาณ 4-5 กลุ่ม และในแต่ละกลุ่มจะต้องมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน เพื่อจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนร่วมกัน แล้วช่วยกันทำแบบทดสอบย่อย ในแต่ละกลุ่ม นำคะแนนการทดสอบย่อยมารวมกันเพื่อเป็นคะแนนฐาน เมื่อศึกษาจบเล่มแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียน นำคะแนนทดสอบหลังเรียนรวมกันเพื่อเป็นคะแนนพัฒนาการของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดที่ได้คะแนนสูงที่สุด ได้ลำดับที่ 1 ซึ่งมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

2.1 ครูแนะนำทักษะการเรียนรู้ร่วมกัน แนะนำเกี่ยวกับระเบียบการทำงานกลุ่ม บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียน และการทำงานร่วมกัน

2.2 ครูนำเสนอประเด็นหรือเนื้อหาใหม่ โดยอาจนำเสนอด้วยสื่อที่น่าสนใจ ใช้การสอน โดยตรงหรือตั้งประเด็นที่น่าสนใจให้ผู้เรียนอภิปราย

2.3 จัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ให้สมาชิกมีความสามารถละกัน ประกอบด้วย นักเรียนความสามารถสูง ปานกลาง และความสามารถต่ำ (เก่ง 1 คน – กลาง 2 คน – อ่อน 1 คน) แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา ทบทวนเนื้อหาที่ครูนำเสนอจนเข้าใจ และผู้เรียนทุกคนในกลุ่มทำ แบบทดสอบ (Quiz) เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน

2.4 ตรวจสอบคำตอบของผู้เรียน นำคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม และกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุด จะได้รับคำชมเชย โดยอาจติดประกาศไว้ที่ป้ายนิเทศหรือข้างฝาห้องเรียน นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด ถือว่ามีคะแนนพิเศษเพิ่มให้

2.5 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ อธิบายเพิ่มเติม และนักเรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม และพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงาน และอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

3. ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD หมายถึง คุณภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนของกระบวนการเรียน ต่อคะแนนสอบหลังเรียน ตามเกณฑ์คือ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ของนักเรียนทุกคนจากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละเรื่อง ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ ของนักเรียนทุกคนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนซึ่งได้ค่าเฉลี่ย 80 ขึ้นไป

4. ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการเปรียบเทียบกับคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนและคะแนนเต็ม

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการเรียนรู้ในบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

6. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 15 ข้อ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลการวิจัยเป็นข้อเสนอแนะในการพัฒนาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนสูงขึ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดย การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป
4. บทเรียนสำเร็จรูป
5. หลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป
6. ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป
7. บทเรียนประกอบภาพการ์ตูน
8. การเรียนรู้แบบร่วมมือ
9. แผนการจัดการเรียนรู้
10. ดัชนีประสิทธิผล
11. ความพึงพอใจ
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 1-7)

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา และจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคน ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิต ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

มีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกำหนด ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในทุกระดับเห็นผลคาดหวังที่ต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชัดเจนตลอดแนว ซึ่งจะสามารถช่วยให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาร่วมกันพัฒนาหลักสูตรได้อย่างมั่นใจ ทำให้การจัดทำหลักสูตรในระดับสถานศึกษามีคุณภาพและมีความเป็นเอกภาพยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้เกิดความชัดเจนเรื่องการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ และช่วยแก้ปัญหาการเทียบโอนระหว่างสถานศึกษา ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในทุกระดับตั้งแต่ระดับชาติจนกระทั่งถึงสถานศึกษา จะต้องสะท้อนคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รวมทั้งเป็นกรอบทิศทางในการจัดการศึกษาทุกรูปแบบและครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมายในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

2. หลักการ

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

- 2.1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 2.1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
- 2.1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- 2.1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
- 2.1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2.1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกโรงเรียน และตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

3. จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

4.2 ความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

- 5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 5.2 ซื่อสัตย์สุจริต
- 5.3 มีวินัย
- 5.4 ใฝ่เรียนรู้
- 5.5 อยู่อย่างพอเพียง
- 5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 5.7 รักความเป็นไทย
- 5.8 มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

6. มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและ
พหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการ
เรียนรู้ ดังนี้

- 6.1 ภาษาไทย
- 6.2 คณิตศาสตร์
- 6.3 วิทยาศาสตร์
- 6.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 6.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 6.6 ศิลปะ
- 6.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 6.8 ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 :
132-134)

1. ความสำคัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้
ความเข้าใจ การดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การ
ปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนา
เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มี
ความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ ใน
การดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

2. สาระการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันใน
สังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถ
ปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ
คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

2.1 ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไป ปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดี งาม พัฒนาค่านิยมของตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

2.2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครอง ในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

2.3 เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การ บริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.4 ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

2.5 ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่ง ทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และ เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของ มนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิ สารสนเทศการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

3. คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3.1 มีความรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคมประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมือง การปกครอง และสภาพ เศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย

3.2 มีความรู้และความเข้าใจในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตาม หลักธรรมคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนา มากยิ่งขึ้น

3.3 ปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของท้องถิ่นตนเอง มากยิ่งขึ้น

3.4 สามารถเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อขยายประสบการณ์ ไปสู่การทำความเข้าใจในภูมิภาค ชีวโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน สารการเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี สารที่ 4 ประวัติศาสตร์

ตารางที่ 1 แสดงสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี สารที่ 4 ประวัติศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| สาระการเรียนรู้ | มาตรฐานการเรียนรู้ | ตัวชี้วัดชั้นปี |
|---------------------------|--|--|
| สารที่ 4 ประวัติศาสตร์ | <p>มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์ เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ</p> <p>มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น</p> | <p>1. นับช่วงเวลาเป็นทศวรรษ ศตวรรษ และสหัสวรรษ</p> <p>2. อธิบายยุคสมัยในการศึกษา ประวัติของมนุษยชาติโดยสังเขป</p> <p>3. แยกแยะประเภทหลักฐานที่ใช้ในการศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่น</p> <p>1. อธิบายการตั้งหลักแหล่งและพัฒนาการของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุคประวัติศาสตร์โดยสังเขป</p> <p>2. ยกตัวอย่างหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่พบในท้องถิ่นที่แสดงพัฒนาการของมนุษยชาติ</p> |

| สาระการเรียนรู้ | มาตรฐานการเรียนรู้ | ตัวชี้วัดชั้นปี |
|-----------------|---|---|
| | มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย | 1. อธิบายพัฒนาการของ อาณาจักรสุโขทัย โดยสังเขป 2. บอกประวัติและผลงาน ของบุคคลสำคัญสมัย สุโขทัย 3. อธิบายภูมิปัญญาไทย ที่สำคัญสมัยสุโขทัย ที่นำ ภาควิชาและควรค่าแก่ การอนุรักษ์ |

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนสำเร็จรูป

การจัดการเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป ต้องอาศัยหลักทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยาอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกันดังนี้ คือ

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์

ธอร์นไดค์ (Thorndike) ได้ตั้งทฤษฎีการเรียนรู้ไว้ 3 อย่าง (ธานี สมบูรณ์บุรณะ และวิโรจน์ สารรัตนะ. 2532 : 50-53)

1.1 กฎแห่งผล (Law of effect) เป็นกฎที่กล่าวถึงความเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response) ทั้งสองนี้จะสามารถเชื่อมโยงกันได้ ถ้าเราสามารถสร้างสภาพอันพึงพอใจให้แก่ผู้เรียนได้ ผู้เรียนมีความแน่ใจว่าการตอบสนองหรือพฤติกรรมที่ตนแสดงออกมานั้นถูกต้อง สภาพการณ์อันนี้จะเกิดขึ้นมาได้ถ้าให้แรงจูงใจหรือรางวัล เช่น ให้คำตอบที่ถูกต้องทันทีหลังจากที่ผู้เรียน ได้ตอบ เพื่อให้เปรียบเทียบกับคำตอบของตนเองว่าถูกต้องหรือไม่ ซึ่งธอร์นไดค์ กล่าวว่า การใช้บทเรียนสำเร็จรูปแบบให้เติมคำตอบนั้น ต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสตอบถูกให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนพอใจสิ่งเร้าและการตอบสนองของผู้เรียนจะเชื่อมโยงกันคือ การให้รางวัล ซึ่งได้แก่คำชมหรือถ้าเป็นเด็กเล็กที่ทำบทเรียนได้ถูกต้อง ก็อาจให้รางวัลเป็นขนม เป็นต้น

1.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of exercise) เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จะมีการเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ผู้เขียนบทเรียนอาจสร้างปัญหาแบบเดียวกันขึ้นอีก เพื่อเสริมสร้างให้การเรียนรู้นั้นมั่นคงยิ่งขึ้น

1.3 กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) ซึ่งอธิบายไว้ว่าเมื่อร่างกายพร้อมที่จะทำหรือแสดงพฤติกรรมใด ๆ ออกมาถ้าได้มีโอกาสกระทำ ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจ หรือถ้าร่างกายไม่พร้อมที่จะกระทำแต่มีผู้หนึ่งผู้ใดบังคับให้กระทำก็ย่อมก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจเช่นกัน

2. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขของสกินเนอร์

สกินเนอร์ (Skinner) ได้กล่าวถึงหลักการต่าง ๆ ไว้ดังนี้

2.1 เงื่อนไขการตอบสนอง (Operant Conditioning) กล่าวคือ พฤติกรรมส่วนมากของมนุษย์ประกอบด้วย การตอบสนองที่ส่งหรือแสดงออกมา การตอบสนองเหล่านี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมซึ่งจะมีการแสดงออกมาเรื่อยๆ ในเมื่อมนุษย์ยังมีชีวิตอยู่ และพฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นบ่อยครั้งแค่ไหนด้วยความถี่อันหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าอัตราการตอบสนอง หรืออัตราการแสดงออก พฤติกรรมการเรียนรู้ จะเป็นตัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของอัตราการตอบสนองนั้น และการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นได้เพราะการเสริมแรงหรือไม่เสริมแรง

2.2 การเสริมแรง (Reinforcement) เมื่อสิ่งมีชีวิตมีการตอบสนอง ผู้ฝึกสามารถที่จะให้สิ่งเร้าซึ่งอาจจะทำหรือไม่ทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง ถ้าสิ่งเร้านั้นสามารถทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง เราเรียกสิ่งเร้าที่ว่า ตัวเสริมแรง (Reinforcer) ถ้าสิ่งเร้าไม่มีผลต่อการทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง เราเรียกว่า ไม่เป็นตัวเสริมแรง

2.3 การเสริมแรงทันทีทันใด (Immediacy of Reinforcement) สิ่งเร้าที่เป็นตัวเสริมแรงจะต้องเกิดขึ้นทันทีหลังจากที่มีการตอบสนอง หรือเมื่อได้รับคำตอบ ถ้าไม่ทำเช่นนั้น ผู้เรียนอาจจะมีการตอบสนองอีกอย่างที่เราไม่ต้องการ จากการทดลองพบว่า คำตอบที่ถูกต้องจะต้องมีการเสริมแรงภายในห้าวินาที ถ้าเกินนั้นอาจจะไม่ได้ประโยชน์

2.4 สิ่งเร้าที่มีเงื่อนไขพิเศษ โดยเฉพาะ (Discriminated Stimuli : DS) มีบางครั้งที่เราต้องการให้ผู้เรียนตอบสนอง หรือให้คำตอบอย่างหนึ่งในเวลาหนึ่ง แต่เราไม่ต้องการตอบสนองเช่นนั้นอีกในเวลาหนึ่ง ซึ่งเราอาจทำได้โดยให้สิ่งเร้าเฉพาะสำหรับการตอบสนองที่เราต้องการนั้น ๆ เช่น เราจะไม่ได้เติมน้ำปลาหรือเกลือลงในอาหาร ถ้าอาหารไม่มีรสจืด สิ่งเร้าแบบนี้เรียกว่า สิ่งเร้าที่มีเงื่อนไขพิเศษ โดยเฉพาะ

2.5 การยุติธรรมการตอบสนอง (Extinction) ถ้าการตอบสนองนั้น

มีการเสริมแรงแล้วและมีการตอบสนองในอัตราสูง เราอาจจะลดอัตราการตอบสนองให้ลงมาอยู่ในระดับเดิมของมันได้โดยไม่มีการเสริมแรงของการตอบสนองนั้น การตอบสนองก็จะลดความถี่ลงเรื่อย ๆ จนกระทั่งถือว่ามันไม่สำคัญหรือทำให้เกิดการเรียนรู้

2.6 การคัดรูปพฤติกรรม (Shaping) พฤติกรรมการเรียนรู้บางอย่างซับซ้อนมาก มักจะประกอบด้วยขั้นต่าง ๆ ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ แต่ละขั้นจะไม่เกิดขึ้นเดี่ยว ๆ เช่น การที่เด็กนักเรียนอนุบาลจะเขียนชื่อตัวเองได้ ก็จะต้องเรียนรู้และตอบสนองเป็นขั้น ๆ ไป ตั้งแต่การเรียนรู้สระ พยัญชนะ วรรณยุกต์ และจนกระทั่งการสะกดคำ จึงจะเขียนชื่อตัวเองได้ วิธีการที่สำคัญเกี่ยวกับการตอบสนองเป็นขั้น ๆ ก็คือ การรู้ว่าขั้นสุดท้ายคืออะไร แล้วมีการเสริมแรงไปเรื่อย ๆ โดยเริ่มจากขั้นแรก และการเสริมแรงในขั้นสุดท้ายจะบรรลุผลได้ ก็เพราะทำมาเป็นขั้น ๆ นั่นเอง

สกินเนอร์ มีความเห็นเกี่ยวกับการศึกษาในปัจจุบันว่า การศึกษาในปัจจุบันไม่เพียงแต่ไม่มีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังมีอันตรายอีกด้วย ทั้งนี้เป็นเพราะความพยายามที่จะปรับปรุงการศึกษาโดยละเลยสิ่งที่สำคัญคือ “วิธีการ” บุคคลที่ถูกตำหนิมาก ก็ือนักจิตวิทยาการศึกษา ซึ่งสนใจแต่ “ผลการเรียน” ไม่สนใจ “วิธีการ” ที่จะช่วยให้การเรียนได้ผล นอกจากนั้นเขายังมีความเห็นอีกว่าการศึกษาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีลักษณะดังนี้ คือ

1. ครูไม่สามารถให้การเสริมแรงได้ทันที ต้องใช้เวลาว่างมาก

กว่าจะตรวจงานของผู้เรียนแต่ละคนไปให้เสร็จ และเมื่อตรวจเสร็จแล้วก็ไม่ทราบผลได้ทันที

2. เนื้อหาต่าง ๆ ที่นำมาสอนขาดการจัดขั้นตอนอย่างมีระบบ ระเบียบ บางครั้งยากเกินไป การให้แบบฝึกหัดไม่มีความสัมพันธ์กัน

3. การให้การเสริมแรงไม่สม่ำเสมอ ไม่ทั่วถึง เพราะมีผู้เรียนจำนวนมาก

ซึ่งข้อบกพร่องดังกล่าว สามารถแก้ไขได้โดยการให้บทเรียนสำเร็จรูป ซึ่งสามารถให้การเสริมแรงได้ทันที ผู้เรียนสามารถทำงานได้ตามลำพัง พ้นจากการดูค่า ว่ากล่าวจากครู ไม่ต้องฟังคำวิพากษ์ วิจารณ์หรือเยาะเย้ยจากเพื่อนๆ ซึ่งทำให้เกิดความสบายใจ ก่อให้เกิด ความรู้สึกที่เป็นอิสระ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนเกิดการพึ่งพาตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น

อาจสรุปได้ว่าการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ นั้น จากทฤษฎีและหลักการทำให้ทราบว่าคุณค่าของบทเรียนสำเร็จรูปอยู่ที่ความเป็นอิสระต่อตนเองในการที่จะเรียนรู้ได้ช้าหรือเร็ว ไม่จำกัดเวลาและสามารถนำไปทบทวนได้ด้วยตนเอง และที่สำคัญสามารถทราบได้ทันทีว่า ตนเองมีความสามารถอยู่ในระดับใด

บทเรียนสำเร็จรูป

1. ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป

ในปัจจุบันบทเรียนสำเร็จรูปได้รับความสนใจจากผู้ที่มีรับผิดชอบการจัดการศึกษามีการส่งเสริมให้ครูมีความรู้ ความสามารถในการผลิตและการใช้บทเรียนสำเร็จรูปในการจัดการเรียนการสอน มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้ ชีระชัย บุรณโชติ (2539 : 14) ให้ความหมายบทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง แบบเรียนแบบโปรแกรมหลาย ๆ บทเรียนที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกันรวมกันเข้าเป็นบทเรียน โปรแกรม โดยเสนอเนื้อหาของวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นขั้นตอนย่อยๆ มักอยู่ในรูปของ “กรอบ” หรือ “เฟรม (Frame)” โดยการเสนอเนื้อหาทีละน้อย มีคำถามให้ผู้เรียน ได้คิดและตอบแล้วเฉลยคำตอบให้ทราบทันที โดยมากบทเรียนสำเร็จรูป มักจะอยู่ในรูปของสิ่งพิมพ์ที่เสนอความคิดรวบยอด ที่จัดลำดับไว้แล้วเป็นอย่างดี

รัชนิวรรธ สวงโท (2539: 16) ได้ให้ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่ต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่งของบทเรียน ซึ่งเป็นบทเรียนที่เสนอ เนื้อหาเกี่ยวข้องกันเป็นกรอบหรือเฟรม เสนอเนื้อหาทีละน้อย มีคำถามให้ ผู้เรียน ได้คิดและตอบคำถามพร้อมเฉลยให้ทราบทันที

แก้วตา คณะวรรณ (2540 : 18) ให้ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่พูดถึงเนื้อหา ความรู้โดยการตั้งคำถาม โดยค่อยๆ นำผู้เรียนให้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ด้วยการติดตามอ่านคำตอบที่เฉลยไว้ตามลำดับ

อาทร จันทร (2541 : 20) กล่าวว่า บทเรียนสำเร็จรูปเป็นเครื่องช่วยสอนอย่างหนึ่งที่น่าเสนอความรู้ในเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อให้ นักเรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยเนื้อหาในบทเรียนจะมีลักษณะเป็นขั้นย่อย ๆ สั้นๆ เรียกว่า กรอบ แต่ละกรอบจะบรรจุคำอธิบาย เนื้อหา กิจกรรมและคำถามต่อเนื่องกันไปเริ่มจากง่ายไปหายากตามลำดับ คำถามอาจเป็นแบบเติมคำ ให้เลือกตอบคำตอบที่ถูกต้องหรือเป็นแบบถูกผิดก็ได้ และจะมีคำเฉลยในกรอบถัดไป นักเรียนสามารถประเมินผลความก้าวหน้าของตนเอง ได้ทันที เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เรียนเป็นแรงจูงใจในการเรียน ได้อย่างดี

วารินทร์ รัชมีพรหม (2543 : 26) ได้ให้ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามกำลังความสามารถของตนเอง ซึ่งอาศัยหลักจิตวิทยา เช่น หลักการเสริมแรง หลักการตอบสนอง หลักแห่งความพอใจ โดยยึดหลักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมเป็นหลัก เนื้อหาที่เสนอให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้จะเสนอเป็นขั้น

ๆ เรียกว่า กรอบหรือเฟรม (Frame) โดยเนื้อหาจะเริ่มจากง่ายไปหายาก กระทั่งทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

วัฒนาพร ระงับบุทช์ (2543 : 3) ได้ให้ความหมายของบทเรียนสำเร็จรูป (Programmed Text) หมายถึง บทเรียนที่เสนอเนื้อหาของวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นขั้นตอนย่อยๆ มักอยู่ในรูปของกรอบ โดยการเสนอเนื้อหาทีละน้อย มีคำถามให้ผู้เรียนคิดและตอบ แล้วเฉลยคำตอบให้ทราบทันที โดยมากบทเรียนสำเร็จรูปมักอยู่ในรูปของสิ่งพิมพ์ที่เสนอความคิดรวบยอดที่จัดลำดับไว้แล้วเป็นอย่างดี

สุวิทย์ มูลคำ (2545 : 35) บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่นำเนื้อหาสาระที่จะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแบ่งเป็นหน่วยย่อย หลาย ๆ กรอบ เพื่อให้ง่ายแก่การเรียนรู้ ในแต่ละกรอบจะมีเนื้อหาคำอธิบายและคำถามที่เรียบเรียงไว้ ต่อเนื่องกัน โดยเริ่มจากง่ายไปหายาก เพื่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ตามลำดับ บทเรียนสำเร็จรูปที่สมบูรณ์จะมีแบบทดสอบความก้าวหน้าของนักเรียน โดยผู้เรียนสามารถทำการทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเองได้ทันที

ถวัลย์ มาศจรัส (2546 : 17) บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในบทเรียนแต่ละบทเรียนด้วยตนเอง โดยเริ่มจากเนื้อหาสาระที่ง่าย ๆ ไปสู่เนื้อหาที่ยากขึ้นไปตามลำดับ เป็นบทเรียนที่สร้างขึ้นโดยกำหนดเนื้อหา วัตถุประสงค์ วิธีการ และสื่อการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้า ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้า และประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

ทศนา เขมมณี (2547 : 150) บทเรียนสำเร็จรูป หมายถึง บทเรียนที่นำเสนอเนื้อหาสาระทีละขั้นตอนย่อย ๆ ที่มีความต่อเนื่องไปตามลำดับซึ่งเรียกกันว่า เฟรม และมีคำถามให้ผู้เรียนตอบสนอง และตรวจสอบผลการตอบสนองของตนได้ทันทีว่าถูกหรือผิด เมื่อเรียนจบแล้วผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและทราบผลการเรียนรู้ของตนเองทันที ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนโดยใช้เวลาได้ตามความสามารถหรือความต้องการของตน

จากความหมายบทเรียนสำเร็จรูปที่ได้กล่าวมา สรุปได้ว่า บทเรียนสำเร็จรูปเป็นเครื่องช่วยสอนชนิดหนึ่งที่น่าสนใจความรู้ในเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล โดยเนื้อหาในบทเรียนจะมีลักษณะเป็นขั้นย่อยๆ เรียกว่า “กรอบ” หรือ “เฟรม” แต่ละกรอบจะบรรจุคำอธิบาย เนื้อหา กิจกรรมและคำถาม

ต่อเนื่องกันไปเริ่มจากง่ายไปหายากขึ้นตามลำดับและจะมีคำเฉลยอยู่ในกรอบถัดไปซึ่งนักเรียนสามารถประเมินผลความก้าวหน้าของตนเองได้ทันที นับว่าเป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยตนเอง ได้ดีที่สุด

2. ลักษณะสำคัญของบทเรียนสำเร็จรูป

ได้มีนักวิชาการกล่าวถึงลักษณะที่สำคัญของบทเรียนสำเร็จรูปไว้หลายคน เช่น บุญเกื้อ คาวรหาเวช (2542 : 23) ซึ่งสรุปลักษณะบทเรียนสำเร็จรูปได้ดังนี้

2.1 เนื้อหาวิชาถูกแบ่งเป็นย่อยๆ เรียกว่า “กรอบ” หรือ “เฟรม” โดยกรอบเหล่านี้จะเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก และมีขนาดแตกต่างกันตั้งแต่ประโยคหนึ่งจนถึงข้อความเป็นตอน ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนไปทีละน้อยๆ จากสิ่งที่รู้แล้วไปสู่ความรู้ใหม่

2.2 ภายในกรอบแต่ละกรอบจะต้องมีการให้นักเรียนตอบสนอง เช่น คำถามหรือเติมข้อความลงในช่องว่าง ทำให้นักเรียนแต่ละคนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของบทเรียน

2.3 นักเรียนจะได้รับการเสริมแรงย้อนกลับทันที คือจะได้รับทราบคำตอบที่ถูกต้องทันที ซึ่งทำให้นักเรียนทราบคำตอบว่าถูกหรือผิด และสามารถแก้ไขความเข้าใจผิดของตนเองได้ทันที

2.4 การจัดเรียงลำดับหน่วยย่อย ๆ ของบทเรียนต่อเนื่องกันไปตามลำดับจากง่ายไปหายากการนำเสนอเนื้อหาในแต่ละกรอบ ควรลำดับขั้นของเรื่องให้ชัดเจน เพื่อช่วยต่อการทำความเข้าใจของผู้เรียนและตอบสนองเรื่องนั้นได้โดยตรง

2.5 ผู้เรียนปฏิบัติหรือตอบคำถามแต่ละกรอบไปตามวิธีที่กำหนด

2.6 ผู้เรียนค่อย ๆ เรียนเพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ ทีละขั้น

2.7 ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเองโดยไม่จำกัดเวลา การใช้เวลาการศึกษาบทเรียนนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้เรียน

2.8. บทเรียนสำเร็จรูปได้ตั้งจุดมุ่งหมายเฉพาะไว้แล้ว มีผลทำให้สามารถวัดได้ว่าบทเรียนนั้น ๆ ได้บรรลุเป้าหมายหรือไม่

2.9 บทเรียนสำเร็จรูปยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง คือ ต้องคำนึงผู้เรียนเป็นเกณฑ์ ดังนั้นจึงต้องเอาบทเรียนที่เขียนนั้นไปทดลองใช้กับผู้ที่มีความสามารถใช้บทเรียนนั้นได้เพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง และปรับปรุงให้สมบูรณ์ขึ้นก่อนที่จะนำไปใช้ประเภทของบทเรียนสำเร็จรูป

จากลักษณะสำคัญของบทเรียนสำเร็จรูปที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า บทเรียนสำเร็จรูปมีลักษณะเป็นการแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ แต่ละตอนผู้เรียนต้องเป็นส่วนร่วมใน

กิจกรรมต่าง ๆ ของบทเรียนและได้รับคำตอบทันทีจากคำเฉลย ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจของตนเองได้ดียิ่งขึ้น และสามารถวัดความรู้ของผู้เรียนได้จากจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในบทเรียนนั้น ๆ

3. ประเภทของบทเรียนสำเร็จรูป

สุนันท์ สังข์อ่อง (2536 : 26) ได้แบ่งบทเรียนสำเร็จรูปแบบออกเป็น 4 ประเภท คือ

3.1 บทเรียนประเภทเป็นเล่ม มีหลายลักษณะ โดยมีข้อปลีกย่อยแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เช่น แบบการ์ตูน แบบต่อเนื่อง แบบมีข้อความอย่างเดียว แบบมีข้อความและภาพประกอบ ซึ่งบทเรียนประเภทเล่มนี้เหมาะสำหรับทุกสถานที่และทุกโอกาสเพราะใช้สะดวกประหยัดและไม่จำเป็นต้องใช้ประกอบกับสื่ออื่น ใช้ศึกษาเป็นรายบุคคล

3.2 บทเรียนที่ใช้เครื่องช่วยสอน เครื่องช่วยสอน (Teaching Machine) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อใช้ในการเรียนการสอนโดยตรง และมีโปรแกรมเฉพาะของเครื่องช่วยสอนแต่ละเรื่อง เช่น เครื่องช่วยสอนของเพรสซี เรียกว่า “ดรัมตีวเตอร์ (Drum Tuter)”

3.3 บทเรียนสำเร็จรูปสื่อประสม ซึ่งประกอบด้วยสื่อตั้งแต่ 2 ชนิดขึ้นไป เช่น ข้อความกับเทปเสียง และสไลด์ข้อความกับภาพยนตร์ ข้อความกับโทรทัศน์ เป็นต้น การใช้บทเรียนสำเร็จรูปสื่อประสม ใช้ได้ทั้งศึกษาเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม อาจเป็นกลุ่มย่อย 6-10 คน จนกระทั่งเป็นกลุ่มใหญ่ 30-40 คน

3.4 คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยคอมพิวเตอร์ (Computers) เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ประกอบด้วยเครื่องกลไกหรืออิเล็กทรอนิกส์แบบต่าง ๆ จำนวนมาก สามารถรับและส่งผ่านข้อมูลหรือโปรแกรมข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง การนำคอมพิวเตอร์ไปใช้ในการเรียนการสอน ต้องศึกษารูปแบบโปรแกรมของคอมพิวเตอร์ให้เข้าใจก่อนการตัดสินใจใช้

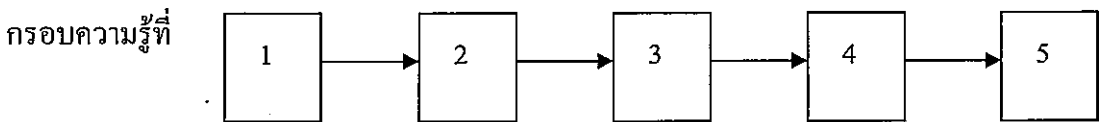
ธีระชัย บุรณ โขติ (2539 : 23) แบ่งบทเรียนสำเร็จรูปแบบออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. บทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง

เสนอเนื้อหาที่ละเอียดบรรจุลงในกรอบหรือเฟรมต่อเนื่องกันตามลำดับ จากกรอบที่หนึ่งไปยังกรอบที่สองจนถึงกรอบสุดท้ายตามลำดับ โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก สิ่งที่เรียนจากหน่วยย่อยหรือกรอบแรก จะเป็นพื้นฐานสำหรับกรอบถัดไป ผู้เรียนจะต้องเรียนตามลำดับทีละกรอบอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้ายโดยไม่ข้ามกรอบใดกรอบหนึ่งเพราะสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกรอบแรกจะเป็นพื้นฐานสำหรับการเรียนในกรอบ

ต่อไป การตอบสนองของผู้เรียนจะใช้วิธี ให้คำตอบแบบถูกผิดหรือเติมคำในช่องว่างก็ได้ โดยผู้เรียนจะตรวจคำตอบได้จากกรอบย่อยถัดไป อาจจะอยู่ในกรอบเดียวกันก็ได้ ส่วนมากมักอยู่ที่ว่างข้างซ้ายหรือข้างขวาของหน้ากระดาษ หากคำตอบถูกต้องก็เรียนกรอบต่อไปได้ หากคำตอบผิดก็ย้อนกลับมาเรียนในกรอบที่ผ่านมาได้ใหม่

นอกจากนี้ต้องมีการเสริมแรงให้แก่ผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ด้วยคำชมเชยหรือสิ่งของ เป็นต้น โดยแผนภูมิของบทเรียนสำเร็จรูป แบบเส้นตรงมีรายละเอียดดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 แผนผังบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง

นอกจากนี้ ธีระชัย บูรณ โขติ (2539 : 25) ได้สรุปลักษณะเบื้องต้นของบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรงมีอยู่ 2 ส่วน ส่วนหนึ่งที่เรียกว่า กรอบตั้งต้น (Set Frames) และส่วนหนึ่งเป็นกรอบฝึกหัด (Practice Frames) ซึ่งมีอย่างน้อยหนึ่งกรอบ แต่จะมีกี่กรอบก็แล้วแต่ความจำเป็นที่จะให้ผู้เรียนได้ฝึกหัดไปจนถึงขั้นความสามารถที่ต้องการ กรอบตั้งต้นแต่ละกรอบถ้าจะให้ดีควรตามด้วยกรอบ ฝึกหัดหลาย ๆ กรอบ มีรายละเอียดดังนี้

กรอบตั้งต้น (Set Frames) คือ กรอบใดก็ตามที่มีอยู่ตอนหนึ่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ตั้งการสนองตอบลงไป และการสนองตอบสามารถหาได้จากข้อมูลในกรอบเดียวกันนั่นเอง โดยผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีความรู้มาก่อน

กรอบฝึกหัด (Practice Frames) คือ กรอบที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนมาหรือพบมาจากกรอบตั้งต้น สิ่งสำคัญอยู่ที่ว่านักเรียนได้ฝึกเฉพาะข้อความที่กำหนดให้และตอบในกรอบตั้งต้นได้ถูกต้องเท่านั้น กรอบฝึกหัดไม่จำเป็นต้องอยู่ต่อจากกรอบตั้งต้น

กรอบส่งท้าย (Terminal Frame) คือ กรอบที่ผู้เรียนจะต้องรวบรวมความรู้ที่ได้จากกรอบต้น ๆ แล้วเขียนตอบสนองออกมา ซึ่งในกรอบส่งท้ายนี้จะพบว่ามีกรอกรับส่ง (Prompts) ไว้บ้างหรือไม่มีเลย

กรอบรองส่งท้าย (Sub-terminal Frame) คือ กรอบทั้งหลายที่จะพาไปสู่กรอบส่งท้ายเป็นกรอบที่ให้ความรู้ที่จำเป็นแก่นักเรียน เพื่อว่าเขาจะสามารถสนองตอบในกรอบส่งท้ายได้ถูกต้อง กรอบรองส่งท้ายกรอบแรกจะมีข้อความส่วนหนึ่ง ที่จะนำไปใช้กรอบส่งท้าย

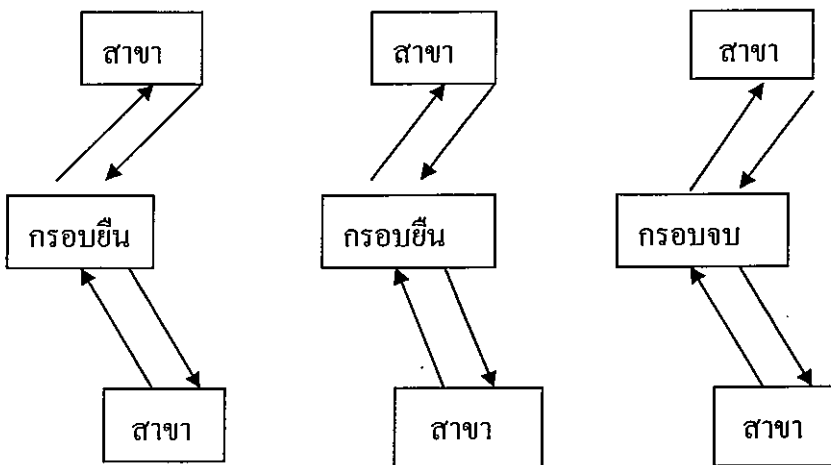
กรอบรองส่งท้ายในกรอบถัด ๆ ไป ก็จะสะสมข้อความรู้ขึ้นไป คือ ความสามารถที่จะสนองตอบภายในกรอบส่งท้ายได้อย่างถูกต้อง

โดยกรอบทั้งสี่จะติดตามด้วยคำยืนยันหรือคำเฉลยทุกครั้ง จะมีการแนะแนวทางให้ผู้เรียนตอบสนองโดยใช้เครื่องชี้ทาง (Cues) หรือวิธีการปูพื้น ซึ่งจะช่วยให้กับกรอบตั้งต้นและกรอบฝึกหัดเท่านั้น เพื่อให้ให้นักเรียนมองเห็นลู่ทางในการสร้างคำตอบในกรอบส่งท้ายจะไม่มีเครื่องชี้ช่องทางให้แก่ผู้ตอบ มีข้อควรคำนึงและควรหลีกเลี่ยงดังต่อไปนี้

1. ช่องว่างสำหรับให้ผู้เรียนตอบสนอง ควรอยู่ท้ายข้อความภายในกรอบ
2. กรอบหนึ่งควรมีมี โน้ตสั้นเดี่ยว หรือความคิดเดี่ยว
3. ควรหลีกเลี่ยงการปูพื้นคำตอบติดๆ กัน หรือใช้คำๆ เดียวกันใน

คำตอบติดกัน ไปไม่ขาดสาย จะทำให้ผู้เรียนเมื่อหน่ายได้

2. บทเรียนสำเร็จรูปแบบแตกกิ่งหรือแตกสาขา (Branching Programming) การสร้างบทเรียนชนิดนี้มีลำดับการเขียนเช่นเดียวกับบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง แต่จะมีการอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมในบางกรอบ เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังไม่แน่ใจยิ่งขึ้น การเขียนบทเรียนสำเร็จรูป สาขา นี้ จะอาศัยคำตอบของผู้เรียนเป็นเกณฑ์ กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนตอบคำถามได้ถูกต้อง ผู้เรียนก็จะได้ข้ามไปหน่วยต่อไปได้ แต่ถ้าตอบไม่ถูกต้องอาจจะได้รับคำสั่งย้อนให้ย้อนไปเรียนข้อความย่อยต่าง ๆ เพิ่มเติมก่อนที่จะก้าวหน้าต่อไป แผนภูมิบทเรียนสำเร็จรูปแบบแตกกิ่งหรือแบบสาขารายละเอียดดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 แผนผังบทเรียนสำเร็จรูปแบบแตกกิ่งหรือแบบสาขา

3. บทเรียนสำเร็จรูปแบบไม่แยกกรอบ เป็นบทเรียนเนื้อหาที่ละเอียด ๆ ตามลำดับขั้นและไม่เฉลยหรือมีแนวตอบไว้ให้ตรวจสอบทันที โดยไม่ได้เสนอเนื้อหาในรูปของกรอบ แต่จะเสนอต่อเนื่องกันไปเหมือนเขียนความเรียง บทเรียนประเภทนี้จะมีการถาม-ตอบ ให้ผู้เรียนทบทวนความรู้อยู่เสมอ ซึ่งรูปแบบในการจัดทำจะเรียงลำดับจากคำชี้แจงเนื้อหา กิจกรรม เฉลย เช่น บทเรียนของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ชุดฝึกอบรม ประสิทธิภาพ โครงการปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนการสอนของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ เป็นต้น

4. การจัดกิจกรรม

การนำบทเรียนสำเร็จรูปไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นสามารถนำเทคนิคต่าง ๆ มาใช้กับบทเรียนสำเร็จรูปได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้สอน ซึ่งสามารถลำดับขั้นตอนการสอนได้ดังนี้

4.1 ขั้นเตรียมการ ทดสอบก่อนสอน แจกจุดประสงค์ของการเรียน และแจกบทเรียนสำเร็จรูป คำแนะนำการใช้และแนะนำการเรียนด้วยตนเอง หรืออาจเรียนเป็นกลุ่ม

4.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ผู้สอนสามารถใช้วิธีการนำเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ตั้งคำถาม หรือสนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่สอน

4.3 ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนตามขั้นตอนที่กำหนดในบทเรียนตามคำสั่งหรือคำชี้แจงที่กำหนดไว้หน้าแรกของบทเรียนสำเร็จรูป ถ้าผู้เรียนมีข้อสงสัยให้ซักถามผู้สอนแต่ถ้าเป็นการศึกษาในระบบกลุ่มก็ซักถามระหว่างสมาชิกในกลุ่มได้

4.4 ขั้นสรุป เมื่อทุกคนศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปจบแล้ว ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนด้วยการอภิปรายผลของการตอบคำถามในแต่ละกรอบ

4.5 ขั้นประเมินผล

4.5.1 ทดสอบหลังเรียน โดยให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนด้วยตนเอง

4.5.2 ผู้สอนประเมินผลการเรียนของผู้เรียน ในกรณีที่มีการเรียน

บทเรียนสำเร็จรูปเป็นรายกลุ่ม ผู้สอนก็ให้ผู้เรียนช่วยกันเรียนรู้ และเมื่อเรียนจบแล้วให้มีการทดสอบและคะแนนมารวมกันและหาค่าเฉลี่ย เพื่อดูความร่วมมือกันในการเรียนรู้

(สุวิทย์ มูลคำ, 2545 : 38-40) ดังแผนภาพที่ 3

| | | |
|----------------------|--|--|
| ขั้นเตรียมการ | <ul style="list-style-type: none"> → → → | <ul style="list-style-type: none"> → → → แจงจุดประสงค์การเรียนรู้/ทดสอบก่อนเรียน แนะนำการใช้บทเรียนสำเร็จรูป วิธีการเรียน |
| ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน | <ul style="list-style-type: none"> → → → → | <ul style="list-style-type: none"> → → → → สันทนา ตั้งคำถาม เกม, เพลง ฯลฯ |
| ขั้นกิจกรรม | <ul style="list-style-type: none"> → → | <ul style="list-style-type: none"> → → ศึกษาบทเรียนตามขั้นตอนที่กำหนดให้ในบทเรียน ซักถามผู้สอนหรือสมาชิกในกลุ่ม (ในกรณีที่ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม) |
| ขั้นสรุป | <ul style="list-style-type: none"> → | <ul style="list-style-type: none"> → ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุป |
| ขั้นประเมินผล | <ul style="list-style-type: none"> → → | <ul style="list-style-type: none"> → → ผู้เรียนประเมินตนเอง ผู้สอนประเมินผลการเรียนของผู้เรียน |

แผนภาพที่ 3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป

5. จิตวิทยาพื้นฐานสำหรับการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป

นักจิตวิทยาที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป

บี.เอฟ. สกินเนอร์ (B.F. Skinner, 1970 ; อ้างถึงใน ชีระชัย ปุรณ โชติ, 2539 : 7-11) มีหลักการตั้งนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) เป็นการกระทำที่ได้รับแรงเสริมและมีแนวโน้มให้การกระทำนั้นเกิดขึ้นอีกส่วน การกระทำใด ๆ ที่ไม่ได้รับแรงเสริม การกระทำนั้นมีแนวโน้มที่จะลดน้อยลงและหายไปในที่สุด และสิ่งที่สำคัญที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรม คือ แรงเสริม ได้แก่ รางวัล คำชมเชย หรือสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจแรงเสริม จึงเป็นสิ่งที่เร้าที่เรียกว่า สิ่งเร้าที่เป็นรางวัลดังแผนภาพที่ 4

ปฏิกิริยาตอบสนอง (Response) → สิ่งเร้าที่เป็นรางวัล (Reinforcing Stimuli)

แผนภาพที่ 4 แบบการเรียนรู้ของสกินเนอร์

จากทฤษฎีการเรียนรู้สิ่งเร้าหรือการเปลี่ยนสิ่งแวดล้อม คือ แรงเสริม และปฏิกิริยาตอบสนอง ได้แก่ พฤติกรรมหรือความประพฤติที่เปลี่ยนไปในทางที่พึงปรารถนาและไม่ปรารถนา และในการให้แรงเสริมนั้นควรให้ทันทีที่เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนา ความถี่ของพฤติกรรมจะเพิ่มขึ้นและหรืออยู่อย่างนั้น ถ้าได้รับแรงเสริมทันที

ทฤษฎีการให้แรงเสริม (Reinforcement Theories) หมายถึง การเพิ่มความถี่ของพฤติกรรมโดยให้แรงเสริมบวก (Positive Reinforce) หรือการให้แรงเสริมลบ (Negative Reinforce) หลังจากแสดงพฤติกรรมนั้นๆ

1. แรงเสริมบวก (Positive Reinforce) เป็นการให้สิ่งเร้าที่จะกระตุ้นหรือทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์เพิ่มขึ้น ได้แก่ แรงเสริมที่เกิดจากตัวภายนอกของบุคคล เช่น แรงเสริมทางสังคม แรงเสริมทางวาจา แรงเสริมที่เป็นท่าทาง แรงเสริมที่เป็นสิ่งของ แรงเสริมที่เป็นสัญลักษณ์ แรงเสริมที่เป็นกิจกรรมนั้นหนนาการ แรงเสริมที่แสดงความก้าวหน้าของตน แรงเสริมที่เกิดภายในตัวบุคคล เป็นความต้องการภายในตัวบุคคลในอันที่จะทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น ความตั้งใจ ความกระตือรือร้น ความต้องการความสำเร็จ

2. แรงเสริมลบ (Negative Reinforce) เป็นการลดความถี่ของพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง โดยการให้แรงเสริมลบเมื่อบุคคลมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ เช่น มีพฤติกรรมตอบผิด ก็ให้ย้อนกลับไปอ่านเรื่องเดิมและตอบอีกครั้ง

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Operant Conditioning) ในชั้นเรียน ดังนี้

1. ระวังการคุมชั้น โดยการลงโทษทำให้นักเรียนตื่นเร็ว กลัวและเกิดทัศนคติไม่ดีเป็นอุปสรรคต่อการเรียน

2. พยายามเสริมแรงทันทีที่ตอบถูก เพื่อเรียกร้องความสนใจจากนักเรียน หลังการตอบคำถามทำแบบฝึกหัดหรือการสอบควรให้นักเรียนรับรู้คำตอบทันทีด้วยการเฉลย

3. นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ตอบผิดก็ให้นักเรียนศึกษาใหม่และตอบใหม่ ถ้าถูกต้องรับเสริมแรงทันที

4. จัดเนื้อหาวิชาเป็นหน่วยย่อยๆ เรียงตามความยากง่าย เพื่อโอกาสนักเรียนตอบถูกมากที่สุด จะได้เป็นกำลังใจในการเรียน

5. บทเรียนสำเร็จรูปมีคุณค่ามากสำหรับนักเรียนที่เรียนช้า เรียนอ่อน หรือนักเรียนที่ขาดความเชื่อมั่น นักเรียนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่ำ

6. การปรับพฤติกรรมของผู้เรียนนั้นทฤษฎีแนะนำว่า การที่แสดงความสนใจกับพฤติกรรมไม่ดีของผู้เรียน เป็นการเสริมแรงให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมนั้นยิ่งขึ้น และจะหยุดความเหลวไหลถ้าไม่ให้ความสนใจ

ประโยชน์ที่ได้รับจากทฤษฎีการวางเงื่อนไขของ Skinner ดังนี้

1. ใช้ในการปลูกฝังพฤติกรรมบางอย่าง (Shaping Behavior) คือสามารถควบคุมการตอบสนองได้ด้วยวิธีการเสริมแรง

2. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป (Program Learning) บทเรียนจัดแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ เริ่มจากง่ายไปหายาก เมื่อผู้เรียนตอบคำถามในแต่ละข้อจะมีคำตอบออกมาให้ทราบว่าถูกหรือผิด เมื่อผู้เรียนตอบถูกจะได้รับการเสริมแรง ซึ่งเป็นผลทำให้อยากตอบคำถามข้อต่อไป

หลักการและวิธีการสอนตามทัศนะของนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม สกินเนอร์ (Skinner) เจ้าของทฤษฎี Operant Conditioning ได้เสนอแนะการสอนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction) ซึ่งสกินเนอร์เชื่อว่าเป็นการช่วยครูได้อย่างมากและผลคือผู้เรียนทุกคนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ การสอนแบบโปรแกรมที่คิดขึ้นเรียกว่า Linear Program มีหลักการสร้าง ดังนี้

1. แบ่งบทเรียนแต่ละบทออกเป็นส่วนย่อยๆ เรียกว่า Frame ประกอบด้วยความคิดรวบยอด (Concept) ที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้ทีละอย่าง เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนตอบได้และจำได้

2. การจัดกรอบ (Frame) ต้องจัดตามลำดับจากง่ายไปหายาก ซึ่งช่วยให้ผู้ตอบได้ตอบเป็นขั้นๆ โดยใช้หลัก Shaping ของสกินเนอร์

3. ผู้เรียนจะต้องให้คำตอบทุกกรอบตามลำดับของกรอบ โดยไม่ข้ามขั้น

4. ทุกครั้งที่ผู้เรียนให้คำตอบจะได้ผลย้อนกลับทำให้ทราบทันทีว่า ถูกหรือผิดซึ่งเป็นแรงเสริมบวกทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจที่จะเรียนรู้

2. หลักจิตวิทยาการเรียนรู้ของธอร์น ไคค์ (Thorndike) มีดังนี้

- 2.1 สถานการณ์ที่เป็นปัญหาจะเป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมา
- 2.2 ผู้เรียนจะแสดงพฤติกรรมตอบสนองหลายอย่างเพื่อแก้ปัญหาหนึ่งๆ
- 2.3 ปฏิริยาตอบสนองไม่ทำให้เกิดความพอใจจะถูกตัดทิ้งไป หรือลดปฏิริยาการตอบสนองนั้นลง

นอกจากนี้ ธอร์น ไคค์ (Thorndike) ได้ตั้งกฎการเรียนรู้ขึ้น 3 กฎ ซึ่งนำมาใช้ในการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป ได้แก่

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) มีใจความสรุปว่า เมื่อบุคคลพร้อมที่จะตอบสนอง แล้วเขาได้ทำเขาย่อมเกิดความพอใจ แต่ถ้าไม่พร้อมที่จะตอบสนองแล้วได้ทำ ย่อมเกิดความไม่พอใจ
2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) มีใจความสรุปว่า การเรียนรู้หรือจำได้ โดยการกระทำซ้ำ ๆ ในพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งจะทำให้พฤติกรรมนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และการฝึกหัดที่มีการควบคุมที่ดีจะส่งเสริมผลต่อการเรียนรู้
3. กฎแห่งความพอใจ (Law of Effect) มีใจความสรุปว่า การเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองจะดียิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนแน่ใจว่าพฤติกรรมการตอบสนองของตนถูกต้อง การให้รางวัลจะช่วยส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ อีก

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

หลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป

บุญชม ศรีสะอาด (2538 : 40-45) ได้กล่าวถึงหลักการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปว่าควรยึดหลักที่สำคัญของการสอน 4 ประการ ดังนี้

1. หลักของการเรียนรู้เพิ่มทีละน้อย (Gradual Approximation) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้ามีการจัดแบ่งขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นขั้นตอนสั้นๆ เพื่อให้เรียนรู้เป็นขั้น ๆ ซึ่งขั้นแรกจะเป็นพื้นฐานเสริมหรือเชื่อมโยงหรือให้เกิดการเรียนรู้ในขั้นต่อไป
2. หลักของการมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง (Active Participation) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้าผู้เรียนมีกิจกรรม เช่น คิดแก้ปัญหา คิดค้นความสัมพันธ์ ระลึกถึงความรู้เดิม ฯลฯ

3. หลักของการรู้ผล (Feed Back) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้าผู้เรียน ได้รู้ผลของการกระทำของตน รู้ว่าสิ่งที่ทำไปนั้นถูกหรือผิด ถ้าผิดที่ถูกควรเป็นอย่างไร

4. หลักของความสำเร้ง (Success Experience) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ถ้าผู้เรียน รู้สึกว่าได้รับความสำเร้งที่ถูกต้อง ในทางกลับกันถ้าผู้เรียนไม่ได้รับความสำเร้งทำไม่ได้ อยู่บ่อย ๆ เกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ท้อถอย ไม่อยากทำ

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542 : 23) ได้กล่าวถึง การสร้างบทเรียนสำเร้งรูปว่ามีลักษณะคล้ายๆ กับการวางแผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติ แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การนำเข้าสู่บทเรียน

2. การดำเนินเรื่องหรือการสอน เป็นกระบวนการให้ความรู้แก่ผู้เรียน ผู้สร้างจะต้องวางแผนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมในการเรียนรู้หรือตอบสนองต่อกิจกรรมสื่อการสอน เช่น อาจจะให้วาดภาพ ระบายสี ตอบคำถาม รวมทั้งการใช้เครื่องมืออื่น ๆ ประกอบการสอน

3. การสรุปและประเมินผล เป็นการสรุปเนื้อหาที่สอนมาในบทเรียนตั้งแต่ต้น เช่นการสอนตามปกติ และประเมินผลการเรียน โดยหาวิธีให้ผู้เรียนสามารถประเมินผล การเรียนได้ด้วยตนเอง

ธีระชัย บูรณ โขติ (2539 : 33) ได้เสนอหลักการสร้างบทเรียนสำเร้งรูปดังนี้

1. คำนึงถึงตัวผู้เรียน ได้แก่ อายุ พื้นฐานความรู้และประสบการณ์เดิม ทักษะ ความสามารถในการเรียน และความต้องการของผู้เรียน

2. คำนึงถึงผลที่ต้องการหรือวัตถุประสงค์ของบทเรียนว่าต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อะไร

3. คำนึงถึงแบบของบทเรียนว่าควรเสนอในรูปแบบใด คือ แบบเส้นตรง แบบสาขาหรือแบบไม่แยกกรอบ เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา ผู้เรียนและวัตถุประสงค์ เช่น เนื้อหาประเภทความรู้ ความจำเ็นหรือความคิดเห็น ผู้เรียนเป็นนักเรียนเก่งหรืออ่อน

4. ไม่มีการจำกัดเวลาของผู้เรียน การเรียนจะดำเนินไปตามอัตราความสามารถของแต่ละบุคคล โดยไม่ต้องคำนึงถึงการทำให้เสร็จก่อนหรือเสร็จหลังผู้อื่น

5. เนื้อหาวิชาต้องจัดแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ ๆ ก่อน แล้วแบ่งเป็นหัวข้อเรื่องย่อยๆ เขียนเนื้อหาเป็นหน่วยย่อยเล็ก ๆ แต่ละหน่วยย่อยจะต้องทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในหน่วยย่อยถัดไป เพื่อให้การเรียนรู้ดำเนินไปทีละน้อย ๆ ทีละขั้น พยายามอย่าให้มีการกระโดดข้ามลำดับของเนื้อเรื่อง จัดลำดับจากเนื้อหาง่าย ๆ ไปหาเนื้อหาที่ยากขึ้นตามลำดับ

6. ให้มีเนื้อหาและคำอธิบายที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

7. เนื้อหาของแต่ละกรอบควรเขียนด้วยภาษาที่ชัดเจน ถูกต้องตามหลักภาษาและเหมาะสมกับเนื้อหา ความรู้ และอายุของผู้เรียน เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาและมีความต่อเนื่องกันในแต่ละกรอบ

สรุปได้ว่า การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปให้เป็นบทเรียนที่ดีและมีคุณค่าแก่ผู้เรียนได้นั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียน เช่น อายุ ระดับความสามารถทางการเรียน และความต้องการของผู้เรียนด้วย
2. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องสร้างตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน
3. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องคำนึงว่าจะสร้างในรูปแบบใด จึงจะเหมาะสม กับเนื้อหาวิชา ตัวผู้เรียน และวัตถุประสงค์
4. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องนำเนื้อหาวิชามาจัดแบ่งเป็นหัวข้อเรื่องใหญ่ ๆ แล้วแบ่งเป็นหัวข้อเรื่องย่อย ๆ เขียนเนื้อหาเป็นหน่วยย่อยเล็ก ๆ แต่ละหน่วยย่อยจะต้องเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในหน่วยต่อไป
5. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปนั้น กรอบแต่ละกรอบจะต้องเขียนด้วยภาษาที่ชัดเจนเสนอเนื้อหาเฉพาะเรื่อง จัดเรียงลำดับของเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องจากง่ายไปหายาก เป็นที่น่าสนใจที่สุด
6. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องสร้างให้สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลมากที่สุด
7. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปนั้น จะต้องมีการชี้แนะควบคุม ไปด้วยการตอบสนองลดการชี้แนะและนำทางออกไปทีละน้อย พร้อมกับจะต้องแจ้งผลการตอบสนองทันที เพื่อผู้เรียนจะได้ทราบว่าถูกหรือผิด ถ้าผิดจะได้แก้ตัวและปรับปรุงจนกว่าจะถูกต้อง
8. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องยึดหลักการที่ว่า ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรมมากที่สุด เช่น คิดแก้ปัญหา วาดภาพระบายสี ตอบคำถามและจะต้องให้ผู้เรียนได้รับความสำเร็จประมาณร้อยละ 95 ของบทเรียน
9. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องพยายามหลีกเลี่ยงปัญหาที่ง่ายเกินไป และจะต้องให้นักเรียนตอบสนองต่อบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ
10. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปเรื่องใดจะต้องพิจารณาว่ามีวิธีสอนอื่นดีกว่าหรือไม่

1. วิธีการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป

ธีระชัย บูรณโชติ (2539 : 34) กล่าวว่า การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปมีขั้นตอนในการสร้างตามรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีการเขียนบทเรียนแบบต่างๆ จนเข้าใจแจ่มแจ้งทั้งศึกษาจากตำรา และการสอบถามจากผู้รู้

ขั้นที่ 2 กำหนดและเลือกวิชาที่จะเขียนและลำดับขั้นสำหรับที่จะใช้บทเรียนสำเร็จรูปนั้น

ขั้นที่ 3 เลือกหน่วยการเรียนรู้ว่าจะเขียนเรื่องใด

ขั้นที่ 4 กำหนดหัวข้อต่าง ๆ ที่จะเขียน โดยการศึกษาจากเอกสาร

ขั้นที่ 5 ศึกษาลักษณะของผู้เรียน ได้แก่ อายุ ระดับชั้น พื้นฐานความรู้เดิมและทักษะนักเรียนเคยได้รับการฝึกฝนมาก่อน ทั้งนี้เพราะบทเรียนสำเร็จรูปมีหลักการของการสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

ขั้นที่ 6 ตั้งจุดมุ่งหมายระหว่างบทเรียนสำเร็จรูปที่จะเขียน โดยจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะอันจะเป็นแนวทางในการเขียนกรอบต่าง ๆ ในบทเรียนเป็นอย่างดีและยังเป็นประโยชน์ต่อการสร้างแบบทดสอบซึ่งจะใช้ทดสอบนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการเขียนวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ควรแยก เป็นข้อ ๆ เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพการแสดงออกของผู้เรียน ได้ เช่น เขียนบอก อธิบาย จำแนก เปรียบเทียบ ทดลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 7 วางโครงเรื่องที่จะเขียนเป็นลำดับเรื่องราวก่อนหลังจากผ่านไปหายาก ทั้งนี้เพราะบทเรียนสำเร็จรูปจะต้องแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนๆ ย่อยๆ และในแต่ละตอนจะต้องต่อเนื่องสัมพันธ์กัน

ขั้นที่ 8 ลงมือเขียนบทเรียนสำเร็จรูปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยแบ่งบทเรียนออกเป็นตอน ๆ หรือบท ทั้งนี้เพื่อความสะดวกในการเรียนรู้ เป็นการแบ่งหมวดหมู่เพื่อให้นักเรียนจะได้เข้าใจและจดจำได้ง่ายแล้วดำเนินการเขียนกรอบต่างๆ ในบทเรียนตามหลัก การเขียนบทเรียนสำเร็จรูป การเขียนกรอบในบทเรียนสำเร็จรูปจะเริ่มต้นด้วยกรอบให้ความรู้แล้วติดตามด้วยกรอบแบบฝึกหัด และกรอบทดสอบเป็นตอนๆ ไป จำนวนกรอบจะมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับผู้เรียน กล่าวคือ ถ้าเป็นบทเรียนสำหรับเด็กแก่ จำนวนกรอบอาจจะน้อยกว่าบทเรียนสำหรับเด็กอ่อนก็ได้

ขั้นที่ 9 ควรนำบทเรียนสำเร็จรูปที่เขียนเสร็จแล้วไปให้เพื่อนครูที่สอนวิชานั้น ๆ หรือผู้เชี่ยวชาญแนะนำหรือให้ข้อคิดชม เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงกรอบต่าง ๆ ในบทเรียนให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 10 นำบทเรียนสำเร็จรูปที่ปรับปรุงจนเห็นว่าเรียบร้อยดีแล้วมาพิมพ์ โดยไม่ใส่คำตอบของคำถามต่าง ๆ เพื่อที่จะนำบทเรียนนี้ไปทดลองใช้กับนักเรียนในชั้นทดลองหนึ่งหรือการทดลองที่เรียกว่า การทดลองขั้นหนึ่งคน

ขั้นที่ 11 สร้างแบบทดสอบขั้นชุดหนึ่งตามจุดหมายที่วางไว้ให้ครบถ้วน และครอบคลุมทุกเรื่องตามบทเรียน บทเรียนตอนใดมีเนื้อหาออกมากก็ออกมาก บทเรียนใดน้อยก็ออกน้อย สำหรับแบบทดสอบที่สร้างขึ้นนั้น จะต้องนำไปวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาความยากง่าย อำนาจจำแนกและปรับปรุงแก้ไข ให้มีค่าความยากที่เหมาะสม คือ ระหว่าง 0.20-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ขั้นที่ 12 นำบทเรียนสำเร็จรูปที่เขียนเสร็จตามข้อที่ 10 ไปทดลองใช้กับนักเรียนหนึ่งคน โดยเริ่มทำแบบทดสอบก่อน แล้วจับเวลาไว้เพื่อจะได้ทราบว่าแบบทดสอบดังกล่าว นักเรียนสามารถทำให้เสร็จภายในเวลาประมาณกี่นาที เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จแล้วก็ให้นักเรียนบทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น โดยผู้สอนต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความมุ่งหมายและวิธีเรียนก่อน นักเรียนต้องอ่านบทเรียนไปที่ละกรอบ ทีละตอนและตอบคำถามไปที่ละคำถาม เมื่อนักเรียนตอบแต่ละคำถามผู้สอนจะเฉลยคำตอบให้ถูกทันทีที่ผู้สอนนำมาปรับปรุงแก้ไขภายหลังจากเรียนบทเรียนเสร็จแล้ว นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบ ควรแสดงให้นักเรียนเห็นว่ามีความก้าวหน้าขึ้นหลังจากเรียนแต่ละบทเรียน

ขั้นที่ 13 นำบทเรียนสำเร็จรูปไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มเล็กที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางจำนวน 6-10 คน ซึ่งมีวิธีการเหมือนการทดลองในขั้นหนึ่งคนแต่ละบทเรียนจะมีค่าเฉลยคำตอบให้ไว้ในบทเรียน ข้อมูลที่ต้องการในขั้น 6-10 คน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (ของนักเรียน 6-10 คน) ในการตอบคำถามในบทเรียนสำเร็จรูป คิดเป็นร้อยละ เกณฑ์มาตรฐานในการตอบคำถามในบทเรียน โดยถูกต้อง เช่น ร้อยละ 80 ของคะแนนเฉลี่ย (นักเรียน 10 คน) จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละเกณฑ์มาตรฐาน ในการทำแบบทดสอบคือร้อยละ 80

ขั้นที่ 14 การทดสอบภาคสนาม โดยนำบทเรียนที่ผ่านการทดลองในขั้นกลุ่มเล็ก และปรับปรุงแก้ไขแล้ว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะทราบว่าบทเรียนสำเร็จรูปที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

ประยัต จีระวรพงศ์ (2542 : 35) ได้สรุปขั้นตอนการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป ดังนี้

1. วางแผนทางวิชาการ (Planning Stage) ประกอบด้วย

- 1.1 การเลือกเนื้อหา ระดับผู้เรียนและบทเรียนสำเร็จรูปที่จะใช้
- 1.2 การตั้งจุดมุ่งหมายของการเรียน
- 1.3 การวิเคราะห์เนื้อหาแยกเป็นตอนย่อยๆ และจัดลำดับ
- 1.4 การสร้างแบบทดสอบ

2. การดำเนินการเขียน ประกอบด้วย

- 2.1 การเขียนกรอบสอน
- 2.2 การเขียนกรอบฝึกฝน
- 2.3 การเขียนกรอบสรุป

3. การทดลองบทเรียน (Try-out Stage) ประกอบด้วย

- 3.1 การทดลองเป็นรายบุคคลเพื่อแก้ไขปรับปรุง
- 3.2 การทดลองเป็นกลุ่มย่อยเพื่อแก้ไขปรับปรุง
- 3.3 การทดลองเป็นกลุ่มใหญ่เพื่อแก้ไขปรับปรุง

4. การนำไปใช้ (Implementation Stage) ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองกลุ่มใหญ่จนเป็นที่เชื่อถือได้

สรุปได้ว่า การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปตามแนวทางที่กล่าวมาข้างต้นส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนหรือวิธีการที่คล้ายคลึงกัน คือ มีขั้นเตรียมการ ขั้นปฏิบัติงาน ขั้นทดลองและแก้ไข ตลอดจนขั้นตรวจสอบคุณภาพ ก่อนที่จะนำไปใช้กับผู้เรียน

2. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป

ธีระชัย ปุณณ โขติ (2539 : 27) อธิบายถึงประโยชน์ของบทเรียนสำเร็จรูปดังนี้

1. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามสภาพของตน เช่น ความสนใจ สติปัญญา วุฒิภาวะ ฯลฯ
2. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
3. ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนในเวลาใด เมื่อไรก็ตาม ตามความพอใจของผู้เรียนเอง แม้แต่จะเป็นที่บ้านของผู้เรียนเอง
4. ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นขั้นตอนทีละน้อยและได้ทราบผลการเรียนรู้ของตนทุกขั้นตอน เกิดแรงเสริม (Reinforcement)

สุวิทย์ มูลคำ (2545 : 41) อธิบายถึงประโยชน์ของบทเรียนสำเร็จรูปดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถและความสนใจ
2. ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมหรือทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. ลดภาระการสอน ทำให้ครูมีเวลาพบเด็กเป็นรายบุคคล
5. แก้ปัญหาการขาดแคลนครู หรือครูไม่ครบชั้นเรียน

3. ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสำเร็จรูป

ทิตินา เขมมณี (2547 : 98) อธิบายถึงข้อจำกัดของบทเรียนสำเร็จรูปดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องใช้เวลาในการเตรียมการมาก กล่าวคือต้องจัดเตรียมชุดการเรียนการสอน จัดวัสดุอุปกรณ์และสถานที่ให้พร้อมก่อนสอน
2. เป็นวิธีสอนที่ต้องใช้สื่อวัสดุต่าง ๆ จำนวนมาก ใช้งบประมาณมาก

สุวิทย์ มูลคำ (2545 : 41) อธิบายถึงข้อจำกัดของบทเรียนสำเร็จรูปดังนี้

1. กรณีที่บทเรียนสำเร็จรูปมีคุณภาพไม่ดีพอ เช่นกิจกรรมไม่น่าสนใจ ข้อมูลหรือเนื้อหาสาระผิดจากข้อเท็จจริง สื่อไม่ทันสมัยไม่ดึงดูดใจผู้เรียน การวัดประเมินผลไม่ครอบคลุมหรือใช้วิธีการไม่ถูกต้อง อาจทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่ายได้
2. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปต้องใช้เวลาในการจัดทำมากพอสมควร และต้องอาศัยความรู้ความสามารถของผู้เชี่ยวชาญ
3. ผู้เรียนที่อ่านหนังสือไม่ออกจะเป็นอุปสรรคต่อวิธีการสอนแบบบทเรียนสำเร็จรูป

4. การใช้บทเรียนสำเร็จรูป

วารินทร์ รัตมีพรหม (2543 : 36) กล่าวถึงการใช้บทเรียนสำเร็จรูปไว้ว่า บทเรียนสำเร็จรูปนั้น เป็นการออกแบบให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งไปที่ผู้เรียนมากกว่าผู้สอน ผู้ออกแบบ บทเรียนสำเร็จรูป ผู้สอนควรจัดสภาพการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายตามที่วางไว้ก่อนอื่น ครูผู้สอนควรได้คุ้นเคยกับการใช้บทเรียนสำเร็จรูปเป็นอย่างดีก่อนนำเอาบทเรียนไปใช้จริง ซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและบูรณาการบทเรียนสำเร็จรูปเข้ากับกิจกรรม การเรียนการสอนแบบอื่น เช่น การบรรยาย หรืออภิปรายก็ได้

ก่อนเริ่มเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปครั้งแรก ผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีใช้บทเรียนสำเร็จรูป เช่น เขียนคำตอบไว้ในเล่ม หรือแยกต่างหากในกระดาษเขียนคำตอบ และควรอธิบายให้ผู้เรียนทราบว่าคำถามในบทเรียนนั้น ไม่ใช่ข้อทดสอบ ดังนั้นผู้เรียนไม่ควรกลัวว่า จะตอบผิดเพราะไม่เกี่ยวกับการให้คะแนนหรือให้เกรดแต่อย่างใด ถ้าผู้เรียนตอบผิด บทเรียนก็จะช่วยให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง บทเรียนสำเร็จรูปนั้นมีไว้เพื่อการเรียน ไม่ใช่เพื่อการสอบผู้เรียนควรได้เรียนไปได้ช้าหรือเร็วตามความสามารถของตนเอง ไม่ควรจเร่งรัดหรือถ่วงให้ช้า โดยผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ถามเมื่อมีข้อสงสัย เพราะข้อสงสัยอาจเกิดจากความไม่ชัดเจนหรือผิดพลาดของบทเรียน ซึ่งเป็นประโยชน์ในการแก้ไขบทเรียนให้ดีขึ้นต่อไป

อีกประการหนึ่ง ควรมีการย้าให้ผู้เรียนตระหนักถึงความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่แอบดูคำตอบก่อน ควรได้คิดหรือได้ตอบคำถามด้วยตนเองให้เรียบร้อยก่อนที่จะดูคำตอบ การแอบดูคำตอบก่อนนั้น จะทำให้ผู้เรียนไม่ได้อะไรจากการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เพราะผู้เรียนจะเสียโอกาสของการเรียนไป

สรุปว่าบทเรียนสำเร็จรูป คือ เอกสารสำหรับการเรียนการสอน โดยมีองค์ประกอบได้แก่ กรอบเนื้อหา สื่อการสอน กิจกรรม และคำถามต่อเนื่องกัน ไปเริ่มจากง่ายไปหายากขึ้นตามลำดับและมีค่าเฉลี่ยอยู่ในกรอบถัดไป ซึ่งนักเรียนสามารถประเมินผลความก้าวหน้าของตนเองได้ทันที รวมทั้งแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการเรียนการสอน ทั้งนี้จุดเด่นของบทเรียนสำเร็จรูป คือ สามารถสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ได้เรียนรู้ตามศักยภาพด้วยตนเอง ศึกษาบทเรียนเวลาใดก็ได้ และทราบผลการเรียนรู้ของตนทุกขั้นตอนที่เป็นแรงเสริมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

5. ข้อดีของบทเรียนสำเร็จรูป

บุญเกื้อ คอรวาเวช (2542 : 33) ; ชีระชัย บุรณ โชติ (2539 : 43) และประหยัด จิระวรพงศ์ (2542 : 40) ได้กล่าวถึง ข้อดีของบทเรียนสำเร็จรูปสรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเอง และดำเนินการไปตามความสามารถของตนเองเป็นการตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นอย่างดี
2. ช่วยประหยัดเวลาในการสอนของครู ทำให้ครูมีโอกาสให้ความสนใจดูแลผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้มากขึ้น
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
4. ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครู
5. ผู้เรียน ได้เรียนรู้เป็นขั้นตอนทีละน้อย และทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง

6. ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนเวลาใดก็ได้ตามความพอใจ
7. ผู้เรียนสามารถแก้ไขความเข้าใจผิดของตนเองจากการดูคำตอบใน

บทเรียน

8. ผู้ที่ขาดแคลนมีโอกาเรียนด้วยตนเองเพื่อให้ความรู้ตามผู้อื่นได้ทัน
9. ข้อจำกัดของบทเรียนสำเร็จรูป

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2542: 34); ชีระชัย บุรณ โขติ (2539 : 44) และประหยัด จิระวรพงศ์ (2542 : 41) ได้กล่าวถึง ข้อจำกัดของบทเรียนสำเร็จรูปสรุปได้ดังนี้

1. การใช้บทเรียนสำเร็จรูปอย่างเดี๋ยวลดลงทำให้ผู้เรียนขาดการติดต่อซึ่งกันและกัน ไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน
2. บทเรียนสำเร็จรูปเหมาะสำหรับเนื้อหาที่เป็นความจริง หรือความรู้พื้นฐานมากกว่าที่ต้องการความคิดเห็นหรือความคิดริเริ่ม
3. ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการเขียนหนังสือ เพราะผู้เรียนจะเขียนเฉพาะคำตอบเท่านั้น
4. การใช้บทเรียนสำเร็จรูปในชั้นเรียน จะมีลักษณะเป็นผู้ช่วยครูมากกว่าที่จะใช้แทนครู
5. ภาษาที่ใช้ อาจจะเป็นภาษาในบางท้องถิ่น
6. มีส่วนทำให้เด็กที่เรียนเก่งสามารถเบื่อหน่ายได้
7. การใช้บทเรียนสำเร็จรูปในชั้นเรียน ผู้ที่เรียนได้รวดเร็วจะเสร็จก่อนและมีเวลาเหลืออาจจะมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ส่วนผู้เรียนช้าอาจทำกิจกรรมไม่เสร็จ ต้องให้นอกเวลาหรือให้ไปทำที่บ้าน ยกแก่การควบคุม
8. เด็กที่ขาดความซื่อสัตย์ต่อตนเอง อาจเป็นการฝึกลักษณะนิสัยที่ไม่ดีบางอย่างเช่น การดูคำตอบก่อนหรือไม่ซื่อสัตย์ต่อตนเอง

ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป

ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ ถ้าเกณฑ์ 80/80 ก็คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการต่อประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เภชิณู กิจระการ (2544 : 916)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2523 : 496-498) ได้เสนอขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปว่า เมื่อผลิตแบบฝึกอันเป็นต้นแบบแล้วต้องนำแบบฝึกไปทดสอบหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. แบบเดี่ยว (1 : 1) เป็นการทดลองกับนักเรียนครั้งละ 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน เด็กปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตก เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมากก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้น E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. แบบกลุ่มย่อย (1 : 10) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน คณะผู้เรียนที่เก่งกับอ่อนคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. ภาคสนาม (1 : 100) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 40-100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างจากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดฝึกใหม่โดยยึดสภาพความจริงเป็นเกณฑ์ เช่น ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 80/80 เมื่อทดสอบประสิทธิภาพได้ 82/83 ก็แสดงว่าชุดฝึกนั้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ถ้าตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ 80/80 เมื่อทดสอบประสิทธิภาพได้ 94/95 ก็อาจเลื่อนเกณฑ์ประสิทธิภาพจาก 80/80 ขึ้นมาเป็น 90/90 ได้

เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) มีความหมายแตกต่างกันหลายลักษณะ ในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E_1/E_2 = 80/80$ ดังนี้ (เชษฐ กิจระการ. 2544 : 44 - 51)

1. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำบทเรียนสำเร็จรูปหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนการหาค่า E_1 และ E_2 ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \left(\frac{\sum X}{N} \right) \times 100$$

| | | | |
|-------|----------|-----|--|
| เมื่อ | E_1 | แทน | ประสิทธิภาพของกระบวนการ |
| | $\sum X$ | แทน | คะแนนของบทเรียนสำเร็จรูประหว่างเรียนทุกชุด |

| | | |
|---|-----|--|
| A | แทน | คะแนนเต็มของบทเรียนสำเร็จรูประหว่างเรียนทุกชุด |
| N | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมด |

$$E_2 = \left(\frac{\sum X}{\frac{N}{B}} \right) \times 100$$

| | | | |
|-------|----------|-----|-------------------------------|
| เมื่อ | E_2 | แทน | ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์ |
| | $\sum X$ | แทน | คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน |
| | B | แทน | คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน |
| | N | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมด |

2. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ จำนวนนักเรียน ร้อยละ 80 ทำบทเรียนสำเร็จรูปหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนเลข 80 ตัวหลัง (E_2) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้น ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ถึงร้อยละ 80 (E_1) ส่วน 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำบทเรียนสำเร็จรูปหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า ข้อ ไม่มีประสิทธิภาพ และชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

4. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก (E_1) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึงนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูกมีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า ข้อ ไม่มีประสิทธิภาพ และชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนจะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80, 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติ ของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่าย เช่น อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90 เป็นต้น นอกจากนี้ ยังตั้งเกณฑ์เป็นค่าความคลาดเคลื่อนไว้เท่ากับร้อยละ 2.5 นั่นคือ ถ้าตั้งเกณฑ์ไว้ที่ 90/90 เมื่อคำนวณแล้วคือที่ถือว่าใช้ได้คือ 87.5/87.5 หรือ 87.5/90 เป็นต้น

ประสิทธิภาพของสื่อและเทคโนโลยีการเรียนการสอน จะมาจากผลลัพธ์ของการคำนวณ E_1 และ E_2 เป็นตัวเลขตัวแรกและตัวหลังตามลำดับ ถ้าตัวเลขเข้าใกล้ 100 มากเท่าไร ยิ่งถือว่ามีส่วนแนวคิดในการหาประสิทธิภาพที่ควรคำนึง มีดังนี้

1. สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นต้องมีการกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อการเรียนการสอนอย่างชัดเจน และสามารถวัดได้
2. เนื้อหาของบทเรียนที่สร้างขึ้นต้องผ่านกระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน
3. บทเรียนสำเร็จรูปและแบบทดสอบต้องมีการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา ตามวัตถุประสงค์ของการสอนได้วิเคราะห์ไว้ ส่วนความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบฝึกหัดและทดสอบควรมีการวิเคราะห์เพื่อนำไปใช้กำหนดค่าน้ำหนักของคะแนนในแต่ละข้อคำถาม
4. จำนวนบทเรียนสำเร็จรูปต้องสอดคล้องกับจำนวนจุดประสงค์ และต้องมีแบบฝึกหัดแต่ละข้อคำถามในแบบทดสอบครอบคลุมทุกจุดประสงค์ของการสอน และต้องมีบทเรียนสำเร็จรูปข้อคำถามในแบบทดสอบไม่ควรน้อยกว่าจำนวนจุดประสงค์

บทเรียนประกอบภาพการ์ตูน

1. ความหมายและประเภทของการ์ตูน

มีผู้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูน (Cartoon) ไว้หลายแนวคิด ดังต่อไปนี้
 ณรงค์ ทองปาน (2526 : 117) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูนหมายถึงภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ในการเขียนก็เขียนแต่เส้นหยาบ ๆ พอมองรู้ว่าอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ

พรจันทร์ จันทวิมล (2540 : 77) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การ์ตูน หมายถึงภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยว โย้เย่ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ต้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

1.1 ประเภทของการ์ตูน แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1.1.1 การ์ตูนล้อสังคม (Gag Cartoons) พบได้เห็นมากในหนังสือพิมพ์รายวัน และนิตยสารที่ออกง่ายอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเนื้อหาหยิบยกมาจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในระยะสั้น

1.1.2 การ์ตูนล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoons) เนื้อหาของภาพเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ยุคนั้น โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นผู้อ่าน

1.1.3 การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoons) มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อ ในสินค้าหรือสิ่งโฆษณานั้น

1.1.4 การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoons) เป็นภาพล้อเลียนบุคคลให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกให้ดูเกินจริง

1.1.5 การ์ตูนประกอบเรื่อง (Instated Cartoon) การ์ตูนประกอบเรื่องเป็นภาพการ์ตูนที่วาดแบบสรุปเนื้อหาหนึ่งช่วงหรือหนึ่งตอนไว้เป็นภาพเพียง ภาพเดียวในหนึ่งหน้าส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็กการ์ตูนจะสื่อความหมายเพียงให้รู้จักตัวละครและเหตุการณ์ ในขณะนั้นส่วนเนื้อเรื่องจะเป็นความเรียง 4-5 บรรทัดขึ้นอยู่กับขนาดความโตของตัวอักษร

1.1.6 ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) เป็นการถ่ายภาพการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใส แล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง

1.1.7 การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจนจบมักมีความยาวเป็นตอน ๆ ไม่สามารถจบลงภายในช่องเดียวเหมือนการ์ตูนภาพล้อ (พรจันทร์ จันทวิมล. 2540 : 80-81)

2. ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย

พรจันท์ จันทรวิมล (2540 : 82-88) ได้กล่าวถึง ความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทยไว้ดังนี้ การ์ตูนในประเทศไทยมีมานานแล้ว คือมักจะแฝงอยู่ตามภาพวิจิตรศิลป์ ภาพนิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4 จิตรกรเอกที่มีฝีมือในสมัยนั้นคือ “ขรรค์อิน โข่ง” ทุกครั้งที่ขรรค์อิน โข่งวาดภาพ ไม่ว่าจะเป็ภาพถ่ายเฟาผนัง หรือภาพจิตรกรรม ขรรค์อิน โข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขัน หรือสิ่งล้อเลียนต่าง ๆ ไว้ด้วยเสมอซึ่งก็เป็นลักษณะหนึ่งของภาพการ์ตูนนั่นเอง รัชกาลที่ 6 ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนมากทำให้การวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนหรือการ์ตูนเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง แต่ในรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนเริ่มซบเซา เพราะความตกต่ำทางเศรษฐกิจจนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ. 2475 หลังจากนั้นก็คึกคักขึ้นมาอีกวาระหนึ่ง ประชาชนมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกมากยิ่งขึ้น บางครั้งก็ดูเกินขอบเขต ดังนั้นคณะผู้เปลี่ยนแปลงการปกครอง คือ คณะราษฎรจึงออกกฎหมายควบคุม อย่างไรก็ตาม ได้เกิดมีนักเขียนการ์ตูนขึ้นอีกหลายคน การ์ตูนสำหรับเด็กได้วิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงปี พ.ศ. 2500 ซึ่งเป็นยุคที่หนังฝรั่งและญี่ปุ่นเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทย แนวโน้มของการ์ตูนไทยก็เริ่มหันเข้าสู่เรื่องทำนองเดียวกับภาพยนตร์โทรทัศน์มากขึ้น ปัจจุบันไม่เพียงแต่การ์ตูนสำหรับเด็กเท่านั้นที่ได้รับความนิยม การ์ตูนการเมืองก็มีผู้นิยมเช่นเดียวกัน

3. ประโยชน์ของการ์ตูนในการเรียนการสอน

สมชาย ตันติสันติสม (2535 : 107-109) กล่าวว่า การใช้ภาพการ์ตูนในการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ ภาพการ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ธรรมชาติวิทยา สุขศึกษา พลานามัย ด้วยวิธีดังต่อไปนี้

1. ครูและนักเรียนสะสมภาพการ์ตูนจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสารการ์ตูนเก่า ๆ ที่ต้องการจะทิ้ง โดยตัดภาพการ์ตูนนั้นมาผนึกกับกระดาษแข็ง 8 x 11 นิ้ว ตัดเลือกภาพการ์ตูนที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาแบ่งเป็นหมวดหมู่แล้วเย็บเป็นเล่ม สามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนได้
2. ครูมอบหมายให้นักเรียนเก็บสะสมภาพการ์ตูน จากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสารแล้วจัดทำเป็นสมุดสะสมงาน

3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูน จากจินตนาการของตัวเอง แต่ละภาพมีชื่อเรื่องประกอบ การวาดภาพนั้น ตอนแรกอาจจะเริ่มต้นวาดไม่ดีนึก ไม่ถูกต้องและอาจจะไม่ตรงกับความคิด แต่ไม่ควรสนใจมากควรฝึกให้ได้วาดหลาย ๆ ครั้ง เด็กจะเกิดทักษะการวาดภาพเองจนสามารถถ่ายทอดจินตนาการของตน ที่อยากจะแสดงออกให้ผู้อื่นทราบด้วยการวาดภาพของตนเอง การกระทำเช่นนี้จะทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน มีความสุข ความพอใจและความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

4. ครูวาดภาพการ์ตูนลงในกระดาษคำหรือกระดาษแข็ง เพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ในการสอน (ครูสามารถฝึกวาดภาพการ์ตูนนี้ได้ไม่ยากนัก จากหนังสือฝึกหัดการเขียนลายเส้นการ์ตูนที่วางจำหน่ายราคาไม่แพงในตลาดหนังสือสำหรับเด็กในเมืองไทย) ลายเส้นการ์ตูนง่าย ๆ มีส่วนทำให้เกิดความสนใจและเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และจดจำไว้ได้นาน ภาพการ์ตูนดังกล่าวเป็นการวาดลายเส้นกรอบนอก เป็น โครงร่างอย่างคร่าว ๆ ไม่มีรายละเอียดประกอบ หรือแม้แต่การให้แสงให้เงาก็ไม่ต้องมี ลายเส้นการ์ตูนนี้สามารถเขียนได้ทั้งคนและสัตว์ สิ่งของ และสถานที่

การใช้หนังสือภาพประกอบภาพการ์ตูนในการเรียนการสอน หนังสือภาพการ์ตูนสามารถใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. ใช้เป็นหนังสือประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน หนังสือภาพการ์ตูนมีเนื้อหาเน้นบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้นมีส่วนเร้าความสนใจในการอ่าน หนังสือของเด็กอย่างมาก เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจอยากอ่านก็จะเกิดทักษะในการอ่าน เกิดความชำนาญในการอ่าน ทักษะความเข้าใจในการอ่านในใจ และอ่านจับใจความสำคัญรวมทั้งอ่านอย่างพินิจพิจารณาได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญกลายเป็น “อ่านเก่ง” และเมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่องก็เกิดนิสัยรักการอ่าน กลายเป็น “นักอ่าน” การใช้ภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสือเสริมประสบการณ์นี้ ครูสามารถใช้ในกิจกรรมต่อไปนี้

1.1 อ่านหนังสือให้เด็กฟัง เพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดเกี่ยวกับเรื่องหลังจากฟังเรื่องจบแล้ว โดยครูตั้งคำถามและให้คำตอบ

1.2 ให้เด็กอ่านตามคำฟัง เพื่อฝึก ให้เด็กรู้จักการอ่านในใจและฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญให้สรุปเรื่องให้ฟังหรือให้บอกสิ่งที่ได้จากกรอ่านหรือสิ่งที่ชอบและไม่ชอบ

1.3 นักเรียนอ่านในใจแล้วเล่าเรื่องให้กันฟัง

1.4 ให้นักเรียนอ่านให้เพื่อนฟังแล้วช่วยกันเล่าเรื่องจนจบ

1.5. ให้นักเรียนอ่านในใจแล้วให้เขียนย่อเรื่อง หรือเขียนสิ่งที่ได้จากการอ่านหรือบอกเหตุผลสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบจากการอ่านหรือให้แต่งเรื่องจากเรื่องที่อ่านหรือแต่งตอนจบใหม่เป็นการฝึกทักษะการเขียนกับเด็ก

1.6 ให้เขียนคำยากลงในสมุดศัพท์ประจำชั้น

1.7 ให้แต่งเรื่องที่อ่านเป็นบทละครมีคำพูดโต้ตอบ เพื่อเล่นละครหรือเล่นเชิดหุ่นนิ้วมือหรือหุ่นมือ เป็นการฝึกทักษะการเขียน การพูดและการแสดงออก

1.8 จัดแข่งขันการอ่านหนังสือ“ยอดนักอ่าน” ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน โดยถือว่าผู้ใดอ่านมากที่สุดในเวลาที่กำหนด หรือผู้ใดอ่านหนังสือที่กำหนดไว้จบในเวลาเร็วที่สุด มอบรางวัลให้ กิจกรรมนี้มุ่งหวังให้เด็กได้รักการอ่านและสร้างนิสัยรักการอ่าน ให้อ่านเพื่อความสนุกสนานบันเทิง โดยใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

1.9 แข่งขันแต่งนิยายภาพการ์ตูน โดยมีรางวัลให้ รวบรวมต้นฉบับเหล่านี้ไว้ที่มุมห้องสำหรับเด็กอ่าน

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ

ดังที่เคยได้กล่าวไว้ในระยะหลัง ๆ นี้ หนังสือการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิง มาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือ หนังสือการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่างๆ อาทิเช่น ในวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีววิทยา สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดี เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจำเนื้อหาซึ่งจัดเป็นหน่วยย่อยๆ มาจัดเป็นภาพการ์ตูนประกอบ การบรรยายด้วยคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน เพราะมีภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจได้ง่าย และขณะอ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วยการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสอ่านหนังสือหลาย ๆ เล่มประกอบการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ นั้นมีส่วนสร้างทรงสนะและความคิดให้กว้าง เพราะเนื้อหาและการเสนอเนื้อหาของหนังสือแต่ละเล่มจะแตกต่างกันไป มากบ้างน้อยบ้าง หรือเหมือนกันบ้าง แต่บางครั้งการผิดแผกแตกต่าง กันไป ผู้อ่านจะเกิดความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง ไม่เชื่อถือหรือยึดเพียงเล่มใดเล่มหนึ่ง หรือบางครั้งอาจเกิดปัญหาซึ่งจะต้องคิด และค้นคว้าหาคำตอบที่เหมาะสมต่อไป การเกิดกระบวนการเช่นนี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนมาก การใช้หนังสือการ์ตูน ในฐานะเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมนั้น ครูสามารถใช้กิจกรรมดังต่อไปนี้

2.1 ให้ผู้เรียนอ่านและศึกษาก่อนเริ่มเรียนในห้องเรียนแล้วนำมาใช้เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน ในรูปแบบของการอภิปราย ชักถาม ให้ดูภาพ หรือการตั้งปัญหา

2.2 ให้ผู้เรียนอ่านเพิ่มเติม หลังจากการเรียนรู้ในหน่วยวิชานั้นๆ

ในห้องเรียนแล้วนำมาอภิปราย ซักถามในชั่วโมงต่อไป

2.3. ให้ผู้เรียนไปอ่านค้นคว้า โดยจัดรายชื่อนหนังสือที่ต้องใช้ในการค้นคว้า ทำรายงานให้ผู้เรียนนำไปอ่าน

2.4 จัดนิทรรศการหนังสือในหมวดวิชาต่างๆ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้ทำ กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสเห็นหนังสือและได้ใช้หนังสือเหล่านั้นอย่างจริงจัง

3. ใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชา

ในสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน ผู้เรียนจะต้องเรียนหนังสือที่ผลิตขึ้นเอง หรือได้รับรองจากกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้นในขณะที่จึงมีความเป็นไปได้ที่จะใช้หนังสือการ์ตูนตลอดทั้งเล่มเป็นหนังสือเรียนประจำวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นจะปฏิเสธโดยเด็ดขาดว่า ผู้เรียน ไม่สามารถใช้หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือเรียนก็ได้ ทั้งนี้เพราะ หนังสือเรียนบางวิชา เช่น หนังสือกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตประถมศึกษาปีที่ 5 ได้นำรูปแบบหนังสือการ์ตูนเข้ามาใช้ในบางหน่วยการเรียนรู้

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการจัดทำและ พัฒนารูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับงานที่จะศึกษาค้นคว้า ซึ่งจะทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ภาพประกอบภาพการ์ตูนสนองต่อผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเกิดความ สนุกสนานในการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. ความหมายของกระบวนการกลุ่มร่วมมือ

ทิสนา แจมมณี (2551 : 64) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้ แบบ ร่วมมือ พัฒนาโดยอาศัยหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือของจอห์นสัน ซึ่ง ได้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนควรร่วมมือกันในการเรียนรู้มากกว่าการแข่งขันกัน เพราะการแข่งขันกันก่อให้เกิด สภาพการณ์ของการแพ้ ชนะ อันเป็นสภาพการณ์ที่ต่ำกว่าทั้งทางด้านจิตใจและสติปัญญา

ดวงกมล สีนเพ็ง (2551 : 185) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ เป็น การ จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียน โดยใช้ กิจกรรมกลุ่มเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยหลักพึ่งพากัน เพื่อ ความสำเร็จ ร่วมกันในการทำงาน มีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการ

เรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่ง เป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม รวมทั้งทักษะการแสวงหาความรู้ ทักษะการทำงาน ทักษะการคิดและ การแก้ปัญหา

วิลลาร์ด สุนทร โรจน์ (2550 : 17) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้ เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นการแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน คนที่เรียนเก่งจะ ช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อนกว่าสมาชิกในกลุ่ม ไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละ บุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องข้างต้นสามารถสรุปความหมายของคำว่า การเรียนรู้แบบ กลุ่มร่วมมือ หมายถึง เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบเป็นกลุ่ม โดยที่อาศัย ความสามารถของแต่ละคนเพื่อสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในกลุ่ม ได้อย่างดี และเกิด ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงานในกลุ่ม โดยรวมถึงการแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน เพื่อ ความสำเร็จของกลุ่ม

2. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

ทิสนา เขมมณี (2551 : 64) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของหลักการเรียนรู้ร่วมมือ 5 ประการ ประกอบด้วย

- 2.1 การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (Positive interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากัน เพื่อความสำเร็จร่วมกัน
- 2.2 การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (Face to face interaction) เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ
- 2.3 การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (Social skills) โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน
- 2.4 การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Group processing) ที่ใช้ในการทำงาน
- 2.5 การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงาน หรือผลสัมฤทธิ์ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ (Individual accountability) หากผู้เรียนได้มีโอกาสได้

เรียนรู้แบบร่วมมือ นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทางด้านเนื้อหาสาระต่างๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคม และอารมณ์มากขึ้นด้วย รวมทั้งมีโอกาสดูฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่างๆ ที่จำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตอีกมาก

3. ประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

การจัดประเภทการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือนั้นขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนของผู้จัดทำแผนการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมกลุ่ม ที่นักเรียน สามารถ ปฏิบัติได้นั้นจะต้องคำนึงถึงประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนั้นจึงสามารถ สรุปประเภท กลุ่มการเรียนรู้ให้เห็นชัดเจน เป็น 3 ประเภท ดังต่อไปนี้ (ดวงกมล สินเพ็ญ : 185-186)

3.1 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning Groups) กลุ่มประเภทนี้ครูวางแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียน ได้ร่วมมือกันเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง หลายชั่วโมง

3.2 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (Informal Cooperative Learning Groups) กลุ่มประเภทนี้ครูจัดการเรียนการสอนเฉพาะกิจเป็นครั้งคราว โดย สอดแทรกอยู่ในการสอน ปกติ

3.3 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (Cooperative Base Groups) กลุ่ม ประเภทนี้เป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่สมาชิกกลุ่มมีประสบการณ์การทำงาน การเรียนรู้ร่วมกันมานาน จนเกิดเป็น ทักษะที่ชำนาญจึงมีความสัมพันธ์แน่นแฟ้น และใช้รูปแบบนี้ในการทำงานเป็นประจำ

4. เทคนิคการแบ่งกลุ่มกระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

ดวงกมล สินเพ็ญ (2551 : 187) ได้กล่าวถึงเทคนิคการแบ่งกลุ่มเพื่อจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือมีหลายหลายเทคนิค ขึ้นอยู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าจะใช้กระบวนการ เรียนรู้แบบ

4.1 Rally Robin เป็นกลุ่มแบบ 2 คน ร่วมกันคิดและฟังความคิดซึ่งกันและกัน

4.2 Rally table เป็นกลุ่มแบบ 2 คน เช่น ร่วมกันเขียนหรือวาดภาพเพื่อ ถ่ายทอด ความคิด

4.3 Round robin สมาชิกกลุ่มละ 4 คน ช่วยกันคิด ผลัดกันพูดจนครบทุกคน

4.4 Round table สมาชิกกลุ่มละ 4 คน ช่วยกันคิด ผลัดกันเขียนหรือวาดภาพ ที่ ละครคนจนครบ

4.5 Think-pair-share สมาชิกกลุ่มละ 4-6 คน ต่างคนต่างคิดก่อนแล้วบอกเล่า ให้ เพื่อนฟังเป็นคู่ แล้วจึงเล่าให้เพื่อนฟังทั้งห้อง เป็นเทคนิคคิดเดี่ยว-คิดเป็นคู่-ร่วมกันคิด

4.6 Team-pair-solo สมาชิกกลุ่มละ 4-6 คน ร่วมกันคิด และทำกิจกรรม สำเร็จ ร่วมกัน จากนั้นให้แยกคิดและทำงานเป็นคู่ จนขั้นสุดท้าย คิดและทำงานคนเดียว

4.7 Student Teams Achievement Division (STAD) จัดกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 4-5 คน ตามระดับความรู้ความสามารถ เก่ง กลางอ่อน เพื่อคิดและทำกิจกรรมร่วมกัน สมาชิก จะช่วยเหลือกัน คະแนนประเมินผลของสมาชิกแต่ละคนรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

4.8 Team Games Tournament (TGT) จัดกลุ่มเช่นเดียวกับวิธี STAD แต่ละ ทีมมี ความสามารถเท่ากัน จะแข่งขันกันตอบปัญหา จะมีการจัดกลุ่มใหม่แต่ละสัปดาห์โดย พิจารณาจาก ความสามารถของแต่ละบุคคล

4.9 Group Investigation ผู้เรียนจะทำการสืบเสาะแสวงหาความรู้เป็นกลุ่ม โดย ตกลงเลือกหัวข้อเรื่องที่ต้องการค้นคว้า สมาชิกแบ่งงานกันทำแล้วเสนอผลงานหรือ รายงานหน้าชั้น

4.10 Jigsaw ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มมีสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกันเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านเรา บทเรียนที่ใช้ในแต่ละบทจะถูกแบ่ง ออกเป็น หน่วยย่อย ๆ สมาชิกกลุ่ม Home group จะต้อง ไปศึกษาเรื่องย่อยตามที่ได้รับ มอบหมายร่วมกันสมาชิก ของกลุ่มอื่น ๆ ที่ได้รับหัวข้อเดียวกัน ซึ่งเรียกกลุ่มหัวข้อเรื่อง เดียวกันว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) หลังจากนั้นจึงกลับมายังกลุ่ม ของตน เพื่ออธิบาย ให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้เนื้อหาที่ได้ไป ศึกษา และเมื่อมีการประเมินผลคะแนนที่ได้จะเป็น คะแนนของแต่ละบุคคล แล้วนำคะแนนของทุกคน ในกลุ่ม มารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม

ทิสนา แจมมณี (2551 : 65) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ ไว้ 8 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (JIGSAW)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี. (STAD)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.เอ.ไอ. (TAI)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.จี.ที. (TGT)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ แอล.ที (L.T)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ จี.ไอ (G.I)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี (CIRC)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการสอนแบบกลุ่มร่วมมือ นั้นมี หลายรูปแบบ และมีรูปแบบที่แปลกใหม่ แต่ละรูปแบบก็สามารถช่วยในการสอนให้มี ประสิทธิภาพ ยิ่งขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือในแต่ละกระบวนการหรือ รูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับ ความเหมาะสมของนักเรียน ที่จะเรียนรู้ได้มากน้อยขนาดไหน และสิ่ง สำคัญก็คือผู้จัดทำแผนการ เรียนรู้นั้นจะต้องมีความรู้ในเรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่ม ร่วมมือ เพื่อสามารถนำไปใช้กับ ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

5. ขั้นตอนของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

วิมลรัตน์ สุนทร โรจน์ (2550 : 18 อ้างถึงใน วัฒนาพร ระงับทุกข์ 2542 : 34-35) โดยอธิบายขั้นตอนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือไว้ดังต่อไปนี้

5.1 ขั้นเตรียม กิจกรรมในขั้นเตรียมประกอบด้วย ผู้สอนแนะนำทักษะใน การเรียนรู้ ร่วมกันและจัดเป็นกลุ่มย่อย ๆ ประมาณ 3-5 คน ผู้สอนควรแนะนำเกี่ยวกับระเบียบ ของกลุ่ม บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม แจกวัสดุประสงค์ของบทเรียน และการทำ กิจกรรมร่วมกัน และการฝึกฝน ทักษะพื้นฐานจำเป็นสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่ม

5.2 ขั้นสอน ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำเนื้อหา แนะนำแหล่งข้อมูล และ มอบหมายงานให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม

5.3 ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย โดยที่แต่ละคนมี บทบาท และหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นขั้นที่สมาชิกในกลุ่มจะได้ร่วมกันรับผิดชอบต่อ ผลงานของกลุ่ม ในขั้นนี้ครูอาจกำหนดให้ผู้เรียนใช้เทคนิคต่างๆ เช่น แบบ JIGSAW, TGT, STAD, TAI, GT, LT, NHT, CO-OP CO-OP เป็นต้น ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งเทคนิคที่ใช้ แต่ละครั้งจะต้องเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละเรื่อง ในการเรียนครั้งหนึ่ง ๆ อาจ ต้องใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ หลาย ๆ เทคนิคประกอบกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพใน การเรียน

5.4 ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ในขั้นนี้เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียน ได้ ปฏิบัติ หน้าที่ครบถ้วนแล้วหรือยัง ผลการปฏิบัติเป็นอย่างไร เน้นการตรวจสอบผลงานกลุ่ม และรายบุคคล ใน บางกรณีผู้เรียนอาจต้องซ่อมเสริมส่วนที่ยังขาดตกบกพร่อง ต่อจากนั้นเป็น การทดสอบความรู้

5.5 ชั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียน ถ้ามีสิ่งที่ยังไม่เข้าใจครูควรอธิบายเพิ่มเติม และผู้เรียนช่วยกันประเมินผลการทำงานกลุ่ม และพิจารณาว่าอะไรคือจุดเด่นของงาน และอะไรคือสิ่งที่ควรปรับปรุง

6. กระบวนการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ

ทิสนา แชมมณี (2551 : 65) รูปแบบการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือหลายรูปแบบซึ่งแต่ละรูปแบบจะมีวิธีการดำเนินการหลัก ๆ ซึ่งได้แก่ การจัดกลุ่ม การศึกษา เนื้อหาสาระ การทดสอบ การคิดคะแนน และระบบการให้รางวัลแตกต่างกันออกไป เพื่อสนองวัตถุประสงค์เฉพาะ แต่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดต่างก็ใช้หลักการเดียวกัน คือ หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ และมีวัตถุประสงค์มุ่งตรงไปในทิศทางเดียวกัน คือ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุด โดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กัน ระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน ความแตกต่างของรูปแบบแต่ละรูปแบบจะอยู่ที่เทคนิคในการศึกษาเนื้อหา สาระ และวิธีการเสริมแรงและการให้รางวัล เป็นการสำคัญ การจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือจะต้องแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม เพื่อให้ เกิดความ สัมพันธ์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ดังนั้นหลักการจัดกลุ่มนักเรียนจึงสามารถจัดทำได้ตาม วิมลรัตน์ สุนทร โรจน์ (2550 : 18) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้สอนจะต้องศึกษา คะแนน สอบวิชาใดวิชาหนึ่งของนักเรียน แล้วเรียงอันดับจากคนที่มีความรู้สูงสุดไปหาคนที่มีความรู้ต่ำสุด แล้วจัดให้แต่ละกลุ่ม มีคนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละกันทุกกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มควรมีทั้งเพศชาย และเพศหญิงคละกันด้วย และกลุ่มที่มีขนาดพอเหมาะ คือ กลุ่มที่มีสมาชิก 4 คน ดังตัวอย่างใน ห้องเรียนมีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 25 คน ให้เรียงอันดับคะแนนจากคนที่ ได้คะแนนสูงสุดไปหา ต่ำสุดตามลำดับ แล้วจัดกลุ่มตามอันดับที่ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การแสดงการจัดกลุ่มนักเรียน

| ระดับความสามารถ | กลุ่ม 1 | กลุ่ม 2 | กลุ่ม 3 | กลุ่ม 4 | กลุ่ม 5 | กลุ่ม 6 |
|-----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| เก่ง | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| ปานกลาง | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 |
| ปานกลาง | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| อ่อน | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 |

การแบ่งกลุ่มแบบนี้จะเห็นได้ว่าทุกกลุ่มจะมีนักเรียนคละ เก่ง ปานกลาง อ่อน เหมือนกัน การ เรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข โดยผู้เรียนทุกคนในกลุ่มจะมีความ สบายใจในการพูดคุย ซักถามกัน การให้ความรู้แก่กัน คนเรียนเก่งจะเกิด ความภาคภูมิใจในการให้ ความรู้แก่คนเรียนปานกลางและคนเรียนอ่อน คนเรียนปานกลางจะ เรียนรู้วิธีเรียนจากคนเก่ง และทั้ง คนเก่งและคนปานกลางจะช่วยคนอ่อน ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้ จะช่วยให้คนเรียนปานกลางและคนเรียน อ่อนคะแนนสูงขึ้นและมีความสุขในการเรียนรู้

7. กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ (STAD)

จากการศึกษาในเรื่องของการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือว่ามีวิธีการเรียนรู้และการ จัดการเรียนรู้อย่างไร ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปว่าการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือนี้มีหลาย รูปแบบ และ แต่ละรูปแบบนั้นต่างกัน หรืออาจคล้ายกัน และวิธีการเหมือนกัน ในเรื่องที่มีการจัดกลุ่ม ของ ผู้เรียน แต่วิธีการดำเนินงานจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผู้เรียนว่าจะใช้ เทคนิคใด หรือรูปแบบใดในการจัดการเรียนการสอน สิ่งที่น่าสนใจในการจัดการเรียนรู้แบบ กลุ่ม ร่วมมือ ก็คือการจัดกลุ่มแบบ (STAD) ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวถึงวิธีนี้ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ทิสนา แคมมณี (2551 : 66) ได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ STAD ไว้ว่า คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ “Student Teams Achievement Division” กระบวนการ ดำเนินการดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียก กลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (Home group)

2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหานั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บ คะแนนของตนไว้

3. ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำ คะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) ซึ่งหาได้ดังนี้

คะแนนพื้นฐาน : ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบย่อยหลายๆ ครั้งนี้ ผู้เรียนแต่ละคนทำได้

คะแนนที่ได้ : ได้จากการนำคะแนนทดสอบครั้งสุดท้ายลบคะแนน พื้นฐาน พัฒนาการ : ถ้าคะแนนที่ได้คือ

- 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 0
- 1 ถึง -10 คะแนนพัฒนาการ = 10
- +1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการ = 20 23
- +11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 30

4. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา นำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล
 วัลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550 : 28-30) ได้อธิบายถึงขั้นตอนวิธีการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ STAD ไว้ว่า STAD คล้าย TGT แต่ง่ายกว่า การเรียนแบบ STAD ไม่มีการเล่นเกมการแข่งขันแต่ใช้การทดสอบสั้น ๆ แทน การเรียนวิธีนี้เน้นการให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันในทีมมากกว่าการแข่งขันกันตัวต่อตัวแบบใน TGT ผู้สอนอาจใช้ทั้งสอง วิธีร่วมกันก็ได้ในการสอน กล่าวคืออาจสลับการแข่งขันกับการทดสอบในแต่ละสัปดาห์ โดยมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนนำเสนอประเด็นหรือเนื้อหาใหม่ โดยอาจนำเสนอด้วยสื่อที่น่าสนใจ ใช้การสอน โดยตรงหรือตั้งประเด็นให้ผู้เรียนอภิปราย
2. จัดผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ให้สมาชิกมีความสามารถต่างกัน มีทั้งความสามารถสูง ปานกลางและต่ำ
3. แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาทบทวนเนื้อหาที่ผู้สอนนำเสนอจนเข้าใจ
4. ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มทำแบบทดสอบ เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน
5. ตรวจสอบคำตอบของผู้เรียน นำคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม
6. กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุด (ในกรณีที่แต่ละกลุ่มมีจำนวนสมาชิกไม่เท่ากัน ให้ใช้คะแนนเฉลี่ยแทนคะแนนรวม) จะได้รับคำชมเชย โดยอาจติดประกาศไว้ที่บอร์ด หรือป้ายนิเทศ ของห้องเรียน

จากการศึกษาเอกสารข้างต้นผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ STAD นั้น เป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้ คนเก่ง สอนคนปานกลาง และคนปานกลาง สอนคนอ่อน ซึ่งจะเป็นการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และสิ่งที่แต่ละกลุ่มได้รับก็คือการ ได้คะแนนสูงสุด ซึ่งเกิด จากการร่วมมือกัน ทำให้ผู้เรียนได้ความรู้จากการเรียนในหนังสือ และ

การเรียนรู้จากการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เพื่อให้งานนั้นประสบความสำเร็จและมีความสุขในการทำงาน ร่วมกับคนอื่นได้

แผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อให้การจัดการเรียนรู้การสอนเป็นไปตามเป้าหมายและจุดประสงค์จำเป็นจะต้องมีการเขียนแผนการเรียนรู้ ความคาดหวังทั่วไป (เป้าหมาย) ที่เคยเขียนไว้ในตอนวางแผนการเรียนหน่วย การเรียนรู้ นั้น จะต้องเขียนใหม่ให้เฉพาะเจาะจงลงไปในเรื่องที่จะสอน แผนการเรียนรู้แต่ละแผนควร พัฒนามาจากหน่วยการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการสอนและประสิทธิภาพในการเรียนของนักเรียน จึงจะต้องมีจัดทำแผนล่วงหน้าเพื่อบรรลุดตามวัตถุประสงค์

1. ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2546 : 1-4) ได้ให้ความหมายของแผนการเรียนรู้ (แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้) ไว้ว่าแผนการเรียนรู้หมายถึง แผนซึ่งครูเตรียมการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน โดยวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการใช้สื่อการเรียนรู้หรือแหล่งการเรียนรู้ แผนการวัดผลประเมินผล โดยวิเคราะห์จากคำอธิบายรายวิชา หรือหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งยึดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ที่กำหนด อันสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2550 : 104) ได้ให้ความหมายของการกำหนดการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า แผนงานการจัดการเรียนรู้หรือโครงการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นจากหลักสูตรและคู่มือผู้สอน

สุวิทย์ มูลคำและคณะ (2551 : 58) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าแผนการเตรียมการสอนหรือการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและจัดทำไว้ เป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีภารกิจรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มากำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านใจ (สติปัญญา/เจตคติ/ทักษะ) จะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิธีใด ใช้สื่อการสอนหรือแหล่งการเรียนรู้ใด และจะประเมินผลอย่างไร

ทศนา แคมมณี (2551 : 4) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนการสอน ไว้ว่าองค์ประกอบของการเรียนการสอนที่ได้รับการจัดไว้ให้มีความสัมพันธ์และส่งเสริมกันอย่างเป็น ระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ระบบการจัดการเรียน

การสอนเป็น ระบบย่อยของระบบการศึกษา และอาจจัดได้ในลักษณะที่เป็นระบบใหญ่ คือเป็นระบบที่ครอบคลุม องค์ประกอบของการเรียนการสอน โดยส่วนรวม

สรุปความได้ว่า แผนการเรียนรู้ หมายถึง การนำวิชาที่จะปฏิบัติการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สื่อ อุปกรณ์การสอนและมีวัตถุประสงค์ประเมินผลเรียน

2. ความสำคัญของแผนการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ และคณะ. 2551 : 58 กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า

2.1 ทำให้เกิดการวางแผนวิธีสอนที่ดี วิธีเรียนที่ดี ที่เกิดจากการผสมผสานความรู้และจิตวิทยาการศึกษา

2.2 ช่วยให้ครูผู้สอนมีคู่มือการจัดการเรียนรู้ที่ทำไว้ล่วงหน้าด้วยตนเอง และทำให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมาย

2.3 ช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าการสอนของตนได้เดินไปในทิศทางใด หรือทราบว่าสอนอะไร ด้วยวิธีใด สอนทำไม สอนอย่างไร จะใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้อะไร และจะวัดผลประเมินผลอย่างไร

2.4 ส่งเสริมให้ครูผู้สอนใฝ่ศึกษาหาความรู้ ทั้งเรื่องหลักสูตร วิธีการจัดเรียนรู้จะจัด และใช้สื่อแหล่งเรียนรู้ ตลอดจนการวัดและประเมินผล

2.5 ใช้เป็นคู่มือสำหรับครูที่มาสอน (จัดการเรียนรู้) แทนได้

2.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้และพัฒนาแล้วจะเกิดประโยชน์ต่อการศึกษา

2.7 เป็นผลงานทางวิชาการที่แสดงถึงความชำนาญและความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน สำหรับประกอบการประเมินเพื่อขอเลื่อนตำแหน่งและวิทยฐานะครูที่สูงขึ้น

วิมลรัตน์ สุนทร โรจน์ (2550 : 105) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า กำหนดการจัดการเรียนรู้เป็นวางแผนระยะยาว ซึ่งจำเป็นต้องจัดทำให้เสร็จก่อนเริ่มเปิดภาคเรียนหรือ ปี การศึกษาใหม่ เพราะกำหนดการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญต่อไปนี้

1. เป็นแนวทางในการทำแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน กล่าวคือ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องคูกำหนดการจัดการเรียนรู้เป็นหลัก ทั้งนี้เพราะกำหนดการจัดการ เรียนรู้จะบ่งให้ทราบว่าในแต่ละวันของสัปดาห์จะต้องจัดการเรียนรู้เนื้อหาใด กิจกรรมข้อใด

2. ทำให้ผู้สอนได้เห็นแผนงานการจัดการเรียนรู้ระยะยาว ได้ทราบเนื้อหาที่จะต้องจัดการเรียนรู้ตลอดภาคเรียนนั้นเป็นประโยชน์ต่อการเตรียมตัว และการวางแผนทำงานตลอดภาคเรียนหรือตลอดปีการศึกษา

3. เป็นประโยชน์ต่อฝ่ายวิชาการและฝ่ายบริหารของโรงเรียน ในการวางแผนงานบริหารด้านวิชาการของโรงเรียน เช่น การวางแผนจัดทำตารางจัดการเรียนรู้ จัดผู้สอนเข้าจัดการเรียนรู้ จัดเตรียมเอกสาร จัดเตรียมวันสอบกลางภาค สอบปลายภาค จัดเตรียมสื่อการจัดการเรียนรู้ เตรียมห้องสมุด เตรียมห้องเรียน เตรียมการใช้อาคารสถานที่ต่าง ๆ เป็นต้น

4. เป็นประโยชน์ต่อผู้สอนผู้จัดการเรียนรู้ในการเตรียมการจัดการเรียนรู้อย่างกว้าง ๆ ในกรณีที่กำหนดการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดมากพอ ก็สามารถใช้กำหนดการจัดการเรียนรู้แทน แผนการจัดการเรียนรู้ได้ ทำให้ผู้สอนผู้จัดการเรียนรู้สามารถเตรียมสื่อการจัดการเรียนรู้ เตรียมแหล่ง วิทยาการ เตรียมวิทยากร เตรียมศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากเอกสารต่าง ๆ โดยดูจากกำหนดการ จัดการเรียนรู้ได้

3. กระบวนการหรือขั้นตอนการทำแผนการเรียนรู้

รุจิรี ภู่อาระ (2545 : 159) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ดังนี้

3.1 ทำความเข้าใจมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งแนวความคิดขอบเขตของกลุ่มสาระการเรียนรู้นี้มาเป็นกรอบในการทำแผนการเรียนรู้

3.2 เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้เป็นจุดประสงค์ปลายทางที่กล่าวถึง

3.2.1 จุดประสงค์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

3.2.2 จุดประสงค์จากคำอธิบายรายวิชา

3.3 เขียนโครงสร้างของกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งหมด ได้แก่

3.3.1 หัวข้อย่อย (จากคำอธิบายรายวิชา)

3.3.2 จำนวนเวลาในแต่ละหัวข้อย่อย

3.3.3 สาระสำคัญที่เน้นความคิดรวบยอดหลักการ ทักษะลักษณะนิสัย

3.3.4 จุดประสงค์นำทางตามหัวข้อย่อย

3.3.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้

4. รูปแบบของแผนการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546 : 108-110) ได้เสนอรูปแบบการเขียนแผนการเรียนรู้ไว้ 2 รูปแบบ ดังนี้

ตัวอย่าง แผนการเรียนรู้ (แผนการจัดการเรียนรู้) รูปแบบที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

จำนวนเวลา.....ชั่วโมง.....จำนวนแผนการเรียนรู้.....แผน

1. แผนการเรียนรู้ที่

.....

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

.....

.....

.....

3. สารการเรียนรู้

.....

.....

.....

4. กระบวนการเรียนรู้



.....

.....

.....

.....

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

.....

6. การวัดผลและประเมิน

.....

.....

ตัวอย่าง แผนการเรียนรู้ (แผนการจัดการเรียนรู้) รูปแบบที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....ชั้นประถมศึกษาปีที่.....

แผนการเรียนรู้เรื่อง.....เวลา.....ชั่วโมง

1. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี

.....
.....
.....

2. สาระสำคัญ

.....
.....
.....

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

.....
.....
.....

4. สาระการเรียนรู้



.....
.....
.....

5. กระบวนการเรียนรู้

.....
.....
.....

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

.....
.....
.....

7. การวัดผลและประเมิน

.....
.....
.....

รุจิร ภู่อาระ (2545 : 160) ได้เสนอรูปแบบแผนการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

ตัวอย่าง แผนการเรียนรู้ (แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้) รูปแบบที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้.....หน่วยการเรียนรู้เรื่อง.....ชั้น.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้.....จำนวน.....คาบ.....

1. สาระสำคัญ

.....

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

.....

2.1 จุดประสงค์ปลายทาง

.....

2.2 จุดประสงค์นำทาง

.....

3. สาระการเรียนรู้

.....

.....

4. กระบวนการเรียนรู้

.....

.....

.....

5. สื่อการเรียนรู้

.....

.....

.....

6. การวัดผลและประเมิน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

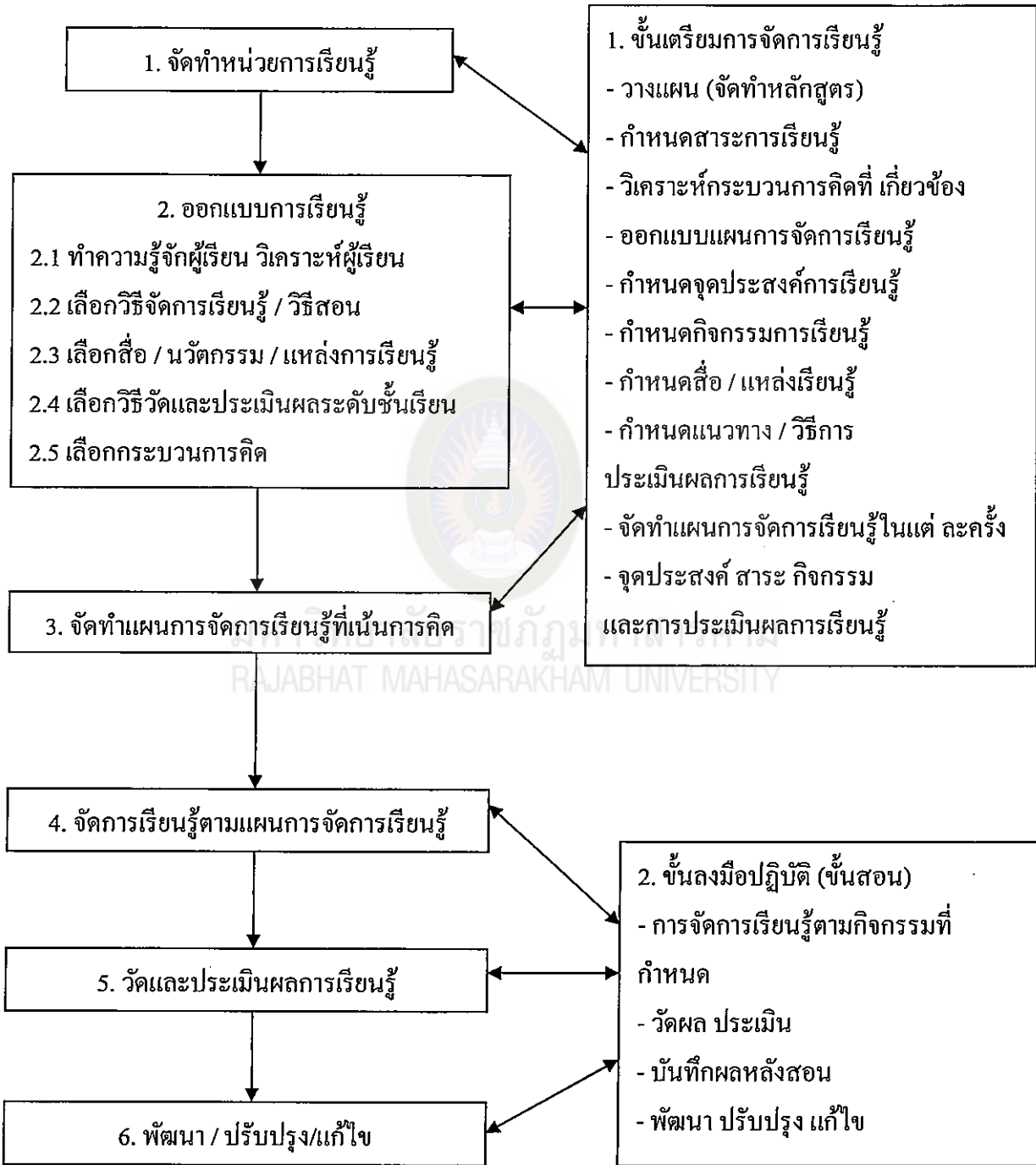
สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2546 : 31) กล่าวถึง
แผนการเรียนรู้ว่าเป็นแผนที่สำคัญเพราะเปรียบเสมือนหลักสูตรระดับห้องเรียนที่มีอิทธิพลต่อ
การเรียนรู้มากที่สุด ในการจัดทำแผนการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงต้องมีความรู้ความสามารถในการ
กำหนดระดับพัฒนาการของคุณภาพผู้เรียนด้านต่างๆ เพื่อจัดการเรียนการสอนให้บรรลุ
จุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และนอกจากนั้นแล้วยังเปิด
โอกาสให้ผู้สอนมีอิสระในการออกแบบแผนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยยึดนโยบายของ
โรงเรียนและความสะดวกต่อการไปใช้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด

ศุวิทย์ มุตคำ และคณะ (2551 : 9) ได้กล่าวถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด
ดังแผนภาพที่ 5



แผนภาพที่ 5 แสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้

ดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index) หมายถึง ตัวเลขที่แสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน และคะแนนเต็มหรือคะแนนสูงสุดกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน เมื่อมีการประเมินสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมักจะดูประสิทธิผลทางการสอนการวัดและประเมินผลทางสื่อการสอนนั้นตามปกติการประเมินความแตกต่างของค่าคะแนนใน 2 ลักษณะ คือ ความแตกต่างของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน หรือเป็นการทดสอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม (เผชิญ กิจระการ. 2544 : 44-45) ได้กำหนดสูตรในการหาดัชนีประสิทธิผลไว้ดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{คะแนนเต็มของแบบทดสอบ} \times \text{จำนวนนักเรียน}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

หรือ

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1}$$

| | | | |
|-------|-------|-----|------------------------------------|
| เมื่อ | E.I. | แทน | ดัชนีประสิทธิผล |
| | P_1 | แทน | ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน |
| | P_2 | แทน | ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน |
| | Total | แทน | ผลคูณของจำนวนนักเรียน กับคะแนนเต็ม |

ดัชนีประสิทธิผลสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประเมินผลสื่อ โดยเริ่มจากการทดสอบ ก่อนเรียน ซึ่งเป็นตัววัดว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานอยู่ในระดับใด รวมถึงการวัดความเชื่อใจเจตคติ และความตั้งใจของผู้เรียน นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาแปลงให้เป็นร้อยละและหาคะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ จากนั้นนำนักเรียนเข้ารับการทดลอง เสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน ได้เท่าใดนำมาหารด้วยค่าคะแนนสูงสุดที่ผู้เรียนจะสามารถทำได้ลบด้วยคะแนนทดสอบก่อนเรียน โดยทำให้อยู่ในรูปร้อยละ การกำหนดหาดัชนีประสิทธิผลเป็นเรื่องของอัตราส่วนของผลต่าง จะมีค่าสูงสุดเป็น 1.00 ส่วนค่าต่ำสุดไม่สามารถกำหนดได้เพราะมีค่าต่ำกว่า -1.00 ก็ได้ และถ้าค่าเป็นลบแสดงว่า คะแนนผลสอบก่อนเรียนมากกว่าหลังเรียน ซึ่งมีความหมายว่า

ระบบการเรียนการสอนหรือสื่อที่ใช้ไม่มีคุณภาพ เช่น ถ้ามีนักเรียน 20 คน คะแนนเต็ม 30 คะแนน

หากค่าทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนทุกคนได้คะแนนรวมเท่าไรก็ได้ (ยกเว้นคะแนนเต็มทุกคน) แต่ผลสอบหลังเรียนของนักเรียนทุกคนทำถูกหมดทุกข้อ (ได้คะแนนเต็มทุกคน) ค่าของ E.I. จะเป็น 1.00 ดังตัวอย่าง

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1} = \frac{600 - 0}{600 - 0} = 1.00$$

แต่ถ้าคะแนนสอบก่อนเรียนมากกว่าคะแนนสอบหลังเรียน ค่า E.I. จะเป็นลบ ซึ่งต่ำกว่า -1.00 ก็ได้ ดังตัวอย่าง

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{\text{Total} - P_1} = \frac{300 - 500}{600 - 500} = \frac{-200}{100} = -2.00$$

ลักษณะเช่นนี้ถือว่าระบบการเรียนการสอนหลังการใช้สื่อล้มเหลว และเหตุการณ์เช่นนี้ ไม่น่าจะเกิดขึ้น เพราะค่า E.I. ดำหรือเป็นลบ แสดงว่าคะแนนหลังสอบต่ำหรือน้อยกว่าคะแนนก่อนสอบ

สรุปว่า ถ้าหลังเรียนนักเรียนได้คะแนนเต็มทุกคน ค่า E.I. จะเป็น 1.00 เสมอ ไม่ว่าผลการสอบก่อนเรียนจะได้เท่าไรก็ตาม (ยกเว้นคะแนนเต็มทุกคน) หรือกล่าวได้ว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าในเรื่องที่เรียน คิดเป็นร้อยละ 100 หรือบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนที่ต้องการ

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

มีนักการศึกษาทั้งในและต่างประเทศได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

มอร์ส (Morse. 1955 : 27 ; อ้างถึงใน สังคม ไซยเมืองสง. 2547 : 43) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถถอดความเครียดของผู้ที่ทำงานให้ลดน้อยลง ถ้าเกิดความเครียดมากจะทำให้เกิดความไม่พอใจในการทำงาน และความเครียดนี้มีผลจากความต้องการของมนุษย์ เมื่อมนุษย์มีความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกหรือหาวิธีตอบสนองความเครียดก็จะลดน้อยลง

สตราสส์ และ เซลเลส (Strarss and Saylcs. 1960 : 5-6 ; อ้างถึงใน สังคม ไซยเมืองสง. 2547 : 43) ได้ให้ความเห็นว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกพอใจในงานที่ทำ เต็มใจที่จะปฏิบัติงานนั้นให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์

กู๊ด (Good 1973 : 161 ; อ้างถึงใน สังคม ไซยเมืองสง. 2547 : 43) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึงสภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

จากความหมายของ ความพึงพอใจ ที่มีผู้ให้ความหมายไว้ข้างต้น ผู้ศึกษาพอจะสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดที่ดีของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

สก๊อตต์ (Scott. 1970 : 124 ; อ้างถึงใน สังคม ไซยเมืองสง. 2547 : 44) ได้เสนอความคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลในเชิงปฏิบัติ มีลักษณะดังนี้

2.1 งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว และมีความหมายสำหรับผู้ที่ทำงานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จ ได้ โดยใช้ระบบการทำงาน และการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ

2.2 เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงาน จะต้องมิลักษณะดังนี้

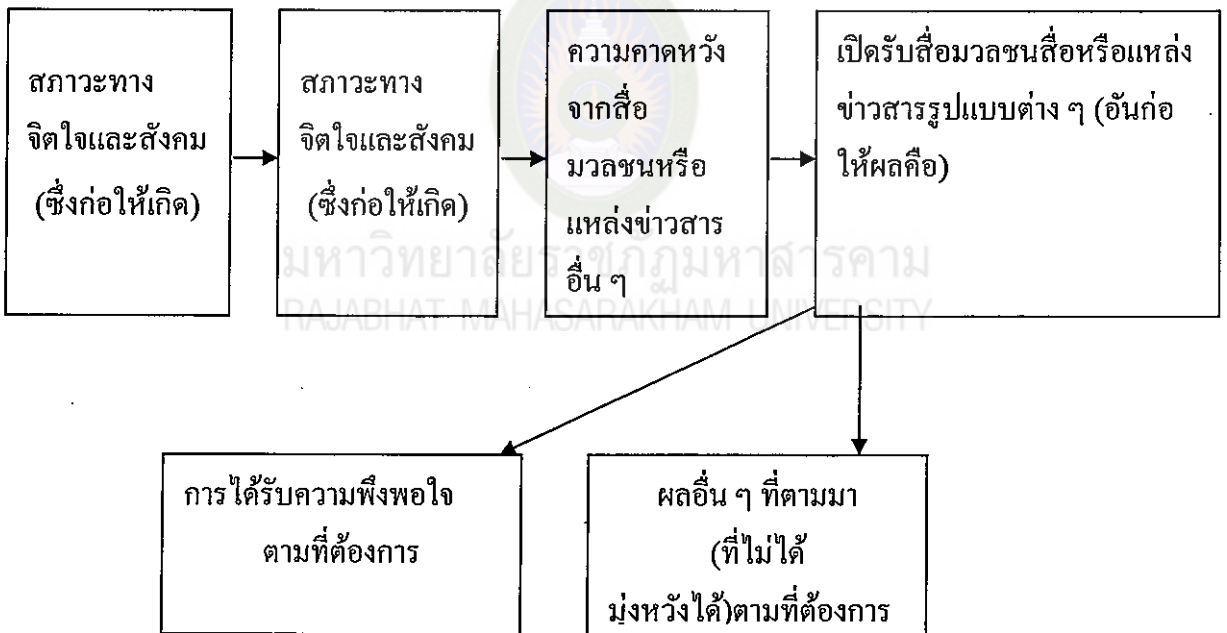
2.2.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย

2.2.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง

2.2.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จ ได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีส่วนเลือกเรียนตามความสนใจ และมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมายในการทำกิจกรรมได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้ แคทซ์

(katz. 1983 : 163 ; อ้างถึงใน อรพิน จิรวัดนศิริ. 2541) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้บริโภค (Consumer) หรือผู้รับสาร (Reciver) โดยผู้รับสารจะอยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำการเลือกใช้สื่อ (Active Selector of Media Communication) ซึ่งนับได้ว่า เป็นมุมมองที่แตกต่างไปจากทฤษฎีเดิมที่ไม่ให้ความสำคัญกับผู้รับสารเพราะแต่เดิมผู้รับสารถูกมองว่าเป็นเป็นผู้ถูกกระทำ ดังนั้น สมมุติฐานของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการสื่อสาร ผู้ส่งสารจึงไม่อาจคาดหมายความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับประสิทธิผลของการสื่อสาร ผู้ส่งสารจึงไม่อาจคาดหมายความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับประสิทธิผลของการสื่อสาร เพราะท่ามกลางความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสอง มีปัจจัยด้านการใช้สื่อของผู้รับสารเข้ามาเป็นตัวแปรแทรกซ้อนของกระบวนการสื่อสาร แดทซ์ ได้ทำการศึกษาและอธิบายเรื่องการใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อ ดังแผนภาพที่ 6



แผนภาพที่ 6 การใช้ประโยชน์และการได้รับความพึงพอใจจากสื่อ

ทั้งนี้ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับผู้รับสารซึ่งแคชและคณะให้ความสนใจ คือ

1. สภาพทางสังคมและลักษณะทางจิตวิทยาของผู้รับสาร (The Social and Psychological Origins)

2. ความต้องการ และความคาดหวังในการใช้สื่อของผู้รับสาร (Need, Ex-pectation of the Mass Media)

สองปัจจัยนำไปสู่พฤติกรรมกาเปิดรับของผู้รับของผู้รับสารที่แตกต่างกัน อันเป็นผลมาจากความพึงพอใจที่แตกต่างกัน และเนื่องจากทฤษฎีให้ความสนใจกับบทบาทของผู้รับสารว่าเป็นผู้เลือกใช้สื่อ ได้มีการศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้รับสาร (เช่น รายได้ การศึกษา) โดยทั้งสองปัจจัยนี้ ได้รับพิจารณาว่า นำมาซึ่งเวลาว่างในการเปิดรับสื่อ (Free Time of Media Use) ขณะเดียวกันสภาวะทางสังคม และจิตใจที่ต่างกัน ก่อให้มนุษย์มีความต้องการแตกต่างกันไป ความต้องการที่แตกต่างกันนี้ทำให้แต่ละคนคาดคะเนสื่อแต่ละประเภทเพื่อสนองตอบความพึงพอใจได้แตกต่างกันไปด้วย

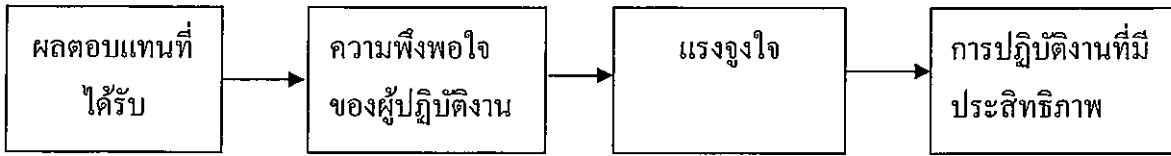
เฮอริเบอร์ก (Herberg, 1959 : 113-115 ; อ้างถึงใน สังคม ไซยสงเมืองใน 2547 : 45-46) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเดิมที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียก The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Fact) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygien Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้ที่ทำงานที่ได้รับมอบหมาย หรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยการ สะดวก หรือให้คำแนะนำปรึกษาถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ หรือการปฏิบัติงานมีแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2 ลักษณะ คือ

2.1 ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน

การตอบสนองความต้องการผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง ทักษะตามแนวคิดดังกล่าว สามารถแสดงดังแผนภาพที่ 7 (สมยศ นาวิการ. 2525 : 155)



แผนภาพที่ 7 ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ

จากแนวคิดดังกล่าว ครูผู้สอนที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบรรลุผลสำเร็จ จึงต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศ และสถานการณ์รวมทั้งสื่อ อุปกรณ์การเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมจนบรรลุตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.2 ผลการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจ และผลการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่นๆ ผลการปฏิบัติที่ดีจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสมซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทน โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของผลการตอบแทน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ปริมาณของผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติงานได้รับ นั่นคือ ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานจะถูกกำหนดโดยความแตกต่างระหว่างผลตอบแทนที่เกิดขึ้นจริง และการรับรู้เรื่องเกี่ยวกับความยุติธรรมของผลตอบแทนที่รับรู้แล้วความพึงพอใจจึงเกิดขึ้น (สมยศ นาวิการ. 2525 : 119)

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลด้านความรู้สึกของผู้เรียนที่เกิดขึ้นแก่ตัวผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้นเมื่อสามารถเอาชนะความยุ่งยากต่างๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความเชื่อมั่น ตลอดจนได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่นส่วนผลตอบแทนภายนอก เป็นรางวัลที่ผู้อื่นจัดทำให้มากกว่าที่ตนเองให้ตนเอง เช่น การได้รับคำยกย่องชมเชยจากครูผู้สอน พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือแม้แต่การได้รับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพอใจ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียน และผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในทางบวกทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้น

เพียงใด นั่นคือ สิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

บุภาพร สุนทะโรจน์ (2548 : 81-84) พัฒนารูปแบบการเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่องจังหวัดของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง จังหวัดของเรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85.20/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01

เปรมฤดี พิมพ์เวิน (2549 : 107-112) พัฒนารูปแบบการเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70.70/76.76 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ผลการฝึกทักษะ โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01 และความพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับดีมาก

ปวีณา เลิศกิจจักษณ์ (2551 : 74-77) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน กับการสอนปกติผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยสอนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.05

ยุพา พงศ์ยี่ลา (2551 : 90-93) พัฒนารูปแบบการเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.18/81.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนหลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P = 0.001$) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมและรายข้ออยู่ในระดับมากที่สุด

สุรางค์ ชัยสนาม (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ผลการศึกษาพบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง เอกภพกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 83.97/81.58 คำนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องเอกภพกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีค่ากับ 0.6536 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องเอกภพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนสูงกว่าหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง เอกภพ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สุนิกุล พลกุล (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปრაกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่าการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปრაกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 87.08/86.48 คำนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปრაกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีค่ากับ 0.7840 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปრაกฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

อ้อมใจ จันทร์จำลอง (2554 : 106-110) พัฒนบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 86.64/89.62 ดัชนีประสิทธิผลที่มีค่ากับ 0.8014 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทิพย์จันทร์ ธรรมวิเศษ (2554 : 140-145) พัฒนาการอ่านใจความโดยใช้บทเรียน สำเร็จรูปประกอบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษา พบว่าการพัฒนาการอ่านใจความ โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.32/82.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ดัชนีประสิทธิผลมีค่า 0.67 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 67.12 การ เปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนด้วย โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบ การ์ตูน สูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (4.48)

2. งานวิจัยต่างประเทศ

อาห์มาด เอฟ (Ahmad F. 2010 : 127-141) ศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือต่อ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับประถมศึกษา สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นวิธีการที่ ดึงดูดความนิยมในระดับนานาชาติบนพื้นฐานของทฤษฎีและการปฏิบัติโดยจะทำการทดสอบ และใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือในชั้นเรียนเพื่อตรวจสอบผล ของนักเรียนในระดับ ประถมศึกษาเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีการแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือ การเรียนรู้แบบ ร่วมมือ เป็นกลุ่มทดลองและในขณะที่กลุ่มควบคุมคือการสอนโดยใช้วิธีการดั้งเดิม เป็น ระยะเวลา 12 สัปดาห์ที่ผ่านมา แล้วทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ผล การศึกษาบ่งชี้ว่าการเรียนแบบร่วมมือมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อเทียบกับวิธีการเรียนการสอน แบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ฟาม ไท ฮง ที (Pham Thi Hong T. 2010 : 20-32) ศึกษาการจัดกลุ่มการทำงาน ในห้องเรียนเอเชียพบว่าการสร้างกลุ่มที่เหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญเพื่อการทำงานเป็นทีมที่ประสบ ความสำเร็จ แม้ว่าการจัดกลุ่มต่างกัน นิยมกันอย่างแพร่หลายในประเทศตะวันตก วิธีการของ การจัดกลุ่มนี้จะถูกใช้ในห้องเรียนในเอเชียเพราะนักเรียนเอเชียและตะวันตกที่มีวัฒนธรรมที่ แตกต่างของการเรียนรู้ ดังนั้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานักเรียนเวียดนามควรจะมีวิธีการจัด กลุ่มเพื่อให้พวกเขาสามารถเพิ่ม โอกาสของพวกเขาที่จะเรียนรู้ แบ่งการศึกษาเป็นสองส่วน คือ

การศึกษานำร่องและการแทรกแซง ได้ทำการศึกษานักเรียน 20 คนและได้ดำเนินการเป็นเวลา 4 สัปดาห์ ผลจากการศึกษาพบว่าทั้งสองกลุ่มคือมีผลการเรียนดีมากขึ้น นักวิจัยในอนาคตควรจะใช้ผลการวิจัยเหล่านี้มาพิจารณาเพื่อให้อาจารย์จัดกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือสามารถปรับใช้ในห้องเรียนเอเชียได้

ซาเฟียุดดีน เอ็ม (Shafiuddin M. 2010 : 589-595) ศึกษาและการเรียนการสอนวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือวิชาคณิตศาสตร์ สรุปได้ว่าคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่สอนให้เป็นหนึ่งในโรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัย คณิตศาสตร์ถือเป็น "ราชินีแห่งวิทยาศาสตร์ทั้งหมด" แต่นักเรียนจะไม่ชอบและไม่ได้รับการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูคณิตศาสตร์ในห้องเรียน ส่วนใหญ่ที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องยากและที่ไม่สามารถเข้าใจและปฏิบัติตาม โดยเฉพาะอย่างชาญฉลาดล้ำ ในปัจจุบันครูคณิตศาสตร์ส่วนใหญ่ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม สิ่งที่ต้องทำคือผู้เรียนเป็นศูนย์กลางวิธีการเพื่อให้พวกเขาทำงานด้วยตัวเอง โดยครูผู้สอนเป็นเพียงที่ปรึกษาเท่านั้น เมื่อครูดำเนินการกระบวนการเรียนการสอนแบบร่วมมือในห้องเรียน ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะฟังมากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่มีใครสามารถทำให้บทเรียนมีประสิทธิภาพ แต่การมีส่วนร่วมของนักเรียนทำให้มีประสิทธิภาพในการเรียน ดังนั้นวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นทางออกสุดท้ายบนพื้นฐานของการทำงานเป็นทีม วิธีการเรียนแบบร่วมมือไม่เพียงแต่นำไปสู่ปัญหาการพัฒนาของผู้เรียนอย่างเท่าเทียมกัน แต่ยังมีส่วนร่วมในสังคมและการพัฒนาทางด้านจิตใจของผู้เรียนซึ่งแตกต่างจากวิธีการอื่น ๆ ของการเรียนการสอน ดังนั้นวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงตอบสนองเป้าหมายของแต่ละบุคคลและสังคมของการศึกษาได้เป็นอย่างดี

ลาวาซานิ จี และ เอฟ คานดาน (Lavasani, G and F. Khandan. 2011 : 61-74) พัฒนาประสิทธิผลของการเรียนแบบร่วมมือเพื่อลดความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์และทบทวนพฤติกรรมของการแสวงหาความช่วยเหลือ ขั้นตอนการวิจัยทดลองในรูปแบบของการทดสอบก่อนเรียนและหลังจากสอบหลังเรียนเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ของการเรียนการสอน การวัดตัวแปรแบบสอบถามความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์ (Shokrani. 2002) และแบบสอบถามของเทคนิคการแสวงหาความช่วยเหลือ (Ghadampour. 1998) มีประสบการณ์ (ช่วยยอมรับหรือหลีกเลี่ยงการแสวงหา) เพื่อดำเนินการมอบหมายให้นักเรียน 40 คน จากทั้งสอง โรงเรียน ได้รับการคัดเลือก มีศูนย์กลางอยู่ที่การจับคู่กระบวนการ ; คู่และอยู่บนพื้นฐานของความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์ในระดับก่อนการทดลองและหลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง แล้วทำแบบสอบถามพวกเขาอยู่ในกลุ่มที่สองของการควบคุมและการทดลอง วิธีการสอนของหลักสูตรคณิตศาสตร์

ถูกนำเสนอในวิธีการแบบดั้งเดิมในกลุ่มควบคุม แต่ในกลุ่มทดลองวิธีการสอนเป็นวิธีเรียนรู้แบบร่วมมือ หลังจากจบช่วงการสอนทั้งสองแบบ อีกครั้ง แล้วตอบแบบสอบถามความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์และช่วยพฤติกรรมแสวงหาเสร็จสำหรับนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการสถิติของการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANCOVA) ผลปรากฏว่าวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือประสบความสำเร็จเมื่อเปรียบเทียบกับเทคนิคดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

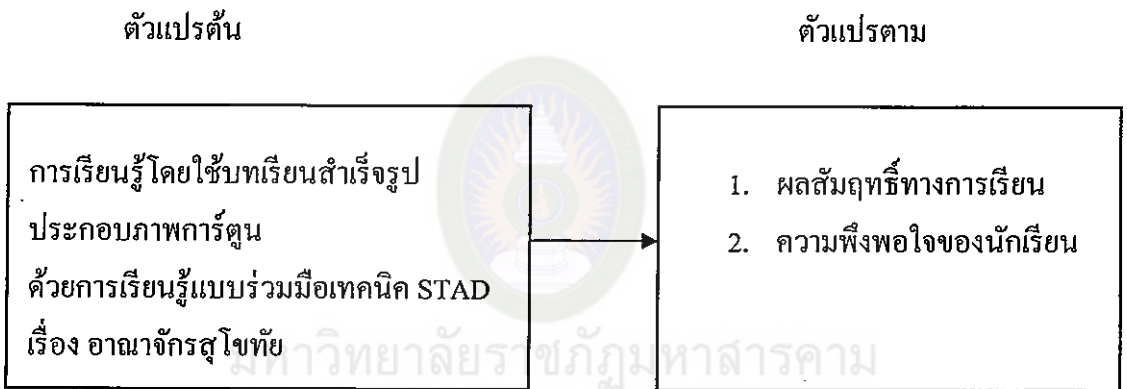
ซาร์โฟ เอฟ เค และ เจ เอเลน (Sarfo, F. K. and J. Elen. 2011 : 73-93) ศึกษาผลกระทบของการสืบสวนการพึ่งพาซึ่งกันและกันและความรับผิดชอบของแต่ละบุคคลกับผลการเรียนของนักเรียนในการเรียนแบบร่วมมือการศึกษาครั้งนี้มีอยู่สองประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับการเรียนแบบร่วมมือ คือการศึกษาการทำงานแบบพึ่งพาซึ่งกันและกัน และการศึกษาความรับผิดชอบของแต่ละบุคคลกับผลการเรียนของบุคคลในการเรียนแบบวิธี ร่วมมือ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ทั้งสองโดยการศึกษาทดลองแบบสุ่มหลังการทดสอบได้ดำเนินการ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลปรากฏว่าการทำงานกลุ่มมีผลการเรียนที่ดีขึ้นกว่าเมื่อสมาชิกในกลุ่มต่างคนต่างทำงาน

ชิน มิน เอช (Chin-Min H. 2012 : 119-137) ศึกษาประสิทธิผลของการเรียนแบบร่วมมือโดยการศึกษาจะเปรียบเทียบประสิทธิภาพการเรียนรู้ของการเรียนแบบร่วมมือและแบบตัวใครตัวเรา วิธีการนำเสนอตรวจสอบวิธีการเรียนรู้ทั้งในเวลางานประจำวัน และเวลาจัดการเรียนการสอนและการศึกษาระดับวีซีออกแบบชุดทดลองที่ได้ดำเนินการกับนักเรียน 42 คน คณะวิศวกรรมเครื่องกลถูกสุ่มให้ปัจเจกหรือความร่วมมือการเรียนรู้เงื่อนไขตามลำดับและกลุ่มที่แตกต่างกันประกอบไปด้วยสมาชิกในทีม ได้ทดลอง 18 สัปดาห์ การดำเนินการทดลองนักเรียน ที่เข้าร่วมชั้นเรียนปกติและออกจากชั่วโมงการประชุมบ้าน ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าได้รับระยะเวลาที่เพียงพอของเวลาสำหรับการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือให้แก่ นักเรียนที่อยู่ในสภาพการเรียนรู้ที่ดำเนินการร่วมมือดีมาก ทั้งในบ้านและการทดสอบหน่วยการเรียนรู้ในสภาพปัจเจก สรุป ตั้งแต่เวลากับงานที่ได้รับการตรวจสอบผลการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นในสภาพการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นว่าการเรียนแบบร่วมมือจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบตัวใครตัวเราหลักฐานเชิงประจักษ์มาแสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่กำลังเรียนร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางวิชาการที่ดีขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถพัฒนาทัศนคติต่อวิชาที่เรียน ต่อครูผู้สอน และต่อเพื่อนที่เรียนในชั้นด้วยกันให้ดียิ่งขึ้นก่อให้เกิดบรรยากาศที่ดีในกลุ่มเพื่อน และการสอนแบบร่วมมือเทคนิค STAD เป็นการเรียนรู้จากความต้องการของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยความสนใจและพัฒนาตามความสามารถตามศักยภาพของตนเอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



แผนภาพที่ 8 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาผลของการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. แบบแผนการวิจัย
5. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีความสามารถต่างกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 แผน

2. บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 3 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

เล่มที่ 2 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย

เล่มที่ 3 เรื่อง ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นปรนัยแบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนด้วย บทเรียนการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีลักษณะ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระหลัก สาระการเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัดเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.3 ศึกษาทฤษฎีหลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการเรียนรู้แบบประสบความสำเร็จเป็นทีม (Student Team -achievement-Divisions : STAD) เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.4 ศึกษารายละเอียดเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จากหนังสือเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อ กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องระหว่างเนื้อหา และเทคนิคการเรียนรู้ที่ใช้ แล้ว เตรียมจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 แผน ใช้เวลาทำการสอน 12 ชั่วโมง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 กำหนดการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| แผนการจัดการ จัดการ เรียนรู้ที่ | สาระการเรียนรู้ | ตัวชี้วัด | เวลา (ชั่วโมง) |
|---------------------------------------|----------------------------|--|-------------------|
| 1 - 4 | อาณาจักรสุโขทัย | อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยสังเขป | 4 |
| 5 - 8 | บุคคลสำคัญ สมัยสุโขทัย | บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญ สมัยสุโขทัย | 4 |
| 9 -12 | ภูมิปัญญา ในสมัยสุโขทัย | อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญสมัยสุโขทัยที่ น่าภาคภูมิใจ และควรค่าแก่การอนุรักษ์ | 4 |
| รวม | | | 12 |

1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 12 แผน ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้

- ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น
- ขั้นที่ 2 การเรียนกลุ่มย่อย
- ขั้นที่ 3 การทดสอบย่อย
- ขั้นที่ 4 คะแนนพัฒนาการตนเองของนักเรียนแต่ละคน
- ขั้นที่ 5 ทีมที่ได้รับยกย่อง

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในขั้นตอนที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ เสนอแนะในทุกขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมและนำมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะ

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งแบบประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิกเคอร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553 : 69-71) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

| | | | |
|-------------------|-----|---|-------|
| เหมาะสมมากที่สุด | ให้ | 5 | คะแนน |
| เหมาะสมมาก | ให้ | 4 | คะแนน |
| เหมาะสมปานกลาง | ให้ | 3 | คะแนน |
| เหมาะสมน้อย | ให้ | 2 | คะแนน |
| เหมาะสมน้อยที่สุด | ให้ | 1 | คะแนน |

เกณฑ์แปลความหมาย

โดยให้ คะแนนเฉลี่ย แปลความหมาย
ระดับ

| | |
|-------------|-------------------|
| 4.51 – 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.51 – 4.50 | เหมาะสมมาก |
| 2.51 – 3.50 | เหมาะสมปานกลาง |
| 1.51 – 2.50 | เหมาะสมน้อย |
| 1.00 – 1.50 | เหมาะสมน้อยที่สุด |

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.7.1 นายมีชัย เถาว์ชาติ วุฒิกการศึกษา ค.ม. (บริหารการศึกษา) ตำแหน่ง
ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เชี่ยวชาญด้านสถิติและการวิจัย

1.7.2 นางชุมพร เนตรคุณ วุฒิกการศึกษา ค.ม. (สาขาวิชาหลักสูตรและการ
สอน) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เชี่ยวชาญด้าน
ความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา

1.7.3 นายสนั่น นนทมาตร์ วุฒิกการศึกษา ค.ม. (สาขาวิชาบริหาร
การศึกษา)ตำแหน่ง คีถยานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

1.7.4 นางสาวจรรวรรณ มุ่งวิเศษ วุฒิกการศึกษา ค.ม. (สาขาวิชาหลักสูตร
และการสอน) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่ม
สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม

1.7.5 นางวีรพันธ์ นิล โสม วุฒิการศึกษา ค.ม. (สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา) ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วมาหาค่าเฉลี่ย ความเหมาะสม ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ย 4.84 แสดงว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (รายละเอียด ภาคผนวก)

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามคำแนะนำ แล้วนำมาจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ เวลาเรียน แนวดำเนินการ การวัดผลประเมินผล และการติดตามผล ศึกษามาตรฐานช่วงชั้น คำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.2 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา จากคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา และเอกสารประกอบการเรียนเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาสร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน

2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์และตัวชี้วัดเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่อง ตัวชี้วัด และจำนวนชั่วโมง

| เรื่อง | ตัวชี้วัด | จำนวนชั่วโมง |
|---------------------------|---|--------------|
| 1. อาณาจักรสุโขทัย | อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย โดยสังเขป | 4 |
| 2. บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย | บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญ สมัยสุโขทัย | 4 |
| 3. ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย | อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญสมัยสุโขทัย ที่น่าภาคภูมิใจ และควรรักษาและอนุรักษ์ | 4 |
| รวม | | 12 |

2.4 แบ่งสาระการเรียนรู้ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สร้างเป็นบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน จำนวน 3 เล่ม ดังนี้

เล่มที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

เล่มที่ 2 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย

เล่มที่ 3 เรื่อง ภูมิปัญญาในสมัยสุโขทัย

2.5 นำบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) ประเมินด้วยแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตรวจสอบความเหมาะสมตามตัวชี้วัดเนื้อหาการใช้ ภาษาและให้ข้อเสนอแนะ ในส่วนที่ยังบกพร่องและประเมินคุณภาพของบทเรียนตามรายการ ในแบบประเมินบทเรียนซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

2.6 นำผลการประเมินบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน จากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย แต่ละรายการประเมินกำหนดเกณฑ์ในการยอมรับรายการประเมิน ต้องได้ ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไปจึงถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพ ผลการประเมินมีค่าเฉลี่ย 4.88 อยู่ ระดับมากที่สุด (ภาคผนวก หน้า 171)

2.7 นำบทเรียนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ที่ได้รับการแก้ไขและ ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้ เพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง โดยมีการ ทดลองตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ครั้งที่ 1 ทดลองแบบเดี่ยว หรือ (1 : 1) ผู้วิจัยได้ทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูน กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านชุมชนขวาว สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 จำนวน 3 คน โดยผู้ม่นักเรียนที่มีผลการเรียนดี 1 คน ผลการเรียนปานกลาง 1 คน และผลการเรียนอ่อน 1 คน เพื่อหาความยากง่ายของภาษา ความเหมาะสมของรูปภาพและขนาดของตัวอักษร เพื่อนำผลมาปรับปรุง และแก้ไข ข้อบกพร่องของการ์ตูนอักษรพบว่ารูปภาพและตัวอักษรมีความเหมาะสมมากและมี ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 72.22/76.67 (ภาคผนวก หน้า 172)

ครั้งที่ 2 ทดลองกลุ่มย่อย (1:10) หลังจากนำบกพร่องจากผลการทดลอง กลุ่ม ย่อยมาแก้ไขแล้ว ผู้วิจัยได้นำบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนที่ปรับปรุงครั้งที่ 1 ไป ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านชุมชนขวาว สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 จำนวน 10 คน โดยผู้ม่นักเรียนที่มีผลการเรียนดี 3 คน ผล การเรียนปานกลาง 3 คน และผลการเรียนอ่อน 3 คน โดยทดลองสอนเหมือนจริง เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมกับเนื้อหา เวลา การใช้ภาษา การสื่อความหมาย พบว่าเนื้อหา ถูกต้องเหมาะสมพอดีกับเวลาและประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.59/83.33 (ภาคผนวก หน้า 173)

2.8 นำบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ที่ทดลองใช้แล้วมาปรับปรุงแก้ไข เป็นฉบับสมบูรณ์ แล้วนำไปใช้สอนกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบจากหนังสือการวัดผลการศึกษาของ สมนึก ภัททิยธนี (2551 : 55-139)

3.2 วิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อหาความสอดคล้องของข้อสอบ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 วิเคราะห์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

| แผนการ จัดการเรียนรู้ ที่ | สาระการเรียนรู้ | ตัวชี้วัด | จำนวนข้อ | |
|---------------------------------|----------------------------|---|---------------|----------------|
| | | | ออก ข้อสอบ | ข้อสอบ จริง |
| 1 -4 | อาณาจักรสุโขทัย | อธิบายพัฒนาการของอาณาจักร สุโขทัยโดยสังเขป | 8 | 6 |
| 5 - 8 | บุคคลสำคัญสมัย สุโขทัย | บอกประวัติและผลงานของ บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย | 10 | 6 |
| 9 - 12 | ภูมิปัญญา ในสมัยสุโขทัย | อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญ สมัยสุโขทัยที่น่าภาคภูมิใจ และควรค่าแก่การอนุรักษ์ | 12 | 8 |
| รวม | | | 30 | 20 |

3.3 สร้างข้อสอบตามสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด บทเรียนสำเร็จรูปประกอบ
ภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย แบบเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อใช้จริง
20 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) ที่ตรวจสอบบทเรียน
สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและประเมินความสอดคล้อง
ระหว่างสาระการเรียนรู้กับตัวชี้วัด โดยวิธีของโรวินลลี (Rovinelli) และแฮมเบิลตัน
(R.K.Hambletan) ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้(สมนึก กัททิชชนี. 2551 : 219-220)

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า ข้อสอบนั้นวัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่า ข้อสอบนั้นไม่วัดตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบ กับ
จุดประสงค์การเรียนรู้โดยเลือกข้อทดสอบที่มีค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไปเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ พบว่ามีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80-1.00 (ภาคผนวก หน้า 163)

3.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการแก้ไขแล้วไปตรวจสอบหาค่าความยากง่ายและ
ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ โดยนำไปทดสอบ (Try-Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว

3.6 นำแผ่นกระดาษคำตอบของนักเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ชัดเจน หรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน

3.7 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยวิธีของ Brennan มีค่าระหว่าง 0.23 -0.93 (ภาคผนวก หน้า 164)

3.8 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกเอาไว้แล้วมาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้วิธีของ Lovett มีค่าเท่ากับ 0.90 (ภาคผนวก หน้า 166)

3.9 จัดพิมพ์และทำสำเนาข้อทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

4.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ได้รวบรวมรายการที่ต้องการถามความพึงพอใจ และสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนจำนวน 15 ข้อ

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ได้พิจารณาให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความสอดคล้องและความเหมาะสมของข้อคำถามต้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ไม่ซ้ำซ้อน แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

4.5 พัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน (ชุดเดิม) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพซึ่งเป็นแบบมาตราส่วน

ประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 15 ข้อ โดยกำหนดระดับความพอใจเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) (ไพศาล วรรคมา, 2555 : 246) ดังนี้

| | | | |
|-------|---|---------|------------|
| ระดับ | 5 | พึงพอใจ | มากที่สุด |
| ระดับ | 4 | พึงพอใจ | มาก |
| ระดับ | 3 | พึงพอใจ | ปานกลาง |
| ระดับ | 2 | พึงพอใจ | น้อย |
| ระดับ | 1 | พึงพอใจ | น้อยที่สุด |

ซึ่งใช้เกณฑ์การแปลผล ดังนี้

| ค่าเฉลี่ย | ความหมาย | |
|-----------|----------|------------|
| 4.51-5.00 | พึงพอใจ | มากที่สุด |
| 3.51-4.50 | พึงพอใจ | มาก |
| 2.51-3.50 | พึงพอใจ | ปานกลาง |
| 1.51-2.50 | พึงพอใจ | น้อย |
| 1.00-1.50 | พึงพอใจ | น้อยที่สุด |

4.6 ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ย 4.91 แสดงว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (ภาคผนวก หน้า 167)

4.7 จัดทำแบบสอบถามพึงพอใจฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) แบบ 1 กลุ่ม ที่มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest - Posttest Design) ซึ่งแสดงได้ดังตารางที่ 6

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY
ตารางที่ 6 แบบแผนการทดลอง

| ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) | ตัวแปรต้น (Treatment) | ทดสอบหลังเรียน (Post-test) |
|------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| T_1 | X_1 | T_2 |

เมื่อ T_1 แทน การทดสอบก่อนทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน
 X_1 แทน การสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน
 T_2 แทน การทดสอบหลังทดลองใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ครั้งนี้ เริ่มดำเนินการระหว่างในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โดยใช้เวลาดทดลอง จำนวน 12 ชั่วโมง โดยไม่รวมเวลาที่ใช้ในการชี้แจง ข้อตกลงในการเรียน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย และการทดสอบก่อนและหลังเรียน

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จำนวน 20 ข้อ และตรวจเก็บคะแนนไว้
2. ดำเนินการสอน โดยใช้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จำนวน 3 เล่ม โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเล่มละ 4 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมงดังนี้
 - 2.1 ครูชี้แจงและอธิบายวิธีการศึกษาจากบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนให้นักเรียนเข้าใจ
 - 2.2 ให้นักเรียนศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนประมาณ 4-5 กลุ่ม และในแต่ละกลุ่มจะต้องมีทั้งคนเก่ง ปานกลาง และคนอ่อน เพื่อจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนร่วมกัน แล้วช่วยกันทำแบบทดสอบย่อย ในแต่ละกลุ่ม นำคะแนนการทดสอบย่อยมารวมกันเพื่อเป็นคะแนนฐาน เมื่อศึกษาจบเล่มแล้วทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละเล่ม นำคะแนนมารวมกันเพื่อเป็นคะแนนพัฒนาการของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดที่ได้คะแนนสูงที่สุด ได้ลำดับที่ 1 เริ่มจาก เล่มที่ 1 จนถึงเล่มที่ 3 ตามลำดับ
3. ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังจากสอน โดยใช้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัยครบทั้ง 3 เล่มแล้ว ดำเนินการทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ
4. ให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่เรียน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 15 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยดำเนินการดังนี้

1. หาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้สูตร E_1/E_2
2. หาค่าดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้สูตร $E.I$
3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้ t-test (Dependent Sample)
4. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) และแปลผลความพึงพอใจตามเกณฑ์ที่ ดังนี้

| ค่าเฉลี่ย | ความหมาย | |
|-----------|----------|------------|
| 4.51-5.00 | พึงพอใจ | มากที่สุด |
| 3.51-4.50 | พึงพอใจ | มาก |
| 2.51-3.50 | พึงพอใจ | ปานกลาง |
| 1.51-2.50 | พึงพอใจ | น้อย |
| 1.00-1.50 | พึงพอใจ | น้อยที่สุด |

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

| | | | |
|-------|---|-----|------------------------------------|
| เมื่อ | P | แทน | ร้อยละ |
| | f | แทน | ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ |
| | N | แทน | จำนวนความถี่ทั้งหมด |

1.2 ค่าเฉลี่ย(Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (สุรวาท ทองบุ. 2555 : 102)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

| | | | |
|-------|-----------|-----|----------------------|
| เมื่อ | \bar{X} | แทน | ค่าเฉลี่ย |
| | $\sum x$ | แทน | ผลรวมทั้งหมดของคะแนน |
| | N | แทน | จำนวนคนทั้งหมด |

1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้

(สุรวาท ทองบุ. 2555 : 104)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N-1}}$$

| | | | |
|-------|-----------|-----|----------------------|
| เมื่อ | S.D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| | X | แทน | คะแนนแต่ละตัว |
| | \bar{X} | แทน | ค่าเฉลี่ย |
| | N | แทน | จำนวนคะแนนในกลุ่ม |
| | \sum | แทน | ผลรวม |

2. การคำนวณหาประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูป (เผชิญ กิจระการ. 2544 :

29 - 32) ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \left(\frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \right) \times 100$$

| | | | |
|-------|----------|-----|--|
| เมื่อ | E_1 | แทน | ประสิทธิภาพของกระบวนการระหว่างเรียน |
| | $\sum X$ | แทน | คะแนนของบทเรียนสำเร็จรูประหว่างเรียนทุกชุด |
| | A | แทน | คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน |
| | N | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมด |

$$E_2 = \left(\frac{\sum X}{\frac{N}{B}} \right) \times 100$$

| | | | |
|-------|----------|-----|-------------------------------|
| เมื่อ | E_2 | แทน | ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ |
| | $\sum X$ | แทน | คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน |
| | B | แทน | คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน |
| | N | แทน | จำนวนนักเรียนทั้งหมด |

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1 การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยใช้สูตร IOC หาค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (สมนึก ภัททิยธนี. 2551 : 220) ใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

| | | | |
|-------|----------|-----|---|
| เมื่อ | IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบแต่ละข้อ กับจุดประสงค์ |
| | $\sum R$ | แทน | ผลรวมของคะแนนของจำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด |
| | N | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด |

3.2 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ ใช้วิธีของ Brennan (สุรวาท ทองบุ. 2555 : 86) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$B = \frac{U}{N_1} - \frac{L}{N_2}$$

| | | | |
|-------|-------|-----|----------------------------------|
| เมื่อ | B | แทน | ค่าอำนาจจำแนก |
| | U | แทน | จำนวนผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก |
| | L | แทน | จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก |
| | N_1 | แทน | จำนวนผู้สอบผ่านเกณฑ์ |
| | N_2 | แทน | จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ |

3.4 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ ใช้วิธีของ Lovett (สุรวาท ทองบุ, 2555 : 92) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$r_{cc} = 1 - \frac{k \sum x_i - k \sum x_i^2}{(k-1) \sum (x_i - c)^2}$$

| | | | |
|-------|----------|-----|---------------------------------|
| เมื่อ | r_{cc} | แทน | ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ |
| | k | แทน | จำนวนข้อสอบ |
| | x_i | แทน | คะแนนของแต่ละคน |
| | C | แทน | คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ |

4. สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนกับหลังเรียน

(t-test dependent) (สุรวาท ทองบุ, 2555 : 108)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

| | | | |
|-------|------------|-----|--|
| เมื่อ | D | แทน | ผลต่างของคะแนนก่อนการทดลอง กับหลังการทดลองแต่ละคน |
| | $\sum D$ | แทน | ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนการทดลอง กับหลังการทดลองทั้งกลุ่ม |
| | $\sum D^2$ | แทน | ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับคะแนนเต็ม |

5. สถิติที่ใช้หาดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการวิเคราะห์คะแนน ใช้สูตรคำนวณดังนี้ (เผชิญ กิจระการ. 2545 : 30 - 35)

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนของทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน}) \times (\text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของทุกคน}}$$



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับชั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ และความหมายที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

| | | |
|-----------|-----|--|
| E_1/E_2 | แทน | ค่าประสิทธิภาพของนวัตกรรม |
| E_1 | แทน | ประสิทธิภาพของกระบวนการ |
| E_2 | แทน | ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ |
| E.I. | แทน | ดัชนีประสิทธิผล |
| \bar{X} | แทน | ค่าเฉลี่ย (Mean) |
| S.D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) |
| % | แทน | ร้อยละ (Percentage) |
| N | แทน | จำนวนนักเรียน |
| df | แทน | ขั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom) |
| t | แทน | สถิติทดสอบเปรียบเทียบภายในกลุ่ม t-test Dependent |
| * | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 |

ลำดับชั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับชั้น ดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สูตร E_1/E_2

ตอนที่ 2 ดัชนีประสิทธิผลของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียน ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สูตร E_1/E_2 ปรากฏผล ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ประสิทธิภาพของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| เลขที่ | คะแนน ก่อน เรียน (20) | คะแนนจากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนและทดสอบย่อย เรื่องที่ 1 - 3 | | | รวม (30) | คะแนน หลังเรียน (20) |
|--------|--------------------------------|---|-----------------|-----------------|-------------|----------------------------|
| | | เรื่องที่ 1(10) | เรื่องที่ 2(10) | เรื่องที่ 3(10) | | |
| 1 | 8 | 8 | 8 | 7 | 23 | 17 |
| 2 | 9 | 9 | 10 | 9 | 28 | 18 |
| 3 | 9 | 8 | 7 | 8 | 23 | 16 |
| 4 | 10 | 10 | 9 | 10 | 29 | 20 |
| 5 | 12 | 10 | 10 | 9 | 29 | 20 |
| 6 | 13 | 8 | 10 | 8 | 26 | 17 |
| 7 | 13 | 9 | 10 | 9 | 28 | 18 |
| 8 | 14 | 10 | 10 | 9 | 29 | 19 |
| 9 | 11 | 10 | 1 | 10 | 30 | 20 |
| 10 | 12 | 9 | 10 | 9 | 28 | 19 |
| 11 | 14 | 8 | 9 | 8 | 25 | 5 |
| 12 | 15 | 7 | 9 | 7 | 23 | 15 |
| 13 | 15 | 8 | 8 | 9 | 25 | 14 |
| 14 | 12 | 9 | 10 | 9 | 28 | 19 |
| 15 | 13 | 10 | 9 | 10 | 29 | 18 |
| 16 | 13 | 9 | 9 | 9 | 27 | 19 |
| 17 | 13 | 8 | 9 | 8 | 25 | 17 |
| 18 | 11 | 9 | 10 | 9 | 28 | 17 |
| รวม | 217 | 159 | 167 | 157 | 483 | 318 |
| เฉลี่ย | 12.06 | 8.83 | 9.28 | 8.72 | 26.83 | 17.67 |
| S | 2.04 | 0.92 | 0.89 | 0.89 | 2.31 | 1.81 |
| % | 60.28 | 88.33 | 92.78 | 87.22 | 89.44 | 88.33 |

จากตารางที่ 7 พบว่า ประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 89.44/88.33 จะเห็นว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 80/80

ตอนที่ 2 ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ปรากฏผล ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ดัชนีประสิทธิผลของของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน

| จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | ผลรวมของคะแนน | | ดัชนีประสิทธิผล |
|---------------|-----------|----------------|----------------|-----------------|
| | | ทดสอบก่อนเรียน | ทดสอบหลังเรียน | |
| 18 | 20 | 217 | 318 | 0.7063 |

จากตารางที่ 8 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีค่าเท่ากับ 0.7063 คิดเป็นร้อยละ 70.63 แสดงว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 10

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียนด้วย บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผล ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้บทเรียน สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| การประเมิน | N | \bar{X} | S.D. | df | t | Sig |
|------------|----|-----------|------|----|---------|------|
| ก่อนเรียน | 18 | 12.06 | 2.04 | 17 | 20.241* | .000 |
| หลังเรียน | 18 | 17.67 | 1.81 | | | |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t_{.05,17} = 1.685$)

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ค่า t ที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ 20.241 ซึ่งสูงกว่าค่า t วิฤติ ซึ่งเท่ากับ 1.685 ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียน โดยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนด้วย บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ผู้วิจัย ได้วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียน ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ปรากฏผล ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียน
สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

| ลำดับ | รายการ | \bar{X} | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|-------|--|-----------|------|------------------|
| 1 | ปกสวยงามน่าสนใจ | 4.56 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2 | รูปภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อหา | 4.64 | 0.49 | มากที่สุด |
| 3 | ขนาดของภาพเหมาะสม น่าสนใจ | 4.52 | 0.51 | มากที่สุด |
| 4 | สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน | 4.60 | 0.50 | มากที่สุด |
| 5 | ภาษาที่ใช้ ชัดเจน เข้าใจง่าย | 4.72 | 0.46 | มากที่สุด |
| 6 | ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน | 4.56 | 0.58 | มากที่สุด |
| 7 | เนื้อเรื่องไม่ยาวเกินไป เหมาะกับเวลาที่ใช้สอน | 4.56 | 0.51 | มากที่สุด |
| 8 | เนื้อเรื่องมีความยากง่ายพอเหมาะ | 4.72 | 0.54 | มากที่สุด |
| 9 | อ่านแล้วเพลิดเพลินมีประโยชน์ต่อนักเรียน | 4.52 | 0.51 | มากที่สุด |
| 10 | เร้าความสนใจผู้เรียน | 4.56 | 0.51 | มากที่สุด |
| 11 | สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา | 4.56 | 0.58 | มากที่สุด |
| 12 | กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน จากง่ายไปหายาก | 4.56 | 0.58 | มากที่สุด |
| 13 | นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างสนุกสนาน | 4.60 | 0.58 | มากที่สุด |
| 14 | มีจำนวนคำถามครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์ | 4.56 | 0.58 | มากที่สุด |
| 15 | มีคำถามที่กะทัดรัด ชัดเจน และเข้าใจง่าย | 4.64 | 0.49 | มากที่สุด |
| | รวม | 4.59 | 0.53 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 10 พบว่า เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ามีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด และ โดยรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียน โดยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 (S.D. = 0.53) ภาษาที่ใช้ ชัดเจน เข้าใจง่ายและเนื้อเรื่องมีความยากง่ายพอเหมาะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.72 มีค่ามากที่สุด และขนาดของภาพเหมาะสม น่าสนใจ , อ่านแล้วเพลิดเพลินมีประโยชน์ ต่อนักเรียนมีค่าเฉลี่ยมีค่าต่ำสุด เท่ากับ 4.52

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการรายงานการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในครั้งนี้ สรุปผลได้ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย
2. สรุปผลการวิจัย
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผล การเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

1. การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.44/88.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ 80/80
2. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มีค่าเท่ากับ 0.7063 คิดเป็นร้อยละ 70.63
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียน ด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.53)

อภิปรายผล

การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการศึกษา ดังนี้

1. การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.44/88.33 หมายความว่า นักเรียน ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบย่อยระหว่างเรียน ทั้ง 3 เล่ม คิดเป็นร้อยละ 89.44 และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 88.33 ซึ่งสูงกว่า

เกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า บทเรียนสำเร็จรูปที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 80/80 เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา อาจเนื่องมาจากบทเรียนสำเร็จรูปประกอบด้วยภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผ่านกระบวนการสร้างและพัฒนาอย่างมีระบบตามขั้นตอนการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ตั้งแต่การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับหลักการ และวิธีการสร้างบทเรียนสำเร็จรูป จากเอกสาร ตำรา และรายงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างรวมถึงการศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อกำหนดเนื้อหาในบทเรียนให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปในครั้งนี้ ได้คำนึงถึงพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน มีการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย อีกทั้งบทเรียนสำเร็จรูปที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และผ่านการทดสอบประสิทธิภาพเพื่อหาข้อบกพร่องและได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อบกพร่องที่พบก่อนมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของยุภาพร สุนทะโรจน์ (2548 : 81-84) พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง จังหวัดของเรา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ผลการศึกษาพบว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่องจังหวัดของเรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85.20/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01 ยูพา พงศ์ยี่ลา (2551 : 90-93) พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.18/81.83 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80 สุรางค์ ชัยสนาม (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ผลการศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องเอกภพกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 83.97/81.58 และสุนิกุล พลกุล (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปრაกฏการณ์ของโลก และเทคโนโลยีอวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า

การจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปรัชญาการณของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สารະการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 87.08/86.48

2. ดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสารະการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าเท่ากับ 0.7063 ซึ่งหมายความว่าคิดเป็นร้อยละ 70.63 นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 70.63 เนื่องจากการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสารະการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข สนุกสนาน ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญมุ่งเน้นการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรางค์ ชัยสนาม (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD ผลการศึกษาพบว่าดัชนีประสิทธิผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เรื่องเอกภพกลุ่มสารະการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีค่ากับ 0.6536 และอ้อมใจ จันทร์จำลอง (2554 : 106-110) พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน กลุ่มสารະการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันกลุ่มสารະการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีดัชนีประสิทธิผลที่มีค่ากับ 0.8014

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนก่อนเรียน ได้คะแนนรวม 217 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60.28 และหลังเรียน 318 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.33 ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนกับหลังเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้อาจมาจากบทเรียนสำเร็จรูปที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีการเสนอเนื้อหาความรู้ในบทเรียนครอบคลุมตัวชี้วัด และนักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเรียน และสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตอบคำถามในแบบทดสอบได้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสารະการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสูงขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพย์จันทร์ ธรรมวิเศษ

(2554 : 140-145) พัฒนาการอ่านใจความโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนด้วย โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน สูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปวีณา เลิศกิจถวัลย์ (2551 : 74-77) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน กับการสอนปกติผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยสอนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ยุพา พงศ์ยี่ลา (2551 : 90-93) พัฒนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมสาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและ การดำเนินชีวิตในสังคมชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน สูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($P = 0.001$) และสุนิกุล พลกุล (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยี โดยอวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 หมายความว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นสื่อการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียน เกิดความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองว่าจะสามารถประสบผลสำเร็จได้ เพราะการเรียนรู้อะไรๆ พัฒนาการจะขึ้นจากง่ายไปหายาก ศึกษาได้ทั้งในและนอกห้องเรียน และจากการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตพบว่ามีนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาเนื้อหาในบทเรียน และต้องการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ต่อไป ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความพอใจ พึงพอใจกับการเรียนด้วย บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักร

สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สอดคล้องกับงานการศึกษาของ เปรมฤดี พิมพ์วิน (2549 : 107-112) พัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูน เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษา พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนอยู่ในระดับดีมาก ทิพย์จันทร์ ธรรมวิเศษ (2554 : 140-145) พัฒนาการอ่านใจความ โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ เรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (4.48) สุรางค์ ชัยสนาม (2553 : 78-81) และ สุนิกุล พลกุล (2553 : 78-81) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่ม ร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยี อวกาศ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมีความ พึงพอใจการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และผู้ที่ เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ควรให้ความสนใจในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยนำ บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD มาใช้เป็นสื่อ ประกอบการจัดการเรียนการสอนให้กว้างขวางยิ่งขึ้น เพราะบทเรียนสำเร็จรูปเป็นนวัตกรรม ทางการศึกษาที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ได้

1.2 ก่อนใช้บทเรียนสำเร็จรูปแต่ละเล่มครูผู้สอนและนักเรียนต้องทำความเข้าใจ เกี่ยวกับวิธีการใช้ โดยเฉพาะครูผู้สอนต้องเน้นย้ำเรื่องความซื่อสัตย์ต่อตนเองให้กับนักเรียน และดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด เพื่อให้การเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปมีประสิทธิภาพมาก ยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เช่น วิธีการและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ การตั้งถิ่นฐาน และพัฒนาการ ของมนุษย์ในดินแดนไทย วัฒนธรรมไทยในภูมิภาคต่าง ๆ เศรษฐกิจพอเพียง จังหวัดของเรา ฯลฯ

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบวิธีการจัดการเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD กับการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือในรูปแบบอื่น เช่น การเรียนการสอนรูปแบบ ที เอ ไอ (TAI) การเรียนการสอนรูปแบบ ที จี ที (TGT) การเรียนการสอนรูปแบบจิกซอว์ (Jigsaw) การเรียนการสอนรูปแบบ แอล ที (LT) กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ซี ไอ อาร์ ซี (CIRC) ฯลฯ



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- แก้วตา คณะวรรณ. (2540). พัฒนาการสอน. ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น.
- จุฑาทิพย์ จุสุวรรณ. (2541). บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง ดิน ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- จันทร์ตา ดันติพงสานุรักษ์. (2543). “การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning),”
วารสารวิชาการ. ปีที่ 3 ฉบับที่ 12 : 37 ; ธันวาคม.
- จำรูญ เรืองขจร. (2543). “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม,”
วารสารวิชาการ. ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 : 35 ; กุมภาพันธ์.
- เฉลิมชัย หรสิทธิ์. (2542). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่อง สารเคมี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.
วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. (2536). สื่อการสอนระดับประถมศึกษา. ในเอกสารการสอนชุด
วิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8-15. นนทบุรี : มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์
กรมการฝึกหัดครู.
- ดวงกมล สิ้นเพ็ง. (2551). การพัฒนาผู้เรียนผู้สังคมแห่งการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนที่
เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2546). นวัตกรรมการศึกษาชุดบทเรียนสำเร็จรูปเพื่อพัฒนาผู้เรียนและการ
จัดทำผลงานอาจารย์ 3. กรุงเทพฯ : ชารอักษร.
- ทิพย์จันทร์ ธรรมวิเศษ. (2554). การพัฒนาการอ่านใจความโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบ
การ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม.
- ทิสนา เขมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- _____. (2547). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2551). ศาสตร์การสอน. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : บริษัทด้านสุทธนาการพิมพ์จำกัด.
ธานี สมบูรณ์บุรณะ และวิโรจน์สารรัตน์. (2532). การสร้างผลงานทางวิชาการด้วย
กระบวนการวิจัยเชิงพัฒนา (กรณีบทเรียนสำเร็จรูป) เพื่อเป็นอาจารย์ 3 หรือ อาจารย์
3 รับ เงินเดือนระดับ 9. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์.
- ธีระชัย ปุณณ โชติ. (2532). การสร้างผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ
: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2539). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปเส้นทางสู่อาจารย์ 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพดล เสนาอาจ. (2543). บทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง เรื่อง จังหวัดของเรา (จังหวัดหนองคาย)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นวลจันทร์ วิเศษ. (2546). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน
เรื่องการประหยัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิยารินทร์ ยัมบุรวัฒน์. (2553). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
อุบลราชธานี.
- บ้านโพธิ์ชั้น, โรงเรียน. (2554). รายงานการพัฒนาคุณภาพการศึกษา. ร้อยเอ็ด : สำนักงานเขต
พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3.
- _____. (2554). หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโพธิ์ชั้น สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม. ร้อยเอ็ด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด
เขต 3.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2542). นวัตกรรมทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เอสอาร์พรีนติ้ง.
- _____. (2542). นวัตกรรมทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการสร้างสถิติสำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
สุวีริยาสาส์.

_____. (2541). พัฒนาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา,

_____. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ประหยัด จิระวรพงศ์. (2542). หลักการและทฤษฎีทางการศึกษา. พิษณุโลก : อมรการพิมพ์.

ปวีณา เลิศกิจถักษณ์. (2551). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนกับ
การสอนปกติ. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 2551.

เปรมฤดี พิมพ์เวิน. (2552). พัฒนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เพื่อฝึกทักษะการอ่าน
ภาษาอังกฤษชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. มหาสารคาม : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มหาสารคาม เขต 2.

เผชิญ กิจระการ. (2544). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (E1 / E2)
: มหาสารคาม : การวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พรจันทร์ จันทร์วิมล. (2540). การเขียนและจัดทำหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ :
เลฟแอนด์ลิฟ.

เมธี ฟ้าลี. (2540). บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง จักรวาลและอวกาศ ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

รุจิรี ภู่อาระ. (2545). การพัฒนาหลักสูตรตามแนวปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ : บริษัท บัค
พอยท์.


บุภาพร สุนทะโรจน์. (2545). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง จังหวัด
ของเรา กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.

- เยาวเรศ พันธุ์โนราช. (2554). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป ประกอบการสอนไตรสิกขา เรื่อง หลักธรรมทางพุทธศาสนา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- รัชนีวรรณ สวางโท. (2539). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรงประกอบภาพการ์ตูนสี่ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เรื่องการอ่านเพื่อจับใจความ. วิทยานิพนธ์ ศึกษา ศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2548). การศึกษากับการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม. กรุงเทพฯ : การบรรยายเนื่องในโอกาสงานสัมมนาเรื่อง สภาวะการศึกษาไทย.
- วนิดา สาลี. (2550). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ เรื่อง สิ่งมีชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วรรณวิไลพรรณ กันตะภาค. (2552). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตร์มหา บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี.
- วัฒนาพร กระจับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แอต .ที.เพรส.
- _____. (2543). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ข้างทอง.
- _____. (2550). นวัตกรรมตามแนวคิดแบบ Backward Design. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ข้างทอง.
- วารินทร์ รัศมีพรหม. (2543). สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษาและการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- วิชาการ, กรม. (2546). การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : องค์การรับส่ง สินค้าและพัสดุภัณฑ์.

- _____. (2543). แนวการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมคุณลักษณะดีเก่งมีสุข. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์การศาสนา.
- วีระ พลอยครบุรี. (2542). ภาพการจัดการเรียนการสอนในอนาคตามแนว พระราชบัญญัติ
การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : สำนักงานปฏิรูปการศึกษา.
- วุฒิศักดิ์ วงสาสุข. (2548). การพัฒนาแผนการเรียนรู้และบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน
เรื่อง พลเมืองดีตามวิธีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการ
ประถมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนัก. (2553). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- _____. (2551). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- _____. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)
พ.ศ.2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- สมชาย ดันดีสันติสม. (2535). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย
คณะศึกษามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏ กำแพงเพชร.
- สมนึก กัททิยธนี. (2551). การวัดผลการศึกษา. กทม. : ประสานการพิมพ์.
- สมนึก สุวรรณมูล. (2542). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน เรื่องประชากรศึกษา
กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมพร เพชรสุริยา. (2542). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปแบบเส้นตรง เรื่องจักรวาลและอวกาศ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
ประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมยศ นาวิการ. (2525). การบริหาร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ, 2525.
- สามัญศึกษา, กรม. (2540). คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้น
กระบวนการวิชาคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- สุนันท์ สังข์อ่อง. (2536). สื่อการสอนและนวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- สุนิกุล พลกุล. (2553). การจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและเทคโนโลยีอวกาศ สารระการเรียนรัฐวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2536). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางค์ ชัยสนาม. (2553). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง เอกภพ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรวาท ทองบุ. (2555). การวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7. มหาสารคาม : อภิชาตการพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2545). 20 วิธีจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- ไสว พักขาว. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ : เอ็มพันธ์.
- อรพิน จิรวัดศิริ. (2541). การใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาโท ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารศาสตร์สื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- อรวรรณ ไตรชาติ. (2550). ความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่จัดการเรียนรู้โดยวิธีใช้บทเรียนสำเร็จรูป และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อาทร จันทร์. (2541). การสร้างชุดการสอนที่มีประสิทธิภาพ กลุ่มการงานและพื้นฐานอาชีพ เรื่องการแต่งกาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อ้อมใจ จันทร์จำลอง. (2554). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป เรื่องเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

- Ahmad F. "Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement at Elementary Level," **International Journal of Learning**, 2010.
- Chin-Min H. (2010). "Effectiveness of Cooperative Learning," **Journal of Engineering Education**. Vol.8 No.3 : 34-40.
- Lavasani, G and F. Khandan. (2011). "Cooperative learning and social skills," **Journal of Educational Sciences**, Vol.33 No.1 : 67-80.
- Pham Thi Hong T. (2010). "Group Composition of Cooperative Learning: Does Heterogeneous Grouping Work in Asian Classrooms," **International Education Studies**. Vol.9 No.2 : 143-150.
- Sarfo, F. K. and J. Elen. (2011). "Investigating the impact of positive resource interdependence and individual accountability on students' academic performance in cooperative learning," **Journal of Research in Educational Psychology**, Vol.11 No.2 : 92-95.
- Shafiuddin, M. (2010). "Cooperative Learning Approach in Learning Mathematics," **International Journal of Educational Administration**. Vol.23 No.1 : 7-8.



ภาคผนวก ก

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

โรงเรียนบ้านโพธิ์ชั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

จำนวน 20 ข้อ 20 คะแนน เวลา 40 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุด

แล้วทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง ในกระดาษคำตอบเพียงข้อเดียวเท่านั้น

- กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัยคือใคร
 - พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
 - พ่อขุนบานเมือง
 - พ่อขุนผาเมือง
 - พ่อขุนรามคำแหง
- ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยในการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย
 - บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์
 - มีชาวต่างชาติช่วยเหลือ
 - ขอมเสื่อมอำนาจ
 - มีผู้นำที่เข้มแข็ง
- การกระทำของผู้นำกลุ่มคนไทยในการช่วยกันสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องใด
 - การรู้จักจัดปัญหา
 - การรู้จักสร้างปัญหา
 - การร่วมมือกันแก้ปัญหา
 - การยอมรับสภาพปัญหา
- ข้อใดไม่มีความสัมพันธ์กัน
 - สุโขทัย – รุ่งอรุณแห่งความสุข
 - พ่อขุนรามคำแหง – ประดิษฐ์อักษรไทย
 - พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ – ก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย
 - พ่อขุนรามคำแหง – กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัย

5. อาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุด ภายใต้การปกครองของกษัตริย์พระองค์ใด
- ก. พญางั้วนำถม ข. พญาเลอไทย
ค. พ่อขุนรามคำแหง ง. พญาลิไทย
6. ข้อใดคือบทบาทที่สำคัญที่สุดของพระมหากษัตริย์ไทย
- ก. ดูแลราษฎรให้มีความสุข
ข. สร้างอาณาจักรให้ยิ่งใหญ่
ค. ทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา
ง. การขยายพระราชอาณาจักร
7. กษัตริย์พระองค์สุดท้ายของอาณาจักรสุโขทัย คือใคร
- ก. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4
ข. สมเด็จพระอินทราชา
ค. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
ง. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ
8. ข้อใดไม่ใช่พระราชกรณียกิจของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
- ก. ประดิษฐ์อักษรไทย
ข. สร้างทำนบเพื่อกักเก็บน้ำ
ค. ให้ราษฎรค้าขายได้อย่างเสรี
ง. ใช้หลักสมบูรณาญาสิทธิราชย์ในการปกครองบ้านเมือง
9. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพกับเครื่องสังคโลก
- ก. เตาทุเรียง
ข. เป็นชื่อเมืองสำคัญ
ค. เป็นเครื่องปั้นดินเผา
ง. เป็นสินค้าส่งออกในสมัยสุโขทัย
10. ข้อใดเป็นสิ่งที่พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ทรงนิพนธ์
- ก. ศิลาจารึก ข. ตำราพิชัยสงคราม
ค. ไตรภูมิพระร่วง ง. คัมภีร์มโนธรรมศาสตร์

11. สิ่งใดแสดงให้เห็นว่าพระพุทธศาสนาเจริญรุ่งเรือง ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง
- การนิมนต์พระสงฆ์จากเมืองนครศรีธรรมราช
 - พระแท่นมณีคศิลาบาตร
 - จำนวนวัดที่เป็น โบราณสถาน
 - ศิลาจารึก
12. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ อยู่ในราชวงศ์ใด
- ราชวงศ์สุพรรณภูมิ
 - ราชวงศ์พระร่วง
 - ราชวงศ์สุโขทัย
 - ราชวงศ์อู่ทอง
13. “รามคำแหง” หมายความว่าอย่างไร
- ทำให้เกรงขาม
 - เสียดคำราม
 - การทำสงคราม
 - รามผู้กล้าหาญ
14. การกระทำใดของพ่อขุนรามคำแหงที่ช่วยทำให้การค้าขายของสุโขทัยขยายอย่างรวดเร็ว
- ให้ขายสินค้ากันอย่างเสรี
 - สร้างตลาดทุกมุมเมือง
 - ออกทุนให้พ่อค้าล่องหน้
 - ไม่เก็บภาษีการค้าบางชนิด
15. ข้อใดไม่มีความสัมพันธ์กัน
- พระมหาธรรมราชาที่ 1 – ไตรภูมิพระร่วง
 - พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ - วัดมหาธาตุ
 - พ่อขุนรามคำแหง - พ่อปกครองลูก
 - เครื่องสังคโลก - ประเทศจีน
16. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาในการดำรงชีวิตของคนสุโขทัย
- พระพุทธชินราช
 - ลายสือไทย
 - สรีดพงค์
 - เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์

17. ศิลปินที่มีความสำคัญต่อคนไทยมากที่สุดในเรื่องใด
- เป็นหลักฐานที่แสดงว่าคนไทยมีภาษาของตนเอง
 - เป็นผลงานของพระมหากษัตริย์
 - เป็นแหล่งค้นคว้าทางประวัติศาสตร์
 - เป็นโบราณวัตถุที่เก่าแก่
18. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลก เพราะเหตุใด
- มีวัดและพระพุทธรูปมากที่สุด
 - เป็นเมืองที่มีอายุเก่าแก่นับพันปี
 - มีผลงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าอยู่มาก
 - มีการอนุรักษ์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับ ศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม ได้อย่างสมบูรณ์
19. วรรณคดีเรื่องใดที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวสุโขทัย และยังมี อิทธิพลต่อคนไทยในปัจจุบันเป็นอย่างมาก
- เรวดีนพมาศ
 - สุภายิตพระร่วง
 - ไตรภูมิพระร่วง
 - คำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์
20. การอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยเป็นหน้าที่ของใคร
- ครูและนักเรียน
 - คนไทยทุกๆ คน
 - หน่วยงานราชการ
 - กำนันและผู้ใหญ่บ้าน

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- | | |
|-------|-------|
| 1. ก | 11. ก |
| 2. ข | 12. ข |
| 3. ก | 13. ง |
| 4. ง | 14. ก |
| 5. ก | 15. ข |
| 6. ก | 16. ก |
| 7. ก | 17. ก |
| 8. ง | 18. ง |
| 9. ข | 19. ก |
| 10. ก | 20. ข |



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

| | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 |
| หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 อาณาจักรสุโขทัย | เวลา 12 ชั่วโมง |
| เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย | เวลา 4 ชั่วโมง |
| ผู้สอน | สอนวันที่เดือน.....พ.ศ |
| | |

1. มาตรฐาน

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

2. ตัวชี้วัด

ส 4.3, ป.4/1 อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยโดยสังเขปได้

3. สาระสำคัญ

ในพุทธศักราช 1792 คนไทยสามารถสถาปนารุงสุโขทัยเป็นอาณาจักรอิสระจากขอมได้ โดยมีพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ เป็นปฐมกษัตริย์ครองกรุงสุโขทัย ซึ่งในระยะเริ่มแรกของการสถาปนา บ้านเมืองยังไม่มั่นคงนัก แต่ต่อมาในช่วงสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช บ้านเมืองเจริญสูงสุด

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความเป็นมาของการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยได้
2. ตอบคำถามเกี่ยวกับการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยได้
2. สื่อสารและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัยได้
3. มีความสนใจ กระตือรือร้นในเรียนรู้ และมีความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

5. สาระการเรียนรู้

การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
 - 2.1 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - 2.2 ทักษะการคิดวิเคราะห์

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. มีวินัย รับผิดชอบ
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. รักความเป็นไทย

8. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูถามนักเรียนว่า ใครเคย ไปเที่ยวที่จังหวัดสุโขทัยบ้าง แล้วให้นักเรียนที่เคยไปเที่ยวออกมาเล่าประสบการณ์ให้เพื่อนฟัง
2. ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างสถานที่ท่องเที่ยว หรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความเป็นมาของอาณาจักรสุโขทัย และบทบาท

สำคัญของกษัตริย์ในสมัยสุโขทัย

4. ครูอธิบายประวัติของอาณาจักรสุโขทัยให้นักเรียนฟังพอสังเขป โดยใช้ภาพเกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัยประกอบ
5. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย
6. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้
7. ครูชี้แจงกับนักเรียนว่า เพื่อให้ นักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ครูจะให้นักเรียน เรียนรู้โดยการศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เล่มที่ 1 เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

9. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน คละชายหญิง และความสามารถ ตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งครูเตรียมไว้ล่วงหน้าแล้วจำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือกประธานกลุ่ม รองประธานและเลขานุการกลุ่ม ตามเทคนิค STAD

10. ครูอธิบายวิธีการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหา เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย แล้วให้นักเรียนสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กัน และสรุปความรู้เกี่ยวกับการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

12. นักเรียนทำแบบทดสอบรายบุคคล เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

13. ครูแจ้งคะแนนการทำแบบทดสอบรายบุคคล และนำคะแนนที่ได้ไปรวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

14. เก็บสะสมคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มไว้ในแบบบันทึก การสะสมคะแนน โบนัส

กลุ่ม แล้วนำคะแนนแต่ละกลุ่มมารวมกัน จัดลำดับคะแนนเป็นที่ 1,2 และ 3 กลุ่มที่ได้ลำดับคะแนน

ที่ 1 ให้โบนัส 3 คะแนน กลุ่มใดได้คะแนนสูงสุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ และให้รางวัลให้กลุ่มที่ได้คะแนนต่ำไปปรับปรุงแก้ไข โดยการศึกษานี้อาหาใหม่ แล้วแก้ไขให้ถูกต้อง

15. ครูและเพื่อนๆ แสดงความชื่นชมยินดีกับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุดและกำชับให้กลุ่มที่ได้คะแนนต่ำไปปรับปรุงแก้ไข โดยการศึกษานี้อาหาใหม่ แล้วแก้ไขให้ถูกต้อง

16. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมในบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

17. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ข้อดี และสิ่งที่ต้องแก้ไขที่จำเป็นในการทำงานกลุ่ม เพื่อให้ได้ผลงานที่ดี สมบูรณ์และถูกต้อง

18. ครูให้การบ้านนักเรียนโดยการตอบคำถามในบัตรกิจกรรม ของบทเรียนสำเร็จรูป

ประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

9. สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพอาณาจักรสุโขทัย
2. แผนที่อาณาจักรสุโขทัย
3. บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

10. การวัดและการประเมินผล

| รายการประเมินผล | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมิน |
|----------------------------------|--|--------------------|
| 1. พฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล | 1. แบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล | ผ่านเกณฑ์ในระดับดี |
| 2. พฤติกรรมการทำงาน เป็นกลุ่ม | 2. แบบประเมินผลการทำงาน เป็นกลุ่ม | ผ่านเกณฑ์ในระดับดี |
| 3. ทดสอบ | 3. แบบทดสอบหลังเรียน | ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 |

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหารหรือผู้ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา / อุปสรรค



ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(.....)
ตำแหน่ง.....
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบบันทึกคะแนนทดสอบก่อนเรียน

คะแนนเต็ม 10 คะแนน

| ที่ | ชื่อ - สกุล | คะแนนที่ได้ |
|-----|-------------|-------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | | |
| 7 | | |
| 8 | | |
| 9 | | |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | | |
| 16 | | |
| 17 | | |
| 18 | | |

นักเรียนที่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบกรอกคะแนนการทดสอบย่อยรายบุคคล

| ที่ | ชื่อ - สกุล | คะแนนที่ได้ | ผลการประเมิน | | แนวทางแก้ไข |
|-----|-------------|-------------|--------------|------|-------------|
| | | | 10 | ผ่าน | |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |

นักเรียนที่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับคะแนน

| ที่ | ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน | การแสดง ความ คิดเห็น | | | | การรับฟัง ความ คิดเห็น | | | | การให้ความ ร่วมมือ | | | | การตรงต่อ เวลา | | | | ความ รับผิดชอบ | | | | รวม 20 คะแนน |
|-----|--------------------------------------|----------------------------|---|---|---|------------------------------|---|---|---|-----------------------|---|---|---|-------------------|---|---|---|-------------------|---|---|---|--------------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

นักเรียนที่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนน

| | | | |
|--------------------------------------|-----|---|-------|
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ | ให้ | 4 | คะแนน |
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง | ให้ | 3 | คะแนน |
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง | ให้ | 2 | คะแนน |
| ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง | ให้ | 1 | คะแนน |

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
|-----------|-------------|
| 16 - 20 | ดีมาก |
| 11 - 15 | ดี |
| 6 - 10 | พอใช้ |
| 1 - 5 | ปรับปรุง |

แบบประเมินผลการทำงานเป็นกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกันแล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

กลุ่มที่.....

| ข้อที่ | หัวข้อการประเมิน | เกณฑ์การให้คะแนน | | | | รวม 20 คะแนน |
|--------|-------------------------|------------------|---|---|---|-----------------|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | คณะทำงาน | | | | | |
| 2 | ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ | | | | | |
| 3 | ขั้นตอนการทำงาน | | | | | |
| 4 | เวลา | | | | | |
| 5 | ความร่วมมือในการทำงาน | | | | | |
| | รวม | | | | | |

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ |
|-----------|-------------|
| 16 - 20 | ดีมาก |
| 11 - 15 | ดี |
| 6 - 10 | พอใช้ |
| 2 - 5 | ปรับปรุง |

นักเรียนที่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน จำนวน.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินผลการทำงานเป็นกลุ่ม

| ประเด็น การประเมิน | เกณฑ์การให้คะแนน | | | |
|------------------------------------|--|---|---|--|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. คณะทำงาน | มีประธาน เลขานุการ ผู้นำ เสนอ ผู้ร่วมงาน | ขาด องค์ประกอบ 1 อย่าง | ขาด องค์ประกอบ 2 อย่าง | ขาด องค์ประกอบ 2 อย่างขึ้นไป |
| 2. ความ รับผิดชอบ ต่อหน้าที่ | ทุกคนมีหน้าที่และ ความรับผิดชอบ ต่อหน้าที่ของ ตนเอง | มีผู้มีหน้าที่ แต่ไม่ รับผิดชอบ 1 คน | มีผู้มีหน้าที่แต่ไม่ รับผิดชอบ 2 คน | มีผู้มีหน้าที่แต่ไม่ รับผิดชอบ 2 คน ขึ้นไป |
| 3. ขั้นตอน การทำงาน | - คัดเลือกและ เตรียมข้อมูลได้ เหมาะสม - มีการวางแผน การทำงาน - มีการเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ - มีการปฏิบัติตาม แผนและพัฒนา งาน | ขาด 1 ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน | ขาด 2 ขั้นตอน หรือไม่ชัดเจน | ขาดมากกว่า 2 ขั้นตอนขึ้นไป |
| 4. เวลา | เสร็จก่อนกำหนด และงานมีคุณภาพ | เสร็จตาม กำหนดและ งานมีคุณภาพ | เสร็จไม่ทัน กำหนด แต่งาน มีคุณภาพ | เสร็จไม่ทัน กำหนด และงาน ไม่มี คุณภาพ |
| 5. ความร่วมมือ ในการทำงาน | ทุกคนมีส่วนร่วม และให้ความ ร่วมมืออย่างเต็มที่ | 80% ของกลุ่ม มีส่วนร่วม และให้ความ ร่วมมือ | 60% ของกลุ่ม มีส่วนร่วมและ ให้ความร่วมมือ | 40% ของกลุ่ม มีส่วนร่วมและ ให้ความร่วมมือ |

บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน

เล่มที่ 1

เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



โดย

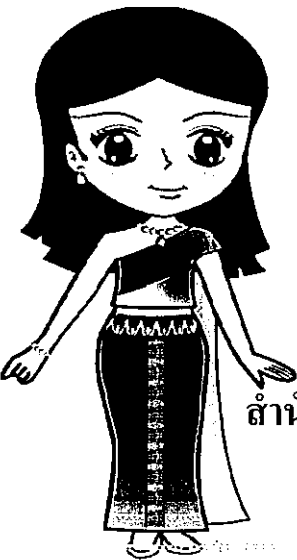
จักรพงศ์ วงษ์จันทร์แดง

โรงเรียนบ้านโพธิ์ชัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เล่มที่ 1 เรื่อง การสถาปนา อาณาจักรสุโขทัยกลุ่มสาระการเรียนรู้สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดทำขึ้นมานี้ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ เพื่อใช้ประกอบการ เรียนการสอนในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ความ เข้าใจในบทเรียน ในบทเรียนประกอบด้วย และผู้สอนควรที่จะสร้างบรรยากาศ รื่นรมย์ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีความสุขสานสัมพันธ์กับการเรียน บทเรียน สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ดีขึ้น นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองได้และเข้าใจในเวลาอันรวดเร็ว และ สิ่งที่สำคัญที่สุดคือทำให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่านมากยิ่งขึ้น

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และทำให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้เป็นอย่างดี

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง

สารบัญ

| เรื่อง | หน้า |
|--|------|
| คำนำ..... | ก |
| สารบัญ..... | ข |
| คำแนะนำสำหรับครู..... | ค |
| คำแนะนำสำหรับนักเรียน..... | ง |
| ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้..... | จ |
| แผนภูมิลำดับขั้นการเรียนรู้..... | ฉ |
| แบบทดสอบก่อนเรียน..... | 1 |
| บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน..... | 4 |
| แบบทดสอบหลังเรียน..... | 29 |
| เอกสารอ้างอิง..... | 30 |

คำแนะนำการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนสำหรับครู

บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนเรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีขั้นตอนการศึกษาต่อไปนี้

1. ศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้าย ทั้งเนื้อหาและกิจกรรมให้เข้าใจอย่างละเอียด

2. เตรียมบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนให้พร้อมและครบตามจำนวนนักเรียน

3. ชี้แจงให้นักเรียนอ่านคำแนะนำในการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพ

การ์ตูนและปฏิบัติตามทุกขั้นตอน ทุกหน้า ทั้งเนื้อหา กิจกรรม คำถาม คำตอบ หรือแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเป็นสื่อการสอนสำหรับครู

5. ดูแลอำนวยความสะดวกให้นักเรียนทำกิจกรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

6. ครูควรมีความเป็นกันเองกับนักเรียน เพื่อให้การทำกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่น และมีความสุข

คำแนะนำการใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนสำหรับนักเรียน

บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนเรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีขั้นตอนการศึกษาต่อไปนี้

1. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วตรวจคำตอบและบันทึกคะแนนไว้
3. ศึกษาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน
4. ทำแบบทดสอบย่อย
5. ในระหว่างศึกษาหากนักเรียนมีข้อสงสัยหรือมีปัญหาเกี่ยวกับ

บทเรียนให้ปรึกษาครูผู้สอน

6. เมื่อศึกษาบทเรียนครบทุกหน้าแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน และตรวจ

คำตอบ เพื่อดูผลความก้าวหน้าของตนเอง

7. ให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจ มีสติ จะทำให้ ประสบผลสำเร็จตามจุดประสงค์

ตัวชี้วัด

ส 4.3 (1) อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยโดยสังเขป

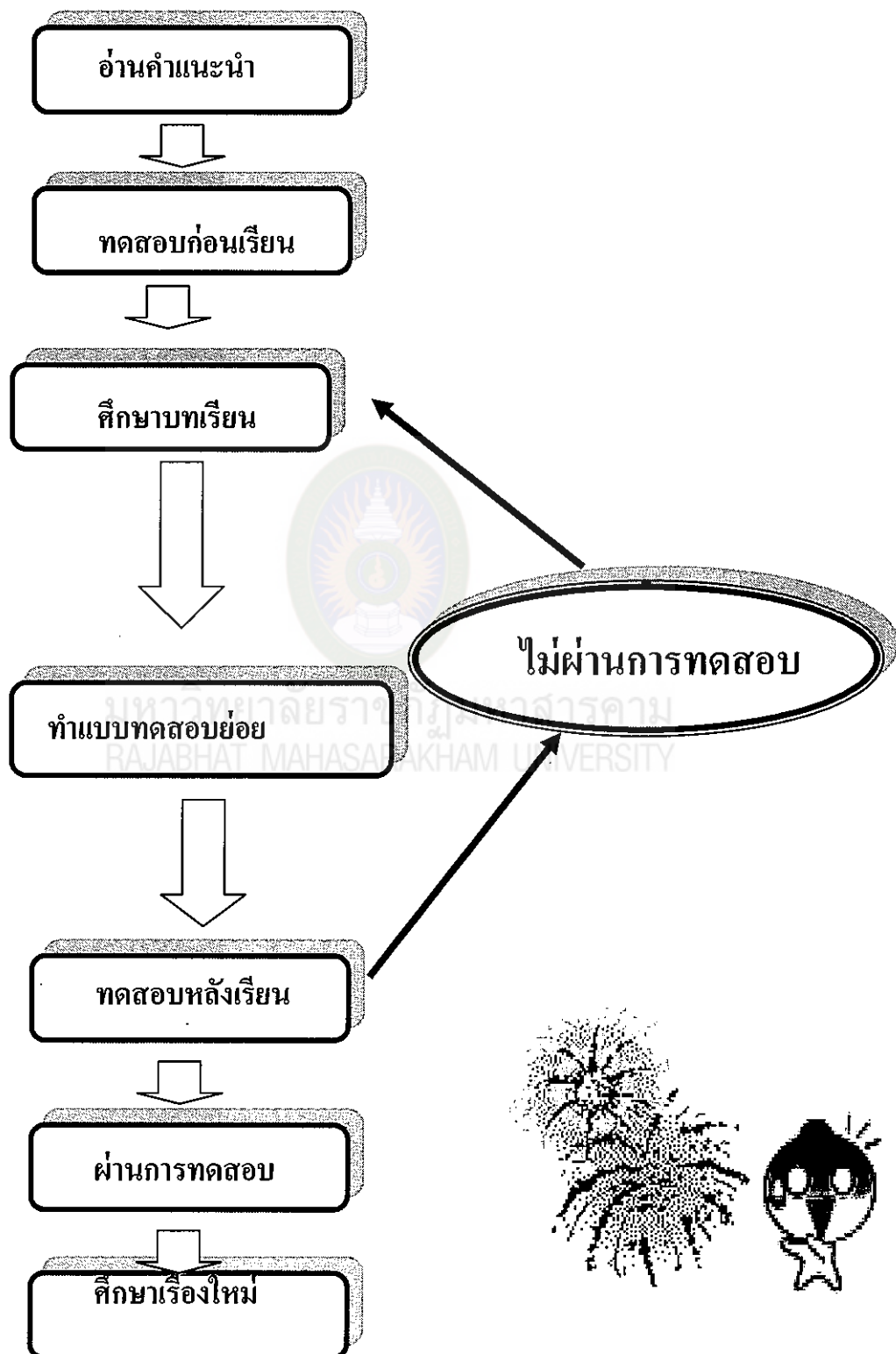
จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความเป็นมาของการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยได้
2. ตอบคำถามเกี่ยวกับการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยได้
3. สื่อสารและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัยได้
4. มีความสนใจ กระตือรือร้นในเรียนรู้ และมีความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

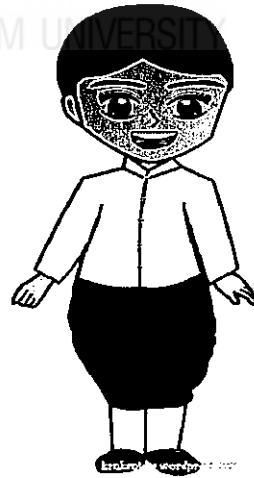
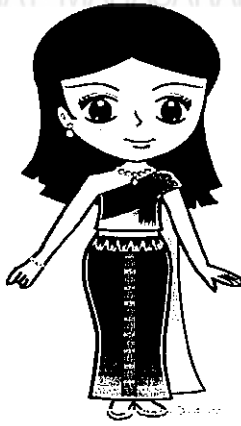
แผนภูมิลำดับขั้นตอนการเรียนบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน





ก่อนที่เราจะเรียนรู้ เรื่อง การสถาปนา
อาณาจักรสุโขทัย เราไปทำแบบทดสอบ
ก่อนเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
ของเราก่อนดีไหมคะพี่เมฆ

ดีเลยครับน้องบัว น้องๆพร้อมหรือยัง
ครับ เราไปทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ดีกว่านะคะ...



แบบทดสอบก่อนเรียน

โรงเรียนบ้านโพธิ์หัน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

สภาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน เวลา 10 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง ในกระดาษคำตอบเพียงข้อเดียวเท่านั้น

1. อาณาจักรสุโขทัยตั้งขึ้นในพ.ศ.ใด

ก. พ.ศ.1792

ข. พ.ศ.1793

ค. พ.ศ. 1794

ง. พ.ศ.1795

2. กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัยคือใคร

ก. พ่อขุนบานเมือง

ข. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

ค. พ่อขุนผาเมือง

ง. พ่อขุนรามคำแหง

3. เมืองใดไม่ได้อยู่ภายใต้อิทธิพลของสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหง

ก. ราชบุรี

ข. เพชรบุรี

ค. กำแพงเพชร

ง. เชียงใหม่

4. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยในการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

ก. บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์

ข. ขอมเสื่อมอำนาจ

ค. มีชาวต่างชาติช่วยเหลือ

ง. มีผู้นำที่เข้มแข็ง

5. การกระทำของผู้นำกลุ่มคนไทยในการช่วยกันสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องใด

- ก. การรู้จักจัดปัญหา
- ข. การรู้จักสร้างปัญหา
- ค. การร่วมมือกันแก้ปัญห
- ง. การยอมรับสภาพปัญหา

6. ข้อใดไม่มีความสัมพันธ์กัน

- ก. สุโขทัย – รุ่งอรุณแห่งความสุข
- ข. พ่อขุนรามคำแหง – ประดิษฐ์อักษรไทย
- ค. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ – ก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย
- ง. พ่อขุนรามคำแหง – กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัย

7. อาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุด ภายใต้การปกครองของกษัตริย์พระองค์ใด

- ก. พญาจันทราม
- ข. พญาเลอไทย
- ค. พญาสิทธิไทย
- ง. พ่อขุนรามคำแหง

8. ข้อใดคือบทบาทที่สำคัญที่สุดของพระมหาษัตริย์ไทย

- ก. ดูแลราษฎรให้มีความสุข
- ข. สร้างอาณาจักรให้ยิ่งใหญ่
- ค. ทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา
- ง. การขยายพระราชอาณาจักร

9. กษัตริย์พระองค์สุดท้ายของอาณาจักรสุโขทัย คือใคร

- ก. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4
- ข. สมเด็จพระอินทราชา
- ค. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
- ง. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ

10. กรุงสุโขทัย มีกษัตริย์ปกครองทั้งสิ้นกี่พระองค์

- ก. 7 พระองค์
- ข. 8 พระองค์
- ค. 9 พระองค์
- ง. 10 พระองค์



อ้อ...เรากำลังก้าวสู่ประชาคม
อาเซียนน้องบัวก็เลยแต่งตัวด้วย
ชุดประจำชาติไทยของเราคะพี่เมฆ

วันนี้น้องบัวแต่งตัว
สวยจังเลยครับ



พี่เมฆก็ต้องก้าวเข้าสู่ประชาคม
อาเซียนเหมือนกันครับ...
ไม่อย่างนั้นตกยุคแน่ๆ เลย

พี่เมฆก็เหมือนกัน
แต่งตัวหล่อมาเลยนะ

ใช่ค่ะ

คะพี่เมฆ...และชุดที่เรา
ใส่อยู่นี้ก็คือ
ชุดประจำชาติไทยคะ

ครับ...และเราก็จะเปลี่ยนเป็น
ชุดประจำชาติของประเทศใน
กลุ่มประชาคมอาเซียนให้ครบ
ทั้ง 10 ประเทศเลยนะน้องบัว



วันนี้พี่เมฆจะพาน้องบัวไป
เรียนรู้เกี่ยวกับอะไรดีคะ

วันนี้พี่เมฆจะพาน้องบัวไปเรียนรู้
เกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัยครับ

ถ้าอย่างนั้น
ตามพี่เมฆมาเลยครับ

ดีจังเลย



ดูจากศิลาจารึก
นี่เอง

รู้ได้อย่างไรคะพี่เมฆ

อาณาจักรสุโขทัยเป็นอาณาจักรของคนไทยที่
ได้รับการสถาปนาขึ้นในพ.ศ. 1792 ก่อนหน้าที่จะมี
การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยขึ้นมา
สุโขทัยเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาก่อน

อ้อ...จากการตีความในศิลาจารึกหลักที่ 2 (วัดศรี
ชุม) พอจะสรุปได้ว่า เมืองสุโขทัยแต่เดิมมีผู้นำ
คนไทยชื่อ พ่อขุนศรีนาวนำถม เป็นเจ้าเมือง
ปกครองอยู่ เมื่อพระองค์สิ้นพระชนม์
ขอมสภาคโกลญล้าพอง ขุนนางขอมได้นำกำลัง
เข้ายึดกรุงสุโขทัยไว้ได้ครั้นน้องบัว



นี่ไงจะน้องบัวหลักรัก ศิลาจารึก

ศิลาจารึกมีลักษณะ
เป็นอย่างไรคะพี่เมฆ

อ้อ...น้องบัวเคยเห็น
ที่ห้องสมุดค่ะ

นั่นคือหลักศิลาจารึกจำลองจ๊ะ...
เอาไว้ให้น้องๆ ดูเป็นตัวอย่างครับ

มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



พี่เมฆเก่งจัง จำได้หมด

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
ได้ทรงปกครองอาณาจักรสุโขทัย
เป็นกษัตริย์องค์แรกของราชวงศ์พระร่วง
โดยมีการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับพ่อ
ขุนผาเมือง เจ้าเมืองราด



แล้วยังไงต่อคะพี่เมฆ

ด้วยความเป็นพระสหาย
 ของทั้งสองพระองค์และเครือข่ายตสนิท
 ทางการสมรส คือ พระมเหสี
 ของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์นั้น
 มีเชื้อพระวงศ์เป็นพระขนิษฐา
 ของพ่อขุนผาเมือง
 มีพระนามว่า นางเสือง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAB MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ต่อมาพ่อขุนศรีอินทราทิตย์และพระมเหสี
 คือนางเสืองได้มีโอรส2 พระองค์
 คือ พ่อขุนบานเมืองและพ่อขุนรามคำแหง
 ซึ่งได้เสวยราชสมบัติปกครองอาณาจักร
 สุโขทัยให้มีความเจริญรุ่งเรืองสืบต่อมา

อ้อ...น้องบัวรู้แล้วว่าพ่อขุนรามคำแหง
 เป็นโอรสของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์
 กับนางเสือง นี่เอง

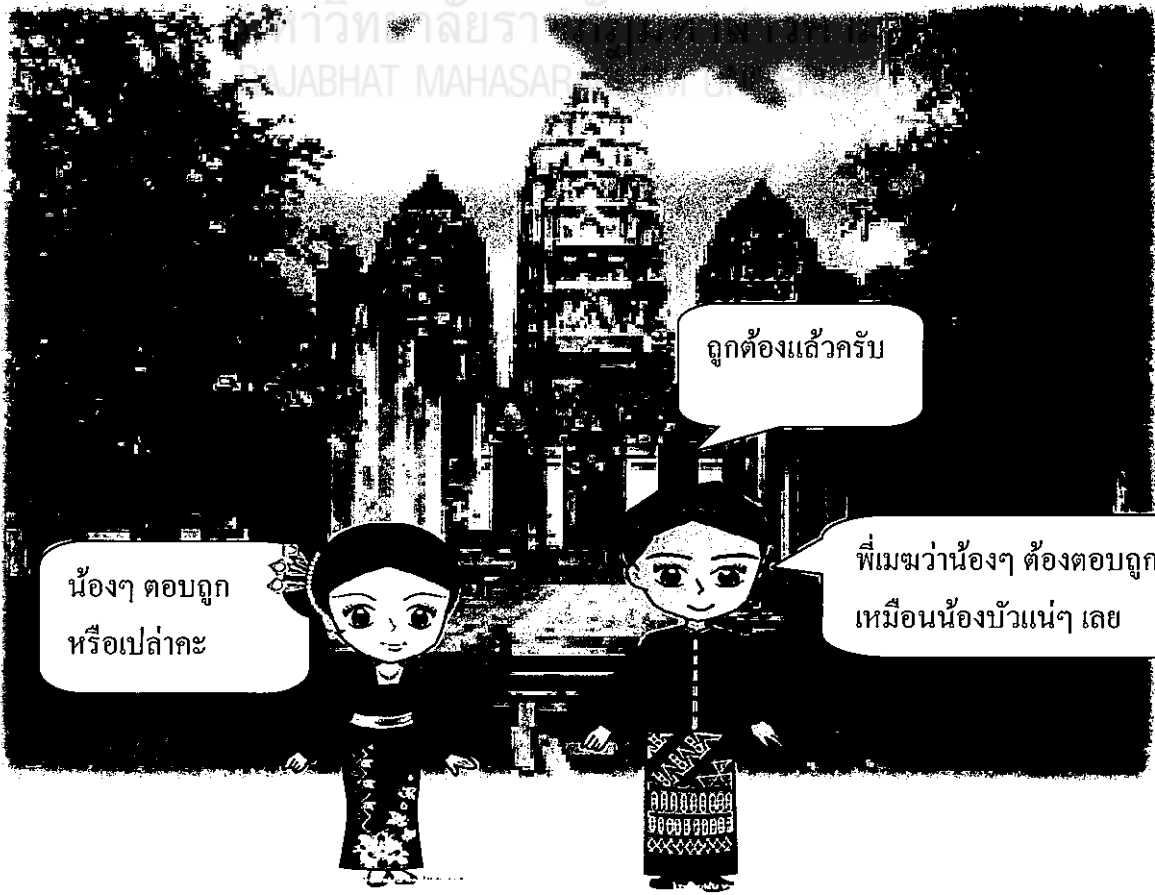
น้องบัวได้เรียนรู้เกี่ยวกับการสถาปนา
อาณาจักรสุโขทัยแล้ว มีที่มาน่าสนใจมาก
พี่เมฆว่าเราไปทำแบบทดสอบย่อย
กันดีกว่านะครับ...

ตกลงค่ะพี่เมฆ น้องบัวจะทำ
แบบทดสอบให้ถูกต้องหมดเลย

ดีมากครับ

น้องๆ ก็คงพร้อม
แล้วใช่ไหมครับ

1. อาณาจักรสุโขทัยสถาปนาขึ้นในปี พ.ศ. ไต
2. เมืองสุโขทัยมีเจ้าเมืองปกครองชื่อว่าอะไร
3. ใครเป็นผู้นำกำลังเข้ายึดกรุงสุโขทัย
4. กษัตริย์องค์แรกของราชวงศ์พระร่วง คือใคร
5. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์และพระมเหสีมีโอรส
กี่พระองค์ และมีพระนามว่าอย่างไรบ้าง



ต่อไปเราจะเรียนเกี่ยวกับปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนา
อาณาจักรสุโขทัยเป็นราชธานี นะครับน้องบัว

น้องบัวอยากรู้จังว่าปัจจัยที่เอื้อ
ต่อการสถาปนาอาณาจักร
สุโขทัยเป็นราชธานี มี
อะไรบ้างนะ

มีอยู่สองอย่างครับ

ตามพี่เมฆมาเลยครับ

ไปดูกันเถอะค่ะ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ประการแรกก็คือ ปัจจัยภายใน ได้แก่ การมีขวัญและกำลังใจดีของ
ประชาชนเนื่องจากมีผู้นำที่เข้มแข็งและมีความสามารถ การมีนิสัย
รักอิสระ ไม่ชอบให้ผู้อื่นมากดขี่ข่มเหง บังคับและบ้านเมืองมีความ
อุดมสมบูรณ์

กำลังใจนี้สำคัญนะพี่เมฆ

ครับ สำคัญมากเลยนะ
น้องบัว

แล้วประการที่สอง
คืออะไรคะ

ประการที่สองก็คือปัจจัยภายนอก
ได้แก่ การเสื่อมอำนาจของขอม
หลังจากที่พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 สิ้นพระชนม์ลง
กษัตริย์องค์ต่อมาไม่สามารถรักษา
อำนาจของตนในดินแดน
ที่ยึดครองมาได้ ทำให้หัวเมืองต่าง ๆ
พากันตั้งตนเป็นอิสระ

ใช่ครับน้องบัว

การที่จะเป็นราชธานีได้
ต้องมีปัจจัยสนับสนุน
เยอะเลยนะพี่เมฆ

ในระยะเริ่มต้นของการสถาปนา
กรุงสุโขทัยเป็นราชธานี
โดยเฉพาะในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์
บ้านเมืองยังไม่มั่นคงนะครับน้องบัว

แล้วอยู่กันอย่าง ไรคะพี่เมฆ

อยู่กันอย่างกระจัดกระจาย บางเมืองยังคงมีอิสระในการปกครองตนเอง ไม่มีการรวมอำนาจไว้ ณ ศูนย์กลางเมืองใดเมืองหนึ่งโดยตรง บางครั้งจึงมีการทำสงครามกันเพื่อแย่งชิงอำนาจและขยายอาณาเขตของเมือง เช่น ขุนสามชนเจ้าเมืองฉอดได้ยกทัพมาตีเมืองตาก

ครับ...ต้องทำศึกสงครามเพื่อแย่งชิงอำนาจและขยายอาณาเขตทำให้มีผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก

การก่อตั้งเมืองระยะเริ่มต้นนี้ไม่ง่ายเลยนะพี่เมฆ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

เมื่อสิ้นรัชสมัยของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พระราชโอรสองค์ใหญ่ คือ พ่อขุนบานเมืองได้ขึ้นครองราชย์ สมัยนี้สุโขทัยได้ขยายอำนาจทางการเมืองด้วยการทำสงครามกับหัวเมืองต่างๆ โดยมีพระอนุชา คือ พ่อขุนรามคำแหงเป็นกำลังสำคัญ ซึ่งต่อมาพระองค์ได้ขึ้นครองราชย์สืบต่อจากพ่อขุนบานเมือง

พ่อขุนรามคำแหงเก่งจังเลยค่ะ

พ่อขุนรามคำแหงทำอะไรคะ
จึงมีหลายเมืองขอมอ่อนน้อม
เข้าร่วมอยู่กับอาณาจักรสุโขทัย

มีเมืองอะไรบ้างคะ

ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง
พระองค์ทรงเป็นแม่ทัพไปปราบเมืองต่างๆ
จนเป็นที่เกรงขามของอาณาจักรอื่นๆ
ดังนั้นเมื่อพระองค์ขึ้นครองราชย์
จึงมีหลายเมืองที่ขอมอ่อนน้อม
เข้าร่วมอยู่กับอาณาจักรสุโขทัย

แต่ก็มีบางเมืองนะที่ขอมอ่อนน้อม
โดยพระองค์มิได้ยกกองทัพ
ไปปราบ

พ่อขุนรามคำแหงมหาราชมิได้ส่งกองทัพ
ไปรบ ได้แก่ เมืองหงสาวดี เมืองสุพรรณบุรี
เมืองเพชรบุรี เมืองราชบุรี
เมืองหลวงพระบาง เมืองเวียงจันทน์
และเมืองนครศรีธรรมราช

ใช่ครับ...
ยังมีอีกนะ

พ่อขุนรามคำแหง
ทรงเป็นกษัตริย์
ที่เก่งนะพี่เมฆ...

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์
RAJABHAT VACHIRAVEJ





พี่เมมรู้ได้อย่างไรคะ...

อาณาจักรสุโขทัยมีอาณาเขตแผ่ขยาย
ออกไปกว้างขวางมากนะ

มีหลักฐานปรากฏในศิลาจารึกหลัก
ที่ หนึ่งครับน้องบัว



ทิศเหนือ ครอบคลุมเมืองแพร่ น่าน พลับ จนถึงเมืองหลวงพระบาง
ทิศใต้ ครอบคลุมเมืองคณฑี (กำแพงเพชร) พระบาง (นครสวรรค์)
แพร่ (ชัยนาท) สุพรรณบุรี ราชบุรี เพชรบุรี
นครศรีธรรมราช จนถึงแหลมมลายู

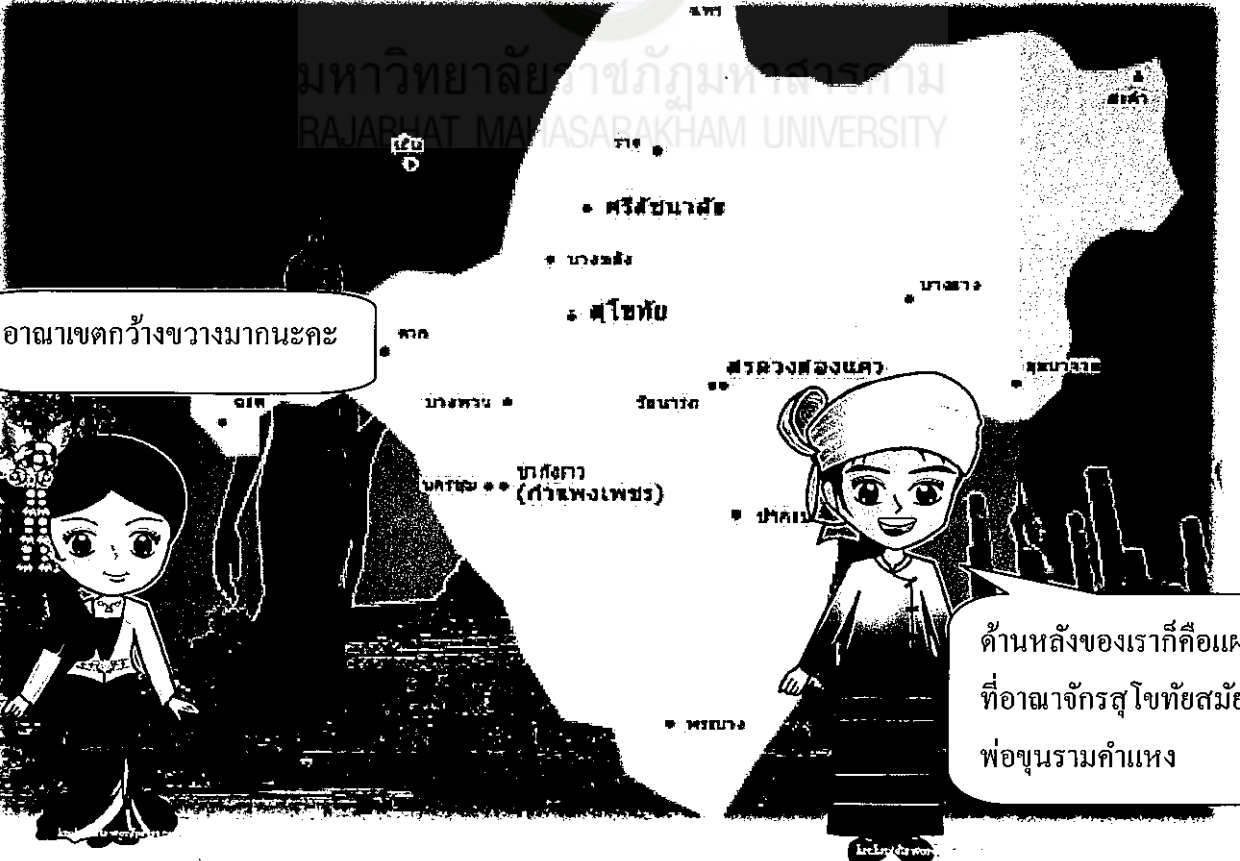
โอ้โฮ! หลายเมืองนะพี่เมม

ยังไม่หมดนะน้องบัว



เยอะจริงๆ นะพี่เมฆ

ทิศตะวันออก ครอบคลุมเมืองสระหลวง
สองแคว (พิษณุโลก) ลุมบาจาย (หล่มเก่า)
สระกา และข้ามฝั่งแม่น้ำโขง ไปถึงเมือง
เวียงจันทน์และเวียงคำ
ทิศตะวันตก ครอบคลุมเมืองลพด หงสาวดี
จนถึงชายฝั่งทะเลด้านอ่าวเบงกอล



อาณาเขตกว้างขวางมากนะคะ

ด้านหลังของเราก็คือแผนที่
ที่อาณาจักรสุโขทัยสมัย
พ่อขุนรามคำแหง

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

• ศรีสะเกษ

* บางพลี

• สุโขทัย

• สระบุรี

* บางพลี

* หนองคาย

* บางพลี (ท่าหลวงเพชร)

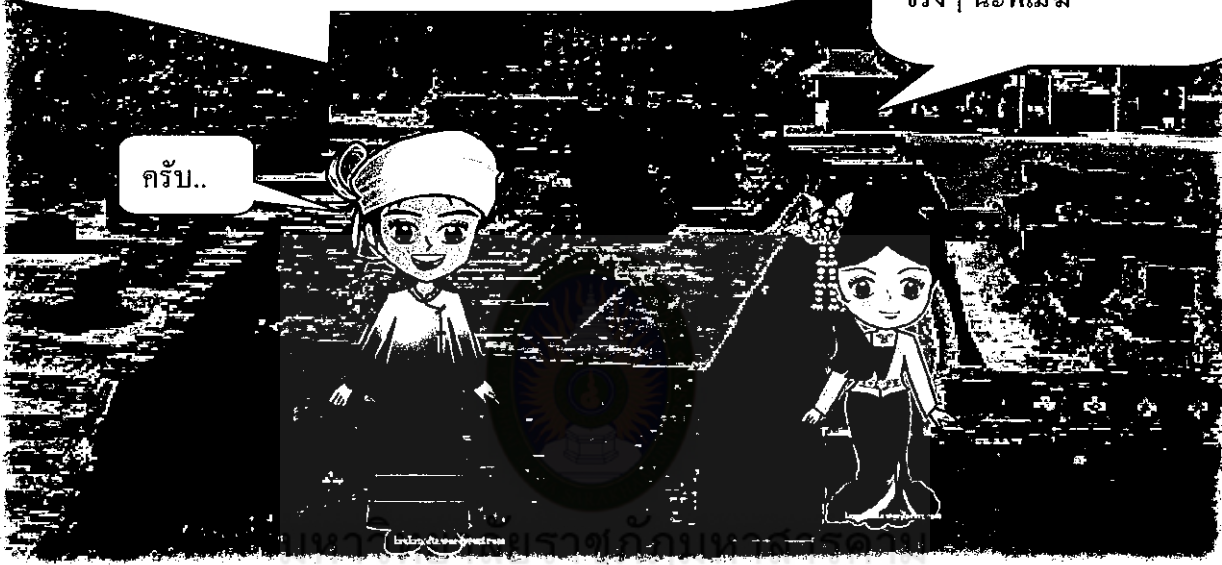
* บางพลี

* บางพลี

ขณะเดียวกันพ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงใช้หลักกรรมในการ
ปกครองเพื่อให้ประชาชนได้อยู่เย็นเป็นสุข ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เจ้าเมือง
ต่าง ๆ เหล่านี้สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ ทำให้สุโขทัยปราศจาก
ข้าศึกศัตรูในทุกทิศ นับได้ว่าในรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหง
มหาราช เป็นช่วงสมัยที่อาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุด

พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
ทรงพระปรีชาสามารถ
จริงๆ นะพี่เมฆ

ครับ..



RAJABHAT MAHASARAKHAM UMW

เอ,,,เรียนมาเยอะแล้วเราทดสอบย่อย
ก่อนดีไหมครับน้องบัว

ดีค่ะ...น้องๆพร้อมที่จะสอบ
หรือยังคะ

น้องๆพร้อมแล้ว
ไปทำแบบทดสอบ
พร้อมกันเลยครับ...



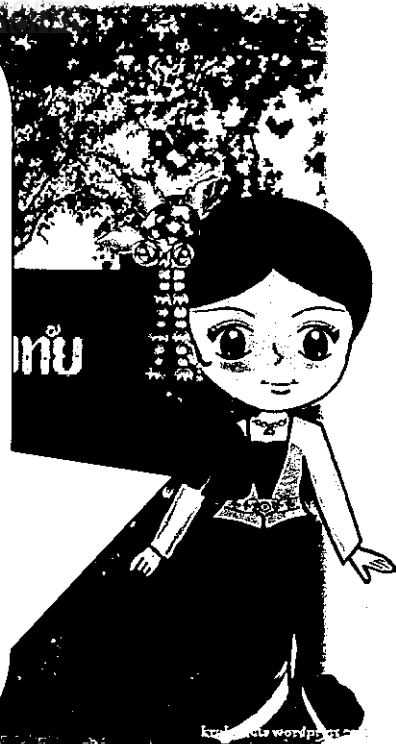
rajabhatmaharakham.com



1. ปัจจยภายใน ได้แก่อะไรบ้าง
2. ปัจจยภายนอก ได้แก่อะไรบ้าง
3. หลักฐานที่แสดงว่าอาณาจักรสุโขทัยมีอาณาเขตแผ่ขยายออกไปกว้างขวางคืออะไร
4. เมืองที่อยู่ทางทิศตะวันออกของอาณาจักรสุโขทัย ได้แก่เมืองอะไรบ้าง
5. เพราะเหตุใดบางเมืองที่พ่อขุนรามคำแหงมิได้ยกทัพไปปราบแต่ก็ยอมเป็นเมืองขึ้นด้วยความเต็มใจ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UTM

1. การมีขวัญและกำลังใจของประชาชนเนื่องจากมีผู้นำที่เข้มแข็งและมีความสามารถ การมีนิสัยรักอิสระ ไม่ชอบให้ผู้ใดมากดขี่ข่มเหง บังคับและบ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์
2. การเสื่อมอำนาจของขอม หลังจากที่พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 สิ้นพระชนม์ลง กษัตริย์องค์ต่อมาไม่สามารถรักษาอำนาจของตนในดินแดนที่ยึดครองมาได้ ทำให้หัวเมืองต่างๆ พากันตั้งตนเป็นอิสระ
3. หลักศิลาจารึก หลักที่หนึ่ง
4. เมืองสระหลวงสองแคว (พิษณุโลก) ลุมบาจาย (หล่มเก่า) สระคา และข้ามฝั่งแม่น้ำโขงไปถึงเมืองเวียงจันทน์และเวียงคำ
5. พระองค์ทรงเป็นแม่ทัพไปปราบเมืองต่างๆ จนเป็นที่เกรงขามของอาณาจักรอื่นๆ





น้องบัวตอบถูกอีกแล้ว

น้องๆหะคะ ตอบถูกหรือเปล่า

พี่เมฆว่าน้องๆ ก็คงเก่งเหมือนน้องบัว

แน่นอน อยู่แล้วค่ะ



การปกครองของพระมหากษัตริย์องค์ ต่อมา เหมือนกับสมัยพ่อขุนรามคำแหง ไหมคะ?

ไม่หะออกครับ...แม่ลงกว่าเดิมมากเลย



ทำไมเป็นอย่างนั้นล่ะ...พี่เมฆ

หลังจากสิ้นรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
มีกษัตริย์ขึ้นครองราชย์อีก 2 พระองค์ คือ พญาเลอไทย
และพญาจวนาอม แต่อาณาจักรสุโขทัยก็เริ่มเสื่อมอำนาจลง



krakulits.wordpress.com

ก็คงเป็นเพราะการปกครองของพระมหากษัตริย์
ไม่เข้มแข็งกระมังครับน้องบัว

เสร์้าจิง...ประชาชนอยู่กันอย่างไรระคะ



krakulits.wordpress.com

บรรดาเมืองต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้การปกครองของสุโขทัยได้แยกตัวเป็นอิสระและเมือง
 ประเทศราชที่มีกำลังเข้มแข็งต่างพากันแยกตัวไม่ขึ้นต่อกรุงสุโขทัย เช่น
 เมืองพงสาวดี เมืองนครศรีธรรมราช เป็นต้น นอกจากนี้
 ในตอนปลายรัชสมัยพญางั้วนำดมยังเกิดจลาจลขึ้นอีก เนื่องจากมีการแย่งชิงราชสมบัติ

แล้วใครเข้ามาแก้ไขสถานการณ์
 บ้านเมืองให้สงบสุขคะ

พญาลิไทยเจ้าเมืองศรีสัชนาลัย ต้องยกกำลัง
 มาปราบ ทำให้บ้านเมืองสงบลงได้ครับ

ผู้คนคงล้มตาย
 เป็นจำนวนมากนะคะ

ถูกแล้วครับน้องบัว ถ้ามีสงครามที่ใด ต้องมีการตายที่นั่น
 ไม่มากก็น้อย พี่เมฆอยากให้คนไทยรักกัน ไม่อยากให้ฆ่าฟัน
 กันเลย มีอะไรก็ปรึกษากัน ปฏิบัติตามกฎหมายบ้านเมือง

ใช่แล้วพี่เมฆบ้านเมืองเรา
 จะได้สงบสุข

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
 RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

หลังจากนั้นคนสุโขทัย
 อยู่กันอย่างไรคะ

หลังทรงปราบจลาจล
 ในกรุงสุโขทัย
 ได้สำเร็จ พญาลิไทยได้
 ปราบดาภิเษก
 ขึ้นเป็นกษัตริย์ครองราชสมบัติ
 ทรงพระนามว่า
 พระมหาธรรมราชาที่ 1

พระองค์ทรงพยายามสร้างอำนาจทางการเมือง เพื่อพัฒนาบ้านเมืองให้เข้มแข็งมาใหม่ อย่างไรก็ตามอาณาเขตของอาณาจักรสุโขทัยในรัชสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 ก็ได้ลดลงไปมากกว่าครึ่งเมื่อเทียบกับสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช

ก็ยังดีที่มีผืนแผ่นดินให้คนไทยได้อยู่จนถึงทุกวันนี้ นะคะพี่เมฆ

ครับ



ต่อมาเมื่อสิ้นรัชสมัยของพระมหาธรรมราชาที่ 1 แล้ว มีพระมหากษัตริย์ขึ้นครองราชย์สืบต่อมาอีก 3 พระองค์ คือ พระมหาธรรมราชาที่ 2 พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสลือไทย) และพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल) แต่ในช่วงเวลาดังกล่าว อาณาจักรสุโขทัยเริ่มเสื่อมอำนาจ

อ้าว! แย่ลงอีกแล้วหรือคะ

ครับ



ใช่แล้วครับน้องบัว

เสียดายเลย...เมื่อก่อนสุโขทัย
เคยเจริญรุ่งเรือง สงสารคนไทย
สมัยนั้นนะคงลำบากมาก
เราคนไทยต้องรักสามัคคีกันไว้ นะคะ
บ้านเมืองจะได้เจริญรุ่งเรืองและสงบสุข

สรุปแล้วกรุงสุโขทัย ก็มีกษัตริย์ปกครอง
ทั้งสิ้น 9 พระองค์ครับน้องบัว

มีใครบ้างคะพี่เหมม

1. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
2. พ่อขุนบานเมือง
3. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
4. พญาเลอไทย
5. พญาจ้าวนำถม
6. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)
7. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 2
8. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสลือไทย)
9. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल)

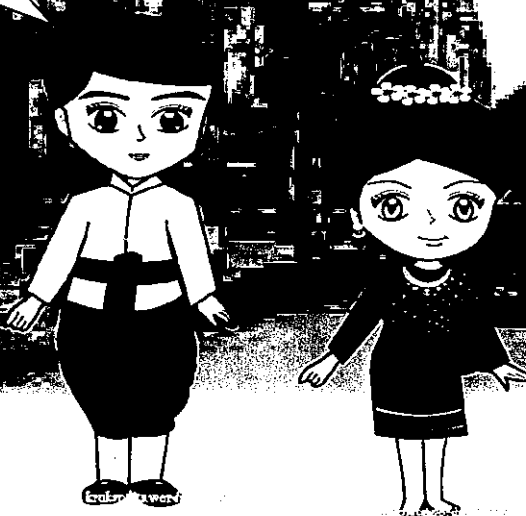
โอ้โฮ! น้องบัวจะจำได้ไหมนี่



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

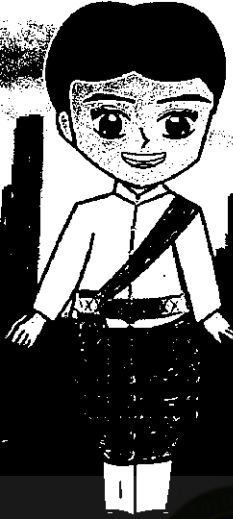
เหนื่อยหรือยังครับน้องบัว

ไม่เหนื่อยหรอกค่ะพี่เมฆ...
สนุกดี



ถ้าไม่เหนื่อยเราไปทำ
แบบทดสอบย่อย
ดีกว่านะครับ

ได้ค่ะพี่เมฆ...
น้องๆ ตอบให้ถูกนะคะ



krulolita.wordpress.com



krulolita.wordpress.com

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

1. เมื่อสิ้นรัชสมัยของพ่อขุนรามคำแหง
สุโขทัยมีลักษณะอย่างไร
2. กรุงสุโขทัย มีกษัตริย์ปกครองทั้งสิ้น
กี่พระองค์
3. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 1
มีพระนามเดิมว่าอย่างไร
4. กษัตริย์พระองค์ใดที่มีคำว่า “มหาราช”
5. กษัตริย์พระองค์สุดท้ายที่ปกครอง
สุโขทัย คือใคร



krulolita.wordpress.com



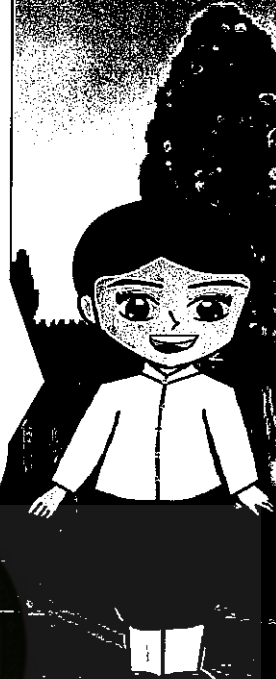
1. อาณาจักรสุโขทัยก็เริ่มเสื่อมอำนาจลง
2. 9 พระองค์
3. พญาลิไทย
4. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
5. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल)



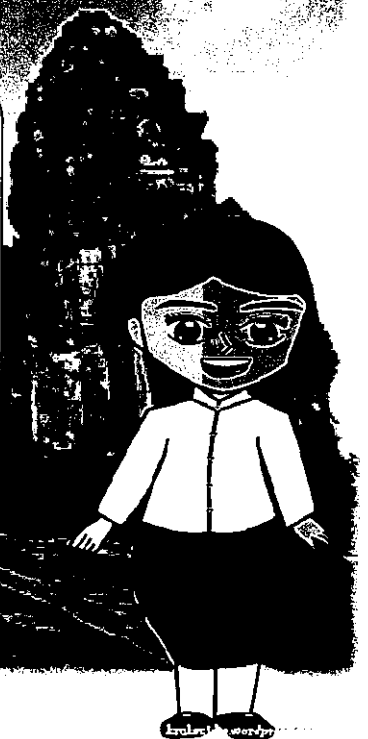
น้องๆ ตอบถูกหรือเปล่าครับ

น้องบ๊วว่าน้องๆตอบถูกอยู่แล้ว

พี่เมฆจะสรุปให้ฟังนะ...กรุงสุโขทัยเป็น
อดีตราชธานีของไทย มีความเจริญรุ่งเรืองและ
นับเป็นศูนย์กลางทางการปกครอง ศาสนา และ
เศรษฐกิจที่สำคัญของไทยกรุงสุโขทัยตั้งอยู่ทาง
ภาคเหนือตอนล่างและประวัติศาสตร์ที่มีกรุงสุโขทัย
เป็นศูนย์กลางจะเริ่มตั้งแต่ระหว่างพุทธศตวรรษที่
17 เป็นต้นมาและในระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19
ปฐมกษัตริย์ราชวงศ์พระร่วงคือพ่อขุนศรีอินทรา
ทิตย (พ่อขุนบางกลางหาว) ได้ สถาปนาอาณาจักร
สุโขทัยขึ้น



เพิ่มเติมอีกนิดหนึ่งนะครับ ในอดีตเมื่อ 700 ปีที่ผ่านมา
เมืองสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรือง มีความ
อุดมสมบูรณ์ ในน้ำมีปลาในนามีข้าว การเกิดขึ้น
ของอาณาจักรนับว่าเป็นการตั้งถิ่นฐานของชาติไทย
ในสุวรรณภูมิ อย่างเป็นทางการและเป็นปึกแผ่นและต่อเนื่องมาจนถึง
ปัจจุบันและสุโขทัย ก็หมายความว่า
“รุ่งอรุณแห่งความสุข”ด้วยนะครับ



เป็นอย่างไรบ้างครับน้องบัวเรียนรู้เกี่ยวกับ
อาณาจักรสุโขทัย สนุกไหมครับ

สนุกค่ะ... น้องบัวดีใจที่ได้เกิดมาเป็น
คนไทยอยู่บนผืนแผ่นดินไทยค่ะ... และดีใจ
มากที่สุดเพราะได้แต่งตัวด้วยชุดประจำชาติ
ของประเทศในกลุ่มอาเซียนค่ะ



เรียนจบแล้ว พี่ว่าพาน้องๆ
ไปทำแบบทดสอบหลังเรียน
ดีกว่านะครับน้องบัว

พบกันใหม่ในเล่มที่ 2
เรื่องบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย
สวัสดีครับ

ดีค่ะ...ขอให้พี่น้องๆ โชคดี
ตอบถูกทุกข้อนะคะ

แล้วพบกันใหม่นะคะ
สวัสดีค่ะ



แบบทดสอบหลังเรียน

โรงเรียนบ้านโพธิ์ชั้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน เวลา 10 นาที

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร ก ข ค หรือ ง ในกระดาษคำตอบเพียงข้อเดียวเท่านั้น

3. อาณาจักรสุโขทัยตั้งขึ้นในพ.ศ.ใด

ก. พ.ศ.1792

ข. พ.ศ.1793

ค. พ.ศ. 1794

ง. พ.ศ.1795

4. กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัยคือใคร

ก. พ่อขุนบานเมือง

ข. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

ค. พ่อขุนผาเมือง

ง. พ่อขุนรามคำแหง

5. เมืองใดไม่ได้อยู่ภายใต้อิทธิพลของสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหง

ก. ราชบุรี

ข. เพชรบุรี

ค. กำแพงเพชร

ง. เชียงใหม่

6. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยในการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

ก. บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์

ข. ขอมเสื่อมอำนาจ

ค. มีชาวต่างชาติช่วยเหลือ

ง. มีผู้นำที่เข้มแข็ง

5. การกระทำของผู้นำกลุ่มคนไทยในการช่วยกันสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องใด

- ก. การรู้จักขจัดปัญหา
- ข. การรู้จักสร้างปัญหา
- ค. การร่วมมือกันแก้ปัญหา
- ง. การยอมรับสภาพปัญหา

6. ข้อใดไม่มีความสัมพันธ์กัน

- ก. สุโขทัย – รุ่งอรุณแห่งความสุข
- ข. พ่อขุนรามคำแหง – ประดิษฐ์อักษรไทย
- ค. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ – ก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย
- ง. พ่อขุนรามคำแหง – กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัย

7. อาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุด ภายใต้การปกครองของกษัตริย์พระองค์ใด

- ก. พญาจันทรม
- ข. พญาเลอไทย
- ค. พญาลิไทย
- ง. พ่อขุนรามคำแหง

8. ข้อใดคือบทบาทที่สำคัญที่สุดของพระมหา กษัตริย์ไทย

- ก. ดูแลราษฎรให้มีความสุข
- ข. สร้างอาณาจักรให้ยิ่งใหญ่
- ค. ทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา
- ง. การขยายพระราชอาณาจักร

9. กษัตริย์พระองค์สุดท้ายของอาณาจักรสุโขทัย คือใคร

- ก. สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4
- ข. สมเด็จพระอินทราชา
- ค. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
- ง. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ

10. กรุงสุโขทัย มีกษัตริย์ปกครองทั้งสิ้นกี่พระองค์

ก. 7 พระองค์

ข. 8 พระองค์

ง. 9 พระองค์

จ. 10 พระองค์

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ข้อ 1 ก

ข้อ 6 ง

ข้อ 2 ข

ข้อ 7 ง

ข้อ 3 ง

ข้อ 8 ก

ข้อ 4 ค

ข้อ 9 ก

ข้อ 5 ค

ข้อ 10 ค



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

การหาคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คำชี้แจง

1. ข้อสอบฉบับนี้มี 20 ข้อ

2. โปรดกาเครื่องหมาย / ลงในช่องผลการพิจารณาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

กา / ลงในช่อง+1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

กา / ลงในช่อง0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

กา / ลงในช่อง-1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่ได้วัดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ระบุไว้

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | ข้อสอบ | คะแนนการพิจารณา | | |
|--|---|-----------------|---|----|
| | | +1 | 0 | -1 |
| 1. สามารถอธิบาย พัฒนาการของอาณาจักร สุโขทัยโดยสังเขปได้ ถูกต้อง | 1. กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัยคือใคร ก. พ่อขุนบานเมือง (ข) พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ค. พ่อขุนผาเมือง ง. พ่อขุนรามคำแหง 2. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยในการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย ก. บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์ (ข) มีชาวต่างชาติช่วยเหลือ ค. ขอมล้อมอำนาจ ง. มีผู้นำที่เข้มแข็ง 3.การกระทำของผู้นำกลุ่มคนไทยในการช่วยกัน สถาปนารุงสุโขทัยเป็นตัวอย่างที่ดีในเรื่องใด ก. การรู้จักจัดปัญหา ข. การรู้จักสร้างปัญหา (ค) การร่วมมือกันแก้ปัญหา ง. การยอมรับสภาพปัญหา | | | |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | ข้อสอบ | คะแนนการพิจารณา | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|----|
| | | +1 | 0 | -1 |
| | <p>4. ข้อใด ไม่มีความสัมพันธ์กัน</p> <p>ก. สุโขทัย – รุ่งอรุณแห่งความสุข</p> <p>ข. พ่อขุนรามคำแหง – ประดิษฐ์อักษรไทย</p> <p>ค. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ – ก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย</p> <p>(ง) พ่อขุนรามคำแหง – กษัตริย์พระองค์แรกของอาณาจักรสุโขทัย</p> <p>5. อาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุด ภายใต้การปกครองของกษัตริย์พระองค์ใด</p> <p>ก. พญาจันทรากรม</p> <p>ข. พญาเลอไทย</p> <p>ค. พญาลีไทย</p> <p>(ง) พ่อขุนรามคำแหง</p> <p>6. ข้อใดคือบทบาทที่สำคัญที่สุดของพระมหากษัตริย์ไทย</p> <p>(ก) ดูแลราษฎรให้มีความสุข</p> <p>ข. สร้างอาณาจักรให้ยิ่งใหญ่</p> <p>ค. ทะนุบำรุงพระพุทธศาสนา</p> <p>ง. การขยายพระราชอาณาจักร</p> <p>7. กษัตริย์พระองค์สุดท้ายของอาณาจักรสุโขทัยคือใคร</p> <p>(ก) สมเด็จพระมหาธรรมราชาที่ 4</p> <p>ข. สมเด็จพระอินทราชา</p> <p>ค. สมเด็จพระรามาริบดีที่ 1</p> <p>ง. สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ</p> | | | |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | ข้อสอบ | คะแนนการพิจารณา | | |
|---|---|-----------------|---|----|
| | | +1 | 0 | -1 |
| 2. นักเรียนสามารถบอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัยได้ถูกต้อง | <p>8. ข้อใดไม่ใช่พระราชกรณียกิจของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช</p> <p>ก. ประดิษฐ์อักษรไทย</p> <p>ข. สร้างทำนบเพื่อกักเก็บน้ำ</p> <p>ค. ให้ราษฎรค้าขายได้อย่างเสรี</p> <p>(ง) ใช้หลักสมบูรณาญาสิทธิราชย์ในการปกครองบ้านเมือง</p> <p>9. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับเครื่องสังคโลก</p> <p>ก. เตาทุเรียง</p> <p>(ข) เป็นชื่อเมืองสำคัญ</p> <p>ค. เป็นเครื่องปั้นดินเผา</p> <p>ง. เป็นสินค้าส่งออกในสมัยสุโขทัย</p> <p>10. พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ทรงนิพนธ์ตำราเล่มใด</p> <p>ก. ศิลปจารึก</p> <p>ข. ตำราพิชัยสงคราม</p> <p>(ค) ไครภูมิพระร่วง</p> <p>ง. กัมภีร์มโนธรรมศาสตร์</p> <p>11. สิ่งใดแสดงให้เห็นว่าพระพุทธศาสนาเจริญรุ่งเรือง ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง</p> <p>(ก) การนิมนต์พระสงฆ์จากเมืองนครศรีธรรมราช</p> <p>ข. พระแท่นมนังคศิลาบาตร</p> <p>ค. จำนวนวัดที่เป็นโบราณสถาน</p> <p>ง. ศิลปจารึก</p> | | | |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | ข้อสอบ | คะแนนการพิจารณา | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|----|
| | | +1 | 0 | -1 |
| | <p>12. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ อยู่ในราชวงศ์ใด</p> <p>ก. ราชวงศ์สุพรรณภูมิ</p> <p>(ข) ราชวงศ์พระร่วง</p> <p>ค. ราชวงศ์สุโขทัย</p> <p>ง. ราชวงศ์อู่ทอง</p> <p>13. “รามคำแหง” หมายความว่าอย่างไร</p> <p>ก. ทำให้เกรงขาม</p> <p>ข. เสียดำราม</p> <p>ค. การทำสงคราม</p> <p>(ง) รามผู้กล้าหาญ</p> <p>14. การกระทำใดของพ่อขุนรามคำแหงที่ช่วยทำให้การค้าขายของสุโขทัยขยายอย่างรวดเร็ว</p> <p>(ก) ให้ขายสินค้ากันอย่างเสรี</p> <p>ข. สร้างตลาดทุกมุมเมือง</p> <p>ค. ออกทุนให้พ่อค้าล่องหน้า</p> <p>ง. ไม่เก็บภาษีการค้าบางชนิด</p> <p>15. ข้อใดไม่มีความสัมพันธ์กัน</p> <p>ก. พระมหาธรรมราชาที่ 1 – ไตรภูมิพระร่วง</p> <p>(ข) พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ - วัดมหาธาตุ</p> <p>ค. พ่อขุนรามคำแหง - พ่อปกครองลูก</p> <p>ง. เครื่องสังคโลก - ประเทศจีน</p> | | | |

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | ข้อสอบ | คะแนนการพิจารณา | | |
|--|---|-----------------|---|----|
| | | +1 | 0 | -1 |
| 3. นักเรียนสามารถอธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญสมัยสุโขทัยที่น่าภาคภูมิใจและควรค่าแก่การอนุรักษ์ได้ถูกต้อง | <p>16. ข้อใดเป็นภูมิปัญญาในการดำรงชีวิตของคนสุโขทัย</p> <p>ก. พระพุทธชินราช</p> <p>ข. ลายสือไทย</p> <p>(ค) สรีดพงค์</p> <p>ง. เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์</p> <p>17. ศิลปินที่มีความสำคัญต่อคนไทยมากที่สุดในเรื่องใด</p> <p>(ก) เป็นหลักฐานที่แสดงว่าคนไทยมีภาษาของตนเอง</p> <p>ข. เป็นผลงานของพระมหากษัตริย์</p> <p>ค. เป็นแหล่งค้นคว้าทางประวัติศาสตร์</p> <p>ง. เป็นโบราณวัตถุที่เก่าแก่</p> <p>18. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยได้รับการยกย่องให้เป็นมรดกโลก เพราะเหตุใด</p> <p>ก. มีวัดและพระพุทธรูปมากที่สุด</p> <p>ข. เป็นเมืองที่มีอายุเก่าแก่นับพันปี</p> <p>ค. มีผลงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าอยู่มาก</p> <p>(ง) มีการอนุรักษ์ผลงานที่เกี่ยวกับ ศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมได้อย่างสมบูรณ์</p> <p>19. วรรณคดีเรื่องใดที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อทางพระพุทธศาสนาของชาวสุโขทัย</p> <p>ก. เรวดีนพมาศ</p> <p>ข. สุภาษิตพระร่วง</p> <p>ค. ไตรภูมิพระร่วง</p> <p>ง. คำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์</p> <p>20. การอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทยเป็นหน้าที่ของใคร</p> <p>ก. ครูและนักเรียน</p> <p>(ข) คนไทยทุกๆ คน</p> <p>ค. หน่วยงานราชการ</p> <p>ง. กำนันและผู้ใหญ่บ้าน</p> | | | |

ตารางภาคผนวกที่ 1 แสดงความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ของ
แบบทดสอบ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | $\sum R$ | IOC | ใช้ได้ (✓) |
|--------|----------------------------|----|----|----|----|----------|-----|-----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 2 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 4 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 5 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 6 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 7 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 8 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 9 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 10 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 11 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 12 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 13 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 4 | .80 | ✓ |
| 14 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 15 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 16 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 17 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 18 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 19 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 4 | .80 | ✓ |
| 20 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |

ตารางภาคผนวกที่ 2 ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและ
หลังเรียน

| ข้อที่ | ค่าอำนาจจำแนก (B) |
|--------|-------------------|
| 1 | 0.52 |
| 2 | 0.56 |
| 3 | 0.33 |
| 4 | 0.56 |
| 5 | 0.93 |
| 6 | 0.81 |
| 7 | 0.49 |
| 8 | 0.49 |
| 9 | 0.23 |
| 10 | 0.31 |
| 11 | 0.49 |
| 12 | 0.40 |
| 13 | 0.63 |
| 14 | 0.33 |
| 15 | 0.56 |
| 16 | 0.93 |
| 17 | 0.81 |
| 18 | 0.49 |
| 19 | 0.49 |
| 20 | 0.23 |

ค่าอำนาจจำแนก (B) ตั้งแต่ 0.23 ถึง 0.93

ตารางภาคผนวกที่ 3 การหาความเชื่อมั่นทั้งฉบับแบบโลเวท (อิงเกณฑ์) เรื่อง อาณาจักร
สุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ข้อสอบมี 20 ข้อ เกณฑ์ 20 คะแนน

| คนที่ | X_i | X_i^2 | $X_i - C$ | $(X_i - C)^2$ |
|-------|-------|---------|-----------|---------------|
| 1 | 4 | 16 | -6 | 36 |
| 2 | 15 | 225 | 5 | 25 |
| 3 | 20 | 400 | 10 | 100 |
| 4 | 11 | 121 | 1 | 1 |
| 5 | 9 | 81 | -1 | 1 |
| 6 | 9 | 81 | -1 | 1 |
| 7 | 3 | 9 | -7 | 49 |
| 8 | 14 | 196 | 4 | 16 |
| 9 | 9 | 81 | -1 | 1 |
| 10 | 5 | 25 | -5 | 25 |
| 11 | 17 | 289 | 7 | 49 |
| 12 | 13 | 169 | 3 | 9 |
| 13 | 16 | 256 | 6 | 36 |
| 14 | 10 | 100 | 0 | 0 |
| 15 | 7 | 49 | -3 | 9 |
| 16 | 10 | 100 | 0 | 0 |
| 17 | 12 | 144 | 2 | 4 |
| 18 | 8 | 64 | -2 | 4 |
| 19 | 19 | 361 | 9 | 81 |
| 20 | 20 | 400 | 10 | 100 |
| 21 | 20 | 400 | 10 | 100 |
| 22 | 20 | 400 | 10 | 100 |

| คนที่ | X_i | X_i^2 | $X_i - C$ | $(X_i - C)^2$ |
|-------|-------|---------|-----------|---------------|
| 23 | 14 | 196 | 4 | 16 |
| 24 | 12 | 144 | 2 | 4 |
| 25 | 15 | 225 | 5 | 25 |
| 26 | 12 | 144 | 2 | 4 |
| 27 | 20 | 400 | 10 | 100 |
| 28 | 11 | 121 | 1 | 1 |
| 29 | 6 | 36 | -4 | 16 |
| 30 | 20 | 400 | 10 | 100 |
| รวม | 381 | 5633 | 81 | 1013 |

$$r_{cc} = 1 - \frac{K \sum X_i - \sum X_i^2}{(K-1) \sum (X_i - C)^2}$$

$$r_{cc} = 1 - \frac{(20 \times 381) - 5,633}{(20 - 1) \times 1,013}$$

$$r_{cc} = 0.90$$

สรุปว่าข้อสอบชุดนี้มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.90

HAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางภาคผนวกที่ 4 ประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ
เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ
วัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | $\sum R$ | IOC | ใช้ได้ (✓) |
|--------|----------------------------|----|----|----|----|----------|-----|-----------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 2 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 4 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 5 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 6 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 7 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 8 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 9 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 10 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 11 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 12 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 13 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 4 | .80 | ✓ |
| 14 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |
| 15 | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 | 5 | 1.0 | ✓ |

ผลการประเมิน โดยผู้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ย 4.91 แสดงว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด

ตารางภาคผนวกที่ 5 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง

อาณาจักร สุโขทัยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| รายการประเมิน | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | รวม |
|--|----------------------------|------|------|------|------|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| . ด้านสาระสำคัญ | | | | | | |
| 1.1 สาระสำคัญ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4.60 |
| 1.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| รวม | 5.00 | 5.00 | 4.80 | 5.00 | 4.80 | 4.87 |
| . ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 2.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดไว้อย่างชัดเจน | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4.60 |
| รวม | 5.00 | 4.80 | 4.80 | 4.80 | 5.00 | 4.80 |
| . ด้านสาระการเรียนรู้ | | | | | | |
| 3.1 เหมาะสมกับเวลาที่ใช้สอน | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4.80 |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 3.4 น่าสนใจเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| รวม | 5.00 | 4.80 | 4.60 | 5.00 | 5.00 | 4.85 |
| . ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ | | | | | | |
| 4.1 เรียงลำดับขั้นตอนกิจกรรมได้เหมาะสม | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4.60 |
| 4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 4.3 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 4.4 เหมาะสมกับเวลาที่จัดการเรียนรู้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 4.5 เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4.60 |
| 4.6 นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| รวม | 5.00 | 4.80 | 4.20 | 4.80 | 5.00 | 4.80 |

| รายการประเมิน | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | รวม |
|--|----------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.80 |
| 5.2 สนองตอบจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 5.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| รวม | 5.00 | 5.00 | 4.80 | 5.00 | 5.00 | 4.93 |
| ด้านการวัดผลประเมินผล | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4.60 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดผลประเมินผลได้เหมาะสมรวม | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| | 5.00 | 5.00 | 4.80 | 5.00 | 4.80 | 4.87 |
| รวมทั้งสิ้น | 4.85 | 4.75 | 4.50 | 4.87 | 4.95 | 4.84 |

ผลการประเมินค่าเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน
มีค่าเท่ากับ 4.84

ตารางภาคผนวกที่ 6 ค่าเฉลี่ยผลการประเมินบทเรียนสำเร็จรูปประเภทการ์ตูน เรื่อง
อาณาจักร สุโขทัยกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| รายการประเมิน | คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | รวม | แปลผล |
|---|---------------------------------|------------|------------|------------|------------|------|------------------|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | |
| 1. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | | |
| 1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 1.3 ระบุพฤติกรรมที่ต้องการวัดได้อย่างชัดเจน | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย | 4.33 | 4.33 | 4.67 | 5.00 | 5.00 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2. เนื้อหา | | | | | | | |
| 2.1 เหมาะสมกับเวลา | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.2 มีความยากง่ายพอเหมาะ | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4.60 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2.3 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย | 4.00 | 5.00 | 4.67 | 5.00 | 5.00 | 4.73 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3. รูปแบบของชุดฝึกทักษะ | | | | | | | |
| 3.1 น่าสนใจ สวยงาม มีคุณภาพ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.2 ภาพประกอบชัดเจน สอดคล้องกับ เนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4. การนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | | | |
| สอน | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.1 ได้รับความสนใจของนักเรียน | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.2 สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4.3 กิจกรรมเรียงลำดับจากง่ายไปยาก | | | | | | | |
| รวมเฉลี่ย | 4.67 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 4.93 | เหมาะสมมากที่สุด |

| รายการประเมิน | คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | รวม | แปลผล |
|------------------------------|---------------------------------|------|------|------|------|------|------------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| 5. ประเมินและวัดผล | | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4.80 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.2 เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 5.3 ไร้ความสนใจ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมเฉลี่ย | 5.00 | 5.00 | 5.00 | 4.67 | 5.00 | 4.93 | เหมาะสมมากที่สุด |
| รวมทั้งสิ้น | 4.62 | 4.96 | 4.90 | 4.92 | 5.00 | 4.88 | เหมาะสมมากที่สุด |

จากตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย ผลการประเมินบทเรียนสำเร็จรูปประเภทการ์ตูน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าความสอดคล้องในแต่ละด้าน คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ อยู่ในระดับ 4.60 มีเหมาะสมมากที่สุด ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ 4.73 มีเหมาะสมมากที่สุด ด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมอยู่ในระดับ 5.00 มีเหมาะสมมากที่สุด ด้านการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับ 4.93 มีเหมาะสมมากที่สุด ประเมินและวัดผลอยู่ในระดับ 4.93 มีเหมาะสมมากที่สุดและโดยรวม อยู่ในระดับ 4.88 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางภาคผนวกที่ 7 ผลการทดลองหาประสิทธิภาพ ของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพ
การ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากการทดลองใช้แบบ (1 : 1) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้าน
ชุมชนขวาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

| เลขที่ | คะแนนจากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนและทดสอบย่อย เรื่องที่ 1 - 3 | | | รวม (30) | คะแนนหลังเรียน (20) |
|--------|--|---------------------|---------------------|-------------|------------------------|
| | เรื่องที่ 1 (10) | เรื่องที่ 2 (10) | เรื่องที่ 3 (10) | | |
| 1 | 6 | 6 | 7 | 19 | 13 |
| 2 | 8 | 8 | 7 | 23 | 15 |
| 3 | 8 | 7 | 8 | 23 | 18 |
| รวม | 22 | 21 | 22 | 65 | 46 |
| เฉลี่ย | 7.33 | 7.00 | 7.33 | 21.67 | 15.33 |
| ร้อยละ | 73.33 | 70.00 | 73.33 | 72.22 | 76.67 |

จากตารางที่ 7 พบว่า ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 72.22/76.67

ตารางภาคผนวกที่ 8 ผลการทดลองหาประสิทธิภาพ ของบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพ
 การ์ตูน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากการทดลองใช้แบบ (1 : 10) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้าน
 ชุมชนขาว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3

| เลขที่ | คะแนนจากการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนและทดสอบย่อย เรื่องที่ 1 - 3 | | | รวม (30) | คะแนนหลังเรียน (20) |
|--------|--|---------------------|---------------------|-------------|------------------------|
| | เรื่องที่ 1 (10) | เรื่องที่ 2 (10) | เรื่องที่ 3 (10) | | |
| 1 | 7 | 6 | 7 | 20 | 14 |
| 2 | 8 | 8 | 9 | 25 | 16 |
| 3 | 8 | 9 | 8 | 25 | 18 |
| 4 | 7 | 6 | 7 | 20 | 14 |
| 5 | 9 | 9 | 9 | 27 | 17 |
| 6 | 9 | 9 | 9 | 27 | 19 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 21 | 14 |
| 8 | 9 | 9 | 10 | 28 | 19 |
| 9 | 10 | 10 | 10 | 30 | 19 |
| รวม | 74 | 73 | 76 | 223 | 150 |
| เฉลี่ย | 8.22 | 8.11 | 8.44 | 24.78 | 16.67 |
| ร้อยละ | 82.22 | 81.11 | 84.44 | 82.59 | 83.33 |

จากตารางที่ 8 พบว่า ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 82.59/83.33

ภาคผนวก ค

หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

หนังสือขออนุญาตทดลองใช้เครื่องมือ

และหนังสือขออนุญาตเข้าถึงรวบรวมข้อมูล การวิจัย

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ที่ ศท ๐๕๔๐.๐๑.๖ ๐๕๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
จ.เบ็نگ จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒

เรื่อง เวียนเชิญให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบตามการวิจัย
เรียน นายนิพนธ์ เถาว์ชาติ
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือแบบสอบตามการวิจัย จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์มงคล รหัสประจำตัว ๕๕๕๒๐๑๑๘๐๑๒๒ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม นำส่งข่าวก่อนพิมพ์ เรื่อง "การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง ชาติจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕" เพื่อให้การวิจัยดำเนินการด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ที่ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องเชิงสัมมนา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวงศ์ โพธิ์วรรณ)

คณาจารย์บัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๘



ที่ ศบ ๐๕๔๐.๐๑/๖ ๐๕๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ถ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบตามการวิจัย

เรียน นางชุมพร เมตรฤๅณ

ซึ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือแบบสอบตามการวิจัย จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงศ์ รมย์จันทร์แดง รหัสประจำตัว ๕๕๒๒๐๑๘๐๑๒๗ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาเอนกเวลา ราชอาณาจักรบัณฑิตวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค S.L.M เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

มีเจตนาเรียนเชิญ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ
- ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 - ตรวจสอบด้านารวัดผลประเมินผล
 - ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 - อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับหมายร่วมมือจากท่านด้วยดี
ขอแสดงความนับถือ

ขอแสดงความนับถือ

๑๑

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไชยวรรณา)

คณา ศึกษานิเทศศาสตร์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๔๓๗๒-๕๕๓๙



ที่ ศบ ๐๕๔๐.๐๑๖/๐๕๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
จ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๒

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเรื่องมีขบวนการกบฏ

เรียน นายสนั่น นามมาตย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกเรื่องมีขบวนการกบฏ จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง รหัสประจำตัว ๙๕๔๒๑๑๙๐๑๒๒ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาตราสารคาม ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง ภาวะจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อกำหนดวิทยานิพนธ์ไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการและวัฒนธรรม

บัดนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านทฤษฎีและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- ที่นาง ระนุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพรัชศักดิ์ ไพรรวณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัพท์, โทรสาร ๐-๕๑๓๒-๕๑๑๙



ที่ ศษ ๐๕๔๐.๐๑/๖ ๐๕๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๒

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง เวียดนามเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญทางสายเคเบิ้ลมีระบบคอมพิวเตอร์

เรียน นางสาวจางุวรรณ มุ่งวิเทศ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือแบบทดสอบถามการวิจัย จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง ลาใส่งานประจำตัว ๔๔๘๒๓๐๑๘๐๑๒๙ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการศึกษานอกเวลาตราสารคาม ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทำถึงหน้าวิชาโทพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมเชิงบูรณาการโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง ฮาแมตักกรูโซทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขอเชิญเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ
- ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา
 - ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
 - ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
 - อื่นๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยความขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียงศักดิ์ ไชยวรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์. โทรสาร ๐-๔๓๙๒ ๕๔๓๘



ที่ สบ ๐๕๕๐.๐๑/ว ๐๕๕๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ณ.เมือง 1.มหาสารคาม ๕๕๐๐๑

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือแพทย์หลายรายการวิจัย
เรียน นายวีรพันธ์ นิลโสม
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือแพทย์หลายรายการวิจัย จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง หัวหน้าประจำทีม ๕๕๘๒๑๐๑๐๑๒๑๒๑ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษาระดับมหาสารคาม ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ถัดถึงทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ชุมชนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง ความจักรวาลโซลาร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อให้ภาควิชาประเมินไปได้อย่างมีความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

- เพื่อ ตรวจสอบความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหา ภาษา
- ตรวจสอบด้านการวัดและประเมินผล
- ตรวจสอบด้านสถิติ การวิจัย
- อื่นๆ ระบุ... ด้านเนื้อหาและขั้นตอนการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอแสดงความนับถือ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมริตังศักดิ์ ไพรววรรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๕๕๓๗๒ ๕๕๓๗๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/๐๕๕๓

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๓

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
 เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพธิ์ชัย
 ที่ตั้งมีมาด้วย เครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย จำนวน ชุด

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์ตง รหัสประจำตัว ๕๔๘๒๑๑๘๐๑๒๗ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน รูปแบบการศึกษานอกเวลาราชการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมเล่นกลางแจ้งรูปประกอบการ์ตูนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาถรรพ์กรงูยักษ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕" เพื่อให้การวิจัยผ่านพ้นไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยกับประชากรจากโรงเรียนบ้านโพธิ์ชัย อำเภอหนองกุงศรี จังหวัดกาฬสินธุ์ ๓ กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๑๕ คน เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัยให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพฑูริย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๔๑๗๒ - ๕๕๑๑



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๖/๐๕๕๔

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
ท.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๓

เรื่อง ขออนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัย
เขียน ผู้ดำเนินการคือโรงเรียนบ้านชุมชนขจร
ซึ่งที่ส่งมาแล้ว เครื่องมือแบบสอบถามการวิจัย

ด้วย นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง รหัสประจำตัว ๕๕๔๒๔๐๐๙๐๑๒๙ นิสิตศึกษาระดับ
ปริญญาโท สาขาวิชาศึกษาศาสตร์และภาวะเรียนการสอน รูปแบบการศึกษามอกเวลาราชภัฏ ชุมชน
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาบทเรียนนำเรื่องรูปประกอบ
การรู้ดูโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” เพื่อให้การวิจัยดำเนินการไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตาม
วัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขออนุญาตให้ผู้วิจัยทดลองใช้เครื่องมือและ
เก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามการวิจัยจากโรงเรียนบ้านชุมชนขจร ผู้บังคับเขตพื้นที่การศึกษา
ร้อยเอ็ด เขต ๓ กลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๑๕ คน เพื่อนำข้อมูลไปทำการวิจัย
ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ต่อไป

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี
ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เครื่องศักดิ์ ไทวรรณ)
คณาจารย์บัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัทพ์, โทรสาร ๐ - ๔๓๗๒ - ๕๔๓๓๔

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นายจักรพงษ์ วงษ์จันทร์แดง

วัน เดือน ปีเกิด

วันที่ 13 พฤศจิกายน พ.ศ. 2529

ที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 28 หมู่ 16 ตำบลนางาม อำเภอเสลภูมิ
จังหวัดร้อยเอ็ด รหัสไปรษณีย์ 45120

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553

อุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต (อ.ศ.บ.)
สาขาวิชาเอกเทคโนโลยีเครื่องต้นกำลัง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
วิทยาเขตกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2558

ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.)
สาขาวิชาเอกหลักสูตรและการเรียนการสอน
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY