




ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน  
เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย  
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ธนบัตร อ่อนกล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

มีนาคม 2564

ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน  
เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย  
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ธนบัตร อ่อนกล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์  
มีนาคม 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

Effects of Using Cooperative Learning Method with Comic Book  
Entitled "Dawn of Happiness at Sukhothai" of Social Studies,  
Religion and Culture Department for Prathomsuksa 4 Students



Tanabat Onkon

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Education Program (Curriculum and Instruction)  
faculty of Education Uttaradit Rajabhat University

March 2021

Copyright of Uttaradit Rajabhat University

วิทยานิพนธ์ เรื่อง  
ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน  
เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย  
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ของ  
ธนบัตร อ่อนกล  
ได้รับการพิจารณาเห็นชอบจากคณะกรรมการที่ปรึกษาและคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์  
ให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
เมื่อวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

( )

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

( )

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.จรรยา พิชัยคำ)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง )

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และเลขานุการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุดม คำขาด)  
ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษาประจำหลักสูตร

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์กา ธรรมสิทธิ์)  
คณบดีคณะครุศาสตร์

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จั่นจิ้น)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองเดช วงศ์หล้า)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์



## บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	ธนบัตร อ่อนกล
ปริญญา	หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน)
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร.จริยา พิชัยคำ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนบ้านสวนศรีธานี จำนวน 256 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน จำนวน 14 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ หนังสือการ์ตูน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการทดสอบประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ  $84.00/84.64$  ซึ่งมีประสิทธิผลสูงกว่าเกณฑ์  $80/80$  ที่ตั้งไว้ นักเรียนมีผลการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $0.05$  คะแนนความก้าวหน้าร้อยละ  $74.79$  และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การเรียนรู้แบบร่วมมือ, หนังสือการ์ตูน, สุขุทัย



## Abstract

Title	Effects of Using Cooperative Learning Method with Comic Book Entitled "Dawn of Happiness at Sukhothai" of Social Studies, Religion and Culture Department for Prathomsuksa 4 Students
Author	Tanabat Onkon
Degree	Master of Education Program (Curriculum and Instruction)
Advisor	Assistant Professor Dr. Supaporn Noomuang
Co-Advisor	Dr.Jariya Pichaikum

The purposes of this research were to examine learning achievement and study student satisfaction of using cooperative learning method with a comic book entitled “the Dawn of Happiness in Sukhothai” of Social Studies, Religion and Culture Department for Prathomsuksa 4 Students. The population of this research was 256 Prathomsuksa 4 students in Suansrithani School Group. The sample selected by cluster random sampling method was 14 Prathomsuksa 4 students of Watyangen School. The instruments used were a lesson plan, a comic book, an achievement test and a satisfaction survey. The percentage, mean, standard deviation and effectiveness index were the parameters used for statistical analysis.

The findings revealed that the evaluation of the lesson plan using cooperative learning method with a comic book entitled “the Dawn of Happiness in Sukhothai” of Social Studies, Religion and Culture Department for Prathomsuksa 4 Students was at the highest level. The findings also showed that the quality evaluation of the comic book was at the highest level. The effectiveness of the lesson plan was 84.00/84.64 which was higher than the 80/80 set criteria. Furthermore, the learning achievement of the students after learning was statistically significantly higher than before learning at 0.05, and the progress score was 74.79%. In addition, the student satisfaction of using cooperative learning method with a



comic book entitled “the Dawn of Happiness in Sukhothai” of Social Studies, Religion and Culture Department for Prathomsuksa 4 Students was at the highest level.

Keyword : Cooperative Theory, Comic Books, Sukhothai



## กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง และอาจารย์ ดร. จริยา พิชัยคำ ด้วยการให้คำแนะนำ ชี้แนะ และข้อคิดเห็นต่างๆ ตลอดจนช่วยแก้ไขปรับปรุงงานวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จเรียบร้อยผู้วิจัยขอขอบพระคุณในความกรุณาครั้งนี้เป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ชลายุทธ์ คุรุขเมือง อาจารย์ประจำву ชูเชิด

อาจารย์สมนึก หริ่งกัน นางศรีบุญรัตน์ พรหมลา และอาจารย์สุภาณี โพธิ์แก้ว ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ ตรวจสอบความถูกต้องของคุณภาพเครื่องมือ ช่วยเหลือส่งเสริม และแนะนำจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร ครูและบุคลากรโรงเรียนวัดยางเอน โรงเรียนวัดตาลเตี้ย

ที่กรุณาให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ รวมถึงขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่น่ารักทุกคนที่ให้ความสนใจในการเรียน

สิ่งสำคัญยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา พี่น้องที่น่ารักทุกคนที่ส่งเสริมและให้กำลังใจตลอดมา ส่งผลให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบใจน้องผู้ร่วมชะตากรรมที่คอยให้คำปรึกษาช่วยเหลือกันตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบคุณพระคุณผู้มีอุปการคุณ ดังกล่าวข้างต้นไว้ ณ โอกาสนี้เป็นอย่างยิ่ง

ธนบัตร อ่อนกล

## สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมุติฐานการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551).....	11
ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning).....	16
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	38
ผลการจัดการเรียนรู้.....	46

ดัชนีประสิทธิผล .....	66
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	68
บทที่ 3 ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย .....	71
รูปแบบการวิจัย .....	71
การออกแบบการรวบรวมข้อมูล.....	72
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	72
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	73
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	73
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	82
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	82
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
ตอนที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 .....	83
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 .....	85
บทที่ 5 สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	88
สรุปผลการวิจัย.....	88
อภิปรายผลการวิจัย.....	89
ข้อเสนอแนะ .....	91
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	98
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย.....	99
ภาคผนวก ข สำเนาหนังสือราชการ.....	101

ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 108

ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์เครื่องมือวิจัย..... 157

ประวัติย่อผู้วิจัย..... 175



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.1..... 14
ตารางที่ 2	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.2..... 15
ตารางที่ 3	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.3..... 15
ตารางที่ 4	แสดงแบบการวิจัยที่ใช้กลุ่มประชากรกลุ่มเดียวเก็บข้อมูลหลังการทดลอง..... 71
ตารางที่ 5	แสดงการออกแบบการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย..... 72
ตารางที่ 6	แสดงผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ..... 83
ตารางที่ 7	แสดงผลคะแนนก่อนเรียนหลังเรียนและประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4..... 84
ตารางที่ 8	ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4..... 84
ตารางที่ 9	ผลการประเมินจากทักษะกระบวนการที่ได้จากกระบวนการกลุ่มจากการจัดการเรียนรู้ ..... 85
ตารางที่ 10	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ..... 86

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
ภาพที่ 2 แผนภูมิการสร้างหนังสือการ์ตูน.....	78



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับปรับปรุง 2545) ครูผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทของตน จากการทำหน้าที่เป็นผู้สอน ผู้ให้ความรู้ จัดการสอนโดยใช้ตนเองเป็นแหล่งเรียนรู้ สอนโดยเน้นเนื้อหา ยึดตำราและแบบฝึกหัดเป็นหลัก มาเป็นบทบาทของผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์จริง ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์นำความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายตามความถนัด ความสนใจตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน ใฝ่รู้ เกิดคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และลักษณะอันพึงประสงค์ (พจนานุกรมศัพท์พจนานุกรม, 2550, น.4)

การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) กลุ่มสาระสังคมศึกษาและวัฒนธรรม ต้องมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถ เรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ซึ่งผู้เรียนจะได้มีโอกาสเรียนรู้เรื่องราวของ ชุมชนและท้องถิ่น ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของตนเอง ส่งผลให้เกิดความตระหนักเห็นคุณค่า สำนึกรักผูกพันกับท้องถิ่น มีความภาคภูมิใจในบรรพบุรุษ ถิ่นฐานบ้านเกิด และเป็นสมาชิกที่ดีของชุมชน ตลอดจนสามารถแก้ปัญหา พัฒนาชีวิต อาชีพ ครอบครัวและสังคมของตนเองได้ตามควร แก่ฐานะและเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้เกี่ยวกับท้องถิ่น ในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ฯลฯ อย่างชัดเจน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ว่าด้วยเรื่องของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้เอื้อต่อคนทุกกลุ่มสามารถเข้าถึง ได้ง่าย สะดวกทั่วถึง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ มีการจัดทำสื่อระบบการเรียนรู้โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถใช้งานผ่านระบบอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ รวมถึงใช้มาตรการทางภาษีจูงใจให้ภาคเอกชนผลิตหนังสือ สื่อการอ่านและการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและราคาถูกลง และส่งเสริมการสร้างเครือข่ายระหว่างบ้าน วัด โรงเรียน ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้มีชีวิตในชุมชนและมีการให้มีการใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่า อาทิ พิพิธภัณฑ์ ห้องสมุด โบราณสถาน อุทยานประวัติศาสตร์ โรงเรียนผู้สูงอายุ และการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ทางสังคมที่แสดงถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม จารีตประเพณี ศิลปหัตถกรรมที่สืบทอดมาจากอดีต



รวมทั้งพัฒนาระบบการจัดการความรู้บนฐานนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และสังคม (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการกระทรวงศึกษาธิการ, 2559, น.26)

“จังหวัดสุโขทัย” เป็นจังหวัดที่มีความสำคัญของประเทศไทยด้วยมีทรัพยากรทางการท่องเที่ยวที่หลากหลายโดยเฉพาะด้านแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ซึ่งได้รับการยกย่องจาก UNESCO ให้เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมเมื่อวันที่ 12 ธันวาคม 2534 อีกทั้งยังคงมีวิถีชีวิตที่สืบทอดกันมายาวนานสะท้อนออกมาในเรื่องของงานศิลปะ เครื่องประดับ เครื่องใช้ไม้สอยในอดีตและประเพณีต่าง ๆ ที่ยังคงสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ เช่น สังคโลก เครื่องปั้นดินเผา เครื่องประดับ ทองคำ เงินลายโบราณ เทศกาลงานประเพณีรวม ทั้งอาหารอันเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ นอกจากนี้ ผู้มาเยือนยังสามารถสัมผัสวิถีชีวิตแบบชนบทที่เต็มไปด้วยพื้นที่เกษตรกรรม และมีผลผลิตทางการเกษตรหลากหลายในขณะเดียวกัน ด้านภูมิศาสตร์ของจังหวัดสุโขทัย (สำนักงานยุทธศาสตร์การพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง, 2556, น.8) (สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุโขทัย, 2557, น.17) ซึ่งมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะ กล่าวไว้ว่าเอกลักษณ์เป็นคุณลักษณะพิเศษ ที่ปรากฏชัดซึ่งแสดงความภาคภูมิใจในลักษณะเด่นของจังหวัดซึ่งเป็นจังหวัดที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนาน มีโบราณสถาน โบราณวัตถุ และยังพัฒนาความเจริญรุ่งเรืองมาถึงปัจจุบันและจังหวัดสุโขทัยได้กำหนดเอกลักษณ์เป็นคำขวัญ ดังนี้ “มรดกโลกล้ำเลิศ กำเนิดลายสือไทย เล่นไฟลอยกระทง ดำรงพุทธศาสนา งามตาผ้าตีนจก สังคโลกทองโบราณ สักการแม่ย่าพ่อขุน รุ่งอรุณแห่งความสุข” คำขวัญเหล่านี้ มีความสอดคล้องกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของจังหวัดสุโขทัย และมีความเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อให้เยาวชนได้ศึกษา ซึ่งเป็นสิ่งที่เยาวชนควรภาคภูมิใจและช่วยกันรักษามรดกทางวัฒนธรรม อันเปรียบเสมือนทรัพย์สินทางปัญญาที่เหล่าบรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ขึ้น ควรอนุรักษ์ให้อนุชนรุ่นหลังได้มีความรู้ความเข้าใจ และมีความรักบ้านเกิดของตน

จากหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดยางเอน ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดคำอธิบายรายวิชากลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ไว้ว่า ผู้เรียนศึกษาประวัติศาสตร์เป็นมาของชาติไทยในสมัยสุโขทัยโดยสังเขป ในเรื่องเกี่ยวกับการสถาปนาอาณาจักรพัฒนาการทางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ ประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญ ได้แก่ พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พ่อขุนรามคำแหงมหาราช พระมหาธรรมราชาที่ 1 (พระยาลิไทย) และภูมิปัญญาไทยในสมัยสุโขทัยที่น่าภาคภูมิใจ ซึ่งเป็นผลให้อุทยานประวัติศาสตร์ในสุโขทัยและศรีสัชชนาลัยได้รับการยกย่องเป็นมรดกโลก โดยใช้ทักษะการอ่าน การสำรวจ การสืบค้น การวิเคราะห์การตีความ เพื่อเข้าใจความเป็นมาของชาติไทยในสมัยสุโขทัย รวมทั้งวัฒนธรรมไทย ภูมิปัญญาไทย และบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัย เกิดความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ตระหนักถึงความพากเพียรพยายามของบรรพบุรุษไทยที่ได้ปกป้อง และสร้างสรรค์ความเจริญให้บ้านเมือง ตกทอดเป็นมรดก

ทางวัฒนธรรมสืบต่อถึงปัจจุบัน (หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดยางเอน พุทธศักราช 2560 (ฉบับปรับปรุง 2561), 2561, น.47)

การศึกษาข้อมูลจากการเรียนการสอนในช่วงระยะเวลา 3 ปีที่ผ่านมา ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จากข้อมูลการสอบปลายภาคเรียนปีการศึกษา 2558-2560 พบปัญหาที่สำคัญก็คือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม อยู่ในระดับต่ำ โดยปีการศึกษา 2558 ได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 65.26 ปีการศึกษา 2559 ได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 74.20 และปีการศึกษา 2560 ได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ 72.30 (งานประกันคุณภาพภายในโรงเรียน วัดยางเอน) ซึ่งยังไม่ถึงร้อยละ 75 ตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดไว้ สอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2560 ที่ผ่านมา พบปัญหาสำคัญคือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งผลสัมฤทธิ์ ไม่เป็นที่น่าพอใจ อีกทั้งยังต่ำกว่าระดับเกณฑ์ประเมินของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 โดยเฉพาะสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภาคภูมิใจและธำรงความเป็นไทย มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัย การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย ประวัติและผลงานสำคัญ ภูมิปัญญาไทยสมัยสุโขทัย คุณค่าของ ภูมิปัญญาไทยที่สืบเนื่องถึงปัจจุบันที่น่าภาคภูมิใจ และคุณค่าแก่การอนุรักษ์ สาเหตุเนื่องมาจากขาด สื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัย นักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาวิชาอย่างแท้จริงจึงทำให้นักเรียนมีทักษะ ทางการเรียนรู้ค่อนข้างต่ำ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และจากการสังเกตและสัมภาษณ์ ครูผู้สอนยังพบว่า

1. ผู้เรียนขาดความสนใจในการเรียนลายสื่อไทย
2. ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญของพระพุทธศาสนา
3. ผู้เรียนขาดความตระหนักเห็นคุณค่าของถิ่นฐานบ้านเกิด

ผู้เรียนขาดการมองเห็นความสำคัญ จากการตระหนักเห็นคุณค่าในสิ่งต่าง ๆ จึงทำให้ผู้เรียน ขาดความสนใจ ละเลยในการเรียนรู้ จึงส่งผลให้อ่านไม่อ่านและเขียนไม่ได้

จากสภาพปัญหาดังกล่าวการจัดการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนนั้น ส่วนใหญ่ยังใช้ตำราเรียน เป็นหลัก ใช้สื่อและนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนน้อย ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมตกต่ำ และจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอน รูปแบบต่าง ๆ พบว่า วิธีการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนจังหวัดสุโขทัยนั้นมีด้วยกัน หลากหลายวิธี แต่วิธีที่ผู้วิจัยทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูน เป็นสื่อการสอน ที่น่าสนใจเหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ช่วยกระตุ้นความสามารถในการอ่านได้ดี ทั้งนี้ ได้มีงานวิจัย อาทิ เช่น ญัฐกานต์ ดวงดำรงศักดิ์ (2550, น.30) มาลีวนา สวัสดิ์จิตร (2552, น.18)

พฤษา ทั้งคำ (2558, น.38) วันฤดี สุขสงวน (2559, น.33) และกวิลัยพร พันธุ์ศิริ (2560, น.22) ทำการศึกษาเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน พบว่า การจัดการเรียนการสอนที่จะให้ได้ผลดีคือ การเรียนการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีสีประกอบการสอน เป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่สามารถสนองความต้องการ การอ่านของเด็กแต่ละวัยได้ ภาพที่มีสีจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการอ่าน ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างรวดเร็วสนุกสนานกับเรื่องที่อ่าน และยังเป็นการฝึกทักษะการอ่านช่วยส่งเสริมให้ผู้อ่านใช้สมองและความคิดเพื่อทำความเข้าใจความหมายของเรื่องที่อ่านเป็นอย่างดี ซึ่งวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่ต้องใช้ความจำและความเข้าใจเป็นอย่างมาก การนำหนังสือการ์ตูนมาประกอบการเรียนการสอนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ โดยเป็นการจัดการเรียนเป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถที่แตกต่างกัน แต่ละคนต่างมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน และในขณะเดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย เพื่อให้งานกลุ่มประสบผลสำเร็จ โดยสมาชิกภายในกลุ่มต้องมีการกระตุ้นสมาชิกคนอื่นและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่มให้ได้มากที่สุด การเรียนการสอนแบบร่วมมือ และสนับสนุนร่วมกันระหว่างผู้เรียนมากกว่าการแข่งขัน โดยออกแบบสภาพการเรียนรู้ปลະกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหนึ่งที่ใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มเป็นปัจจัยหลักสำคัญ (ทิตินา แคมมณี, 2561, น.106-107) นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการสอนแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุพรรณิ มีภูเวียง (2550, น.42) ได้ทำการศึกษากิจการกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบเทคนิค STAD กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อพัฒนาผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เพิ่มขึ้น และให้มีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเอง เกิดความรักและภาคภูมิใจในประวัติความเป็นมา ความเสียสละของบรรพบุรุษ เห็นคุณค่าในความเป็นเอกลักษณ์ที่ดีของชาติไทย และยังสามารถวิเคราะห์ถึงปัญหาและสาเหตุที่แท้จริง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน ปลุกฝังจิตสำนึกรักในบ้านเกิด อนุรักษ์วัฒนธรรมไทย สืบสานขนบธรรมเนียมประเพณีของ

จังหวัดสุโขทัย ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทเรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมด้านการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

### คำถามการวิจัย

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเป็นอย่างไร
2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

### ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตการศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร  
ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนบ้านสวนศรีธานี จำนวน 256 คน ประกอบด้วย 1. โรงเรียนคูหาสุวรรณ (วันครู 2504) 2. โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ (ประชาสวรรค์) 3. โรงเรียนวัดจันทร์ (ล้อมราษฎร์บำรุง) 4. โรงเรียนวัดตาลเตี้ย 5. โรงเรียนวัดยางเอน 6. โรงเรียนคลองปลายนา 7. โรงเรียนวัดฤทธิ (คำหมื่นบุพพมานุสรณ์) 8. โรงเรียนบ้านสวนเหนือ (ประชามุ่ง 303) 9. โรงเรียนคุ้มยางใหญ่อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน จำนวน 14 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling)

## 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ หนังสือการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย ประกอบด้วย 8 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 มรดกโลกล้ำเลิศ

เรื่องที่ 2 กำเนิดลายสือไทย

เรื่องที่ 3 เล่นไฟลอยกระทง

เรื่องที่ 4 ดำรงพุทธศาสนา

เรื่องที่ 5 งามตาผ้าตีนจก

เรื่องที่ 6 สังคโลกทองโบราณ

เรื่องที่ 7 สักการแม่ย่าพ่อขุน

เรื่องที่ 8 รุ่งอรุณแห่งความสุข

## 3. ขอบเขตด้านตัวแปร

### 3.1 ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

### 3.2 ตัวแปรตาม

3.2.1 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

## นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง กลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ภายในกลุ่ม ซึ่งเป็นการจัดกลุ่มผู้เรียนโดยความสามารถของผู้เรียน เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยคะแนนของกลุ่มจะเป็นคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม

หนังสือการ์ตูน หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับคำขวัญจังหวัด สุโขทัย ประเภทการ์ตูนเรื่องยาว เป็นการนำเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียน การสอนและอ่านเพิ่มเติม

รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย หมายถึง สุขชะ+อรุโณทัย ซึ่งสะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรือง ทางอารยธรรม เมื่อครั้งที่เคยรุ่งโรจน์เป็นราชธานีแห่งแรกของไทย

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน หมายถึง กลวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ร่วมกัน จะเน้นให้ผู้เรียนช่วยกันในการเรียนรู้ภายในกลุ่ม ซึ่งเป็นการจัดกลุ่มผู้เรียนโดยคละ ความสามารถของผู้เรียน เก่ง ปานกลาง อ่อน ทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับหนังสือการ์ตูน โดย คะแนนของกลุ่มจะเป็นคะแนนของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Presentation) ผู้สอนจะทำการสอน เนื้อหาสาระของบทเรียนแก่นักเรียนพร้อมกันทั้งชั้น ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเป็ นการให้นักเรียนได้เรียนรู้สาระสำคัญของบทเรียน โดยกิจกรรมชั้นนำ ชั้นสอน ชั้นสรุป

ขั้นที่ 2 การศึกษากลุ่มย่อย (Teams) ผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนให้คละกันตามความสามารถ ทางการเรียนรู้กลุ่มละประมาณ 4-5 คน ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถ ทางการเรียนรู้สูง ปานกลาง และต่ำมาร่วมกัน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่ผู้สอน ได้นำเสนอจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างทองแท้ รวมทั้งช่วยกันทำกิจกรรมของกลุ่มตามที่ผู้สอน กำหนด โดยเน้นการช่วยเหลือกันในเวลาเรียน ความรับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม และการนับถือตนเอง

ขั้นที่ 3 การทดสอบย่อยรายบุคคล (Quizzes) ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบเป็น รายบุคคลโดยไม่มีการช่วยเหลือกัน ซึ่งแต่ละคนต้องทำคะแนนให้ดีที่สุดเพื่อส่งผลให้ตนเองและ กลุ่มประสบความสำเร็จ

ขั้นที่ 4 คะแนนความก้าวหน้ารายบุคคล (Individual Improvement Scores) นำคะแนนการทดสอบย่อยมาเปรียบเทียบกับคะแนนฐาน การคิดคำนวณคะแนนของกลุ่มจึงคิด คำนวณจากคะแนนของความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม โดยแต่ละคนจะมีคะแนน “ฐาน” ซึ่งจะได้จากการเฉลี่ยคะแนนในการสอบแต่ละคนจากผลการสอบครั้งหลังสุด นักเรียนจะต้องพยายาม ทำคะแนนจากการทดสอบย่อยให้ได้มากกว่าคะแนนฐานของตนเอง

ขั้นที่ 5 การยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม (Team Recognition) กลุ่มจะได้คะแนนเฉลี่ย ของกลุ่มสูงสุดตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้รับรางวัล โดยคะแนนรวมความก้าวหน้าของสมาชิก แต่ละคนแล้วนำมาคะแนนมารวมกันทั้งกลุ่ม จากนั้นหาคะแนนเฉลี่ยเป็นคะแนนความก้าวหน้าของกลุ่ม ที่จะได้รับยกย่องหรือได้รับรางวัล (นวัตกรรมด้านวิธีสอน สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2554, น.1)

ผลการจัดการเรียนรู้ หมายถึง ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งวัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวัดพฤติกรรม 3 ด้าน คือ พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านพุทธิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย จากการทำแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดการปฏิบัติงาน และแบบสังเกต ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้ หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ประสิทธิภาพ หมายถึง คุณภาพของหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้ง 8 เรื่อง โดยกำหนดเกณฑ์ คือ 80/80 ( $E_1 / E_2$ )

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนคะแนนที่ได้จากการประเมิน ระหว่างเรียน โดยนำคำตอบของนักเรียนทั้งหมดเฉลี่ยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละของจำนวนคำตอบ ที่มีในคำถามท้ายเรื่องทั้งหมดเป็นประสิทธิภาพกระบวนการของบทเรียน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวแรก

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยร้อยละจากแบบทดสอบหลังเรียน ที่นักเรียนทำได้จาก ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยนำ คำตอบที่ถูกของนักเรียนทั้งหมดโดยเฉลี่ยคิดเป็นอัตราส่วนร้อยละของจำนวนคำตอบที่มี ในแบบทดสอบทั้งหมด เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์แบบทดสอบตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 ตัวหลัง

ประสิทธิผล หมายถึง ผลสำเร็จในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้บรรลุเป้าหมาย

## สมมุติฐานการวิจัย

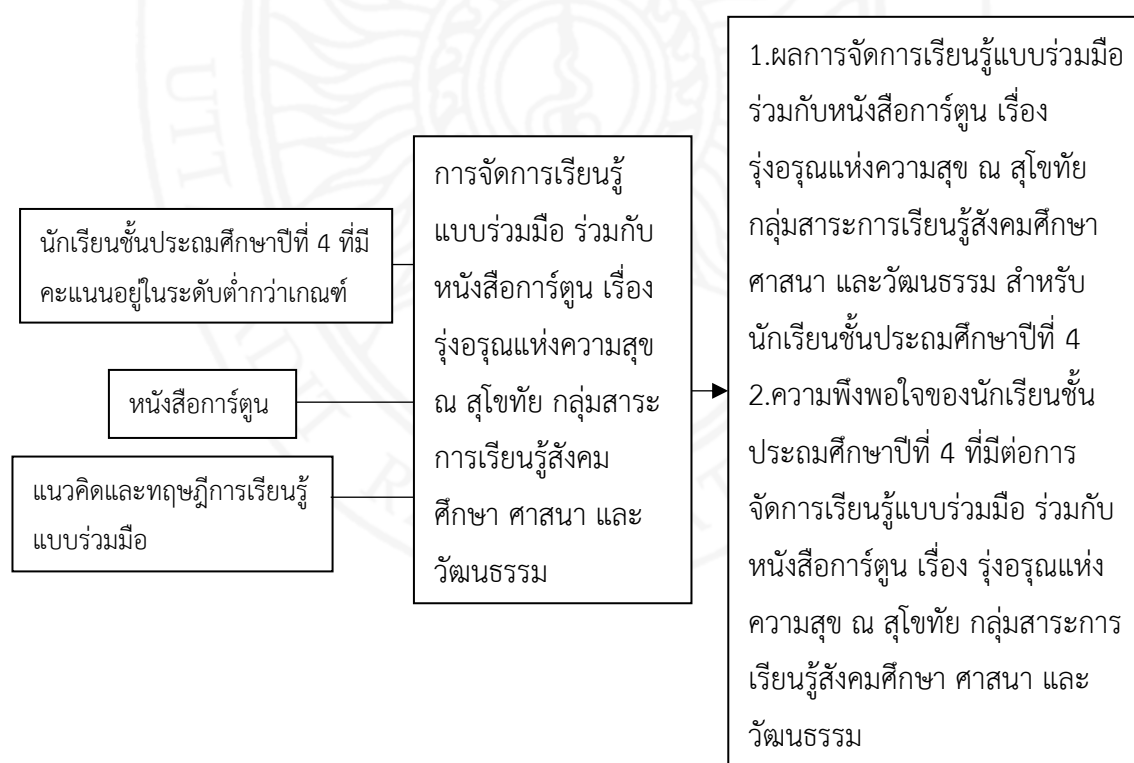
1. นักเรียนมีผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในระดับมาก

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
2. ได้แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่แปลกใหม่น่าสนใจ
3. นักเรียนมีความรักความภาคภูมิใจในถิ่นฐานบ้านเกิดมากขึ้น เกิดความสนุกสนานในการเรียน ร่วมทั้งการทำงานร่วมกัน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พุทธศักราช 2551
2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ
  - 2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้
  - 2.2 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน
3. หนังสือการ์ตูน
  - 3.1 ความหมายของหนังสือการ์ตูน
  - 3.2 ประเภทของการ์ตูน
  - 3.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี
  - 3.4 หลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือการ์ตูนประกอบการสอน
  - 3.5 ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือการ์ตูน
  - 3.6 จิตวิทยาที่นำมาใช้กับหนังสือภาพการ์ตูน
  - 3.7 ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน
  - 3.8 การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก
  - 3.9 การวัดผลการจัดการเรียนรู้
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 4.1 ความหมายของความพึงพอใจ
  - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 4.3 จิตวิทยาเกี่ยวกับความพึงพอใจ
  - 4.4 แนวทางในการประเมินความพึงพอใจ
5. ผลการจัดการเรียนรู้
  - 5.1 คุณลักษณะของแบบทดสอบ
  - 5.2 ประเภทของแบบทดสอบ
  - 5.3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ

- 5.4 การวัดผลการจัดการเรียนรู้
- 5.4 ประโยชน์ของการวัดผลการจัดการเรียนรู้
- 5.5 ลักษณะของการประเมินผลที่ดี
- 5.6 เกณฑ์ที่ใช้สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้
- 5.7 หลักการของการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง
- 5.8 ลักษณะของผู้สอนที่ใช้การประเมินตามสภาพจริง
- 5.9 การประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง
- 5.10 ประเภทของการสังเกต
- 5.10 ข้อดีของวิธีการสังเกต
- 5.11 ข้อจำกัดวิธีการสังเกต
6. ดัชนีประสิทธิผล
  - 6.1 ความหมายของดัชนีประสิทธิผล
  - 6.2 การหาดัชนีประสิทธิผล
7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 งานวิจัยภายในประเทศ
  - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)**

### **ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากร ที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดี ของประเทศชาติ และสังคมโลก

### **เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเอง

กับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคม ปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธานค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

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

ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากรและภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

### **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้**

#### **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

### คุณภาพผู้เรียน

#### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้างตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง

2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการ และมีข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนา ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความ เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรม ของห้องเรียน และได้ฝึกหัดในการตัดสินใจ

3. ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะ การบูรณาการผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้ ข้อคิดเกี่ยวกับรายรับ-รายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้น และวิธีการเศรษฐกิจพอเพียง

4. ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นที่สูงต่อไป

#### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพเศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย

2. ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตน ตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ของท้องถิ่นตนเองมากยิ่งขึ้น

3. ปฏิบัติตนตามสภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ของท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น

4. ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยกับ ประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์เพื่อขยายประสบการณ์ไปสู่

การทำความเข้าใจ ในภูมิภาค ชีวโลกตะวันออกและตะวันตกเกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม  
ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต การจัดระเบียบทางสังคม  
และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

### ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

#### สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์  
สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. นับช่วง เวลา เป็น ทศวรรษ ศตวรรษ และสหัสวรรษ	1.1 ความหมายและช่วงเวลาของทศวรรษ ศตวรรษ และสหัสวรรษ 1.2 การใช้ทศวรรษ ศตวรรษ และสหัสวรรษ เพื่อทำความเข้าใจช่วงเวลาในเอกสาร เช่น หนังสือพิมพ์
	2. อธิบายยุคสมัยใน การศึกษาประวัติของมนุษย์ชาติ โดยสังเขป	2.1 เกณฑ์การแบ่งยุคสมัยในการศึกษา ประวัติศาสตร์ที่แบ่งเป็นยุค ก่อนประวัติศาสตร์และยุคประวัติศาสตร์ 2.2 ยุคสมัยที่ใช้ในการศึกษาประวัติศาสตร์ ไทย สมัยก่อนสุโขทัย สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์
	3. แยกแยะประเภท หลักฐานที่ใช้ในการศึกษา ความเป็นมาของท้องถิ่น	3.1 ประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่แบ่งเป็นหลักฐานชั้นต้น และหลักฐานชั้นรอง 3.2 ตัวอย่างหลักฐานที่ใช้ในการศึกษาความ เป็นมาของท้องถิ่นของตน 3.3 การจำแนกหลักฐานของท้องถิ่นเป็น หลักฐานชั้นต้นและหลักฐานชั้นรอง

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. อธิบายการตั้งหลักแหล่งและพัฒนาการของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุคประวัติศาสตร์โดยสังเขป	1.1 พัฒนาการของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์และยุคประวัติศาสตร์ ในดินแดนไทยโดยสังเขป 1.2 หลักฐานการตั้งหลักแหล่งของมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ในดินแดนไทยโดยสังเขป
	2. ยกตัวอย่างหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พบในท้องถิ่นที่แสดงพัฒนาการของมนุษยชาติ	2.1 หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พบในท้องถิ่นที่แสดงพัฒนาการของมนุษยชาติในดินแดนไทยโดยสังเขป

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

ตารางที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐานที่ ส 4.3

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยโดยสังเขป	1.1 การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยโดยสังเขป 1.2 พัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัย ทางด้านการเมืองการปกครอง และเศรษฐกิจ โดยสังเขป

## ตารางที่ 3 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	2. บอกประวัติและผลงาน ของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย	1. ประวัติ และผลงานของบุคคลสำคัญ สมัย สุโขทัย เช่น พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พ่อขุนรามคำแหง มหาราช พระมหาธรรมราชา ที่ 1 (พระยาสิทธิไทย โดยสังเขป)
	3. อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญ สมัยสุโขทัยที่น่าภาคภูมิใจ และควรค่าแก่การอนุรักษ์	1.1 ภูมิปัญญาไทยในสมัยสุโขทัย เช่น ภาษาไทยศิลปกรรมสุโขทัยที่ได้รับการยกย่องเป็น มรดกโลก เครื่องสังคัมโลก 1.2 คุณค่าของภูมิปัญญาไทยที่สืบต่อถึง ปัจจุบันที่น่าภาคภูมิใจและควรค่าแก่การอนุรักษ์

### ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative or Collaborative Learning)

#### ทฤษฎีการเรียนรู้

ทิสนา แชนมณี (2561, น.98-107) การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คนช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม นักการศึกษาคนสำคัญที่เผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบนี้คือ สลาวิน (Slavin) เดวิด จอห์นสัน (David Johnson) และร็อดเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) เขากล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไป เรามักจะไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรียน ส่วนใหญ่เรามักจะมุ่งไปปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนเป็นมิติที่มักจะถูกกละเลยหรือมองข้ามไปทั้ง ๆ ที่มีผลการวิจัยชัดเจนว่า ความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ครูและเพื่อนร่วมชั้น มีผลต่อการเรียนรู้มาก จอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson and Johnson, 1994, pp.31-32) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนมี 3 ลักษณะคือ

1. ลักษณะการแข่งขัน ในการศึกษาการเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนจะพยายามเรียนให้ได้ดีกว่าคนอื่น เพื่อให้ได้คะแนนดี ได้รับการยกย่อง หรือได้รับการตอบแทนในลักษณะต่าง ๆ
2. ลักษณะต่างคนต่างเรียน คือ แต่ละคนก็รับผิดชอบดูแลตนให้เกิดการเรียนรู้ไม่ยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น

3. ลักษณะร่วมมือกันหรือช่วยกันเรียนรู้ คือ แต่ละคนต่างก็รับผิดชอบในการเรียนรู้ของตน และในลักษณะเดียวกันก็ต้องช่วยให้สมาชิกคนอื่นเรียนรู้ด้วย จอห์นสันและจอห์นสันชี้ให้เห็นว่าการจัดการศึกษาปัจจุบันมักส่งเสริมการเรียนรู้แบบแข่งขัน ซึ่งอาจมีผลทำให้ผู้เรียนเคยชินต่อการแข่งขันเพื่อแย่งชิงผลประโยชน์มากกว่าการร่วมมือกันแก้ปัญหาอย่างไรก็ตาม เขาแสดงความเห็นว่า เราควรให้โอกาสผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้ง 3 ลักษณะ โดยรู้จักลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ ทั้งนี้เพราะในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนต้องเผชิญสถานการณ์ที่มีทั้ง 3 ลักษณะ แต่เนื่องจากการศึกษาปัจจุบันมีการส่งเสริมการเรียนรู้แบบแข่งขันและและรายบุคคลอยู่แล้ว เราจึงจำเป็นต้องหันมาส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตด้วย

#### แนวคิดเกี่ยวกับการสอนแบบร่วมมือ

Carol (อ้างถึงใน สรไกร วรครบุรี, 2549) กล่าวถึง การเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้เป็นรูปแบบการสอนชนิดหนึ่งที่ครูสอนควรจะรู้ จากการศึกษางานวิจัยต่าง ๆ พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางสังคมและการสอนที่นักเรียนชอบ

##### 1. องค์ประกอบการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือไม่ได้หมายความว่า มีการจัดให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มแล้วให้งานและบอกผู้เรียนให้ช่วยเหลือกันเท่านั้น การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้ (Johnson & Johnson, 1994, pp.31-37)

##### 1.1 การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (Positive Interdependence)

กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องมีความตระหนักว่า สมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญและความสำเร็จของกลุ่มขึ้นกับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของบุคคลและของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน ดังนั้นแต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนและในขณะที่เดียวกันก็ช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น ๆ ด้วยเพื่อประโยชน์ร่วมกัน การจัดกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียน มีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกันนี้ได้ทำหลายทาง เช่น การให้ผู้เรียนมีเป้าหมายเดียวกัน หรือให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายในการทำงาน/การเรียนรู้ร่วมกัน (Positive Goal Interdependence) การให้รางวัลตามผลงานของกลุ่ม (Positive Reward Interdependence) อย่งให้งานหรือวัสดุอุปกรณ์ที่ทุกคนต้องทำหรือใช้ร่วมกัน (Positive Resource Interdependence) การมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกันให้แต่ละคน (Positive Role Interdependence)



## 1.2 การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face to face Promotive Interaction)

การที่สมาชิกในกลุ่มพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นปัจจัยที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันในทางที่จะช่วยเหลือ ให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย สมาชิกกลุ่มจะห่วงใย ไว้วางใจ ส่งเสริม และช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่าง ๆ ร่วมกัน ส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

## 1.3 ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (Individual Accountability)

สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ และพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้นกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม วิธีการที่สามารถส่งเสริมให้ทุกคนได้ทำหน้าที่ของตนอย่างเต็มที่ที่มีหลายวิธี เช่น การจัดกลุ่มให้เล็ก เพื่อจะได้มีการเอาใจใส่กันและกันได้อย่างทั่วถึง การทดสอบเป็นรายบุคคลการสุ่มเรียกชื่อให้รายงาน ครูสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในกลุ่ม การจัดให้กลุ่มมีผู้สังเกตการณ์ การให้ผู้เรียนสอนกันและกัน เป็นต้น

## 1.4 การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย

(Interpersonal and Small-Group Skills)

การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญ ๆ หลายประการ เช่น ทักษะสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพ ยอมรับ และไว้วางใจกันและกัน ซึ่งครูควรสอนและฝึกให้แก่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินการไปได้

## 1.5 การวิเคราะห์กระบวนการการกลุ่ม (Group Processing)

กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการการทำงานของกลุ่ม เพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มและผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้ อาจทำโดยครู หรือผู้เรียน หรือทั้งสองฝ่ายการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่มตั้งใจทำงาน เพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูลป้อนกลับ และช่วยฝึกทักษะการรู้คิด (Metacognition) คือสามารถที่จะประเมินการคิดและพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

Slavin (อ้างถึงใน สรไกร วรรณบุรี, 2549) กล่าวว่า เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้ความสามารถเฉพาะตัวและใส่ระยะภาพในตนเองร่วมกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จได้โดยที่สมาชิกในกลุ่มตระหนักว่าแต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ดังนั้นความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบร่วมกัน สมาชิกจะได้พูดคุยกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากเพื่อนที่เป็นผลพลอยได้จากการใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือกันเรียน อีกประการหนึ่งคือการที่นักเรียนรู้สึกถึงคุณค่าของตนเองเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เพราะนักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกลุ่ม ซึ่งแต่ละคนจะมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของกลุ่ม

## 2. ผลดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือได้รับความนิยมแพร่หลายมาก นับตั้งแต่รายงานวิจัยเรื่องแรกได้รับการตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1898 ปัจจุบันมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง ประมาณ 600 เรื่อง และงานวิจัยเชิงความสัมพันธ์ประมาณ 100 เรื่อง ผลจากการวิจัยทั้งหลายดังกล่าวพบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งผลดีต่อผู้เรียนตรงกันในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (Johnson, Johnson & Holubec, 1994, pp.13-14 )

### 2.1 มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (Greater Efforts to Achieve)

การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้น การเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น (long-term retention) มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เหตุผลดีขึ้น และคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น

### 2.2 สุขภาพจิตดีขึ้น (Greater Psychological Health)

การเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้น มีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่าง ๆ

## 3. ประเภทของกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือ

กลุ่มการเรียนรู้ที่ใช้กันโดยทั่วไปมี 3 ประเภทคือ

### 3.1 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (Formal Cooperative Learning Groups)

กลุ่มประเภทนี้ ครูจัดขึ้นโดยการวางแผน จัดระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้สาระต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจเป็นหลาย ๆ ชั่วโมง ติดต่อกัน หรือหลายสัปดาห์ติดต่อกันจนกระทั่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนด

### 3.2 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (Informal Cooperative Learning Groups)

กลุ่มประเภทนี้ครูจัดขึ้นเฉพาะกิจเป็นครั้งคราว โดยสอดแทรกอยู่ในการสอดปกติอื่น ๆ โดยเฉพาะการสอนแบบบรรยาย ครูสามารถจัดกลุ่มแบบร่วมมือสอดแทรกเข้าไปช่วยให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจหรือใช้ความคิดเป็นพิเศษในสาระบางจุด

### 3.3 กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (Cooperative Base Groups)

กลุ่มประเภทนี้เป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่สมาชิกกลุ่มมีประสบการณ์การทำงาน/การเรียนรู้ร่วมกันมานานจนกระทั่งเกิดความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น สมาชิกกลุ่มมีความผูกพัน ห่วงใย ช่วยเหลือกัน และกันอย่างต่อเนื่อง

ในการเรียนรู้แบบร่วมมือมักจะมีกระบวนการดำเนินงานที่ต้องทำเป็นประจำ เช่น การเขียนรายงาน การเสนอผลงานกลุ่ม การตรวจผลงาน เป็นต้น ในการทำงานที่เป็นกิจวัตรดังกล่าว ครูควรจัดระเบียบขั้นตอนการทำงาน หรือฝึกฝนให้ผู้เรียนดำเนินงาน อย่างเป็นระบบระเบียบเพื่อช่วย ให้งานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการที่ใช้หรือดำเนินการเป็นกิจวัตรในการเรียนรู้แบบ ร่วมมือนี้ เรียกว่า "cooperative learning scripts" (Johnson, Johnson & Holubec, 1994, pp.1-4) ซึ่งหากสมาชิกกลุ่มปฏิบัติอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน จะเกิดเป็นทักษะที่ชำนาญในที่สุด

### การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน

ครูสามารถนำหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไปจัดการเรียนการสอนของตนได้ โดยการพยายามจัดกลุ่มการเรียนรู้ให้มียอดคนประกอบด้วย 5 ประการดังกล่าวข้างต้น และใช้เทคนิค วิธีการต่าง ๆ ในการช่วยให้องค์ประกอบทั้ง 5 สมบูรณ์ผล โดยทั่วไป การวางแผนบทเรียนและ การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบร่วมมือมีประเด็นที่สำคัญดังนี้ (Johnson, Johnson & Holubec 1994, pp.13-14)

1. ด้านการวางแผนการจัดการเรียนการสอน
  - 1.1 กำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะกระบวนการต่าง ๆ
  - 1.2 กำหนดขนาดของกลุ่ม กลุ่มควรมีขนาดเล็ก ประมาณ 3-6 คน กลุ่มขนาด 4 คน จะเป็นขนาดที่เหมาะสมที่สุด
  - 1.3 กำหนดองค์ประกอบของกลุ่มหมายถึงการจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มซึ่งทำโดยการสุ่ม หรือการเลือกให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ โดยทั่วไปกลุ่มจะต้องประกอบไปด้วย สมาชิกที่ต่างกัน ในด้านต่าง ๆ เช่น เพศ ความสามารถ ความถนัด เป็นต้น
  - 1.4 กำหนดบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน อย่างใกล้ชิดและมีส่วนร่วมในการทำงานอย่างทั่วถึง ครูมอบหมายบทบาทหน้าที่ในการทำงานให้ทุกคน และบทบาทหน้าที่นั้น ๆ จะต้องเป็นส่วนหนึ่งของงานอันเป็นจุดมุ่งหมายของกลุ่ม ครูควรจากบทบาท หน้าที่ของสมาชิกให้อยู่ในลักษณะที่ต้องพึ่งพาอาศัยและเกื้อกูลกัน บทบาทหน้าที่ในการทำงานเพื่อ การเรียนรู้มีจำนวนมาก เช่น บทบาทผู้นำกลุ่ม ผู้สังเกตการณ์ เลขานุการ ผู้เสนอผลงาน ผู้ตรวจสอบ ผลงาน เป็นต้น
  - 1.5 จัดสถานที่ให้เหมาะสมในการทำงานและการมีปฏิสัมพันธ์กัน จำเป็นต้องคิด ออกแบบการจัดห้องเรียนหรือสถานที่ที่จะให้การเรียนรู้ให้เอื้อและสะดวกต่อการทำงานกลุ่ม
  - 1.6 จัดสาระ วัสดุ หรืองานที่จะให้ผู้เรียนทำ วิเคราะห์สาระ/งาน/หรือวัสดุที่จะให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ และจัดแบ่งสาระหรืองานนั้นในลักษณะที่ให้ผู้เรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมในการช่วยกลุ่ม และพึ่งพากันในการเรียนรู้

## 2. ด้านการสอน

ครูควรมีการเตรียมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้

- 2.1 อธิบายชี้แจงเกี่ยวกับงานของกลุ่ม ครูควรอธิบายถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน เหตุผลในการดำเนินการต่าง ๆ รายละเอียดของงานและขั้นตอนในการทำงาน
  - 2.2 อธิบายเกณฑ์การประเมินผลงาน ผู้เรียนจะต้องมีความเข้าใจตรงกันว่าความสำเร็จของงานอยู่ตรงไหน งานที่คาดหวังจะมีลักษณะอย่างไร เกณฑ์ที่จะใช้ในการวัดความสำเร็จของงานคืออะไร
  - 2.3 อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการของการฟังและเกื้อกูลกัน ครูควรอธิบาย กฎเกณฑ์ ระเบียบ กติกา บทบาทหน้าที่ และระบบการให้รางวัลหรือประโยชน์ที่กลุ่มจะได้รับร่วมมือ การเรียนรู้
  - 2.4 อธิบายวิธีการช่วยเหลือกันระหว่างกลุ่ม
  - 2.5 อธิบายถึงความสำคัญและวิธีการตรวจสอบความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่แต่ละคนได้รับมอบหมาย เช่น การสุ่มเรียกชื่อผู้เสนอผลงาน การทดสอบ การตรวจสอบผลงาน เป็นต้น
  - 2.6 ชี้แจงพฤติกรรมที่คาดหวัง หากครูชี้แจงให้ผู้เรียนได้รู้อย่างชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง จะช่วยให้ผู้เรียนรู้ความคาดหวังที่มีต่อตนและพยายามจะแสดงพฤติกรรมนั้น
- ## 3. ด้านการควบคุมกำกับและการช่วยเหลือกลุ่ม
- 3.1 ดูแลให้สมาชิกกลุ่มมีการปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด
  - 3.2 สังเกตการทำงานร่วมกันของกลุ่ม ตรวจสอบว่าสมาชิกกลุ่มมีความเข้าใจในงานหรือบทบาทหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายหรือไม่ สังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ของสมาชิก ให้ข้อมูลป้อนกลับ ให้แรงเสริม และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของกลุ่ม
  - 3.3 เข้าไปช่วยเหลือกลุ่มตามความเหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของงานและการทำงาน เมื่อพบว่ากลุ่มต้องการความช่วยเหลือก็สามารถเข้าไปชี้แจง สอนซ้ำ หรือให้ความช่วยเหลืออื่น ๆ
  - 3.4 สรุปการเรียนรู้ ครูควรให้กลุ่มสรุปประเด็นการเรียนรู้ที่ได้จากการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้มีความรู้ชัดเจนขึ้น
- ## 4. ด้านการประเมินผลและวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้
- 4.1 ประเมินผลการเรียนรู้ ครูประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งด้านปริมาณและคุณภาพโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย และควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

4.2 วิเคราะห์กระบวนการการทำงานและกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ครูควรจัดให้ผู้เรียนมีเวลาในการวิเคราะห์การทำงานของกลุ่มและพฤติกรรมของสมาชิกกลุ่ม เพื่อให้กลุ่มมีโอกาสเรียนรู้ที่จะปรับปรุงส่วนบกพร่องของกลุ่ม

การดำเนินงานในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวเป็นสิ่งที่ครูจำเป็นต้องทำในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยทั่ว ๆ ไป ซึ่งครูแต่ละคนสามารถ คิดวางแผนออกแบบการเรียนการสอนของตน โดยอาศัยวิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยอย่างหลากหลายแตกต่างกันออกไปอย่างไรก็ตาม ได้มีนักการศึกษาและนักคิดหลายคน ที่ได้ค้นวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีรูปแบบ ลักษณะ หรือขั้นตอนแตกต่างกันออกไป เพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ต่าง ๆ เดวิดสัน (Davidson, 1994, pp. 13-30) ได้รวบรวมรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทั้งที่เรียกว่า “Cooperative learning” และ “Collaborative learning” ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางมาก ได้ทั้งหมด 6 รูปแบบ คือ “Student Team Learning” “Learning Together” “Group Investigation” “The Structural Approach” “Complex Instruction” และ “The Collaborative Approach”

#### กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ STAD

คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ “Student Team – Achievement Division” ซึ่ง Robert Slavin (1990) ได้เสนอการเรียนการสอนรูปแบบ STAD ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนแบบร่วมมือคือที่ใช้ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบอื่น ๆ หรือหลังจากที่ครูได้สอนนักเรียนทั้งชั้นไปแล้วและต้องการให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าร่วมกันภายในกลุ่มสืบเนื่องจากที่ครูได้สอนไปซึ่งใช้ได้กับทุกวิชาที่ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่ เป็นข้อเท็จจริง เกิดความรับผิดชอบค้นหาสิ่งที่มีคำตอบชัดเจนแน่นอน

#### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ STAD

การเรียนรู้ตามแนวคิดของ Slavin (1995) ซึ่งมีลักษณะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางสติปัญญา ทักษะทางสังคมและความรู้สึกในด้านการเห็นคุณค่าของตนเองมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การนำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Presentation) ผู้สอนจะทำการสอนเนื้อหาสาระของบทเรียนแก่นักเรียนพร้อมกันทั้งชั้น ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเป็นการให้นักเรียนได้เรียนรู้สาระสำคัญของบทเรียน โดยกิจกรรมขั้นนำ ชั้นสอน ชั้นสรุป

ขั้นที่ 2 การศึกษากลุ่มย่อย (Teams) ผู้สอนจัดกลุ่มผู้เรียนให้ค้ำกันตามความสามารถทางการเรียนกลุ่มละประมาณ 4-5 คน ในแต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำมาร่วมกัน ศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทบทวนความรู้ที่ผู้สอนได้นำเสนอจนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างทอ่งแท้ รวมทั้งช่วยกันทำกิจกรรมของกลุ่มตามที่ผู้สอนกำหนดโดยเน้นการช่วยเหลือกันในเวลาเรียน ความรับผิดชอบร่วมกันของสมาชิกทุกคนในกลุ่ม และการนับถือตนเอง

ขั้นที่ 3 การทดสอบย่อยรายบุคคล (Quizzes) ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบเป็นรายบุคคล โดยไม่มีการช่วยเหลือกัน ซึ่งแต่ละคนต้องทำคะแนนให้ดีที่สุดเพื่อส่งผลให้ตนเองและกลุ่มประสบความสำเร็จ

ขั้นที่ 4 คะแนนความก้าวหน้ารายบุคคล (Individual Improvement Scores) นำคะแนนการทดสอบย่อยมาเปรียบเทียบกับคะแนนฐาน การคิดคำนวณคะแนนของกลุ่มจึงคิดคำนวณจากคะแนนของความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม โดยแต่ละคนจะมีคะแนน “ฐาน” ซึ่งจะได้จากการเฉลี่ยคะแนนในการสอบแต่ละคนจากผลการสอบครั้งหลังสุด นักเรียนจะต้องพยายามทำคะแนนจากการทดสอบย่อยให้ได้มากกว่าคะแนนฐานของตนเอง

ขั้นที่ 5 การยกย่องความสำเร็จของกลุ่ม (Team Recognition) กลุ่มจะได้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูงสุดตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้รับรางวัล โดยคะแนนรวมความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนแล้วนำมาคะแนนมารวมกันทั้งกลุ่ม จากนั้นหาคะแนนเฉลี่ยเป็นคะแนนความก้าวหน้าของกลุ่มที่จะได้รับการยกย่องหรือได้รับรางวัล (นวัตกรรมด้านวิธีสอน สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2554, น.1)

สรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบต่าง ๆ มีคุณสมบัติสำคัญคือ ทุกรูปแบบต่างมีกระบวนการเรียนรู้ที่พึ่งพาและเกื้อกูลกันสมาชิกภายในกลุ่มมีการปรึกษาหารือมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สมาชิกทุกคนมีบทบาทหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ และสามารถตรวจสอบได้ สมาชิกทุกคนต้องใช้ทักษะการทำงานกลุ่มและความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและคุณภาพของการทำงานร่วมกันส่วนที่แตกต่างกัน มักจะเป็นความแตกต่างในการจัดกลุ่มวิธีการในการพึ่งพากัน วิธีการทดสอบกระบวนการในการวิเคราะห์กลุ่ม บรรยากาศการทำงานของกลุ่ม โครงสร้างของกลุ่ม บทบาทของผู้เรียนผู้นำกลุ่มและครู

## หนังสือการ์ตูน

### ความหมายของหนังสือภาพการ์ตูน

มีนัยการศึกษาได้ให้ความหมายของหนังสือภาพการ์ตูนไว้ดังนี้

ความหมายของการ์ตูน The Encyclopedia Americana International (ไพฑูริย์ ชันแก้ว, 2544, น.23) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดตัวแทนหรือสัญลักษณ์แนวความคิดของบุคคล หรือเหตุการณ์ล้อเลียน แสดงความหลักแหลม หรือมุขตลก อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้ โดยทั่วไปการ์ตูนมักปรากฏตีพิมพ์ใหม่ ๆ โดยมีเป้าหมายล้อเลียนการเมือง สังคม หรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน (2544, น.7) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า เป็นภาพล้อ หรือ ภาพวาดที่สนุกสนาน ตลก ขบขันไม่มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์ สัดส่วนของภาพที่วาดผิดไป จากความเป็นจริง

จำนง วันวิชัย (2546, น.40) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพสัญลักษณ์ ตัวแทนบุคคล ในลักษณะภาพเหมือนหรือล้อเลียน ช่วยให้คนเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวเข้าใจได้ง่ายขึ้น

จันทิมา ปลื้มอารมณ์ (2547, น.40) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพ สัญลักษณ์ตัวแทนบุคคล ในลักษณะภาพเหมือนหรือล้อเลียน ช่วยให้คนเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวเข้าใจได้ง่ายขึ้น

สรุปได้ว่า การ์ตูน คือภาพวาดลายเส้นง่าย ๆ ที่มีรูปร่างล้อเลียนของจริง มีลักษณะใกล้เคียง ความเป็นจริงหรือบิดเบือนจากความเป็นจริง เน้นเรื่องเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญ ลดรายละเอียด ที่ไม่จำเป็นออก มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน ขบขัน หรือช่วยให้เกิดความเข้าใจในด้านต่าง ๆ มากขึ้น

### ประเภทของการ์ตูน

จากการศึกษาเรื่องประเภทของการ์ตูนมีบุคคลสำคัญทำการแยกประเภทของการ์ตูนไว้ดังนี้ จักรกฤษณ์ นิลทะสิน (2545, น.8-9) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นล้อเลียน เสียดสี ประชด ประชัน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ
2. การ์ตูนการขำขัน (Gag Cartoons) เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว ที่มุ่งเน้นความขบขัน เป็นหลัก นิยมนำเหตุการณ์มาเขียน
3. การ์ตูนเรื่องยาว (Comicorseral Cartoons) เป็นการนำเสนอเรื่องราวต่อเนื่องกัน จนจบ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสาร และหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comics Strip แต่ถ้าพิมพ์ รวมเล่มเรียกว่า Comics Book
4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons) เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบข้อเขียน
5. การ์ตูนมีชีวิตร (Animated Cartoons) เป็นภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูน ที่มีความเคลื่อนไหว มีลำดับภาพคล้ายภาพยนตร์

สรุปได้ว่า ประเภทของการ์ตูนสามารถแยกได้ดังนี้ คือ การ์ตูนการเมือง การ์ตูนการขำขัน การ์ตูนเรื่องยาว การ์ตูนประกอบเรื่อง และการ์ตูนชีวิตร เป็นต้น

### ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

ไพฑูรย์ ชันแก้ว (2544, น.25) ได้เสนอแนะลักษณะของการ์ตูนที่ดีไว้ดังนี้

1. การเขียนภาพทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ไม่สับสน ภาพมีความเคลื่อนไหว เป็นภาพง่าย
2. ใช้สีที่สวยงาม ชัดเจน ไม่เลอะเลือน

3. การดำเนินเรื่องน่าสนใจ ตื่นเต้น เร้าใจ อยากรู้ อยากติดตาม ควรแทรกสุภาษิต คติธรรม หรือความรู้ไว้ได้
  4. ใช้ถ้อยคำสุภาพ ไพเราะ ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ภาษาเด็ก ๆ ด้วย
  5. ผู้เขียนควรมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่ลอกเลียนแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ หรือต่างประเทศ หรือของคนอื่น ๆ
  6. ตัวอักษรชัดเจน ไม่เล็กเกินไป ไม่ควรใช้ตัวอักษรประดิษฐ์เพราะอาจทำให้อ่านไม่ชัดเจน
  7. ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้เด็กฉลาด
  8. มีศิลปะ อาจเกินความจริงไปบ้าง แต่ส่วนที่เกินจริงควรจะมีเหตุผลประกอบ สร้างนิสัยความละเอียด ความประณีตแก่เด็กไปจนโตซึ่งเป็นเรื่องสำคัญมาก
  9. เนื้อเรื่องดี เหมาะกับเด็ก ไม่เป็นพิษเป็นภัยแก่เด็ก
  10. ควรเขียนภาพตอนที่ไม่วาดง่าย ๆ ฆ่าฟันกันอย่างน่ากลัว ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ควรเขียนให้มีศิลปะ ความหวาดระแวงลดน้อยลง แต่ถ้าเป็นตอนที่ซับซ้อนก็เขียนได้แต่ไม่ลามกหรือหยาบคาย
- สรุปได้ว่า ลักษณะการ์ตูนที่ดีจะต้องมีการเขียนภาพเข้าใจเรื่องได้ง่าย สีสวยงาม การดำเนินเรื่องน่าสนใจ ตื่นเต้น ใช้ถ้อยคำสุภาพ ไพเราะ ผู้เขียนภาพการ์ตูนควรมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ตัวอักษรชัดเจน ไม่เล็กเกินไป ช่วยส่งเสริมจินตนาการของเด็ก มีศิลปะ เนื้อเรื่องดีเหมาะกับเด็ก และไม่ควรวาดภาพที่หวาดระแวง น่ากลัว ไม่ลามกหรือหยาบคาย

#### หลักเกณฑ์ในการเลือกการ์ตูนประกอบการสอน

ไพฑูริย์ ชันแก้ว (2544, น.27) ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการเลือกการ์ตูนเพื่อใช้ในการสอนไว้ ดังนี้

1. การ์ตูนที่ใช้ควรเหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงว่าผู้เรียนเคยศึกษาหรือมีพื้นฐานในสิ่งนั้น ๆ บ้างหรือไม่
2. การ์ตูนที่ใช้ไม่ควรเป็นนามธรรมมากเกินไป ควรเลือกแบบง่าย ๆ มีสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายได้ชัดเจน
3. การ์ตูนที่ใช้ควรมีสัญลักษณ์เฉพาะเรื่อง เช่น อาจเป็นการตูนเสียตีสีการเมือง หรือเป็นการตูนโน้มน้าวจิตใจไม่让孩子ไปสนใจอบายมุข เป็นต้น
4. ภาพการ์ตูนนั้นควรมีขนาดเหมาะสม คือเหมาะสมทั้งขนาดของภาพสีสัน ความยาวของเรื่อง วัยของผู้เรียน และระดับของผู้ดูเป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนประกอบการสอน คือ ต้องเหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม เพราะจะทำให้เด็ก ๆ เข้าใจได้ง่ายขึ้น การ์ตูนควรมีสัญลักษณ์เฉพาะเรื่อง มีขนาดและสีสันเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน



### ความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือภาพการ์ตูน

สมร วงษ์สันต์ (2546, น.21-22) กล่าวถึงความสนใจของเด็กที่มีต่อการอ่านหนังสือภาพว่า เด็กไม่ว่าชาติไหน ภาษาใดก็ชอบอ่านการ์ตูนด้วยกันทั้งนั้น เพราะการ์ตูนให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อหน่าย เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือภาพการ์ตูน เด็กกับหนังสือภาพการ์ตูนเป็นของคู่กัน โดยธรรมชาติ เด็กสามารถนำเรื่องการ์ตูนที่อ่านใช้เป็นข้อสนทนาร่วมกับเพื่อน ๆ ได้เด็กที่อ่านหนังสือภาพการ์ตูนมักจะเอาตัวเองเข้าไปแทนตัวละครเอกในเรื่อง เพื่อเป็นการชดเชยสิ่งที่เขาต้องการหรือขาดอยู่ในชีวิตประจำวันตัวการ์ตูนที่เป็นตัวเอกจะเป็นแรงบันดาลใจและแรงกระตุ้นให้เด็กอยากแสดงความสามารถให้เป็นที่ประจักษ์ เด็กจะซึมซับความเก่งกล้าสามารถของตัวเองเข้ามาสู่ตนเองเป็นพลังสร้างความมั่นใจในตนเอง

#### สาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนมีลักษณะพิเศษ คือ

1. อ่านเข้าใจง่าย ภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจได้ง่าย โดยไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัว เด็กอ่านหนังสือไม่เก่งก็อ่านได้ เด็กเพียงแต่ดูภาพและอ่านเรื่องเล็กน้อยก็เข้าใจเรื่องได้ทันที โดยไม่ต้องคิดมาก
  2. ให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด ให้ความพึงพอใจ รั้าใจให้เกิดความคิดที่ชัดเจน
  3. สนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กได้ เช่น เด็กชอบการผจญภัย การ์ตูนก็พยายามสร้างเรื่องการผจญภัย ซึ่งตรงกับพฤติกรรมที่เด็กต้องการ
  4. หาอ่านได้ง่าย ราคาถูก เด็กสามารถซื้ออ่านได้เอง โดยไม่ต้องขอเงินพ่อแม่ซื้อหรือยืมเพื่อนอ่านได้
  5. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ให้ความเคลื่อนไหว เด็กมักจะคิดว่าเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
  6. ภาพให้ความรู้สึกเหมือนจริง มีความโลดแล่นคล้ายภาพจริง
- สรุปได้ว่า ความสนใจของเด็กที่ชอบการ์ตูนเนื่องจากภาพการ์ตูนเป็นตัวสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจได้ง่าย ไม่ต้องอ่านหนังสือทุกตัวก็เข้าใจเรื่องได้ทันที การ์ตูนให้อารมณ์ขัน คลายความเครียด เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

#### จิตวิทยาที่นำมาใช้กับหนังสือภาพการ์ตูน

หลักจิตวิทยานำมาเป็นพื้นฐานของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้หนังสือภาพการ์ตูนในงานวิจัยนี้ (ไพฑูริย์ ชันแก้ว, 2544, น.27-29) ได้แก่

การให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยวิธีค้นพบ ซึ่ง เจมโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) ได้เสนอแนะหลักการสอน โดยวิธีการค้นพบไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีแรงจูงใจภายใน (Self Motivation) มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรค้นพบสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ด้วยตนเอง

2. โครงสร้างของบทเรียน (Structure) ต้องให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และธรรมชาติของบทเรียน

3. เสริมแรงด้วยตนเอง (Self Reinforcement) แรงเสริมด้วยตนเองมีความหมายต่อบทเรียนมากกว่าแรงเสริมภายนอก ครูควรให้ผลย้อนกลับแก่นักเรียนว่าทำถูกหรือทำผิดไม่ควรเน้นแต่การทำถูกต้องว่าการทำผิดก็เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

สรุปได้ว่าจิตวิทยาที่นำมาใช้กับหนังสือภาพการ์ตูน คือ ต้องทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจภายใน มีความอยากรู้อยากเห็น เหมาะสมกับวัยของตนเอง มีการเสริมแรงทางบวกให้กับเด็ก ๆ ว่าสิ่งไหนถูกสิ่งไหนผิดครูต้องเป็นผู้ชี้แนะซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน

### ทฤษฎีเสริมแรง (Operant Conditioning)

วิธีการสอนการเรียนอย่างมีความหมาย (ไพฑูริย์ ชันแก้ว, 2544, น.30-31) ประกอบด้วย

1. ครูต้องพยายามหาวิธีการรวบรวมเรียงสิ่งที่ต้องการจะให้ผู้เรียนเรียนรู้ไว้อย่างมีระเบียบแบบแผน มีหัวข้อชี้ให้เห็นอย่างเด่นชัด ง่ายต่อการเข้าใจและมีความหมายต่อผู้เรียนเพื่อเตรียมผู้เรียนให้เข้าถึงขุมปัญญาที่มีอยู่ สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่จะเรียนให้เข้ากับโครงสร้างสติปัญญาที่มีอยู่แล้วช่วยให้ผู้เรียนนึกย้อนหลังหรือระลึกถึงสิ่งที่เคยเรียนมาแล้ว และเกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนใหม่

2. บอกให้นักเรียนทราบวัตถุประสงค์ของบทเรียนหรือบางสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนรู้พร้อมกันถึงค่าจำกัดความของความคิดรวบยอดที่สำคัญ (Concept) เพื่อให้ผู้เรียนใช้พื้นฐานในการเรียนรู้ความรู้ใหม่

3. แบ่งบทเรียนออกเป็นขั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้เข้าใจเมื่อสอนจบแต่ละขั้น ควรจะถามนักเรียนเพื่อจะได้แน่ใจว่าผู้เรียนรู้ด้วยความเข้าใจก่อนที่จะเริ่มสอนขั้นต่อไป

4. ชี้ให้ผู้เรียนเห็นความแตกต่างและความคล้ายคลึงของสิ่งที่เรียนใหม่กับความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อช่วยให้จำได้นาน

5. เมื่อสอนจบแต่ละหน่วยบทเรียน ผู้สอนควรสรุปและทบทวนตั้งแต่ต้นพร้อมกับเน้นใจความสำคัญและสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เพื่อช่วยผู้เรียนให้รวบรวมหรือเชื่อมโยงความรู้ใหม่ ๆ ให้เข้ากับความรู้เดิม หรือขุมปัญญาที่มีอยู่แล้ว

6. ให้การบ้านหรือแบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสทบทวนความรู้ที่เรียนรู้ใหม่ด้วยตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้

สรุปได้ว่าการเสริมแรงครูที่มีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ครูจึงต้องมีการวางแผนการจัดการเรียนการสอนให้เป็นระเบียบแบบแผน ตรงตามวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอน ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เก่าได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

## ประโยชน์ของการติดตามการเรียนการสอน

นิตยา ชูโต และกลุ่มจิตต์ พลายเวช (2547, น.3-4) กล่าวถึงประโยชน์ของการติดตาม  
ทางด้านการศึกษา ดังนี้

1. ทำให้เด็กสนใจในเนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ทำให้การสอนดีขึ้น โดยใช้วิธีการสอนเป็นรายตัว
3. ทำให้ฝึกการอ่านได้เป็นอย่างดี
4. ทำให้ความสนใจการอ่านเพิ่มขึ้น
5. ทำให้เด็กมีมโนภาพที่ตึงาม สร้างความคิดสร้างสรรค์
6. ทำให้เกิดแนวคิดที่ดี
7. ทำให้เด็กจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้สูงกว่าเด็กที่อ่านตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว
8. ทำให้เด็กรู้จักเก็บความจากเรื่องที่อ่านได้
9. ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจสนใจในภาพ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
10. ทำให้เด็กจะเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์
11. ทำให้เด็กจะได้รับความรู้ และมีความรู้คู่คุณธรรม ถ้ายทอดค่านิยมที่ดี
12. ทำให้ช่วยฟื้นฟูจิตใจในภาวะต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น ชดเชยสิ่งที่ขาดแคลนในเด็กได้

การใช้หนังสือภาพประกอบการติดตามในการเรียนการสอน หนังสือภาพการ์ตูนสามารถใช้  
ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน โดยใช้เป็น

1. หนังสือประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่านหนังสือภาพการ์ตูนมีเนื้อหา  
มุ่งบันเทิง โดยแทรกคติเตือนใจนั้นมีส่วนเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอยู่มาก  
เมื่อเด็กเกิดความสนใจอย่างอ่านก็เกิดทักษะในการอ่าน เกิดความชำนาญในการอ่าน ทักษะความ  
เข้าใจในการอ่านและอ่านเก็บใจความสำคัญ รวมทั้งการอ่านอย่างพินิจพิจารณา ได้รับการกระตุ้น  
จนเกิดความชำนาญกลายเป็น “อ่านเก่ง” และเมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่องกับอ่านมากก็เกิดนิสัย  
รักการอ่านกลายเป็น “นักอ่าน” ไป การใช้ภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสือประสบการณ์นี้  
ครูสามารถใช้ในกิจกรรมดังต่อไปนี้

- 1.1 อ่านหนังสือให้เด็กฟังเพื่อฝึกทักษะการฟัง และการพูดเกี่ยวกับเรื่องหลังจากฟัง  
เรื่องแล้ว โดยครูตั้งคำถามและให้คำตอบ
- 1.2 ให้เด็กอ่านตามลำดับ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักการอ่านในใจและฝึกทักษะการอ่าน  
จับใจความสำคัญ โดยสรุปเรื่องให้ฟังหรือบอกสิ่งที่ได้จากการอ่านหรือสิ่งที่ชอบและไม่ชอบจากเรื่อง
- 1.3 นักเรียนอ่านในใจแล้วเล่าเรื่องให้กันฟัง
- 1.4 ให้นักเรียนอ่านให้เพื่อนฟังแล้วช่วยกันเล่าเรื่องจนจบ

1.5 ให้นักเรียนอ่านในใจแล้วเขียนย่อเรื่อง หรือเขียนสิ่งที่ได้จากการอ่าน หรือบอกเหตุผลสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบจากการอ่านหรือให้แต่งเรื่องจากเรื่องที่อ่าน หรือให้แต่งตอนจบใหม่เป็นการฝึกทักษะการเขียนกับเด็ก

1.6 ให้เขียนคำยากลงในสมุดศัพท์ประจำวัน

1.7 ให้แต่งเรื่องที่อ่านเป็นบทละครมีคำพูดได้ตอบ เพื่อเล่นละครหรือเล่นเชิดหุ่นนิ้วมือหรือหุ่นมือ เป็นการฝึกทักษะการเขียน การพูด และการแสดงออก

1.8 จัดแข่งขันการอ่านหนังสือ “ยอดนักอ่าน” ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน โดยดูว่าผู้ใดอ่านมากที่สุดในเวลาที่กำหนด หรือผู้ใดอ่านหนังสือที่กำหนดได้จบในเวลาเร็วที่สุด มอบรางวัลให้กิจกรรมนี้มุ่งหวังให้เด็กได้รับการอ่านและสร้างนิสัยรักการอ่าน ให้รู้จักการอ่านเพื่อความสนุกสนานบันเทิงโดยใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

1.9 แข่งขันแต่งนิยายภาพการ์ตูน โดยมีรางวัลให้รวบรวมต้นฉบับเหล่านี้มีมุมห้องสำหรับให้เด็กอ่าน

2. หนังสืออ่านเพิ่มเติม หรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ดังที่เคยกล่าวไว้ในระยะหลัง ๆ นี้ หนังสือภาพการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาการต่าง ๆ อาทิเช่น ในวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีววิทยา สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดี เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาซึ่งจัดเป็นหน่วย ๆ มาจัดเป็นภาพการ์ตูนประกอบการบรรยายด้วยคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลิน ชวนอ่าน เพราะมีภาพประกอบคำบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และในขณะที่อ่านยังมีความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย

การที่นักเรียนได้มีโอกาสอ่านหนังสือหลาย ๆ เล่มประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ นั้นมีส่วนสร้างทัศนคติและความคิดให้กว้าง เพราะเนื้อหาและการเสนอเนื้อหาของหนังสือแต่ละเล่มจะแตกต่างกันไป มากบ้างน้อยบ้างหรือเหมือนกันบ้าง แต่บางครั้งก็ผิดแผกแตกต่างกันไป ผู้อ่านจะเกิดความคิดอย่างกว้างขวาง ไม่เชื่อหรือยึดเพียงเล่มใดเล่มหนึ่ง หรือบางครั้งอาจจะเกิดปัญหาซึ่งจะต้องคิดและค้นคว้าคำตอบที่เหมาะสมต่อไป การเกิดขบวนการเช่นนี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนมาก การใช้หนังสือภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมนั้น ครูสามารถใช้ในกิจกรรม ดังต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนอ่านและศึกษาก่อนเริ่มเรียนในห้องเรียน แล้วนำมาใช้เป็น การนำเข้าสู่บทเรียนในรูปการอภิปราย ซักถามในช่วงต่อไป

2.2 ให้นักเรียนไปอ่านเพิ่มเติม หลังจากการเรียนหน่วยวิชานั้น ๆ ในห้องเรียน แล้วนำมาอภิปราย ซักถามในช่วงต่อไป

2.3 ให้ทำรายงานการค้นคว้า โดยจัดรายชื่อหนังสือที่จะต้องใช้ในการค้นคว้า  
ทำรายงานให้นักเรียนนำไปอ่าน

2.4 จัดนิทรรศการหนังสือที่ใช้ในหมวดวิชาต่าง ๆ เป็นประจำ และหมุนเวียนไป  
ตามระยะเวลาที่เหมาะสม มีการเสนอแนะนำหนังสือเป็นครั้งคราวในรูปแบบต่าง ๆ โดยให้นักเรียน  
เป็นผู้ทำกิจกรรมเหล่านี้ เช่น ให้นักเรียนชั้นโตเป็นผู้แนะนำหนังสือที่ใช้ในวิชาต่าง ๆ ให้แก่นักเรียน  
ชั้นเล็ก พยายามหาโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเห็นหนังสือและได้ใช้หนังสือเหล่านี้อย่างจริงจัง

3. หนังสือเรียนในการเรียนแต่ละวิชาในสภาพความเป็นจริงปัจจุบันนักเรียนจะต้องเรียน  
หนังสือที่ผลิตขึ้นเองและหรือได้รับรองจากกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ดังนั้นในขณะนี้  
จึงมีความเป็นไปได้ที่จะใช้หนังสือภาพการ์ตูนตลอดเล่ม เป็นหนังสือเรียนประจำวิชาใดวิชาหนึ่ง  
แต่ทั้งนี้และทั้งนั้นจะปฏิเสธโดยเด็ดขาดว่า นักเรียนไม่สามารถใช้หนังสือภาพการ์ตูนเป็นหนังสือเรียน  
ก็ไม่ได้อย่างร้อยเปอร์เซ็นต์ ทั้งนี้เพราะหนังสือเรียนบางวิชาได้มีการนำรูปแบบหนังสือการ์ตูนเข้ามาใช้  
ในบางหน่วยเท่านั้น

การศึกษาเอกสารเกี่ยวข้องกับการ์ตูน ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการจัดทำ และออกแบบ  
รูปแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียน เนื้อหาสาระที่สอน โดยงานวิจัยนี้จะนำความรู้เรื่องหลักการ  
ออกแบบหนังสือการ์ตูน เป็นพื้นฐานในการจัดทำหนังสือภาพการ์ตูน

ข้อสำคัญของหนังสือภาพการ์ตูนในการสอน ได้แก่ ความสามารถเป็นปัจจัยสำคัญต่อผล  
การเรียนรู้ถ้าหากครูได้คัดเลือกและนำไปใช้ร่วมกับวิธีสอนได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว หนังสือ  
ภาพการ์ตูนก็จะสามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่ทรงประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวสรุปได้ว่าเด็กมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนมาก  
ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้หนังสือการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้ เป็นสื่อการเรียนการสอนซึ่งน่าจะส่งผลให้  
เด็กเกิดความสนใจ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

#### **การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก**

หนังสือภาพการ์ตูนจัดเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทหนึ่ง มีลักษณะแตกต่างอยู่ตรงที่ใช้  
ภาพแสดงเรื่องราว แทนที่จะใช้ตัวหนังสือดำเนินเรื่องเหมือนหนังสือเด็กทั่วไป หนังสือภาพการ์ตูน  
จะต้องมีเรื่องราวและมีการดำเนินเรื่องของตัวเองเพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านติดตามเรื่อง ดังนั้นการเขียน  
เรื่องสำหรับหนังสือภาพการ์ตูน จึงเป็นเรื่องสำคัญ การเขียนเรื่องเพื่อใช้เป็นหนังสือภาพการ์ตูน  
จะต้องมีกระบวนการเรียน ซึ่งประกอบด้วย การเลือกหาแนวคิดหรือแก่นเรื่อง การวางโครงเรื่อง  
การดำเนินเรื่องราวไปตามโครงเรื่อง โดยให้มีเหตุการณ์ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละคร ฉากสถานที่  
และเหตุการณ์ที่เกิดจากตัวละครต่าง ๆ ตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง ตอนกลาง ไปจนถึงจบเรื่องในตอนท้าย  
(อลงกรณ์ กู้สุจริต, 2543, น.12)

## 1. หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ

### หลักเกณฑ์ในการสร้างหนังสือให้มีคุณภาพมีดังนี้

1.1 โครงเรื่อง สิ่งที่สำคัญที่สุดในการสร้างหนังสือ คือการเขียนโครงเรื่อง โครงเรื่องที่ดีจะต้องเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือโดยติดต่อสืบเนื่องเป็นเรื่องเดียวกันมีเหตุผลให้ผู้อ่านอยากติดตาม โครงเรื่องควรเริ่มจากจุดภายในเรื่องคลี่คลายสู่ภายนอกเพื่อให้เกิดการคิด ทรรศนะจากลักษณะของตัวละคร ชี้ให้เห็นผลความพยายามของบุคคล บางตอนควรมีความตลก ขบขันหรือแสดงความร่าเริง สนุกสนาน จะทำให้มีชีวิตชีวามากขึ้น

1.2 ฉาก ฉากต่าง ๆ ในเรื่องจะต้องชัดเจน น่าเชื่อถือ ต้องตรงกับความเป็นจริง บอกให้รู้ว่าเรื่องเกิดที่ไหน เมื่อใด บรรยากาศควรเป็นบรรยากาศที่เด็กคุ้นเคย ช่วยเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอยู่ในสถานการณ์นั้น

1.3 แก่นของเรื่อง มีอะไรเป็นแนวคิดของเรื่อง แนวคิดของเรื่องควรเป็นเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันตามประสบการณ์ของเด็ก แนวคิดจะช่วยเด็กในด้านพัฒนาการและการปรับตัว รวมทั้งช่วยเด็กที่ประสบปัญหาในเรื่องทำนองเดียวกันกับตัวละคร นอกจากนี้ยังช่วยสนองความต้องการเรียนรู้ ความเห็นอกเห็นใจ และมีความเข้าใจสภาพความเป็นไปของชีวิตอีกด้วย

1.4 ตัวละคร ควรมีวัยใกล้เคียงกับเด็ก ไม่ควรมีตัวละครมากเพราะจะทำให้เป็นเรื่องซับซ้อน ตัวละครมีบุคลิกเด่นในตัว เป็นไปตามธรรมชาติของคนจริง ๆ มีพฤติกรรมสมเหตุสมผลความสำคัญต่อเนื้อเรื่องและเป็นตัวอย่างที่ให้เด็กลอกเลียนแบบได้

1.5 แนวการเขียนเรื่อง หมายความว่าเรื่องนั้นเขียนทำนองใดแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นโดยใช้วิธีใด ยากหรือง่ายแก่การทำความเข้าใจเรื่องของเด็ก การเขียนใช้ถ้อยคำสำนวน คำศัพท์ต่าง ๆ เหมาะกับวัยและประสบการณ์ของเด็กเพียงใด ควรเขียนให้น่าสนใจ เพราะจะพบว่าหนังสือบางเล่มใช้วิธีเขียนที่อ่านแล้วเข้าใจง่ายกว่าบางเล่ม ภาษาที่ใช้ในการเขียนต้องพิจารณาให้เหมาะสมกับสมัยที่เป็นบรรยากาศในท้องเรื่อง หากเป็นบทร้อยกรองต้องใช้ให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และวัยของตัวละคร การบรรยายเหตุการณ์ต้องใช้ภาษากระทัดรัด อ่านแล้วเกิดภาพพจน์และจินตนาการ ใช้ภาษาทันสมัยเป็นที่นิยมแต่ถูกต้อง ในเนื้อเรื่องต่างสมัยต้องใช้ภาษาให้เหมาะสมกับสมัยที่เป็นบรรยากาศในท้องเรื่อง หากเป็นบทร้อยกรองต้องใช้ให้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์เขียนควรศึกษาคำของกรมวิชาการ แล้วเลือกใช้คำง่าย ๆ ให้เหมาะสมกับเด็กบทสนทนาต้องนำไปสู่จุดสำคัญได้ดี เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์กว้างขวางจากการอ่าน กล่าวโดยสรุปคือการเขียนเรื่องต้องใช้ภาษาถูกต้อง อ่านง่าย ทำให้ผู้อ่านเกิดภาพพจน์ เกิดอารมณ์ร่วมตัวละครที่ดี

### 1.6 รูปเล่ม การสร้างรูปเล่มของหนังสือให้เหมาะสมควรมีลักษณะดังนี้

1.6.1 รูปเล่ม ควรเหมาะสมมือ สะดวกต่อการหยิบถือของเด็กและควรมีขนาดต่างจากแบบเรียน กระดาษต้องมีคุณภาพดี เย็บเล่มคงทนถาวรปลอดภัย ความหนาบางเหมาะสมกับวัย

การจัดหน้าควรให้มีความกระชับแน่นมีที่ว่างเพื่อเป็นการพักสายตาของเด็ก จัดภาพ เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง หน้าปกดึงดูดสายตา น่าสนใจ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือ ภาพประกอบรับกับเนื้อเรื่องหรือมีขนาดตัวอักษรเหมาะสมเพียงใด ปกหน้าและปกหลังมีชื่อเรื่อง ชื่อผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ ผู้แปล ราคาปก หลังสอดคล้องกลมกลืนกับปกหน้าหรือไม่ มีดัชนี สารบัญ ควรถ่วงหรือไม่ และไม่ควรมีการผิดพลาดในการพิมพ์

1.6.2 ภาพประกอบ ภาพช่วยเสริมความเข้าใจ ความหมายและประสบการณ์ ให้เด็กควรเป็นภาพสิ่งง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และแสดงการกระทำเคลื่อนไหว ภาพมีขนาดเหมาะสมกับหนังสือ มีจำนวนภาพเพียงพอที่จะให้ความรู้ ความเพลิดเพลินช่วยขยายความหมายของเรื่องราวในเล่ม มีเจตนาที่จะอธิบายความเป็นจริงเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องอย่างถูกต้อง ภาพที่สวยงามทำให้เด็กเพลิดเพลินมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ไม่นำสิ่งที่ผิดในด้านศีลธรรมหรือมีความรู้สึกของประชาชนมาสู่ผู้อ่าน

1.7 คุณค่าของเรื่อง ต้องวางจุดมุ่งหมายว่าจะให้อะไรแก่ผู้อ่านช่วยสอนให้เกิดความรู้สึกนึกคิดให้ประโยชน์ของพฤติกรรมที่ดีงาม แฝงคุณธรรม อ่านแล้วอบอุ่น สบายใจ ช่วยพัฒนาความสนใจในการอ่าน เด็กที่ขาดสิ่งใดอ่านแล้วรู้สึกว่าได้รับสิ่งที่ขาดเสียในด้านอารมณ์ได้ดี ช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดีแก่ผู้อ่าน ควรพิจารณาว่าหนังสือแต่ละเล่มมีจุดมุ่งหมายที่จะให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง ๆ ที่ผู้เขียนต้องการให้เกิดกับผู้อ่านมากน้อยเพียงใด จะเห็นได้ว่า หลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพ มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับผู้สร้างหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อจะได้สร้างหนังสือให้มีคุณภาพตรงตามหลักเกณฑ์ทั้งด้านเนื้อหา รูปเล่มและองค์ประกอบอื่น ๆ สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาตลอดจนผู้ปกครองที่มีความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพสามารถใช้ความรู้ทางด้านนี้ไปเลือกหนังสือที่ดีมีคุณค่ามาให้เด็กอ่าน (สมร วงษ์สันต์, 2546, น.24-26)

สรุปได้ว่าหลักเกณฑ์การสร้างหนังสือให้มีคุณภาพจะต้องประกอบด้วย โครงเรื่อง ฉากแกนของเรื่อง ตัวละคร แนวการเขียนเรื่อง และรูปเล่มจะต้องมีความเหมาะสม ภาพประกอบที่ช่วยเสริมความเข้าใจ การวางจุดหมายของเรื่องเพื่อให้หนังสือมีคุณค่าให้ประโยชน์และแฝงไปด้วยคุณธรรมจริยธรรม

2. ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก (สมร วงษ์สันต์, 2546, น.26) ได้เสนอเทคนิคการเขียนเรื่องสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

2.1 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดี จะต้องวางแผนการเขียนของตนล่วงหน้าเสียก่อน เพื่อให้เป็นเข็มทิศนำร่องการเขียนเรื่องของตนให้ถูกทิศทาง ดังนั้นเมื่อตกลงกำหนดแผนการเขียนของตนเองเรียบร้อยแล้วก่อนจะลงมือเขียนอย่างจริงจัง ผู้เขียนควรทบทวนสิ่งที่ตนได้วางแผนไว้เสียก่อนว่า หนังสือที่ตนจะเขียนนั้นมีลักษณะเป็นหนังสือสำหรับเด็กที่ดีหรือไม่ โดยพิจารณาจากสิ่งต่อไปนี้

2.1.1 ไม่สอนโดยตรง การเขียนเรื่องสำหรับเด็กในรูปแบบของนิทานเรื่องสั้น  
จดหมาย นวนิยาย บทละคร (ร้อยแก้วและร้อยกรองง่าย ๆ) สารคดีสั้น ๆ หรือแม้แต่การเขียนออกมา  
ในรูปของหนังสือภาพการ์ตูน มีข้อสังเกตอย่างหนึ่งคือ ผู้อ่านจะเลิกอ่านทันที ถ้าเกิดความรู้สึกว่า  
หนังสือที่ตนอ่านกำลังสั่งสอนผู้อ่าน กำลังตักเตือนผู้อ่านกำลังห้ามผู้อ่านไม่ให้ปฏิบัติ หรือให้ปฏิบัติ  
อย่างหนึ่งอย่างใด เป็นเชิงดูหมิ่นดูถูกความสามารถของผู้อ่าน เด็ก ๆ ไม่ชอบการสั่งสอนโดยตรง  
เพราะเบื่อหน่ายจากการสั่งสอนของพ่อแม่ที่บ้าน ครูบาอาจารย์ที่โรงเรียนอยู่แล้ว และยังถ้ามาพบใน  
หนังสืออ่าน ซึ่งเด็กต้องการความสนุกเพลิดเพลิน มากกว่าคำสั่งสอนศีลธรรมหรือคำสั่งให้ปฏิบัติโน่น  
ปฏิบัตินี้เด็กจะเบื่อหน่ายทันที ดังนั้นคติหรือคำอธิบายความรู้ ควรเขียนในรูปแบบแฝงแทรกอยู่ใน  
ความสนุกสนาน

2.1.2 จุดประสงค์ของเรื่องที่ชัดเจนผู้เขียนต้องมั่นใจว่าตนเองได้วางจุดประสงค์  
อย่างชัดเจนว่าต้องการให้ผู้อ่านหนังสือเล่มนี้ได้สิ่งใดจากการอ่าน ต้องการให้ความสนุกสนาน  
เพลิดเพลิน ให้ความจริงใจ ความสุขใจ สร้างเสริมจินตนาการ ในทางสร้างสรรค์ให้สาระความรู้  
โดยตรงหรือให้อารมณ์อันพึงปรารถนาต่อผู้อ่าน เป็นต้น การเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่ดี จุดประสงค์  
จะต้องเด่น ชัดเจน จนผู้อ่านบรรลุได้เมื่ออ่านจบเรื่อง

2.1.3 หนังสือสำหรับเด็กที่ดีจะต้องมีคุณค่าต่อผู้อ่าน นั่นคือหนังสือที่ดีจะต้อง  
มีแก่นเรื่อง หรือความคิดรวบยอด หรือความคิดหลักของเรื่องที่แน่นอนและชัดเจน มีโครงเรื่องหรือ  
การดำเนินเรื่อง ที่ชวนติดตาม มีรสชาติที่เร้าอารมณ์ มีสำนวนภาษาที่ดีตรงกับรสนิยมของเด็กผู้อ่าน  
จัดรูปเล่มและภาพประกอบเข้ากับเนื้อเรื่อง และตรงกับความสนใจความนิยมและพื้นฐานความรู้  
ในการอ่านของเด็กในแต่ละวัย

2.1.4 เนื้อเรื่องที่ดี การเลือกเนื้อเรื่องที่ดี ควรเลือกให้ตรงกับความต้องการอ่าน  
ของเด็ก ดังกล่าวมาแล้ว ซึ่งสรุปได้ดังนี้

2.1.4.1 นิทาน เทพนิยาย นิทานวรรณคดี ซึ่งมีทั้งเรื่องราวของเทวดา  
นางฟ้า แม่มด สัตว์วิเศษ เจ้าชาย เจ้าหญิง พระราชา เสนาบดี และเรื่องการผจญภัยในดินแดน  
มหัศจรรย์ เป็นต้น

2.1.4.2 นิยายร่วมสมัยหรือเรื่อร่วมสมัย ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับปัญหาของเด็ก  
ตามวัย เรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์เกี่ยวกับความบันเทิงตามวัย ความชอบ เวลาว่าง และงานอดิเรก  
การเรียนการสอนในโรงเรียน เรื่องเสริมสร้างลักษณะนิสัยโดยเน้นคุณธรรม 32 ประการ  
ตามหลักสูตร

2.1.4.3 เรื่องการต่อสู้ผจญภัยเชิงบู๊ หวาดเสียว

2.1.4.4 เรื่องตื่นเต้นผจญภัย

2.1.4.5 เรื่องลึกลับประเภทนักสืบ



#### 2.1.4.6 เรื่องขบขันจี๋เสี้ยน

#### 2.1.4.7 เรื่องวิทยาศาสตร์

#### 2.1.4.8 การ์ตูนนานาประเภท

เรื่องที่ควรหลีกเลี่ยงไม่พียงนำมาเขียน ได้แก่ เรื่องตลกลามกเรื่องเพศ (การแสดงท่าทาง) เรื่องหยาบคาย ความรุนแรง บูล้างผลาญ ฆ่ากันเลือดนองหน้ากระดาษ บู้ผสมโป๊ เรื่องทำนองยั่วๆ ให้คนเกลียดชังกัน โกรธแค้นและเคียดแค้นสังคมจนไม่ยอมมีชีวิตอยู่ในโลกอีกต่อไป ล้อเลียนผู้อ่อนแอ คนเสียเปรียบ และคนพิการ เป็นต้น

2.1.5 รสของเนื้อหา ในการเขียนโครงเรื่องนั้น นอกจากการกำหนดตัวละคร ฉาก สถานที่ วันเวลา และรายละเอียดอื่น ๆ รวมทั้งสิ่งที่สมควรแทรกให้กับผู้อ่านแล้ว การสร้างเรื่องราวให้มีชีวิตชีวา เป็นที่น่าสนใจชวนติดตามอ่านก็เป็นเรื่องสำคัญ ผู้แต่งต้องรู้จักเลือกสรร นำมาปรับปรุงแต่งให้เรื่องราวมีรสมีชาติชวนติดตามเรื่อง รสที่มีอยู่ในหนังสือสำหรับเด็กก็ไม่มากนัก ได้แก่ รัก โศก บู้ผจญภัย น่ากลัว หวาดเสียว เป็นต้น

2.1.6 การสร้างตัวละคร บุคลิก และลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร ตลอดจนการพัฒนานิสัยของตัวละคร จะต้องมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าให้ชัดเจน เมื่อสร้างตัวละครอุปนิสัยใจคอต้องเป็นไปตามตัวละคร เช่น ตัวละครเป็นเด็กชาย 5-6 ขวบ ตัวละครในหนังสือสำหรับเด็กไม่ควรมีมาก ตัวละครต้องมีชื่อไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือแม่แต่สิ่งไม่มีชีวิต เช่น ตุ๊กตา การตั้งชื่อตัวละครสอดคล้องกับประเภทของเรื่อง สภาพของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับฉาก สถานที่ ลักษณะและนิสัยอายุกับชื่อของตัวละครควรระมัดระวังในเรื่องของยุคสมัยและกาลเวลา ชื่อตัวละครอย่าใช้คำที่มีเสียงใกล้เคียงกัน อาจสับสนได้ง่าย

2.1.7 การตั้งชื่อเรื่อง เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะหนังสือสำหรับเด็กมีชื่อเรื่องเป็นจุดดึงดูดผู้อ่าน ให้หยุดชะงัก มองดู หยิบชม และเปิดดูเรื่อง ถ้าเรื่องตรงกับความสนใจจะร่าเริงอยากเปิดอ่านให้รู้เรื่องตลอดเล่มหนังสือ เรื่องนั้นก็ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการออกแบบปกนั้นควรออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่องด้วยจึงจะถือว่าดี การตั้งชื่อเรื่องมีหลายชนิด อาจตั้งชื่อเรื่องตามเนื้อหาของเรื่อง หรือตั้งชื่อให้สะดุดใจประเภท ทำไม อย่างไร ใครที่ไหน เป็นต้น มีการสังเกตการณ์ตั้งชื่อเรื่องอย่างหนึ่งว่า ชื่อเรื่องไม่ควรยาวมากจนเต็มบรรทัด ชื่อเรื่องควรมีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง

2.1.8 การสร้างฉาก ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมของตัวละครต้องมีลักษณะให้รายละเอียดถูกต้องตามความจริงหรือสมจริง มีความเป็นไปได้ หรือกลมกลืนกับการดำเนินเรื่อง ยุคสมัยและนิสัยของตัวละคร การบรรยายฉากไม่ควรมีมาก จนทำให้เรื่องน่าเบื่อหน่ายและยืดยาวการบรรยายเช่นนี้สามารถหลีกเลี่ยงได้โดยใช้ภาพวาดแทนได้

2.1.9 ยุคสมัยหรือเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น ในอดีตหรือปัจจุบันหรือเป็นเรื่องเล่าสืบต่อ ๆ กันมาโดยไม่มีกำหนดเวลา เป็นเรื่องที่ถูกเขียนจะต้องตระหนักอยู่ในใจของตน เพราะเวลาส่งผลกระทบต่ออย่างมาก การแต่งกายของตัวละคร และนิสัยของตัวละครล้วนเป็นความจริง และถูกต้องของข้อเท็จจริงในเรื่องทั้งสิ้น

2.1.10 กลวิธีการเขียนเพื่อเสนอเนื้อหา ซึ่งเกี่ยวกับตัวละคร บทบาท และเหตุการณ์ ซึ่งประกอบเข้าเป็นเรื่องราวนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น

2.1.10.1 รูปแบบให้ผู้เขียนเป็นผู้บรรยายเรื่อง โดยอาจดัดแปลงให้ตัวละครตัวสำคัญเป็นผู้บรรยายเรื่อง หรืออาจให้ตัวละครที่ไม่สำคัญเป็นผู้บรรยายเรื่องก็ได้

2.1.10.2 รูปแบบให้ตัวละครสนทนาโต้ตอบแบบบทละคร

2.1.10.3 รูปแบบผสม โดยใช้รูปแบบทั้งสองชนิดที่กล่าวมาแล้ว

ผสมประสานกันให้เหมาะกับเรื่อง ซึ่งนิยมกันมากในปัจจุบัน

2.1.11 การเขียนเรื่องความรู้ ที่เป็นสารประโยชน์โดยเฉพาะหนังสือ สารคดี ซึ่งหมายถึงหนังสือที่มีเนื้อหาเป็นความจริง ให้ข้อเท็จจริงในการเขียนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1.11.1 ข้อเท็จจริงที่นำมาเขียนถูกต้อง มีการค้นคว้าจากหลักฐานที่เชื่อถือได้โดยรวมแหล่งค้นคว้าไว้ในรายชื่อหนังสืออ้างอิง

2.1.11.2 ข้อเท็จจริงที่นำมาเขียนควรเขียนในทุกแง่มุม หรือทั้งในด้านดีด้านเสีย

2.1.11.3 บอกแหล่งที่ได้ข้อมูลอย่างชัดเจน

2.1.11.4 กลวิธีการเสนอเรื่องมีหลายอย่าง เช่น เขียนแนะนำให้ผู้อ่าน

รู้จักเขียนทำนองให้ความรู้และข้อเสนอแนะในฐานะผู้เขียนมีความรู้ปัจจุบันหนังสือสารคดีให้ความรู้สำหรับเด็กนิยมใส่ตัวละครเพื่อเป็นเรื่องจูงใจให้อ่าน แต่ตัวละครนั้นไม่ควรเป็นตัวละครสมมุติเหมือนในหนังสือประเภทบันเทิงคดี

2.1.12 มีโครงเรื่องที่ดี หนังสือสำหรับเด็กบันเทิงคดี ดังที่ได้บอกไว้แล้วว่าเป็นเรื่องสั้น ๆ มีโครงเรื่องเพียงชนิดเดียว มีตัวละครไม่มาก 3-4 ตัว เป็นอย่างมาก โครงเรื่องจึงไม่ซับซ้อน มีความสั้นกระชับแต่คมคาย โครงเรื่องประกอบด้วยบทนำเรื่องหรือการขึ้นต้นเรื่อง ซึ่งเป็นการเปิดฉากปัญหา จุดสนใจกลางเรื่อง (เหตุการณ์ที่น่าสนใจซึ่งเกิดจากปัญหาในบทขึ้นต้นเรื่อง) และตอนจบเรื่องเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง เป็นการคลี่คลายปัญหาทั้งหมด และจบด้วยความสุข ความสมหวัง หรือตัวละครได้รับรางวัลตอบแทน

2.2 ขั้นตอนในการเขียนเรื่องสำหรับเด็ก สำหรับนักเรียนมือใหม่ มีข้อเสนอแนะในการทำงานตามขั้นตอน 3 ขั้น ดังต่อไปนี้

## 2.2.1 ชั้นแรก

2.2.1.1 กำหนดจุดประสงค์ให้ชัดเจนว่าจะเขียนเรื่องในรูปแบบใด นิทาน นิยาย ร่วมสมัย เรื่องสั้น สารคดี ฯลฯ โดยเน้นความบันเทิงหรือสาระความรู้ หรือคติสอนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง กำหนดให้แน่นอนและบันทึกไว้

2.2.1.2 วางแก่นเรื่อง อย่างชัดเจนเพียงเรื่องเดียว

2.2.1.3 สร้างโครงเรื่อง ให้มีเหตุการณ์ที่น่าสนใจ โดยบทนำเรื่อง ตอนกลางเรื่อง และตอนจบ ทั้งนี้เหตุการณ์ต่าง ๆ จะต้องกำหนดจุดที่เร้าใจที่สุด หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง ซึ่งจะคลี่คลายปัญหาทุกอย่างอันจะนำไปสู่ตอนจบ (โดยเรื่องจะต้องเป็นเรื่องของเด็กไม่ใช่ของผู้ใหญ่)

2.2.1.4 เขียนโครงเรื่องย่อ ๆ ในกระดาษ อ่านทบทวนดูว่าโครงเรื่องถูกใจผู้เขียนหรือไม่

2.2.1.5 กำหนดการเขียนบทนำหรือการขึ้นต้นเรื่อง การดำเนินเรื่องตอนกลางและตอนจบอย่างละเอียด โดยดูว่าสนองความพอใจผู้เขียนหรือไม่

2.2.1.6 สร้างตัวละครและอุปนิสัยให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครตัวเอก เช่น กำหนดอายุ รูปร่าง นิสัย เป็นต้น

2.2.1.7 สร้างรายละเอียดฉาก ซึ่งได้แก่ บ้าน สถานที่ ถนนหนทาง บริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น กำหนดยุคสมัยระหว่างเวลาและฤดูกาลให้ถูกต้อง รวมทั้งเสื้อผ้าที่ตัวละครแต่งให้ถูกต้องตามยุคสมัยด้วย เพราะเรื่องสำหรับเด็กส่วนใหญ่ใช้ภาพแสดงรายละเอียดข้อปลีกย่อยเหล่านี้

2.2.1.8 ทบทวนดูว่าโครงเรื่องยังสนุกเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เขียนหรือไม่ แล้วนำไปเล่าให้เด็ก 2-3 คนฟัง เพื่อดูว่าเด็กสนุกในการฟังหรือไม่

2.2.1.9 สำนวญดูว่าเรื่องมีการเคลื่อนไหวดีหรือไม่ ตัวละครสำคัญเป็นผู้ดำเนินเรื่องอย่างราบรื่นหรือไม่ เหตุการณ์ต่าง ๆ สอดคล้องกันดี มีเหตุผลดีหรือไม่

2.2.1.10 กำหนดความยาวของเรื่อง จะใช้ประมาณกี่หน้า

## 2.2.2 ชั้นที่สอง

2.2.2.1 ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียด ตามที่กำหนดไว้ในชั้นแรก ตั้งชื่อเรื่องหรือไม่ เรื่องค่อย ๆ ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตั้งแต่ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบเรื่อง

2.2.2.2 ทบทวนดูว่าชื่อเรื่องเหมาะสมกับเนื้อเรื่องหรือไม่ เนื้อเรื่องน่าเชื่อถือหรือไม่ เรื่องค่อย ๆ ดำเนินไปอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตั้งแต่ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบเรื่อง

2.2.2.3 เขียนเรื่องด้วยลายมืออ่านง่าย และเก็บเอาไว้สักระยะหนึ่ง นำมาอ่านใหม่ จนกว่าจะพอใจโดยไม่ปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้เพื่อนสนิทอ่านเพื่อฟังความคิดเห็นจากนั้นนำไป

ให้เด็กอ่าน 2-3 คน เพื่อดูว่าอ่านเข้าใจเรื่องโดยตลอด มีคำยากที่ไม่เข้าใจหรือไม่ ชอบเรื่องและสรุปเรื่องในตอนจบได้หรือไม่ แล้วปรับปรุงจนพอใจ

### 2.2.3 ชั้นที่สาม

2.2.3.1 อ่านบททวนตลอดเรื่องอีกครั้งหนึ่ง เพื่อตรวจดูสำนวนภาษาที่ใช้และความกลมกลืนของเรื่อง

2.2.3.2 ลงมือเขียน (หรือพิมพ์) ใส่กระดาษด้วยลายมือที่ชัดเจน

2.2.3.3 การทำต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูนจะต้องจัดทำเป็นบทโครงร่าง มีคำพูดโต้ตอบและคำบรรยายเรื่อง นำมาลงจัดภาพคร่าว ๆ ดูให้เหมาะสมกับคำบรรยายเรื่องและคำพูด

2.2.3.4 การจัดทำต้นฉบับเป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน หรือหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา ซึ่งมีรูปภาพประกอบทุกหน้า ควรทำต้นฉบับในทำนองดัดมี ซึ่งมีรูปเล่มจำลอง (คล้ายเล่มที่จัดพิมพ์) กำหนดเนื้อเรื่องลงในแต่ละหน้าพร้อมเลขหน้า ถ้าเป็นไปได้กำหนดรายละเอียดภาพลงไปด้วย อาจเป็นภาพหยาบ ๆ หรือเว้นที่ไว้สำหรับใส่ภาพ จะช่วยให้เรื่องกับภาพในแต่ละหน้าผสมกลมกลืนอ่านราบรื่นโดยตลอด

2.2.3.5 เมื่อจัดทำต้นฉบับเรียบร้อยแล้ว อ่านบททวนต้นฉบับอีกครั้งหนึ่งเป็นครั้งสุดท้ายเพื่อตรวจดูความเรียบร้อยของทุกอย่างในต้นฉบับโดยเฉพาะตัวสะกดการันต์ และวรรคตอน

2.2.3.6 จัดส่งต้นฉบับไปยังบรรณาธิการ เพื่อจัดทำรูปภาพประกอบ หรือถ้าวาดภาพได้เองก็เริ่มลงมือวาดภาพประกอบ หรือจัดหาภาพประกอบเรื่อง การวาดภาพประกอบให้วาดลงในกระดาษต่างหาก ไม่วาดภาพลงในต้นฉบับเรื่องหรือในดัดมี

สรุปได้ว่าขั้นตอนการเขียนเรื่องสำหรับเด็กจะต้องวางแผนการเขียนของตนไว้ล่วงหน้าซึ่งลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดีจะต้องไม่สอนโดยตรง ควรเขียนเรื่องสำหรับเด็กในรูปแบบนิทาน เรื่องสั้น นวนิยาย บทละคร เป็นต้น เพราะจะทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจุดมุ่งหมายชัดเจน มีแก่นเรื่องที่ดี ชื่อเรื่องดึงดูดใจผู้อ่าน การสร้างฉาก ภาพประกอบสมจริง ตอนจบเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง เป็นการคลี่คลายปัญหาทั้งหมดทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านมากขึ้น

จากการที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กก็พอจะสรุปได้ว่า การเรียนการสอนทุกระดับโดยเฉพาะระดับประถมศึกษา ถ้าผู้สอนมีการใช้สื่อในการสอนเข้าช่วยแล้วจะทำให้การเรียนการสอนพัฒนาไปตรงตามจุดมุ่งหมายอย่างแท้จริง โดยเฉพาะ “สื่อประสม” ซึ่งจะเข้ามาอยู่ในรูปของ “หนังสือการ์ตูน” ก็ยิ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้หนังสือการ์ตูนยังมีความสะดวกในการใช้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนอีกด้วย แต่หนังสือการ์ตูนจะมีประสิทธิภาพได้นั้นต้องมีการทดลองใช้ มีการปรับปรุง มีการทดลองหาประสิทธิภาพ ตามวิธีทางสถิติเพื่อจะได้ตรงตามเกณฑ์ที่นักการศึกษาทั้งหลายท่านได้ทำการวิจัย

มาแล้ว เกณฑ์ประสิทธิภาพที่ยึดถือเป็นมาตรฐานตามแนวทางที่นักการศึกษาทั้งหลายท่านได้ทำการวิจัยมาแล้ว เกณฑ์ประสิทธิภาพที่ยึดถือเป็นมาตรฐานตามแนวทางที่นักการศึกษาได้วางไว้โดยทั่วไป คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนผ่านเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังนั้นหนังสือการ์ตูนจะได้ใช้ตรงตามจุดประสงค์เนื้อหาของการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพเพื่อจะได้นำไปใช้ต่อไป

## แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

### ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนจึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่วัดได้โดยความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้น และการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงสามารถวัดความพึงพอใจนั้นได้ พจนานุกรมไทยฉบับเพื่อนเรียน (โสภณา เหลือเดชาบุรุษ และสมบัติ จำปาเงิน, 2550, น.212) กล่าวไว้ว่า พึง เป็นคำช่วยกิริยาอื่น หมายความว่า เท่าที่ต้องการ เช่น พึงใจ หมายความว่า พอใจ ชอบใจ และคำว่า พอ หมายความว่า เท่าที่ต้องการ และเมื่อนำคำสองคำมาผสมกัน พึงพอใจจะหมายถึง ชอบใจพอใจ ตามที่ต้องการ คำ ความพึงพอใจ มีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลาย ดังนี้

จรรยา พรสุดสวาทและคณะ (2545, น.19) ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นความต้องการของบุคลากรในองค์กรบางคนอาจพอใจเนื่องมาจากผลงานที่ได้ทำสำเร็จ บางคนอาจพอใจเพราะลักษณะการปฏิบัติงานแต่บางคนอาจพอใจเพราะเพื่อนร่วมงาน

วิวรรยา ขอนยาง (2545, น.27) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่าเป็นความรู้สึกที่ดีความรู้สึกที่รับผิดชอบและความสุขหรือทัศนคติที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้นซึ่งถ้าบุคคลมีความพึงพอใจต่อสิ่งใดแล้วก็จะมีผลทำให้รู้สึกแข็งแรงใจสติปัญญาเพื่อที่จะมอบให้แก่สิ่งนั้นความพึงพอใจเป็นสภาพอารมณ์ความรู้สึกด้านบวกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองเมื่อใดที่สิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายได้บุคคลนั้นก็เกิดความรู้สึกทางบวกและเป็นความรู้สึกพึงพอใจ

ชนิตรา ศรีลัมพ์ (2547, น.26) ได้กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองความต้องการของตนจึงทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี ทำให้ปฏิบัติงานหรือกระทำการต่าง ๆ ได้บรรลุผลสำเร็จ

พัลลภ คงนุรัตน์ (2547, น.34) ได้กล่าวว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกความนึกคิด ความเชื่อที่มีแนวโน้มที่แสดงออกของพฤติกรรมต่อการปฏิบัติกิจกรรมที่ทำให้เกิดความเจริญงอกงาม ในทุกด้านของแต่ละบุคคล อาจเป็นทางด้านบวกหรือทางด้านลบของพฤติกรรมนั้น ๆ

รัชวลี วรรณิ (2548, น.15) กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อเรื่องใด เรื่องหนึ่งในเชิงการประเมินค่าซึ่งจะเห็นว่าเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพกับทัศนคติอย่างแยกไม่ออก

กิติมา ปรีดีดิถ (2549, น.45) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกพึงพอใจที่มี องค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ของงาน และผู้ปฏิบัติงานนั้นได้รับการตอบสนองของความ ต้องการ

วิชรีย์ คงพิบูลย์ (2549, น.28) เสนอแนวคิดของแอปเปิลไวท์ (Applewhite) เกี่ยวกับความ พึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกส่วนตัวของบุคคลในการปฏิบัติงานซึ่งรวมไปถึงความพึงพอใจ ในสภาพแวดล้อมทางกายภาพด้วยการมีความสุขที่ทำงานร่วมกับคนอื่นที่เข้ากันได้มีทัศนคติที่ดีต่อ งานด้วย

วนิชา ศรีตะปัญญา (2551, น.15) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติ ของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ ค่านิยมและประสบการณ์ ที่แต่ละบุคคล ได้รับ และจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้แก่บุคคลนั้นได้ ซึ่งระดับความ พึงพอใจของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไป

จากความหมายความพึงพอใจในทัศนคติของนักการศึกษาที่ได้กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรือเจตคติของบุคคลทางบวก เช่น การชอบหรือพอใจของบุคคลที่มี ต่องานหรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งซึ่งเป็นความรู้สึกประทับใจที่เกิดจากการตอบสนองตามความ ต้องการของตนจากการได้ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนหรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ความพึงพอใจ เป็นบันไดขั้นแรกที่น่าไปสู่ความสำเร็จบรรลุถึงจุดหมาย

### **ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ**

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบ พอใจหรือประทับใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ใด ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ การเรียนรู้จะต้องสนอง ความต้องการของผู้เรียน ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ นักการศึกษาสาขาต่าง ๆ ได้ศึกษา ค้นคว้าและตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจสรุปได้ดังนี้

ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของ Maslow (Needs - Herarchy Theory) เป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางโดยตั้งอยู่บนสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรม ของมนุษย์ มาสโลว์ ได้กล่าวถึงทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ ไว้ดังนี้

## 1. ลักษณะความต้องการของมนุษย์ ได้แก่

1.1 ความต้องการของมนุษย์เป็นไปตามลำดับชั้นความสำคัญโดยเริ่มจากระดับความต้องการขั้นสูงสุด

1.2 มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอเมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วก็มีความต้องการสิ่งใหม่เข้ามาแทนที่

1.3 เมื่อความต้องการในระดับหนึ่งได้รับการตอบสนอง แล้วจะไม่มุ่งให้เกิดพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น แต่จะมีความต้องการในระดับสูงเข้ามาแทนและเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมนั้น

## 2. ลำดับชั้นความต้องการของมนุษย์ มี 5 ระดับ ได้แก่

### 2.1 ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)

เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัยและความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนที่ต่อเมื่อความต้องการของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

2.2 ความต้องการความมั่นคงความปลอดภัย (Security Needs) เป็นความรู้สึกที่ต้องการความมั่นคงความปลอดภัยในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ

2.3 ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging Needs) ได้แก่ความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคมความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน

2.4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องหรือมีชื่อเสียง (Esteem Needs) เป็นความต้องการระดับสูง ได้แก่ ความต้องการอยากเด่นในสังคมรวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถความเป็นอิสระภาพและเสรีภาพและการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย

2.5 ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงของมนุษย์ ส่วนมากจะเป็นการนึกอยากจะเป็น อยากจะได้ความพึงพอใจ (Satisfaction) เป็นความรู้สึกที่รับรู้ด้วยจิตใจและอาจแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ใหญ่บุคคลรอบข้างได้รับรู้

วิเชียร วิทย์อุดม (2549, น.47-48) ได้กล่าวไว้ว่า ปรัชญาเชิงพฤติกรรมศาสตร์ของดักลาส แมคเกรเกอร์ (Douglas McGeher) ว่าธรรมชาติของมนุษย์และลักษณะของมนุษย์ว่ามี 2 ประเภทคือ ประเภทแรกเป็นคนตามแนวคิดทฤษฎี X หรือทฤษฎีไม่แข็งประเภทที่สองเป็นคนตามแนวคิดทฤษฎี Y หรือทฤษฎีไม่นุ่มซึ่ง 2 ทฤษฎีนี้จะเป็นแนวคิดที่ตรงข้ามกันดังนี้

1. คนโดยธรรมชาติแล้วมักจะไม่ชอบการทำงานและถ้าเป็นไปได้จะพยายามหลีกเลี่ยง
2. การที่ผู้บังคับบัญชาจะสั่งการให้เขาทำงานต้องมีการควบคุมสั่งการอย่างใกล้ชิด

3. คนส่วนมากมักไม่มีความรับผิดชอบในการทำงานต้องการทำงานตามคำสั่งมากกว่าใช้ความคิดเห็นของตนเอง

4. นำวิธีการลงโทษที่รุนแรงมาใช้เพื่อให้เกิดความเกรงกลัวจึงจะทำงานได้

5. คนส่วนใหญ่มักจะพอใจในการทำงานให้ความร่วมมือสนับสนุนเพื่อจะทำงานนั้นให้สำเร็จ

6. คนชอบการควบคุมตนเองและตัดสินใจทำงานด้วยตนเองรวมทั้งรู้จักรับผิดชอบในการทำงานให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้

7. คนมักจะแสวงหาความรับผิดชอบเพิ่มขึ้นมักจะปฏิบัติงานมากกว่ากำหนด

8. คนมักต้องการรางวัลในความสำเร็จนั้น ๆ

9. คนมักมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่างๆโดยอาศัยทฤษฎีประสบการณ์

และหลักการ

10. คนส่วนใหญ่มีความคิดริเริ่มอยากเข้ามามีส่วนร่วมในองค์กรและปรับปรุงองค์กรให้ดีขึ้น  
 วัชรีย์ คงพิบูลย์ (2549, น.28) ได้เสนอแนวคิดการจูงใจของสก็อต (Scott) ว่าการจูงใจก่อให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่ให้ผลเชิงปฏิบัติว่ามีลักษณะดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัวงานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ

2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จโดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มี

ประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะดังนี้

3.1 คณะทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย

3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง

3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

รังสรรค์ ประเสริฐศรี (2549, น.35-36) เสนอทฤษฎีลำดับขั้นตอนของความต้องการของมนุษย์ของมาสโลว์ (Maslow) ว่าบุคคลต้องการตอบสนองความต้องการของมนุษย์จากขั้นต่ำสุดถึงขั้นสูงสุดตามลำดับความต้องการของมนุษย์ดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในการดำรงชีวิตได้แก่ความต้องการด้านปัจจัยสี่หรือความต้องการด้านกายภาพ

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการด้านความรัก ความผูกพันและการยอมรับจากผู้อื่น

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เป็นความต้องการความปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวงความกลัวต่อการสูญเสียทรัพย์สิน



4. ความต้องการมีฐานะ (Esteem Needs) มีความอยากเด่นในสังคมมีชื่อเสียง  
อยากให้บุคคลยกย่องสรรเสริญตนเอง

5. ความต้องการที่จะประสบผลสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs)  
เป็นความต้องการในระดับสูงโดยใช้ความสามารถอย่างสร้างสรรค์และสมบูรณ์แบบของแต่ละบุคคล  
ศนิชา เลิศการ (2551, น.41) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิด  
ความพึงพอใจในการทำงานตามหลักการของเฮอริชเบอร์กและแซนเดอร์แมน (Herzberg and  
Snydeman) ว่ามี 2 ปัจจัยคือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงานซึ่งมีผลก่อให้เกิด  
ความพึงพอใจในการทำงานเช่นความสำเร็จของงานเป็นต้นได้รับการยอมรับนับถือลักษณะของงาน  
ความรับผิดชอบความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน  
และมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงานเช่นเงินเดือนโอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต  
สถานะของอาชีพความก้าวหน้าในตำแหน่งการงานเป็นต้น

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยกระตุ้น  
ให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ซึ่งในปัจจุบันครูผู้สอน  
เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษาจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้  
การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานมีแนวความคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2  
ลักษณะคือ

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงานและการตอบสนองความต้องการของการปฏิบัติงาน  
จนเกิดความพึงพอใจจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการ  
ตอบสนอง

2. ผลของการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจ  
และการปฏิบัติงานจะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติงานที่ดีจะนำไปสู่ผลของการตอบ  
แทนที่เหมาะสมซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองถึงความพอใจผลการปฏิบัติงานย่อมได้รับการ  
ตอบสนองในรูปของรางวัลหรือผลตอบแทนซึ่งประกอบด้วยผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards)  
และผลการตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards) โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรมของ  
ผลตอบแทนซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของผลตอบแทนที่ได้รับรู้แล้วความพึงพอใจย่อมเกิดขึ้น

จากแนวคิดพื้นฐานและองค์ประกอบต่าง ๆ เมื่อนำมาใช้กับกิจกรรมการเรียนการสอน  
ผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลทางด้านความรู้สึกของผู้เขียนที่เกิดแก่ตัวผู้เรียนเองเช่น  
ความรู้สึกความสำเร็จที่เกิดขึ้นเพื่อเอาชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และสามารถดำเนินงานภายใต้  
ความยุ่งยากทั้งหลายได้สำเร็จทำให้เกิดความภาคภูมิใจความมั่นใจตลอดจนได้รับความยกย่อง

จากบุคคลอื่นส่วนผลของการตอบแทนภายนอกจะเป็นรางวัลที่ผู้อื่นจัดทำให้มากกว่าตนเองให้ตนเอง เช่นนี้การได้รับการยกย่องชมเชยจากครูผู้สอนพ่อแม่ผู้ปกครองหรือแม้แต่การได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพอใจเป็นต้น

### จิตวิทยาเกี่ยวกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาค้นคว้า สรุปได้ว่าจิตวิทยาเกี่ยวกับความพึงพอใจ ได้มีผู้ให้คำนิยามไว้หลายลักษณะดังนี้

จิราภรณ์ เลี่ยมไธสง (2546, น.48) ได้กล่าวไว้ดังนี้ การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ ในสภาพปัจจุบันผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำปรึกษาแนะนำ ดังนั้นจึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนทำให้นักเรียนนั้นเกิดความพึงพอใจในการเรียนหรือปฏิบัติงาน มีแนวคิดพื้นฐานที่แตกต่างกัน 2 ลักษณะดังนี้

#### 1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน

การตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงาน จนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการตอบสนอง จากแนวคิดนี้ครูที่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนบรรลุผลสำเร็จ จำต้องคำนึงถึงการจัดบรรยากาศและสถานการณ์ รวมไปถึงสื่อการเรียนการสอนและอุปกรณ์ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของนักเรียนให้มีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมจนบรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

#### 2. ผลการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงานที่ดีนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจ ผลการปฏิบัติงานอาจได้รับการตอบสนองในรูปแบบของรางวัลหรือผลตอบแทน ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายในและผลตอบแทนภายนอก โดยผ่านการรับรู้เกี่ยวกับความยุติธรรม ผลตอบแทนที่ผู้ปฏิบัติได้รับนั้นคือความพึงพอใจ

แนวคิดนี้นำมาใช้จัดการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงผลตอบแทนหรือรางวัลภายใน ซึ่งเป็นผลด้านความรู้สึกรับต่อความสำเร็จ ความสามารถเอาชนะความยุ่งยากจนกลายเป็นความภาคภูมิใจ และเมื่อได้รับคำชมเชยจากพ่อแม่ ครู หรือคะแนนผลการเรียนรู้ ก็จะเป็นผลตอบแทนภายนอกที่ได้รับ

ชวกาถุช เลี่ยมไธสง (2546, น.56) แรงจูงใจเกิดจากความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลในเชิงปฏิบัติ มีลักษณะดังนี้

#### 1. งานสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัว และมีความหมายกับผู้ทำ

2. งานมีการวางแผนวัดความสำเร็จได้ด้วยระบบงานและมีการควบคุมประสิทธิภาพ เพื่อให้ได้ผลในการสร้างแรงจูงใจภายใน เป้าหมายของงานนั้นจะต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

- 2.1 คนทำงานมีส่วนตั้งเป้าของงานนั้น
- 2.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานนั้นโดยตรง
- 2.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้ ไม่ยากจนทำให้เกิดความท้อถอย

จิราภรณ์ เลี่ยมไธสง (2546, น.49) สรุปไว้ว่า ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะบรรลุถึงศักยภาพแห่งตนนั้น ครูต้องจัดสภาพแวดล้อม และกิจกรรมการเรียนการสอนให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในระดับต้นก่อน โดยเริ่มจากทางกายภาพ คือ ให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย ไม่ถูกข่มขู่จนเกิดความกลัว ท้อแท้ หรือ รู้สึกว่าตนถูกลดคุณค่าลง ครูควรจัดบรรยากาศให้น่าสนใจ ลดแรงกดดันลง ได้ให้มีการร่วมมือกันในการเรียนตอบสนองต่อความต้องการเป็นพวกเดียวกัน ความพึงพอใจในการเรียนการสอนและผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก ดังนั้นครูจึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนให้กับนักเรียน

สิทธิโชค วรรณสันติกุล (2548, น.162) ได้กล่าวถึงความต้องการของมนุษย์ ว่ามีความต้องการเกิดขึ้นได้เสมอ และความต้องการของมนุษย์มีลักษณะเป็นสากล คือคล้ายกันไปทั่ววัฒนธรรม ความต้องการมีลักษณะเป็นขั้นตอน นั่นคือ เมื่อความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองเพียงพอแล้วบุคคลก็จะเลื่อนไปหาทางตอบสนองความต้องการในระดับล่างได้รับการตอบสนองเพียงพอแล้ว บุคคลก็จะเลื่อนไปทางตอบสนองความต้องการในระดับสูงขึ้นไป สรุปได้ว่า ความพึงพอใจจะต้องมีสิ่งจูงใจเป็นแรงขับ การสร้างแรงจูงใจเป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนผู้เรียนต้องมีแรงจูงใจที่อยากเรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศสถานการณ์ เทคนิคการสอนที่ดีให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนตามความต้องการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนปฏิสัมพันธ์กัน มีการยกย่องชมเชย ให้รางวัลให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในความสำเร็จ ทำให้ผู้เรียนภูมิใจในผลการเรียน

จากการศึกษาแนวคิดของนักวิชาการอย่างหลากหลายสามารถสรุปได้ว่า จิตวิทยาความพึงพอใจนั้นเป็นความรู้สึกที่ดีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติงานความสุขที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทนคือความพึงพอใจที่ทำให้เกิดความรู้สึกกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญกำลังใจซึ่งเมื่อผู้ปฏิบัติงานมีความพึงพอใจจะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงานทำให้องค์กรประสบความสำเร็จและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

#### **แนวทางในการประเมินความพึงพอใจ**

ความพึงพอใจเป็นคุณลักษณะทางจิตของบุคคลที่ไม่อาจวัดได้โดยตรง แนวทางในการประเมินความพึงพอใจจึงเป็นการวัดโดยอ้อม วิธีการประเมินความพึงพอใจในงานที่ใช้กันอย่าง

กว้างขวางใน ปัจจุบันนี้มีหลากหลายวิธีด้วยกัน จากการศึกษาวิธีการประเมินความพึงพอใจของ นักวิชาการหลายท่าน พบประเด็นของวิธีการวัดที่คล้ายกัน ดังนี้

ภนิตา ชัยปัญญา (2541, น.20-22) กล่าวว่าวิธีการประเมินความพึงพอใจนั้นสามารถ ทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถ กระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจเป็นคำถาม ความพึงพอใจด้านต่าง ๆ
2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีการประเมินความพึงพอใจทางตรงซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการ ที่ดีจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกต อย่างมีระเบียบแบบแผน

สุรพล พะยอมแย้ม (2541, น.22) กล่าวว่าวิธีการประเมินความพึงพอใจสามารถกระทำได้ หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความ คิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคา ถามอิสระคำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหาร และการควบคุมงานและเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีประเมินความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีการประเมินความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกต อย่างมีระเบียบแบบแผน ซึ่งนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องความพึงพอใจส่วนใหญ่จะใช้วิธีการประเมิน โดยใช้แบบสอบถามโดยนำรูปแบบของแบบสอบถามมาจากแบบสอบถามที่ผู้พัฒนา ขึ้นมาเพื่อ รวบรวมข้อมูลในการวัดความพึงพอใจที่ได้รับความนิยมและน่าเชื่อถือ

สตอมเบอร์จ (Stromberg, 1984, p.88-91) การประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการนั้น จะวัดในเรื่องใดนั้นย่อมแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ที่จะศึกษา แต่มีวิธีที่นิยมใช้กัน

1. การสัมภาษณ์ วิธีนี้ผู้ศึกษาจะมีแบบสัมภาษณ์ที่มีคำถามซึ่งได้รับการทดสอบ หาความ เทียงตรงและความเชื่อมั่นแล้วทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ข้อดีของวิธีนี้คือ ผู้สัมภาษณ์ อธิบายคำถามให้ผู้ตอบเข้าใจได้ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่อ่านเขียนหนังสือไม่ได้ แต่มีข้อเสียคือ การสัมภาษณ์ต้องใช้เวลามากและอาจมีข้อผิดพลาดในการสื่อความหมาย

2. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีการที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด มีลักษณะเป็นคำถามที่ได้ทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นแล้ว กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบหรือเติมคำ ข้อดีของวิธีนี้คือ ได้คำตอบที่มีความหมายแน่นอน มีความสะดวก รวดเร็วในการสำรวจ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ ข้อเสียคือ ผู้ตอบต้องสามารถอ่านออกเขียนได้และมีความสามารถในการคิดเป็น ความพึงพอใจเป็นสภาวะที่มีความต่อเนื่องไม่สามารถบอกจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุดของความพึงพอใจได้แบบสอบถามนิยมสร้างเป็นมาตรฐาน

ส่วนในการศึกษาเรื่องนี้ผู้วิจัยได้ใช้มาตรฐานการประเมินความพึงพอใจในส่วนขององค์ประกอบความรู้สึก โดยใช้มาตรการวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างข้อความเกี่ยวกับเป้าหมาย จำนวนข้อความมีเท่าใดก็ได้ นำข้อความนี้ให้ตัวแทนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่เราต้องการทราบความพึงพอใจของเขาและให้คะแนนข้อความหนึ่งตามค่ามาตรฐาน 5 ระดับ โดยมีหลักในการสร้างข้อความในมาตรของลิเคิร์ท ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายของความพึงพอใจ
2. รวบรวมและคัดเลือกข้อความที่เป็นบวกและเป็นลบของความพึงพอใจต่อเป้าหมายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ให้กลุ่มตัวอย่างตอบข้อความตรงตามความเห็นหรือความรู้สึกของตนว่าพึงพอใจมากที่สุด พึงพอใจมาก พึงพอใจปานกลาง พึงพอใจน้อย หรือพึงพอใจน้อยที่สุด
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างข้อความแต่ละข้อกับข้อความทั้งหมดและตัดข้อที่มีความสัมพันธ์ต่างออก ข้อที่มีความสัมพันธ์สูงแต่มีค่าเป็นลบให้สลับเครื่องหมายของคะแนนจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามและส่งให้กลุ่มตัวอย่างตอบ
5. คะแนนความพึงพอใจของผู้ตอบแต่ละคนมีค่าเท่ากับคะแนนรวมของข้อความทั้งหมดหรือคำนวณเป็นค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้งหมดก็จะทำให้ง่ายต่อการตีความยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า แนวทางในการประเมินความพึงพอใจเป็นการวัดความพึงพอใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความพึงพอใจในการเรียนสามารถดำเนินการวัดได้โดยการสำรวจ แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกตและตรวจสอบข้อมูลอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของกิจกรรม

## ผลการจัดการเรียนรู้

### คุณลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบที่ดีมีคุณภาพย่อมทำให้ผลการวัดที่ได้มีความถูกต้อง แต่ถ้าแบบทดสอบมีคุณภาพไม่ดีย่อมทำให้ผลการวัดมีความผิดพลาด ดังนั้นในการวัดผลการศึกษาคูณภาพของ

เครื่องมือ ย่อมเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาคุณลักษณะของแบบทดสอบ มีดังนี้

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545, น.62) ได้กล่าวไว้ว่าถึงลักษณะของแบบทดสอบที่ดีว่าควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีความชัดเจนทั้งคำสั่งและวิธีทำ
2. มีความหมายต่อผู้เรียนและตรงตามจุดมุ่งหมายของการฝึก
3. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของผู้เรียน
4. มีกิจกรรมหลายรูปแบบแต่ไม่ควรยาวเกินไป
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง
6. ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล
7. สามารถสร้างความสนใจของเด็กได้
8. สามารถประเมินและจำแนกความเจริญงอกงามของผู้เรียนได้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545, น.20) กล่าวว่า ลักษณะของแบบทดสอบทักษะกีฬาที่ดี ที่จะนำไปใช้ได้ต้องมีประสิทธิภาพ และเป็นที่ยอมรับนำมาใช้กันควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นเป็นฝึกที่มีคุณภาพ เช่น มีความตรง มีความเที่ยง มีความเป็นปรนัย
2. ควรเป็นแบบทดสอบที่วัดทักษะที่สำคัญ
3. ลักษณะในการฝึกของแบบทดสอบควรจะคล้ายคลึงกับการเล่นจริง
4. วิธีการฝึกของแบบทดสอบทักษะ ควรเป็นการฝึกที่ผู้รับการฝึกได้ลงมือทำแล้วไม่เกิดความเบื่อหน่าย

ความเบื่อหน่าย

5. การให้คะแนนของแบบทดสอบควรเป็นวิธีการที่เที่ยงตรงแม่นยำ
6. เป็นแบบทดสอบที่มีลักษณะกระตุ้นให้ผู้รับการฝึกอยากกระทำหรือมีความท้าทาย
7. เป็นแบบทดสอบที่ส่งเสริมในการเล่น หรือเน้นท่าทางที่ดีในการเล่น
8. มีความยากง่ายที่เหมาะสมกับกลุ่มที่จะนำไปใช้
9. วิธีดำเนินการฝึกไม่ยุ่งยากซับซ้อนจนเกินไป
10. เป็นแบบทดสอบที่ประหยัดงบประมาณ และเวลา

สง่า แดงวงษ์ (2552, น.24) กล่าวว่า แบบทดสอบที่ดีต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

1. แบบทดสอบที่ดีต้องมีความเที่ยงและมีความเป็นปรนัยในการให้คะแนน
2. คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบ ต้องสามารถนำไปแปลผลให้สัมพันธ์กับเกณฑ์

มาตรฐานได้

3. แบบทดสอบจะต้องสิ้นเปลืองน้อยและประหยัดเวลาในการฝึก

วุฒิพงษ์ สีหามาศย์ (2548) กล่าวว่า คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. ต้องมีความตรง (Validity) หมายถึง สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย
2. มีความเที่ยง (Reliability) หมายถึง แบบทดสอบที่มีความแน่นอนในการวัด โดยผู้รับการทดสอบหลาย ๆ ครั้งก็ได้ผลเหมือนกัน
3. มีความเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึง แบบทดสอบที่มีมาตรฐานในการวัดที่แน่นอนชัดเจนในการดำเนินการฝึกและการให้คะแนน

จากการศึกษาลักษณะของแบบทดสอบที่ดี ที่นักการศึกษาได้กล่าวไว้ข้างต้น สรุปได้ว่าแบบทดสอบที่ดีจะต้องมีความน่าสนใจ มีการลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายากให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีความตรง มีความเที่ยง มีความเป็นปรนัยในการให้คะแนน ลักษณะของแบบทดสอบควรคล้ายคลึงกับการเล่นจริง เน้นท่าทางที่ดี ที่ถูกต้อง

#### ประเภทของแบบทดสอบ

จากการศึกษาค้นคว้าในเรื่องของประเภทของแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษารูปแบบประเภทตามรายละเอียด ดังนี้

ทศนา แชมมณี (2551, น.28) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีหลายแบบแตกต่างกันไป จะใช้รูปแบบใดก็ควรพิจารณาถึงจุดประสงค์ในการวัดเป็นสำคัญ สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พอจำแนกได้ 2 แบบ ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ครูสร้างขึ้นเอง
2. แบบทดสอบมาตรฐาน

ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ครูสร้างขึ้นเอง เพื่อใช้วัดความรู้ความสามารถของนักเรียน พอจำแนกออกได้ ดังนี้

1. ชนิดที่ผู้สอบเป็นผู้ให้คำตอบ ได้แก่
  - 1.1 แบบทดสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง (Subjective Test or Essay Test)
    - 1.1.1 แบบจำกัดคำตอบ (Restricted – response Type)
    - 1.1.2 แบบไม่จำกัดคำตอบ (Unrestricted – response Type)
  - 1.2 แบบทดสอบแบบเติมคำหรือตอบสั้น (Completion or Short-Answer Test)
2. แบบทดสอบชนิดที่ให้ผู้สอบเลือกคำตอบ ได้แก่
  - 2.1 แบบทดสอบแบบถูกผิด (True – False Test)
  - 2.2 แบบทดสอบแบบจับคู่ (Matching Test)

### 2.3 แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test)

กระทรวงศึกษาธิการ (2551, น.62) แบบทดสอบที่ใช้ทางการศึกษามีแตกต่างกันหลายประเภท แล้วแต่ยึดหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนกต่างกัันดังนี้

#### 1. จำแนกตามกระบวนการในการสร้าง จำแนกได้ 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher Made Test) เป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเฉพาะคราวเพื่อใช้ทดสอบผลสัมฤทธิ์และความสามารถทางวิชาการของเด็ก

1.2 แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการ หรือวิธีการที่ซับซ้อนมากกว่าแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เมื่อสร้างขึ้นแล้วมีการนำไปทดลองสอบ วิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติหลายครั้ง เพื่อปรับปรุงให้มีคุณภาพดี และมีความเป็นมาตรฐาน

#### 2. จำแนกตามจุดมุ่งหมายในการใช้ประโยชน์ จำแนกได้ 2 ประเภทดังนี้

2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) หมายถึงแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความสามารถ ทักษะเกี่ยวกับวิชาการที่ได้เรียนรู้มาว่ารับรู้ไว้ได้มากน้อยเพียงไร

2.2 แบบทดสอบความถนัด (Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถที่เกิดจากการสะสมประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาในอดีต ส่วนมากใช้ในการทำนายสมรรถภาพของบุคคลว่าสามารถเรียนไปได้ไกลเพียงใด

#### 3. จำแนกตามรูปแบบคำถามและวิธีการตอบ จำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

3.1 แบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) แบบทดสอบประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้ตอบได้ตอบยาว ๆ แสดงความคิดเห็นเต็มที่ ผู้สอบมีความรู้ในเนื้อหานั้นมากน้อยเพียงไร ก็เขียนออกมาให้หมดภายในเวลาที่กำหนดให้

3.2 แบบทดสอบปรนัย (Objective Test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งให้ผู้สอบตอบสั้น ๆ ในแต่ละข้อวัดความสามารถเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว ได้แก่ แบบทดสอบแบบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

3.2.1 แบบถูกผิด (True - False)

3.2.2 แบบเติมคำ (Completion)

3.2.3 แบบจับคู่ (Matching)

3.2.4 แบบเลือกตอบ (Multiple Choices)

#### 4. จำแนกตามลักษณะการตอบ จำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

4.1 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test) ได้แก่ ข้อสอบภาคปฏิบัติทั้งหลาย เช่น วิชาพลศึกษา ให้แสดงท่าทางประกอบเพลง วิชาหัตถศึกษาให้ประดิษฐ์ของใช้ด้วยเศษวัสดุ ให้ทำอาหารในวิชาคหกรรมศาสตร์ เป็นต้น



4.2 แบบทดสอบเขียนตอบ (Paper- Pencil Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้การเขียนตอบทุกชนิด ได้แก่ แบบทดสอบปรนัยและอัตนัยที่ใช้กันอยู่ทั่วไปในโรงเรียน รวมทั้งการเขียนรายงาน ซึ่งต้องใช้กระดาษ ดินสอ หรือปากกาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสอบ

4.3 แบบทดสอบด้วยวาจา (Oral Test) เป็นแบบทดสอบที่ผู้สอบใช้การโต้ตอบด้วยวาจาแทนที่จะเป็นการเขียนตอบหรือปฏิบัติ เช่น การสอบสัมภาษณ์ การสอบท่องจำ เป็นต้น

#### 5. จำแนกตามเวลาที่กำหนดให้ตอบ จำแนกได้ 2 ประเภท ดังนี้

5.1 แบบทดสอบวัดความเร็ว (Speed Test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดทักษะความคล่องแคล่วในการคิด ความแม่นยำในการรู้เป็นสำคัญ แบบทดสอบประเภทนี้มักมีลักษณะค่อนข้างง่ายแต่มีจำนวนข้อมาก และให้เวลาทำน้อย ใครทำเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดถือว่ามีประสิทธิภาพสูงสุด

5.2 แบบทดสอบวัดความสามารถสูงสุด (Power Test) มีลักษณะค่อนข้างยากและให้เวลาทำมากเพียงพอในการตอบ เป็นการสอบวัดความสามารถในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยให้เวลาผู้สอบทำจนสุดความสามารถ หรือจนกระทั่งทุกคนทำเสร็จ เช่น การให้ค้นคว้ารายงานการทำวิทยานิพนธ์ หรือข้อสอบอัตนัยบางอย่างที่อนุโลมจัดอยู่ในประเภทนี้ได้

#### ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ

นักการศึกษาสาขาต่าง ๆ ได้ศึกษาและค้นคว้าทฤษฎีเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบสรุปได้ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2547, น.56-58) ได้กล่าวถึงการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. วิเคราะห์จุดประสงค์เนื้อหาวิชาและทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบขั้นแรกสุดต้องทำการวิเคราะห์หัววิชาหรือหัวข้อที่สร้างข้อสอบวัดผลนี้มีจุดประสงค์ของการสอนหรือจุดประสงค์การเรียนรู้อะไรบ้างทำการวิเคราะห์เนื้อหาวิชาว่ามีโครงสร้างอย่างไรจัดเขียนหัวข้อใหญ่หัวข้อย่อยทุกหัวข้อพิจารณาความเกี่ยวข้องความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาเหล่านั้นจากนั้นก็จัดทำตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือที่เรียกว่าตารางวิเคราะห์หลักสูตรตารางนี้มี 2 มิติคือด้านเนื้อหา กับ สมรรถภาพที่ต้องการวัดเขียนหัวข้อเนื้อหาที่เป็นหัวข้อเรื่องใหญ่ ๆ ตามหลักสูตรวิชานั้นลงไปในแต่ละแถวของตารางตามลำดับส่วนด้านบนจะเป็นสมรรถภาพซึ่งได้จากการวิเคราะห์จุดประสงค์และในการทำตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบนั้นขั้นแรกสุดพิจารณาว่าจะออกข้อสอบทั้งหมดกี่ข้อเขียนจำนวนข้อลงในช่องรวมช่องสุดท้ายจากนั้นพิจารณาว่าหัวข้อเรื่องใดสำคัญมากน้อยเขียนลำดับความสำคัญลงไปแล้วกำหนดจำนวนข้อสอบที่จะวัดในแต่ละหัวข้อตามอันดับความสำคัญจากนั้นกำหนดจำนวนข้อในแต่ละช่องจำนวนข้อสอบที่จะวัดในแต่ละช่องขึ้นอยู่กับว่าเรื่องนั้นต้องการให้เกิดสมรรถภาพในด้านใดมากน้อยกว่ากันการวิเคราะห์จุดประสงค์ในการสร้างข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แนวความคิดในการวัดที่นิยมกันได้แก่การเขียนข้อสอบวัดตามการจัดประเภทจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) ซึ่งจำแนกจุดประสงค์ทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยออกเป็น 6 ประเภทได้แก่วัดด้านความรู้ความจำ (Knowledge) วัดด้านความเข้าใจ (Comprehension) วัดด้านการนำไปใช้ (Application) วัดด้านการวิเคราะห์ (Analysis) วัดด้านสังเคราะห์ (Synthesis) และด้านประเมินค่า (Evaluation)

2. กำหนดแบบของข้อคำถามและศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบทำการพิจารณาและตัดสินใจว่าจะใช้ข้อคำถามรูปแบบใดศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบศึกษาวิธีการเขียนข้อสอบหลักการเขียนคำถามสมรรถภาพต่าง ๆ ศึกษาเทคโนโลยีในการเขียนข้อสอบเพื่อนำมาใช้เป็นหลักในการเขียนข้อสอบ

3. เขียนข้อสอบโดยใช้ตารางกำหนดลักษณะของข้อสอบที่จัดทำไว้ชั้นที่ 1 เป็นกรอบซึ่งจะทำให้สามารถออกข้อสอบวัดได้ครอบคลุมทุกหัวข้อเนื้อหาและทุกสมรรถภาพส่วนรูปแบบและเทคนิคในการเขียนข้อสอบยึดตามที่ศึกษาในชั้นที่ 2

4. ตรวจสอบข้อสอบนำข้อสอบที่ได้เขียนไว้ในชั้นที่ 3 มาพิจารณาทบทวนอีกครั้งหนึ่งโดยพิจารณาความถูกต้องตามตารางกำหนดลักษณะข้อสอบหรือไม่ภาษาที่ใช้เขียนมีความชัดเจนเข้าใจง่ายเหมาะสมดีแล้วหรือไม่ตัวถูกตัวลวงเหมาะสมกับเข้ากับหลักเกณฑ์หรือไม่หลังพิจารณาข้อบกพร่องแล้วนำเอาข้อวิจารณ์นั้นมาพิจารณาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

5. พินิจแบบทดสอบฉบับทดลองนำข้อสอบทั้งหมดมาพินิจเป็นแบบทดสอบโดยพินิจคำชี้แจงหรือคำอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบไว้ที่ปกของแบบทดสอบอย่างละเอียดและชัดเจนการจัดพินิจรูปแบบให้เหมาะสม

6. ทดลองใช้วิเคราะห์คุณภาพและปรับปรุงนำแบบทดสอบไปทดลองกับกลุ่มที่คล้ายกันกับกลุ่มตัวอย่างที่จะสอบจริงซึ่งได้เรียนในวิชาเนื้อหาที่จะสอบแล้วนำผลการสอบมาตรวจให้คะแนนทำการวิเคราะห์คุณภาพคัดเลือกเอาข้อที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการถ้าข้อที่เข้าเกณฑ์มีจำนวนมากว่าที่ต้องการก็ตัดข้อที่มีเนื้อหามากกว่าที่ต้องการซึ่งเป็นข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกต่ำสุดออกตามลำดับนำเอาผลการสอบที่คิดเฉพาะข้อสอบเข้าเกณฑ์เหล่านั้นมาคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น

7. พินิจแบบทดสอบฉบับจริงนำข้อสอบที่มีอำนาจจำแนกและระดับความยากเข้าเกณฑ์ตามจำนวนที่ต้องการในขั้นตอนที่ 6 มาพินิจเป็นแบบทดสอบฉบับที่จะใช้จริงซึ่งต้องมีคำชี้แจงวิธีทำด้วยและในการพินิจนอกจากใช้รูปแบบที่เหมาะสมแล้วควรคำนึงถึงความประณีตความถูกต้องซึ่งจะต้องตรวจทานให้ดี

จำลอง นำพา (2550, น.97) ได้กล่าวสรุปถึงการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ว่า

1. ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจข้อสอบแต่ละชนิดและทุกครั้งที่จะออกข้อสอบชนิดใดควรคำนึงถึงหลักการออกข้อสอบชนิดนั้น ๆ ด้วย

2. ข้อสอบชนิดใดก็ตามหากมีคุณสมบัติเป็นไปตามคุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดีหลายประการก็เป็นข้อสอบที่ดีมากเท่านั้น

3. ปัจจุบันนักเรียนมีจำนวนมากการพิมพ์และการตรวจข้อสอบสามารถใช้เครื่องจักรกลแทนการตรวจด้วยคนจึงควรใช้ข้อสอบแบบเลือกตอบ

4. โดยทั่วไปในการสอบแต่ละครั้งน่าจะใช้ข้อสอบเพียง 2 ชนิดก็มีประสิทธิภาพเพียงพอแล้วได้แก่ข้อสอบอัตนัยหรือความเรียงกับข้อสอบแบบเลือกตอบส่วนข้อสอบชนิดอื่น ๆ น่าจะใช้เป็นเพียงแบบฝึกหัดหรืออาจจะใช้งานทดสอบย่อยเพื่อย้ายจุดสนใจให้นักเรียนสนใจในวิชาที่กำลังสอนและสามารถพัฒนาให้เป็นข้อสอบ 2 ชนิดนี้กล่าวคือ

4.1 ถ้าเป็นข้อสอบแบบกาถูก - กาผิดควรพัฒนาให้เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ

4.2 ถ้าเป็นข้อสอบแบบจับคู่ควรพัฒนาให้เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดตัวเลือกคงที่

4.3 ถ้าเป็นข้อสอบเติมคำหรือตอบสั้น ๆ ควรพัฒนาให้เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ (ถ้าให้ตอบสั้น ๆ) หรือแบบอัตนัย (ถ้าให้ตอบยาว ๆ)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แบบทดสอบเป็นเครื่องมือวัดผลที่สำคัญ เพราะเป็นสิ่งที่ให้ข้อเสนอแนะแก่ครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาว่าการสอนบรรลุเป้าหมายของการจัดการศึกษามากน้อยเพียงใด และสะท้อนถึงการจัดการเรียนการสอนว่ามีคุณภาพ ประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด และต้องปรับปรุงแก้ไข หรือไม่อย่างไร เพราะฉะนั้นแบบทดสอบที่ใช้จะต้องมีคุณภาพในทุก ๆ ด้าน จึงจะสามารถใช้ผลการสอบเพื่อการตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

### การวัดผลการจัดการเรียนรู้

1. จุดมุ่งหมายของการวัดผลการจัดการเรียนรู้ การวัดผลการจัดการเรียนรู้ เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจ ความสามารถ ทักษะทางวิชาการ รวมไปถึงสมรรถภาพทางสมอง และมวลประสบการณ์ทั้งปวง ที่เด็กได้รับจากการเรียนการสอน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นได้ด้วยคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้ โดยที่ สมร วงษ์สันต์ (2546, น.35-36) กล่าวว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัด 2 องค์ประกอบ ตามจุดมุ่งหมายและลักษณะของวิชาที่เรียน คือ

1.1 การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถทางการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ให้เห็นเป็นผลงานปรากฏออกมา ที่สังเกตและวัดได้ เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องวัดโดยใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” ซึ่งการประเมินผลจะพิจารณาที่วิธีปฏิบัติและผลงานที่ปฏิบัติ

1.2 การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความรู้ความสามารถ เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา รวมทั้งพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน มีวิธีการสอบวัด ได้ 2 ลักษณะ คือ

1.2.1 การสอบแบบปากเปล่า การสอบแบบนี้มักจะกระทำเป็นรายบุคคล ซึ่งเป็น การสอบที่ต้องการดูผลอย่างยิ่ง เช่นการสอบอ่านหนังสือ การสอบสัมภาษณ์ ซึ่งต้องการดูการใช้ ถ้อยคำในการตอบคำถาม รวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและบุคลิกภาพต่าง ๆ เช่น การสอบปริญญา นิพนธ์ ซึ่งต้องการวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องทำ ตลอดจนแง่มุมต่าง ๆ การสอบปากเปล่าสามารถ สอบวัดได้ละเอียดลึกซึ้ง และคำถามก็สามารถเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมได้ตามที่ต้องการ

1.2.2 การสอบแบบใช้เขียนตอบ เป็นการสอบวัดที่ให้ผู้สอบเขียนเป็นตัวหนังสือ ตอบ ซึ่งมีรูปแบบการตอบอยู่ 2 แบบ คือ

1.2.2.1 แบบไม่จำกัดคำตอบ ซึ่งได้จากการสอบวัดที่ใช้ข้อสอบแบบอัตนัย หรือความเรียง

1.2.2.2 แบบจำกัดคำตอบ ซึ่งเป็นการสอบที่กำหนดขอบเขตของคำถามที่ จะให้ตอบ หรือกำหนดคำตอบมาให้เลือก ซึ่งมีรูปแบบของคำตอบอยู่ 4 รูปแบบ คือ แบบเลือกทาง ใดทางหนึ่ง แบบจับคู่ แบบเติมคำ แบบเลือกตอบ

2. ประเภทของการทดสอบผลการจัดการเรียนรู้ การทดสอบผลการจัดการเรียนรู้ทางการ เรียนสามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ คือ (สมร วงษ์สันต์, 2546, น.36-37)

2.1 การทดสอบแบบอิงกลุ่มหรือการวัดผลแบบอิงกลุ่ม เป็นการทดสอบหรือการสอบ วัดที่เกิดจากแนวความเชื่อในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ว่าความสามารถถ้อย และส่วนใหญ่ จะมีความสามารถปานกลาง การกระจายของความสามารถของบุคคลถ้านำมาเขียนกราฟจะมี ลักษณะคล้าย ๆ โค้งรูประฆัง หรือเรียกว่าโค้งปกติ ดังนั้นการทดสอบแบบนี้จึงยึดคนส่วนใหญ่เป็น หลักในการเปรียบเทียบ โดยพิจารณาคะแนนผลทดสอบของบุคคลเทียบกับคนอื่น ๆ ในกลุ่มคะแนน จะมีความหมายก็ต่อเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนของบุคคลอื่น ที่สอบด้วยข้อสอบฉบับเดียวกัน จุดมุ่งหมายของการทดสอบแบบนี้ก็เพื่อจะกระจายบุคคลทั้งสองกลุ่มไปตามความสามารถของแต่ละ บุคคล นั่นก็คือคนที่มีความสามารถสูงจะได้คะแนนสูงคนที่มีความสามารถต่ำกว่าก็จะได้คะแนน ลดหลั่นลงมาจนถึงคะแนนต่ำสุด

2.2 การทดสอบแบบอิงเกณฑ์หรือการวัดผลแบบอิงเกณฑ์ ยึดความเชื่อในเรื่องการ เรียนเพื่อรอบรู้ กล่าวคือยึดหลักการว่าในการเรียนการสอนนั้น จะต้องมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทั้งหมด หรือเกือบทั้งหมดประสบความสำเร็จในการเรียนแม้ว่าผู้เรียนจะมีลักษณะแตกต่างกันก็ตามแต่ทุกคน ได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาไปถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาแตกต่างกันก็ตามแต่ ทุกคนได้รับการส่งเสริมให้พัฒนาไปถึงขีดความสามารถสูงสุดของตน โดยอาจใช้เวลาแตกต่างกัน ในแต่ละบุคคล ดังนั้นการทดสอบแบบอิงเกณฑ์จึงมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้นแล้วนำผลการสอบวัดของ แต่ละบุคคลเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ไม่ได้มีการนำผลไปเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ในกลุ่มความสำคัญ ของการทดสอบแบบนี้อยู่ที่การกำหนดเกณฑ์เป็นสำคัญ เกณฑ์หมายถึงกลุ่มของพฤติกรรมได้กำหนด

ไว้ในแต่ละรายวิชา จึงเป็นการตรวจสอบดูว่าใครเรียนได้ถึงเกณฑ์ และใครยังไม่ถึงเกณฑ์ ควรได้รับการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

### ประโยชน์ของการวัดผลการจัดการเรียนรู้

การวัดผลการจัดการเรียนรู้ สามารถนำผลที่ประเมินแล้วไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอน สมร วงษ์สันต์ (2546, น.37-38) กล่าวถึงประโยชน์ที่มีต่อผู้เรียนและผู้สอนไว้ดังนี้

ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. เพื่อพัฒนาการเรียนของผู้เรียน
2. เพื่อเป็นสิ่งเร้าทางการเรียน
3. ทำให้ทราบระดับความสามารถทางการเรียน
4. ทำให้ทราบความองงามของการเรียน

ประโยชน์ต่อผู้สอน

1. ช่วยให้รู้พฤติกรรมพื้นฐานของผู้เรียน
2. ทำให้ทราบความก้าวหน้าในการสอน
3. ทำให้ทราบความเด่น-ด้อยของผู้เรียน
4. ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องในการเรียนให้ตรงจุด
5. ช่วยในการจัดเลือกวิธีสอนและกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม
6. ช่วยในการจัดกลุ่มผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม
7. ช่วยในการรายงานผลการเรียนแก่ผู้ปกครอง

4. คุณลักษณะของแบบทดสอบที่ดี การที่จะสร้างแบบทดสอบให้มีคุณภาพ ผู้สร้าง

จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของเครื่องมือวัดผลที่ดี ดังที่ สมร วงษ์สันต์ (2546, น.37-38) ได้กล่าวไว้ดังนี้

4.1 มีความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง คุณลักษณะของข้อสอบที่สามารถวัดได้ตรงจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ความเที่ยงตรงนี้จำแนกออกเป็นหลายชนิด คือ

4.1.1 ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content Validity) คือข้อสอบที่มีคำถามสอดคล้องตรงตามเนื้อหาในหลักสูตร

4.1.2 เที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) คือลักษณะของข้อสอบที่วัดสมรรถภาพสมองด้านต่าง ๆ ตรงตามที่ได้กำหนดไว้ในหลักสูตร

4.1.3 ความเที่ยงตรงตามสภาพ (Concurrent Validity) หมายถึง ลักษณะของข้อสอบที่วัดได้ตรงตามสภาพความเป็นจริงของเด็กในขณะนั้น

- 4.1.4 ความเที่ยงตรงตามเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity) หมายถึง ข้อสอบที่วัดแล้วทำนายได้ว่า เด็กคนใดจะเรียนวิชาอะไร ได้ดีเพียงไรในอนาคต
- 4.2 มีความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง แบบทดสอบที่สามารถวัดได้แน่นอน ไม่เปลี่ยนแปลง การวัดครั้งแรกเป็นอย่างไรเมื่อวัดซ้ำอีกผลการวัดก็ยังคงเหมือนเดิม
- 4.3 มีอำนาจจำแนก (Discrimination) คือ สามารถจำแนกเด็กเก่ง-อ่อนได้เมื่อทดสอบแล้วบอกได้ว่าใครเก่งใครอ่อนอย่างไร คือเมื่อทดสอบแล้วปรากฏว่า เด็กเก่งมักทำถูกและเด็กอ่อนมักทำผิด สามารถแยกเด็กได้ตรงสภาพความเป็นจริง
- 4.4 ความเป็นปรนัย (Objectivity) ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัยมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ
- 4.4.1 มีความชัดเจนในความหมายของคำถาม ทุกคนอ่านแล้วเข้าใจตรงกันว่าถามอะไร
- 4.4.2 มีความคงที่ในการตรวจให้คะแนน คือให้ใครตรวจได้คะแนนเหมือนกัน
- 4.4.3 มีความแจ่มชัดในการแปลความหมายคะแนน คือต้องแปลคะแนนที่ได้เป็นอย่างเดียวกัน เพื่อประโยชน์ในการเปรียบเทียบ
- 4.5 มีประสิทธิภาพ (Efficiency) คือ มีคุณสมบัติที่แสดงถึงการประหยัด เช่น ลงทุนน้อย มีราคาถูก ง่ายในการดำเนินการสอบ พิมพ์ชัดเจน อ่านง่าย และให้ผลในการวัดที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้
- 4.6 มีความยุติธรรม (Fair) หมายถึง ข้อคำถามของข้อสอบต้องไม่มีช่องทางแนะให้เด็กฉลาดได้ใช้ไหวพริบในการเดาได้ถูก หรือไม่เปิดโอกาสให้เด็กเกียจคร้านตอบได้คือ ต้องเป็นข้อสอบที่ไม่ลำเอียงต่อกลุ่มหนึ่งกลุ่มใด โดยเฉพาะ
- 4.7 ต้องเฉพาะเจาะจง (Definite) คำถามต้องมีความชัดเจนไม่คลุมเครือ ไม่ถามหลายแง่หลายมุม
- 4.8 มีความยากง่ายพอเหมาะ (Difficulty) คือ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป ถ้ามีข้อยากก็ควรมีข้อง่ายเป็นการทดแทน โดยยึดหลักว่าเมื่อดูรวม ๆ หรือโดยเฉลี่ยแล้วมีความยากปานกลาง
- 4.9 มีการกระตุ้นยูแห่ (Exemplary) โดยจัดข้อสอบง่าย ๆ ไว้ในตอนแรกแล้วจึงถามให้ยากขึ้นตามลำดับ เป็นการเร้าให้เด็กเกิดความพยายามที่จะทำข้อสอบให้ได้ทั้งหมด
5. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้ ในการปฏิบัติงานใดก็ตาม หากผู้ปฏิบัติทราบกระบวนการทำงานว่ามีขั้นตอนอย่างไร และปฏิบัติไปตามขั้นตอนเหล่านั้นจะทำให้งานสามารถดำเนินไปตามเป้าหมายได้ ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หากผู้สร้างทราบขั้นตอนในการสร้างและปฏิบัติตามขั้นตอน จะทำให้สร้างข้อสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพสมร วงษ์สันต์ (2546, น.39-40) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างข้อสอบ 5 ขั้นตอน คือ

## 5.1 ชั้นวางแผน สิ่งที่ควรปฏิบัติในการวางแผนสร้างข้อสอบคือ

5.1.1 กำหนดจุดมุ่งหมาย ในการสร้างข้อสอบทุกครั้งต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนและแน่นอนว่าเพื่อวัตถุประสงค์ใด

5.1.2 กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด ในขั้นนี้หากกำหนดขอบข่ายของเนื้อหาและพฤติกรรมที่จะออกข้อสอบได้เหมาะสม ก็จะช่วยให้ข้อสอบมีความเที่ยงตรง

5.1.3 กำหนดชนิดและรูปแบบของข้อสอบ การสอบวัดต้องเลือกใช้ชนิดและรูปแบบของข้อสอบให้เหมาะสม

5.1.4 กำหนดส่วนประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นในการออกข้อสอบและในการเลือกข้อสอบ คือ การกำหนดเวลาในการสร้างข้อสอบ บุคลากรในการสร้างข้อสอบ จำนวนของข้อสอบ เวลาในการทดสอบ วิธีการตรวจ และให้คะแนน เป็นต้น

5.2 ชั้นเตรียมงาน เป็นการเตรียมที่เอื้ออำนวยต่อการสร้างข้อสอบ ได้แก่ หลักสูตร หนังสือแบบเรียน ทำการวิเคราะห์หลักสูตร อุปกรณ์ในการพิมพ์ การอัดสำเนา ฯลฯ

5.3 ชั้นลงมือปฏิบัติ เป็นชั้นลงมือเขียนข้อสอบ ในกรณีการสร้างข้อสอบนั้นทำในรูปคณะกรรมการ คณะกรรมการแบ่งงานกันเขียนข้อสอบ แล้วนัดหมายเวลาหรือมาประชุมวิจารณ์ข้อสอบที่สร้างขึ้น

5.4 ชั้นประเมินหรือตรวจสอบคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปปรับปรุงข้อสอบมีขั้นตอน ดังนี้

ชั้นประเมินเบื้องต้น คือการวิจารณ์ข้อสอบ โดยพิจารณาประเด็นต่อไปนี้

5.4.1 ข้อคำถามวัดในสิ่งที่ต้องการวัดหรือไม่

5.4.2 ข้อคำถามชัดเจนเข้าใจตรงกันหรือไม่

5.4.3 ข้อคำถามมีคำตอบที่แน่นอนเพียงคำตอบเดียวหรือไม่

5.4.4 ข้อคำถามใช้ภาษารัดกุม เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียนหรือไม่

5.4.5 ในกรณีเป็นข้อสอบเลือกตอบ พิจารณาว่าตัวเลือกเหมาะสมหรือไม่

การเรียงข้อคำถามถูกต้องตามหลักหรือไม่ เช่น เรียงตามลำดับเนื้อหา เรียงจากง่ายไปยากและการเรียงตัวเลือกในแต่ละข้อเหมาะสมสวยงามหรือไม่

5.5 ชั้นตรวจสอบคุณภาพหลังการทดสอบ ข้อสอบที่ผ่านการทดสอบแล้วนำมาตรวจให้คะแนนและตรวจสอบคุณภาพอีก โดยพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้ คือ

5.5.1 ความยากง่ายของข้อสอบ

5.5.2 อำนาจจำแนกของข้อสอบ

5.5.3 หาค่าสถิติพื้นฐานของข้อสอบ ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและความแปรปรวน

สรุปการวัดผลการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่สำคัญในการเรียนการสอน เพื่อทดสอบนักเรียนว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐานของข้อสอบที่กำหนดหรือไม่ ข้อสอบที่มีประสิทธิภาพจึงจำเป็นต้องผ่านการวิเคราะห์ทางสถิติ จากผู้ศึกษามาอย่างถูกต้องจึงทำให้การวัดผลและประเมินผลได้ผลการจัดการเรียนรู้ที่แน่นอน และเกิดประโยชน์ตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน

### ลักษณะของการประเมินผลที่ดี

ข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลที่ดีจะทำให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถตัดสินใจเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงการดำเนินการเพื่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ครูผู้สอนจะต้องกำหนดวิธีวัดและประเมินที่เชื่อถือได้ช่วยให้รู้จริงถึงความสามารถของผู้เรียนและยังทำนายต่อไปได้ว่าผู้เรียนควรจะได้รับ การเรียนรู้แบบใดที่จะทำให้เรียนรู้ได้ดีขึ้น ข้อสอบข้อเขียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการประเมินความสามารถของผู้เรียนการวัดและประเมินภาคปฏิบัติและการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน มีผลต่อการตัดสินใจความสามารถของผู้เรียน นอกจากนั้นลักษณะอื่น ๆ ที่แสดงถึงการวัดและประเมินผลที่ดีต้องประกอบด้วย

1. สารของการวัดและการประเมินผลที่ครอบคลุมเนื้อหา
2. การประเมินที่มีทิศทางชัดเจนไม่ใช่ข้อสอบหรือวิธีวัดที่คลุมเครือ
3. การทดสอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและพฤติกรรมหรือผลการปฏิบัติงาน
4. วิธีการประเมินที่หลากหลายตามสภาพจริงที่เกิดขึ้นในการเรียนรู้
5. ความคาดหวังที่กำหนดไว้สอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้
6. เวลาที่ใช้ในการวัดและประเมินผลเหมาะสมกับเป้าหมายของการประเมิน

### เกณฑ์ที่ใช้สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้

ผู้สอนหรือผู้ประเมินจำเป็นต้องมีเกณฑ์ที่ต้องคำนึงถึงลักษณะที่ดีในองค์ประกอบทั้ง 7 ด้านดังต่อไปนี้

1. ความยุติธรรม ต้องสามารถนำไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนจากทุกวัฒนธรรมและภูมิหลังที่แตกต่างกัน
2. ผลที่เกิดขึ้นต้องทำให้ผู้เรียนรู้ว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามที่กำหนดหรือคาดหวังไว้ได้ และการปรับปรุงที่ ต้องมี
3. ความเชื่อมโยง ต้องทำให้ผู้เรียนและผู้สอนทราบว่าต้องศึกษาอะไรอย่างไรในเรื่องต่อไปรวมทั้งได้เห็นว่าผู้เรียนจะนำความรู้ไปใช้ได้อย่างไร
4. ความซับซ้อน ต้องแสดงผลของความสามารถของผู้เรียนแต่ละระดับอย่างชัดเจน
5. ความครอบคลุมและคุณภาพ ต้องแสดงผลของความสามารถที่เรียนรู้ได้อย่างครอบคลุมตามที่กำหนดไว้ และชี้ให้เห็นคุณภาพของการเรียนรู้
6. ความหมาย มีความหมายต่อผู้เรียนและแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนำไปใช้ได้



7. ค่าใช้จ่ายและประสิทธิภาพ มีค่าใช้จ่ายที่ลงทุนไปกับการประเมินที่ต้องแสดงความคุ้มค่า และประสิทธิภาพของวิธีการที่ใช้

เนื่องจากการวัดประเมินผลที่ผ่านมาขึ้นอยู่กับการใช้ข้อทดสอบแบบเลือกตอบเป็นส่วนใหญ่ แม้ว่าการปฏิรูปการเรียนรู้และกระบวนการสอนแบบใหม่ทำให้ผู้สอนเข้าใจว่าต้องมีการใช้วิธีวัดและประเมินที่หลากหลายเพื่อประเมินความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน แต่ความเคยชินและความสะดวกประกอบกับข้อจำกัดในความสามารถที่จะคิดและสร้างแบบวัดชนิดอื่น ๆ ทำให้ข้อสอบแบบเลือกตอบยังมีใช้กันอยู่ตลอดมาและเป็นจำนวนมาก ผู้สอนจะเป็นผู้ที่ทราบดีที่สุดว่าจะใช้วิธีการวัดประเมินอย่างไรให้เหมาะสมที่สุด

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการประเมินการสอนของผู้สอนดำเนินการไปด้วยกันอย่างเป็นระบบจะช่วยให้ผู้สอนได้รับทราบข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนตั้งแต่เบื้องต้นว่าจะดำเนินการสอนอย่างไรให้เหมาะสม นอกจากนี้ผู้สอนยังต้องประเมินเพื่อกำกับกำกับการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตลอดเวลา ผลการประเมินจะช่วยให้ทั้งสองฝ่าย คือ ผู้เรียนและผู้สอนปรับเปลี่ยนเชื่อมโยงและจัดการให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องประเมินตนเองทั้งสองฝ่าย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ว่าการดำเนินการที่มีอยู่ได้ผลอย่างไร จะแก้ไขได้อย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนการคิดอย่างรอบคอบมีเหตุผล คิดวิพากษ์วิจารณ์คิดสร้างสรรค์ และเกิดการเรียนรู้

แองเจโลและครอส (Angelo & Cross, 1993) ได้นำเสนอรูปแบบการประเมินที่มีแนวทางประกอบด้วยข้อตกลงเบื้องต้น 7 ข้อ ผู้สอนอาจนำไปใช้ในการวัดและประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกๆระดับของการศึกษาได้โดยทั้งนี้ต้องมีความเชื่อและความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติดังนี้

1. วิธีสอนที่เหมาะสมที่สุดคือการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพราะคุณภาพของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการสอน
2. ผู้สอนที่จะพัฒนาคุณภาพของการเรียนรู้ต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้เฉพาะเจาะจงชัดเจนและเป็นที่ยอมรับของผู้เรียนมากที่สุด
3. ผู้สอนต้องให้โอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมกำหนดเป้าหมายและได้รับข้อมูลจากการเรียนของตนเอง
4. วิธีประเมินผลที่จะช่วยทำให้การมีคุณภาพคือวิธีที่ผู้สอนเป็นผู้ออกแบบวางแผนและดำเนินการร่วมกับผู้เรียนโดยอาศัยข้อมูลจากผู้เรียน เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้
5. วิธีการแสวงหาความรู้อย่างเป็นระบบสำหรับผู้เรียนจะทำให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างท้าทายช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาการเรียนรู้

6. การประเมินผลเป็นเรื่องที่ไม่ยากเกินไปสำหรับผู้สอนที่จะดำเนินการได้ด้วยตนเอง ถ้าหากผู้สอนตั้งใจและอุทิศตนให้กับการศึกษา เพื่อความรู้ความเข้าใจมีการฝึกฝนสำหรับการนำไปใช้ จะทำให้ประเมินการสอนและการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอและเป็นระบบได้

7. ผู้สอนสามารถดำเนินการประเมินโดยการทำงานร่วมกับผู้สอนคนอื่น ๆ และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัวตลอดเวลาโดยผู้สอนใช้ความพยายามที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างจริงจัง

แม้ว่าแองเจโลและครอส จะแสดงแนวทางที่บอกว่าผู้สอนจะประเมินการเรียนรู้ โดยไม่ต้องมีการฝึกฝนพิเศษแต่การประเมินผลต้องมีหลักการที่ผู้สอนต้องเรียนรู้ในที่นี้ผู้เขียน จึงขอแสดงและนำเสนอแนวทางที่เป็นหลักการของการประเมินมาแสดงไว้อีก 7 ข้อดังที่สติกกิน (Stiggins, 1997) ได้นำเสนอไว้ซึ่งอาจนำไปใช้ในเรื่องการประเมินในทุกระดับการศึกษาดังนี้

1. การประเมินที่เหมาะสมต้องเกิดจากความเข้าใจที่ชัดเจนและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ
2. การประเมินการเรียนการสอนในชั้นเรียนเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำไปสู่การ ตัดสินคุณภาพของการสอน
3. ผู้เรียนเป็นคนที่มีส่วนในการประเมินและนำผลการประเมินไปใช้ได้
4. การตั้งเป้าหมายเป็นสิ่งสำคัญของการประเมิน ดังนั้นเป้าหมายต้องชัดเจน
5. การประเมินที่ดีต้องมีคุณภาพสูงมีหลักการและความเที่ยงตรงที่เชื่อถือได้
6. การประเมินเป็นสิ่งที่แต่ละคนต้องมีความเข้าใจและนำไปใช้เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้และการเรียนการสอน

7. การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนที่ขาดไม่ได้ ข้อเสนอแนะข้างต้นอาจนำไปใช้เป็น หลักการในการประเมินได้แต่ผู้สอนและนักการศึกษาควรจะต้องมีวิธีการที่ชัดเจน และใช้จริงได้ ดังนั้นจึงขอเพิ่มเติมหลักการของการประเมินการเรียนรู้ในตอนต่อไป เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินทั้งนี้ผู้สอนจะต้องพิจารณานำไปใช้ได้เหมาะสมกับบริบทของตนเอง

#### **หลักการของการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง**

การประเมินที่ดีต้องมีการวางแผน เตรียมการพร้อมกันกับการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ของการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมสำหรับผู้เรียน สภาพแวดล้อมและ/หรือบริบทในการเรียนรู้ด้วยนอกจากนั้นการประเมินที่ดีจะต้องใช้เครื่องมือวัดที่เหมาะสมและหลากหลาย เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่ถูกต้องครอบคลุมและเป็นไปตามสภาพที่เกิดขึ้นจริง การประเมินผู้เรียนถือเป็นงานชิ้นสำคัญของความพยายามที่จะปรับปรุงการศึกษาในหลาย ๆ ด้านการเปลี่ยนแปลงในด้านการประเมินจะช่วยให้ผู้สอนเกิดการเปลี่ยนแปลง และปรับปรุงวิธีการสอนการปฏิรูปด้านการประเมินเป็นวิถีทางในการกำหนดเป้าหมายที่เหมาะสมมากขึ้นสำหรับผู้เรียน มุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากร กระตุ้นให้เกิดการปฏิรูป หลักสูตรปรับปรุงการเรียนการสอนและ

สื่อ การเรียนการสอนกับองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นผู้ที่มีเพียงทักษะพื้นฐานและ ความสามารถขั้นต่ำในการวัดและประเมินผลจึงไม่เพียงพออีกต่อไปที่จะจัดการเรียนการสอน ได้ตามเป้าหมายอย่างมีคุณภาพผู้สอนต้องมองเห็นความสัมพันธ์อย่างมากระหว่างทักษะที่ผู้เรียน เรียนรู้ในสถานศึกษาและทักษะที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้เมื่อสำเร็จการศึกษาไปแล้ว โดยสร้างความ คาดหวังให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความสามารถที่จะใช้ในชีวิตจริงที่เรียกว่าสถานการณ์จริง ให้ผู้สำเร็จ การศึกษาสามารถแสดงออกถึงความสามารถของตนเอง การประเมินแนวใหม่มุ่งประเมินผลการ ปฏิบัติของผู้เรียน มากกว่าการใช้แบบทดสอบมาตรฐานเพียงอย่างเดียว นอกจากนั้นคุณธรรม จริยธรรมเป็นประเด็นหนึ่งที่จะต้องเสริมสร้างให้กับผู้เรียนโดยมีการประเมินไปพร้อมกันเป้าหมาย ของการประเมินจึงควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

#### เป้าหมายของการประเมิน

1. การประเมินจะต้องสอดคล้องกับเป้าหมายของการสอนและสะท้อนให้เห็นผลของ การสอนที่ดี
  2. การเลือกเครื่องมือสำหรับการประเมินจะขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่จะนำมาประเมินและ การใช้ผลจากการประเมิน
  3. การเปลี่ยนแปลงในการสอนและการเรียนรู้ที่อ้างอิงการวิจัยจะสะท้อนให้เห็นผลของ การประเมินที่ช่วยให้ทราบผลการเรียนรู้ที่แท้จริงของผู้เรียน
- ดังนั้นจึงต้องมีการประเมินทุกระยะในแต่ละขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เป็นไปตาม เป้าหมาย

การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning) การที่จะเข้าใจในเรื่องการประเมิน การเรียนรู้ได้นั้นผู้ประเมินต้องมีความเข้าใจ ในวิธีการเรียนรู้ของผู้ถูกประเมินก่อน ตามแนวคิด ของการสร้างสรรคความรู้นิยมซึ่งเป็นแนวคิดที่ก่อให้เกิดการจัดสภาพการเรียน การสอนเพื่อการ เรียนรู้ตามสภาพจริงลักษณะสำคัญ ของการสร้างสรรคความรู้นิยมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่นำมาใช้ ในการประเมิน

#### การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning)

การที่จะเข้าใจในเรื่องการประเมินการเรียนรู้ได้นั้น ผู้ประเมินต้องมีความเข้าใจในวิธีการ เรียนรู้ของผู้ถูกประเมินก่อนตามแนวคิดของการสร้างสรรคความรู้นิยมซึ่งเป็นแนวคิดที่ก่อให้เกิด การจัดสภาพการเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้ตามสภาพจริงลักษณะสำคัญของการสร้างสรรคความรู้นิยมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่นำมาใช้ในการประเมินมีดังนี้ การสร้างสรรคความรู้นิยมเป็นการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ของตนเองใน การสร้างความเข้าใจที่มีความหมายต่อตนเองมากกว่าการทำ ความเข้าใจโดยผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ที่สำเร็จรูปแล้ว

นอกจากนี้ แกสเซอร์เฟล (อ้างถึงใน Steffe & Gale, 1995, pp.3-16) ได้นำเสนอหลักการ และแนวคิดที่สำคัญของการประเมินการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนต้องเรียนรู้โดยการรับรู้และทำความเข้าใจกับความรู้ที่ตนเองไม่ใช่รับจากการบอกของครูเท่านั้น
2. โครงสร้างของความรู้และการได้มาซึ่งความรู้เป็นสิ่งสำคัญ
3. ความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ ที่เรียนรู้อาจมีความสัมพันธ์กับบริบทของชีวิตจริงไม่แยกโดดเดี่ยวจากกัน
4. ความรู้ปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทที่ผู้เรียนสร้างขึ้นและพิสูจน์ว่าเป็นจริง
5. ความรู้เกิดจากการปฏิบัติโดยใช้ทั้งความคิดและการกระทำ
6. การเรียนรู้มีโมดัลแบบแผนและวิธีที่เป็นระบบ
7. การเรียนรู้ไม่ใช่การมีปฏิริยาตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมหรือปรากฏการณ์เท่านั้น
8. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ใช้ การปรับตัวการสร้างโมดัลการสะท้อนผลการปฏิบัติ หรือการย้อนคิดเชิงประเมิน และการคิดเชิงนามธรรม
9. แรงจูงใจไม่ได้เกิดจากการเสริมแรงเท่านั้น แต่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ตรงในการใช้ความคิดและการกระทำเพื่อแก้ปัญหา และมีความสุขในการมองเห็นปัญหาหาทางแก้ปัญหาได้
10. ผู้สอนจะต้องรับฟังผู้เรียนเพื่อแปลความหมายในสิ่งที่ผู้เรียนกระทำและ กล่าวถึงในการแก้ปัญหาเพื่อที่จะสร้างรูปแบบ ของการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ลักษณะดังกล่าวทำให้การจัดการ เรียนการสอนเปลี่ยนไปเป็นการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเพราะผู้เรียนจะต้องสร้างสรรค์ความรู้โดยมีประสบการณ์ตรง ทั้งด้านกายภาพ และด้านความคิดเพื่อให้ได้ความรู้ตามกระบวนการที่เรียกว่า “การสร้างสรรค้ความรู้ของตัวเอง”

#### **การประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง**

การประเมินตามสภาพจริงเป็นวิธีการ ประเมินที่แตกต่างไปจากการประเมินแบบเดิม โดยที่ในการสอนจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไม่ใช่ บอกข้อมูลให้ผู้เรียนจดจำได้เท่านั้น ดังนั้นการ ประเมินจะเน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณตามที่เคย ปฏิบัติแบบเดิม เกณฑ์ในการตัดสินการประเมิน ตามสภาพจริงมีดังนี้

1. กิจกรรมหรือ งานที่ใช้ในการ ประเมินต้องเป็นไปตามสภาพจริง
2. ผู้ถูกประเมินต้องใช้การตัดสินใจ และความคิดริเริ่ม
3. มีสถานการณ์ที่ให้ผู้ถูกประเมิน ลงมือกระทำ
4. ยกตัวอย่างหรือมีสถานการณ์ จำลองที่จะทดสอบจากสภาพจริง
5. ประเมินความสามารถของผู้เรียน ในการใช้ความรู้ และทักษะที่จะจัดการกับงาน

ที่ซับซ้อนอย่างได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ

6. เปิดโอกาสอย่างเหมาะสมให้กับผู้ ที่จะฝึกซ้อม ฝึกหัด ปฏิบัติ แสวงหาความรู้ จากแหล่งต่าง ๆ และได้รับข้อมูลย้อนกลับ เพื่อกลั่นกรองผลงานให้ดีขึ้น ลักษณะทั้ง 6 ประการ เป็นแนวทางที่ ผู้สอนควรยึดเป็นหลักในการประเมินตาม สภาพจริงโดยจะต้องใช้ทุกลักษณะ รวมกันในการวางแผนการประเมิน

#### **ลักษณะของผู้สอนที่ใช้การประเมินตามสภาพจริง**

ผู้สอนที่จะใช้การประเมินสภาพจริง ต้องมีความเชื่อพื้นฐานและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ของผู้เรียน ดังนี้

1. เชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองได้
2. กระตุ้นผู้เรียนให้ยอมรับและเข้าใจ บทบาทหน้าที่ของทุกคน
3. ยอมรับและให้ผู้เรียนนำวิธีการเรียนรู้ ของแต่ละคนมาใช้ในการเรียน
4. เน้นในเรื่องที่ผู้เรียนสามารถเรียน ได้มากกว่าเรื่องที่เขาเรียนไม่ได้
5. เชื่อและเคารพในความสามารถของ ผู้เรียนแต่ละคนว่าต่างก็มีศักยภาพส่วนบุคคล
6. สื่ออย่างมีความหมายกับผู้เรียนทุกคน เพื่อให้เห็นประโยชน์ของสิ่งที่เรียนรู้

#### **ขั้นตอนของการดำเนินการประเมินตามสภาพจริง**

ผู้สอนควรจะต้องเตรียมการที่จะวางแผนและดำเนินการเพื่อให้เกิดการประเมินตามสภาพ จริงโดยต้องดำเนินการดังนี้

1. การวางเป้าหมายและกรอบของการประเมิน
2. การทำความเข้าใจกับผู้เรียน
3. การศึกษาความรู้เดิมของผู้เรียนและเนื้อหาที่จะสอนอย่างลึกซึ้ง
4. การกำหนดวิธีการและเครื่องมือที่จะใช้
5. การกำหนดวัตถุประสงค์และตัวชี้วัด ที่ชัดเจน
6. การบอกให้ผู้เรียนทราบและให้มีโอกาสวางแผนร่วมกับผู้สอน
7. การดำเนินการเพื่อให้มีการประเมินอย่างครอบคลุมและครบถ้วนมีทั้งการประเมิน

เพื่อวินิจฉัยการประเมินเพื่อดูความก้าวหน้าตรวจสอบและการประเมินเพื่อตัดสินผล

8. การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนสม่ำเสมอและตามกำหนดระยะเวลาที่เหมาะสม
9. การให้ผู้เรียนมีโอกาสสะท้อนผลความรู้ความเข้าใจ ความคิดและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

เพื่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง

สรุปการประเมิน เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เริ่มแรกอย่างสม่ำเสมอเกี่ยวกับการเรียน การสอน โดยจุดมุ่งหมาย เพื่อนำข้อมูลที่ทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้ปรับปรุง ประสิทธิภาพการสอนและคุณภาพของการเรียนรู้

### ประเภทของการสังเกต

การสังเกตคือการเฝ้าดูสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างใส่ใจและมีระเบียบวิธี เพื่อวิเคราะห์หรือหาความสัมพันธ์ของสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นกับสิ่งอื่น สุภาวงศ์ จันทวานิช (2549, น.45)  
การสังเกตที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพมี 2 แบบ คือ

#### 1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)

คือการสังเกตที่ผู้สังเกตเข้าไปใช้ชีวิตร่วมกับกลุ่มคนที่ถูกศึกษา มีการทำกิจกรรมร่วมกัน จนผู้ถูกศึกษายอมรับว่าผู้สังเกตมีสถานภาพพบปะคบหาเช่นเดียวกับตน ผู้สังเกตจะต้องปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มคนที่ศึกษา โดยอาจเข้าไปฝังตัวอยู่ในเหตุการณ์ เข้าไปอาศัยอยู่ในชุมชนเป็นเวลานาน จนคนในชุมชนรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่มันักวิจัยมาอาศัยอยู่

#### ข้อดีของวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

1. ทำให้ผู้วิจัยได้รับการยอมรับและสนิทสนมกับกลุ่มที่จะศึกษา โดยที่ผู้ถูกสังเกตไม่รู้ตัวว่าถูกสังเกตหรือเฝ้าดู จึงมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง
2. ทำให้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นธรรมชาติมากที่สุดทำให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย
3. สามารถตรวจสอบข้อมูลได้ซ้ำ ๆ

#### ข้อจำกัดของวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

1. มักใช้ได้กับการศึกษากลุ่มเล็ก ๆ
2. นักวิจัยต้องระวังมิให้ตนเองเข้าไปมีความรู้สึกร่วมและผูกพันทางอารมณ์จนขาดความเที่ยงตรง อาจเป็นเหตุให้มีอคติ หรือเข้าข้างกลุ่มที่กำลังศึกษาได้ ข้อมูลก็จะขาดความเที่ยงตรง
3. การจดบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำได้ลำบากขณะอยู่ร่วมกิจกรรมกับกลุ่ม
4. การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation)

คือการสังเกตที่ผู้วิจัยเฝ้าสังเกตอยู่วงนอก ไม่เข้าไปร่วมในกิจกรรมที่ทำอยู่

#### ข้อดีของวิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

1. มักใช้ในการเริ่มต้นเก็บข้อมูล ทำได้ง่าย
2. ไม่ต้องเสียเวลาให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มศึกษา เพราะมีบทบาทเป็นคนนอก ทำให้มีโอกาสเกิดอารมณ์ร่วมน้อย
3. เก็บข้อมูลในระยะเวลาสั้นและสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายน้อยกว่าวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ข้อจำกัดของวิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

4. ถ้าผู้สังเกตรู้ว่าถูกสังเกต อาจทำให้ไม่แสดงพฤติกรรมที่เป็นธรรมชาติออกมา
5. ข้อมูลที่ได้ไม่ละเอียดหรือสมบูรณ์เท่าวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

### ข้อดีของวิธีการสังเกต

1. เหมาะกับการศึกษาพฤติกรรมที่ค่อนข้างลึกซึ้ง และไม่สามารถแสดงออกมาได้ด้วยคำพูด
2. ช่วยเก็บข้อมูลที่ถูกสังเกตไม่สนใจ หรือเห็นเป็นเรื่องธรรมดาที่เคยชิน
3. เป็นการช่วยเก็บข้อมูลที่ถูกสังเกตไม่เต็มใจบอก เพราะไม่มีเวลาหรือกลัวมีภัยแก่ตัว หรืออาจทำให้เสื่อมเสียต่อตนเอง
4. ช่วยในการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อสนับสนุนหรือขัดแย้งกับข้อมูลที่ได้มาจากการบอกเล่า หรือเป็นข้อมูลที่เสริมความเข้าใจให้ชัดเจนถูกต้องยิ่งขึ้น
5. เป็นการศึกษาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ๆ ได้ทันที แทนที่จะต้องคอยให้คนอื่นบอกเล่า
6. เป็นการเก็บข้อมูลได้กับบุคคลทุกระดับ หรือบุคคลที่อ่านหนังสือไม่ได้ หรือคนพิการ
7. เป็นวิธีการที่เก็บข้อมูลได้อย่างละเอียด สามารถนำเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องอื่นๆ มาอธิบาย เหตุการณ์ที่ตนเองต้องการอธิบายได้ และสามารถอธิบายได้ลึกซึ้งมากกว่า
8. การสังเกตเป็นวิธีการที่มีลักษณะต่อเนื่อง จึงพอที่จะกล่าวได้ว่าอะไรมาก่อน มาหลัง สามารถศึกษาแนวโน้มได้

### ข้อจำกัดของวิธีการสังเกต

1. การมีอารมณ์ร่วม มีอคติหรือเข้าข้างกลุ่มที่ศึกษา จะส่งผลต่อความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของข้อมูลได้
2. ไม่สามารถเก็บข้อมูลที่ต้องการได้ หากเหตุการณ์นั้นไม่เกิดขึ้นในเวลาที่ต้องการเก็บข้อมูล นับว่ายังถูกจำกัดเนื่องจากระยะเวลาของเหตุการณ์
3. ไม่สามารถเก็บข้อมูลบางอย่างที่ผู้ถูกศึกษาไม่อนุญาตให้เข้าไปสังเกตได้
4. ความคลาดเคลื่อนของเหตุการณ์ เหตุการณ์ที่ผู้สังเกตคาดว่าจะเกิดขึ้นแต่ก็ไม่เกิด
5. ไม่สามารถเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนทุกแง่มุมของเหตุการณ์ เพราะผู้สังเกตไม่สามารถกระทำพร้อมกันได้ในเวลาเดียวกัน
6. กรณีที่ผู้ถูกสังเกตรู้ว่าถูกสังเกต อาจทำให้ไม่กล้าแสดงพฤติกรรมที่เป็นจริงหรือเป็นธรรมชาติออกมา
7. ใช้เวลานาน และต้องลงทุนมาก
8. ผลของการสังเกตมักมีลักษณะเป็นการพรรณนาที่ค่อนข้างละเอียดลึกซึ้ง ยากแก่การประเมินเป็นตัวเลขและแปลความหมาย

### สิ่งที่ต้องสังเกต

สุภางค์ จันทวานิช (2549, น.50-55) ได้กล่าวว่า ก่อนที่จะทำการสังเกตผู้วิจัยควรกำหนดกรอบที่ใช้ในการสังเกตดังนี้ คือ

### 1. การกระทำของแต่ละบุคคล (Acts)

คือ การสังเกตวิถีการดำเนินชีวิตของผู้ถูกศึกษา เช่น ลักษณะเสื้อผ้าที่ใส่ อาหารที่รับประทาน สถานที่อยู่อาศัย

### 2. แบบแผนการกระทำ (Activities)

คือ การสังเกตการกระทำหรือพฤติกรรมที่เป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนและมีลักษณะต่อเนื่องจนเป็นแบบแผน เช่น การปรุงอาหาร การเพาะปลูก การจัดงานประจำปี การรักษาพยาบาล การสังเกตแบบแผนการกระทำเหล่านี้จะชี้ให้เห็นถึงสถานภาพ บทบาท และหน้าที่ของสมาชิกในสังคมได้

### 3. ความหมาย (Meanings)

คือ การสังเกตการให้ความหมายของผู้ถูกศึกษาที่มีต่อการกระทำ (Acts) และแบบแผนการกระทำ (Activities) ข้างต้น การสังเกตในส่วนนี้จะทำให้เข้าใจว่าผู้ถูกศึกษามีความเชื่อ โลกทัศน์ ทัศนคติ เกี่ยวกับสถานะสังคมของตนเองอย่างไร

### 4. ความสัมพันธ์ (Relationship)

คือ การสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในชุมชน เช่น ความสัมพันธ์ทางเครือญาติ ความสัมพันธ์ทางการเมือง ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การสังเกตความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะช่วยให้เข้าใจถึงโครงสร้างทางสังคมที่ต้องการศึกษาได้เป็นอย่างดี

### 5. การมีส่วนร่วม (Participation)

คือ การสังเกตการมีส่วนร่วมกิจกรรมของผู้ถูกศึกษา การสังเกตในประเด็นนี้จะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงโครงสร้างทางสังคมที่ต้องการศึกษาอีกทางหนึ่ง

### 6. องค์ประกอบของสิ่งแวดล้อม (Setting)

คือ การสังเกตองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมที่ใช้เป็นพื้นที่ศึกษา เป็นการสังเกตสถานที่ใน ความหมายทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล วัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิต ฯลฯ

### บทบาทของผู้สังเกต

โดยทั่วไปเราแบ่งบทบาทของผู้สังเกตออกเป็น 4 แบบ คือ

1. ผู้เข้าร่วมโดยสมบูรณ์ (Complete Participant)
2. ผู้เข้าร่วมในฐานะนักสังเกต (Participant - as - Observer) การสังเกตในบทบาทนี้ ผู้ถูกสังเกตจะรู้ว่าตนถูกสังเกต
3. นักสังเกตในฐานะผู้เข้าร่วม (Observer - as - Participant) ผู้สังเกตแสดงบทบาทของผู้สังเกตแบบเป็นทางการในระยะเวลาสั้นๆและผิวเผิน
4. นักสังเกตโดยสมบูรณ์ (Complete Observer) ผู้สังเกตในบทบาทนี้จะไม่มี ความสัมพันธ์กับผู้ถูกสังเกตเลยผู้ถูกสังเกตจะไม่รู้ตัวว่าถูกสังเกตอยู่



### ความถูกต้องของการสังเกต (Validity)

เราสามารถตรวจสอบความถูกต้องของการสังเกตได้จาก

1. วิธีที่ใช้ในการสังเกต พิจารณาว่าวิธีการสังเกตที่ใช้อยู่นั้นจะได้ข้อมูลถูกต้อง ครบถ้วน มากน้อยเพียงใด
2. ความสอดคล้อง ชัดเจน และครบถ้วนของข้อมูลและลักษณะข้อมูลที่กำหนดไว้ให้สังเกต กับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
3. ทักษะและความสามารถของผู้สังเกต

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมนั้น ต่างมีวัตถุประสงค์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมและเหตุการณ์ เพื่อนำมาหาความสัมพันธ์และความหมาย ของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ในภาพรวมการสังเกตมีข้อดีและข้อจำกัด

### ดัชนีประสิทธิผล

#### ความหมายของดัชนีประสิทธิผล

ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงความหมายของดัชนีประสิทธิผลไว้หลายท่านดังนี้

เมซิงู กิจระการ (2544, น.1) ได้ให้ความหมายของดัชนีประสิทธิผลว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนน การทดสอบก่อนเรียน กับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

ดวงมาลา จาริขานนท์ (2551, น.8) ได้ให้ความหมายดัชนีประสิทธิผลว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ตัวเลขที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนเปรียบเทียบกับ คะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน

วิมล เหล่าแคน (2556, น.6) ได้ให้ความหมายดัชนีประสิทธิผลว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง คะแนนที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียนที่ได้จากผลการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง คะแนนความก้าวหน้าของผู้เรียน หลังจากได้ศึกษา เรียนรู้ผ่านนวัตกรรมหรือสื่อต่าง ๆ โดยเปรียบเทียบกับคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทดสอบก่อนเรียน กับคะแนนทดสอบหลังเรียน

#### การหาดัชนีประสิทธิผล

การหาดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) เป็นดัชนีแสดงความก้าวหน้าหรือ ผลสำเร็จของการเรียน เพื่อแสดงให้เห็นถึงปริมาณหรือขนาดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น หลังการทดลองใช้สื่อหรือนวัตกรรมการศึกษา ของกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียว (Hovland, 1949 Cited in Goodman, Flether & Schneider, 1980)

เผชิญ กิจกรรมการ และสมนึก ภัททิยธนี (2545) ได้นำแนวคิดนี้มาเผยแพร่ในวารสาร วัตถุประสงค์ศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในปี 2545 โดยได้อธิบายผ่านการยกตัวอย่างการพัฒนา การพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนหลัง การใช้สื่อหรือนวัตกรรม ระหว่างวิธีการเปรียบเทียบคะแนนก่อน และหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบที (t-test) และการใช้ดัชนีประสิทธิผลโดยให้เหตุผลว่าการทดสอบค่าที่ อาจทำให้ทราบถึงความแตกต่างหรือการเพิ่มขึ้นของการพัฒนาการ อย่างมีนัยสำคัญก็จริงแต่ผลการ ทดสอบไม่ได้ระบุว่า ผลของการพัฒนานั้นมีขนาดเพิ่มขึ้นหรือลดลงเท่าใด ซึ่งต่างจากการหาดัชนี ประสิทธิภาพที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงความก้าวหน้าหรือขนาดของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น การนำเสนอค่าดัชนีประสิทธิผล จึงมีความหมายถึงการเรียนครั้งนั้น การเรียนได้คะแนนจากการเรียน ผ่านนวัตกรรมการศึกษาเพิ่มขึ้นเป็นดัชนี หรือคิดเป็นร้อยละเท่าใด

สูตรการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index: E.I.) (เผชิญ กิจกรรมการ และ สมนึก ภัททิยธนี, 2545, น.31)

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{100 - P_1}$$

เมื่อ E.I. แทน ค่าดัชนีประสิทธิผล

$P_1$  แทน ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$P_2$  แทน ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน

หรืออาจเขียนเป็น

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

เมื่อ E.I. แทน ค่าดัชนีประสิทธิผล

$P_1$  แทน ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน

$P_2$  แทน ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน

Total แทน ผลคูณของจำนวนนักเรียนกับคะแนนเต็ม

**ค่าดัชนีประสิทธิผล**

$$\frac{\text{ผลรวมของคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน}) \times (\text{จำนวนคะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยภายในประเทศ

กิตติคุณ หุตะมาน (2548) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนกับสอนแบบปกติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์เบื้องต้น ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองที่สอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนของโรงเรียนบ้านวังฆ้อง อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์ โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนสูงกว่านักเรียนที่สอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

ละอ ปิ่นทอง (2549) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องหลักกรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนตามรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกิจกรรม STAD กับวิธีการสอนตามปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องหลักกรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนตามรูปแบบการสอนแบบกลุ่มร่วมมือกิจกรรม STAD สูงกว่าวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และเจตคติต่อการเรียนเรื่องหลักกรรมทางพระพุทธศาสนา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนตามรูปแบบการสอนแบบกลุ่มร่วมมือกิจกรรม STAD สูงกว่าวิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และทักษะการเรียนเรื่องหลักกรรมทางพระพุทธศาสนา โดยใช้วิธีสอนตามรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกิจกรรม STAD มีทักษะการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

สรไกร วรครบุรี (2549) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค STAD ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 71.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความร่วมมือในด้านความรับผิดชอบการทำงานภายในกลุ่มการแสดงความคิดเห็นและความกระตือรือร้นในการทำงานอยู่ในระดับดี

ชนากานต์ เพชรประสิทธิ์ (2552) ได้ศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูน สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อนอยู่ในระดับมาก

อำนาจ เน่นอุตร (2553) ได้ศึกษากระบวนการกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบ STAD โดยโรงเรียนบ้านกุดจิก อำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม โดยพบว่าภาพรวมนักเรียนมีทักษะกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยใช้บทบาทการเป็นสมาชิกกลุ่ม มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.99 และด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 81.25 ซึ่งสูงกว่าที่กำหนดไว้

ชนิกานต์ ดุลกิล (2557) ได้ศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโตราเอมอนร่วมกับการสะท้อนความคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรฐานค่า นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ ผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สุนทรี คุณา (2558) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนเสริมประสบการณ์ ชุดวิถีชีวิตล้านนา สำหรับนักเรียนภาษาไทยแบบข้ามวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า หนังสือการ์ตูนมีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 83.00/85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพหนังสือ ในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ( $\bar{X} = 4.89$ ) แสดงว่าหนังสือการ์ตูนมีคุณภาพครบถ้วนตามองค์ประกอบอย่างสมบูรณ์ถูกต้องเหมาะสมและชัดเจนดีมาก ความเห็นโดยรวมของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.89$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่าอยู่ในระดับดีมากเกือบทุกระดับยกเว้นด้านปริมาณ/ความยาวของเนื้อหา มีความเหมาะสมในระดับดี ( $\bar{X} = 4.33$ ) ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน และภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย ในระดับดี ( $\bar{X} = 4.33, 4.33, 4.00$ ) เช่นกัน โดยรวมของครูผู้สอนภาษาไทยที่มีต่อหนังสือ ในด้านต่างๆ อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 4.85$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับดี

#### งานวิจัยต่างประเทศ

เบนเนท (Bennett, 1987) ศึกษาเรื่องการมีส่วนร่วมของครูในการพัฒนา หลักสูตร พบว่าครูอาจารย์ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตรมากยิ่งขึ้น ในด้านการเสนอแนวความคิดมีการนำเสนอผลการวิจัยและผลงานทางการศึกษามาใช้อย่างแพร่หลาย ตั้งแต่ปี 1915-1940 เริ่มจากการสร้างหลักสูตรมีการใช้อุปกรณ์การสอนมากขึ้น และยังสามารถเสนอการพัฒนาการเข้ามามีส่วนร่วม ได้แก่ การส่งเสริมความเป็นมืออาชีพ และส่งเสริมความเป็นมืออาชีพ และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยสร้างวิสัยทัศน์โดยให้ครู

อาจารย์ได้ศึกษาหลักสูตรทำวิจัย และมีการคัดเลือกตัวแทนครูอาจารย์ที่มีแนวความคิดไปปฏิบัติจริงมีการสนับสนุน เช่น ขยายเวลาการให้ความช่วยเหลือที่ชัดเจนจัดหาแหล่งสร้างความเป็นมืออาชีพโดยจัดให้มีที่ปรึกษาและมีการจัดตั้งองค์กรสมาชิกโครงการ

เกลลาเกอร์ (Gallagher, 2005) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับหนังสือที่รวบรวมงานศิลปะทัศนกรรมไว้ในห้องสมุดวินเทอร์เตอร์ เนื่องจากห้องสมุดนี้ได้รวบรวมหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์งานศิลปะทัศนกรรมของชนชาติอเมริกันไว้เป็นจำนวนมาก จุดมุ่งหมายส่วนหนึ่งก็เพื่อถ่ายทอดประเพณีด้านศิลปะทัศนกรรมไปยังเยาวชนของสหรัฐอเมริกา หนังสือด้านศิลปะทัศนกรรมเป็นที่นิยมในสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน เป็นที่ยอมรับว่าหนังสือนี้มีประโยชน์ในการศึกษา “วิธีการ” การผลิตศิลปะทัศนกรรมและกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นการถ่ายทอดปลูกฝังค่านิยมตลอดจนความเคลื่อนไหวด้านสังคมและความคิดด้านวัฒนธรรม เกี่ยวกับศิลปะทัศนกรรมให้กับเด็กอเมริกันในศตวรรษใหม่ด้วย นอกจากนี้ยังเป็นการเตรียมตัวเด็กให้พร้อมที่จะรับบทบาทในอนาคตในสังคมการบริโภคนี้ด้วย

แฮกกิง, สก็อต, และลี (Hacking, Scott, & Lee, 2010) ได้วิจัย หลักสูตรท้องถิ่นที่นักเรียนชาวอังกฤษเรียนเล่าเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมของเด็ก ๆ เป็นบทความ สำนวนวิเคราะห์ลักษณะการพัฒนาสิ่งแวดล้อมในโรงเรียนให้ดีขึ้น เมื่อปี ค.ศ. 1983 สมาคมทาง วิทยาศาสตร์ได้ประชุมและลงความเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรท้องถิ่นที่จัดขึ้นในโรงเรียนโดยเด็ก ๆ ได้มีส่วนร่วมและเด็ก ที่มีส่วนร่วมเหล่านั้นมีอายุอยู่ระหว่าง 11-12 ปี ซึ่งเรียนอยู่ในโรงเรียน และมีที่ปรึกษา (Mentor) อายุ 17 ปี โดยมีจุดประสงค์ดังนี้เพื่อให้เด็ก ๆ มีปฏิริยาโต้ตอบเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นของเขา ทั้งหลายเป็นอย่างไร เพื่อให้เด็ก ๆ มีความเข้าใจ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของชีวิตกับหลักสูตรของ โรงเรียนว่าเป็นอย่างไร และโรงเรียนจะใช้สิ่งแวดล้อมของเด็ก ๆ มาสร้างเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรได้อย่างไร

สรุปได้ว่าการวิจัยทั้งในและต่างประเทศหลักสูตรมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทักษะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือภาพการ์ตูนสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### บทที่ 3

## ระเบียบวิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามลำดับขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. การออกแบบการรวบรวมข้อมูล
3. ประชากร
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

### รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอนโดยใช้กลุ่มประชากรเดียวเก็บข้อมูลหลังการทดลอง (One Group Posttest Design) ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงแบบการวิจัยที่ใช้กลุ่มประชากรกลุ่มเดียวเก็บข้อมูลหลังการทดลอง

ระหว่างการทดลอง	หลังการทดลอง
X	O

X คือ ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

O คือ การทดสอบหลังเรียน

### การออกแบบการรวบรวมข้อมูล

รายละเอียดการเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงการออกแบบการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย	ตัวแปร	แหล่งข้อมูล	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ผลการจัดการเรียนรู้ระหว่างเรียนและหลังเรียน	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1. แบบทดสอบก่อนเรียน 2. การทดสอบหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	ความพึงพอใจ	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	แบบสอบถามความพึงพอใจ

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนบ้านสวนศรีธานี ประกอบด้วย โรงเรียนคูหาสุวรรณ (วันครู 2504) โรงเรียนศรีมหาโพธิ์ (ประชาสวรรค์) โรงเรียนวัดจันทร์ (ล้อมราษฎร์บำรุง) โรงเรียนวัดตาลเตี้ย โรงเรียนวัดยางเอน โรงเรียนคลองปลายนา โรงเรียนวัดฤทธิ

(คำหมื่นบุพพานุสสรณ์) โรงเรียนบ้านสวนเหนือ (ประชาบำรุง 303) และโรงเรียนคู้ง่างใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1

### กลุ่มตัวอย่าง

ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 14 คน โรงเรียนวัดยางเอน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีเครื่องมือ 5 ประเภท ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สารที่ 4 ประวัติศาสตร์ มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภาคภูมิใจและธำรงความเป็นไทย ตัวชี้วัด ป.4/1 อธิบายพัฒนาการของอาณาจักรสุโขทัยโดยสังเขป ป.4/2 บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย ป.4/3 อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญ สมัยสุโขทัยที่น่าภาคภูมิใจ และควรค่าแก่การอนุรักษ์ จำนวน 8 แผน รวม 16 ชั่วโมง
2. หนังสือการ์ตูน สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับคำขวัญจังหวัดสุโขทัย ประเภทการ์ตูนเรื่องยาว เป็นการนำเรื่องราวต่อเนื่องกันจนจบ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและอ่านเพิ่มเติม
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ
4. แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สารที่ 4 ประวัติศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างหนังสือการ์ตูน เป็นลำดับขั้นดังนี้



1.1 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหนังสือคู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม ในเนื้อหา สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พร้อมทั้งคำถามท้ายเรื่อง เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 8 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 มรดกโลกล้ำเลิศ
- เรื่องที่ 2 กำเนิดลายสือไทย
- เรื่องที่ 3 เล่นไพลอยกระทง
- เรื่องที่ 4 ดำรงพุทธศาสนา
- เรื่องที่ 5 งามตาผ้าตีนจก
- เรื่องที่ 6 สังคโลกทองโบราณ
- เรื่องที่ 7 สักการแม่ย่าพ่อขุน
- เรื่องที่ 8 รุ่งอรุณแห่งความสุข

1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.3 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของเนื้อหาในแต่ละเล่มให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในเนื้อหาสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

1.4 ศึกษาโครงเรื่องเนื้อหาของสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แล้วนำมาเขียนแก่นของเรื่อง กำหนดฉาก ตัวละคร การดำเนินเรื่องของตัวละครแล้วนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม

- 1.4.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวิจัย
- 1.4.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและสื่อนวัตกรรม
- 1.4.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.5 วาดภาพการ์ตูน เพื่อจัดทำเป็นหนังสือการ์ตูนและเขียนบทการ์ตูนจากโครงเรื่อง ประกอบด้วยตัวละคร บุคลิกของตัวละคร ฉากและเหตุการณ์ต่าง ๆ คำบรรยายของตัวละครแล้วนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.6 นำบทการ์ตูนไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจะให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ การใช้ภาษานั้นควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับความเข้าใจและความสามารถในการอ่านของเด็ก ควรใช้สำนวนภาษาที่เข้าใจง่าย ภาพลักษณ์ของตัวละครควรมีความชัดเจนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ

ซึ่งจะทำให้เกิดการจดจำได้ดี และตัวละครแต่ละตัวนั้นควรมีภาพลักษณ์ที่ดี เพื่อเป็นการส่งเสริมด้านคุณธรรม และจริยธรรม

1.7 นำบทการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว จัดทำเป็นหนังสือการ์ตูน ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ลงเนื้อหา องค์ประกอบทางศิลปะ และลักษณะของการ์ตูนเข้าด้วยกัน แล้วนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน

1.8 สร้างหนังสือการ์ตูนเรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีลักษณะดังนี้

1.8.1 ลักษณะการจัดรูปเล่มเป็นแบบแนวตั้ง

1.8.2 ลักษณะการจัดภาพ เน้นความสัมพันธ์ระหว่างภาพ มีการเชื่อมโยงในแต่ละภาพ โดยใช้ภาพการแสดงของตัวละครเป็นการดำเนินเรื่องและฉากแต่ละฉากที่กำหนดในบทการ์ตูน มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละเล่ม

1.8.3 ส่วนประกอบภายในเล่ม ประกอบด้วย คำนำ เนื้อเรื่อง สรุป และแบบฝึกหัดท้ายเล่มทบทวนบทเรียน

1.9 ลักษณะภาพการ์ตูน เป็นการ์ตูนภาพสี ภาพที่มีสีจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการอ่าน

1.10 นำหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม ได้ค่าเฉลี่ย 4.85 อยู่ในระดับมากที่สุด (ดังภาคผนวก ง)

1.11 การทดลองใช้ (Try out) และหาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูน ได้ทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1.11.1 การทดลองลองใช้กับรายบุคคล (One to One Testing)

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทดลองใช้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดตาลเตี้ย ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 จำนวน 3 คน เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ได้ปรับปรุงดูความเหมาะสมของเนื้อหา และความยากง่ายของภาษา คำสั่ง/คำชี้แจง และเวลาในการจัดกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอน

แล้วนำมาคำนวณหาค่าประสิทธิภาพ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น.7-12)

#### 1.11.2 การทดลองกลุ่มเล็ก

เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้นำผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขจากขั้นตอนที่ 1 แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทดลองใช้ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดตาลเตี้ย ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 จำนวน 9 คน โดยเป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ประเภทละ 3 คน และให้นักเรียนลองเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น และให้คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ อีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงเพื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และจัดพิมพ์เข้าเล่มให้สวยงาม (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น.7-12)

1.12 นำนวัตกรรม ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มประชากรเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 14 คน ทำการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ โดยเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน จากนักเรียนประชากรเป้าหมาย จำนวน 14 คน กับเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1.12.1 ใช้ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับประชากรเป้าหมาย โดยประเมินตามแบบฝึกหัดทักษะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้ว ทั้งที่ทำการกิจกรรมระหว่างเรียน และหลังเรียน

1.12.2 นำผลคะแนนที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ผลต่อไป โดยใช้สูตรหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ ด้วยค่า  $E_1/E_2$  ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ซึ่งมีสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.135) ดังนี้

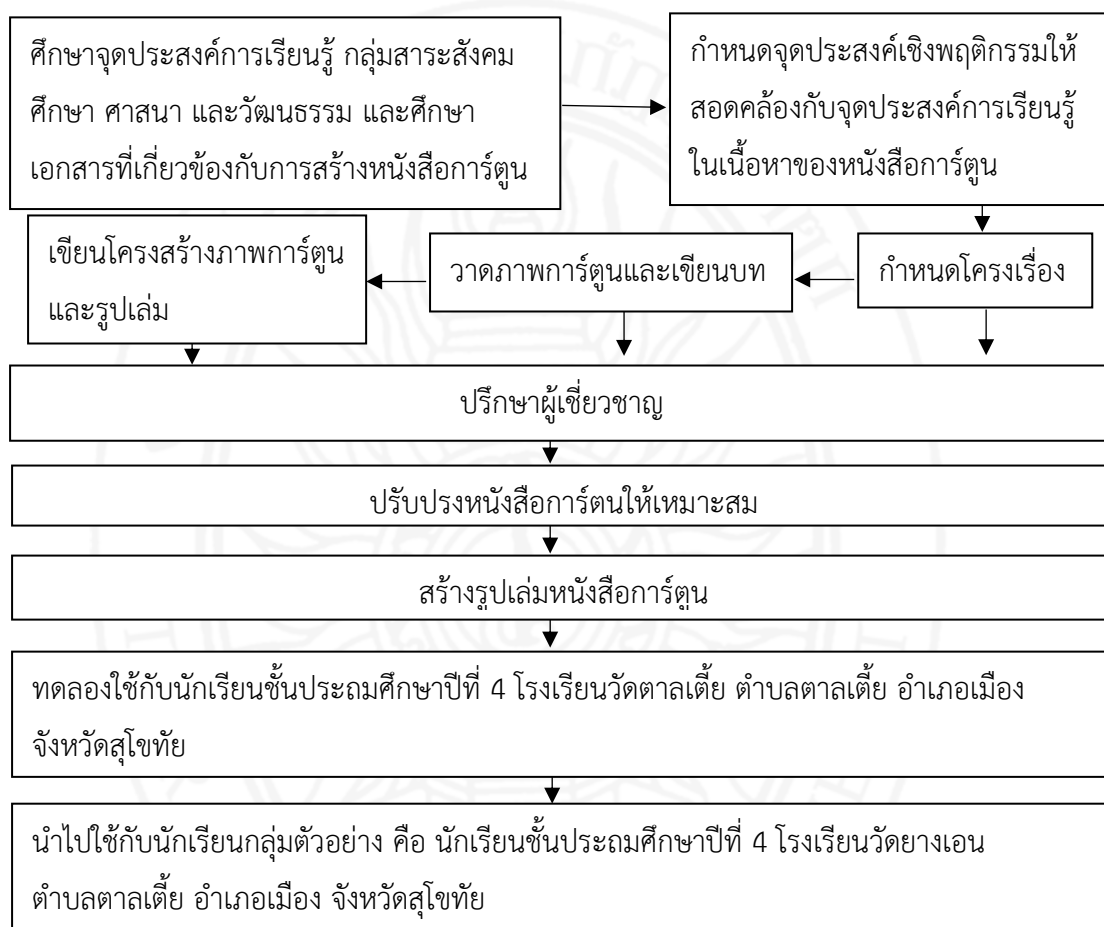
$$\text{สูตรที่ 1} \quad E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100 \quad \text{หรือ} \quad \frac{\bar{x}}{A} \times 100$$

$E_1$	คือ	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
$\Sigma x$	คือ	คะแนนรวมของระหว่างเรียน
A	คือ	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดการเรียนรู้ระหว่างเรียนรวมกัน
N	คือ	จำนวนผู้เรียน

สูตรที่ 2  $E_2 = \frac{\frac{\Sigma F}{N}}{B} \times 100$  หรือ  $\frac{\bar{F}}{A} \times 100$

$E_2$	คือ	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\Sigma F$	คือ	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
B	คือ	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
N	คือ	จำนวนผู้เรียน

สรุปการสร้างหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชา  
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภูมิการสร้างหนังสือการ์ตูน

2. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผน รวม 16 ชั่วโมง ทั้งนี้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้กำหนดให้มีแบบทดสอบท้ายแผนละ 10 ข้อ โดยเป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก

2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุง แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ประเมินมาจากการประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยใช้ของ ชลายุทธ์ ครูทเมือง (2555)

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยเป็นดังนี้

4.51-5.00 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย

1.00-1.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยยึดเกณฑ์ตัดสิน ระดับคะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้ใช้ได้

2.3 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และนำไปทดลองกับกลุ่ม Try Out เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดตาลเตี้ย

2.4 นำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไข และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 14 คน ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 อยู่ในระดับมากที่สุด (ดังภาคผนวก ง)

3. การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบทดสอบตามลำดับได้ดังต่อไปนี้

3.1 วิเคราะห์หลักสูตร คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์ เนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หลังจากนั้นนำจุดประสงค์กำหนดจำนวนข้อที่ต้องการออกแบบทดสอบแบบปรนัย เพื่อวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จำนวน 55 ข้อ และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยการหาความเที่ยงตรง (Validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC

การวัดผลประเมินผล โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ให้คะแนน -1 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบนั้นไม่วัดตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

โดยยึดเกณฑ์ตัดสิน ข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถือว่า ข้อคำถามมีความแม่นยำตรง  
ใช้ได้

3.3 นำผลการประเมินของข้อสอบแต่ละข้อกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 เป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์แม่นยำตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ (ดังภาคผนวก ง) จึงนำมาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบเพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่ม (Try Out) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดตาลเตี้ย

3.4 นำผลที่ได้จากการ Try Out ทดสอบมาวิเคราะห์แบบทดสอบเพื่อวิเคราะห์หาความยากง่าย อำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น.96-102) ดังนี้

3.4.1 ค่าความยากง่าย (P) มีค่าระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 โดยยึดเกณฑ์ที่เหมาะสมอยู่ระหว่าง 0.20-0.80

3.4.2 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง -1.00 ถึง +1.00 โดยยึดเกณฑ์ที่เหมาะสมต้องมีค่าอำนาจจำแนก ไม่ต่ำกว่า 0.20

3.4.3 ค่าความเชื่อมั่น (Rxx) มีค่าระหว่าง -1.00 ถึง +1.00 โดยยึดเกณฑ์ที่เหมาะสมต้องมีค่าความเชื่อมั่น ไม่ต่ำกว่า 0.80

ได้ผลการวิเคราะห์แบบสอบทางการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.28-0.71 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.29-0.57 และค่าความเชื่อมั่น (Rxx) คือ 0.89 (ดังภาคผนวก ง)

3.5 นำแบบทดสอบที่ได้รับการวิเคราะห์ มาปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำแบบทดสอบที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน

4. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

4.1 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

4.2 ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีสร้างแบบสอบถาม จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ โดยสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ คือ มีความพึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น.165) ดังนี้

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยเป็นดังนี้

4.51-5.00 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก

2.51-3.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อย

1.00-1.50 ความหมาย ผลการประเมินอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4.3 ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม โดยรวบรวมจากเนื้อหา แล้วปรับปรุงให้ครอบคลุมตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการจัดอย่างเหมาะสม

4.4 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงตามเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

4.5 ผู้วิจัยได้ทำการแก้ไข และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดตาลเตี้ย ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมืองจังหวัดสุโขทัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต 1 นำแบบทดสอบทดลองใช้และมาหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

4.6 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอนจำนวน 14 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.94 (ดังภาคผนวก ง)



## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือจากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน วัดตาลเตี้ย ตำบลตาลเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย
2. แนะนำแนวทางผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณ แห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 สร้างความเข้าใจเกี่ยวหนังสือการ์ตูน
3. ดำเนินการสอนตามแผนที่กำหนดไว้ จำนวน 8 แผน 16 ชั่วโมง
4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทางการเรียนหลังเรียนและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจังหวัดสุโขทัย

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปโดยมีสถิติที่ใช้สำหรับ วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่
  - 1.1 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )
  - 1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่
  - 2.1 ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
  - 2.2 ค่าความเที่ยงตรง (Validity)
  - 2.2 ค่าความยากง่าย (Difficulty)
  - 2.3 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
  - 2.4 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)
3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
  - 3.1 ประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1/E_2$ )
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความก้าวหน้าในการเรียนของนักเรียน
  - 4.1 ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.)

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

#### ตอนที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบก่อนเรียนหลังเรียน และวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แล้วทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อนำมาหาค่าดัชนีประสิทธิผลแสดงความก้าวหน้าของนักเรียนเมื่อเรียนรู้ไปแล้ว ได้ผลดังตารางที่ 6,7,8 และ9

ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.
ก่อนเรียน	14	40	15.64	2.76
หลังเรียน	14	40	33.86	2.03

จากตารางที่ 6 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคะแนนเต็ม 40 คะแนน พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.64 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.86 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน

ตารางที่ 7 แสดงผลคะแนนก่อนเรียนหลังเรียนและประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{X}$	S.D.	E.I.
ก่อนเรียน	40	219	15.64	2.76	0.7479
หลังเรียน	40	474	33.86	2.03	

จากตารางที่ 7 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.64 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.86 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และยังมีค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนของนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 74.79

ตารางที่ 8 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

	คะแนนระหว่างเรียน ( $E_1$ )								คะแนนหลังเรียน ( $E_2$ )
	แผนที่1	แผนที่2	แผนที่3	แผนที่4	แผนที่5	แผนที่6	แผนที่7	แผนที่8	
เฉลี่ย	82.14	81.51	83.40	83.40	83.40	85.71	84.24	87.61	84.64
รวมเฉลี่ย	84.00								

จากตารางที่ 8 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 84.00/84.64 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

ตารางที่ 9 ผลการประเมินจากทักษะกระบวนการที่ได้จากกระบวนการกลุ่มจากการจัดการเรียนรู้

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ความสนใจ	2.47	0.04	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง
การแสดงความคิดเห็น	2.32	0.17	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง
การตอบคำถาม	2.41	0.24	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง
การยอมรับฟังคนอื่น	2.91	0.22	ปฏิบัติเป็นประจำ
ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	2.60	0.23	ปฏิบัติเป็นประจำ
เฉลี่ยรวม	2.54	0.12	ปฏิบัติเป็นประจำ

จากตารางที่ 9 พบว่า ทักษะกระบวนการที่ได้จากกระบวนการกลุ่มจากการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมนักเรียนมีการปฏิบัติเป็นประจำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 โดยพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีการยอมรับฟังคนอื่น และทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ปฏิบัติเป็นประจำ ความสนใจ การตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น ปฏิบัติเป็นบางครั้ง

## ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ มาสอบถามนักเรียน นำผลมาวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปรากฏผลดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. มีการแจ้งจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบก่อนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง	4.71	0.47	มากที่สุด
2. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม	4.57	0.51	มากที่สุด
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.43	0.65	มาก
4. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนานและมีความตั้งใจที่จะเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	4.93	0.27	มากที่สุด
5. การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับหนังสือการ์ตูนทุกกิจกรรมทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ดียิ่งขึ้น	4.36	0.63	มาก
6. นักเรียนพอใจที่สามารถค้นหาคำตอบ จากการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง	4.79	0.43	มากที่สุด
7. นักเรียนมีความพอใจในคะแนนของกลุ่มที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	4.43	0.76	มาก
8. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสม	4.00	0.78	มาก
9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน	4.43	0.51	มาก
10. นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีในการเรียน	4.86	0.36	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.55	0.16	มากที่สุด

จากตารางที่ 10 ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ภาพรวมมีความพึงพอใจในภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ซึ่งอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว 3 อันดับแรก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดคือ นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนานและมีความตั้งใจที่จะเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีในการเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 นักเรียนพอใจที่สามารถค้นหาคำตอบ จากการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเพื่อเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มโรงเรียนบ้านสวนศรีธานี จำนวน 256 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดยางเอน จำนวน 14 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ประกอบด้วยได้ หนังสือการ์ตูน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินทักษะ และแบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดัชนีประสิทธิผล โดยนำเสนอผลตามลำดับดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ครบทั้ง 8 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมี ผลการเรียนรู้ดังนี้

จากผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.64 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.86 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนของนักเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 74.79 ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ  $84.00/84.64$  สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้  $80/80$  และทักษะกระบวนการที่ได้จากกระบวนการกลุ่มการจัดการเรียนรู้ภาพรวมนักเรียนมีการปฏิบัติเป็นประจำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 โดยพิจารณาารายด้านพบว่า นักเรียนมีการยอมรับฟัง

คนอื่น และทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย ปฏิบัติเป็นประจำ ความสนใจ การตอบคำถาม และการแสดงความคิดเห็น ปฏิบัติเป็นบางครั้ง

2. จากผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า ภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้ว 3 อันดับแรก พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดคือ นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนานและมีความตั้งใจที่จะเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีในการเรียน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 นักเรียนพอใจที่สามารถค้นหาคำตอบ จากการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 ตามลำดับ

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาผลการจัดการเรียน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ครบทั้ง 8 แผนการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนระหว่างเรียน 67.93 ร้อยละ 84.91 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 33.86 คิดเป็นร้อยละ 84.64 คะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.64 คะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 33.86 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน และยังมีค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนของนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 75.36 ด้านทักษะกระบวนการ ภาพรวมนักเรียนมีการปฏิบัติเป็นประจำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 ทั้งนี้ เนื่องจากผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องมีความตระหนักว่า สมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นกับสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันสมาชิกแต่ละคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของบุคคลและของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน ดังนั้นแต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนและในขณะที่เดียวกันก็ช่วยเหลือสมาชิกคนอื่น ๆ ด้วย เพื่อประโยชน์ร่วมกัน การจัดกลุ่มเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกันนี้ได้ทำหลายทาง (Johnson and Johnson, 1994, pp.31-37) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อำนวย แน่นอุดร (2553, น.175) ที่ศึกษาทักษะกระบวนการกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบ STAD โรงเรียนบ้านกุดจิก



อำเภอภูพาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ แบบ STAD ภาพรวมนักเรียนมีทักษะกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาทักษะกระบวนการกลุ่มทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยด้านบทบาทเป็นสมาชิกกลุ่มมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.99 และสอดคล้องกับงานวิจัยของชานิกานต์ ดุลนกิจ (2557, น.187-197) ที่ศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลของคะแนนแบบวัดตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรฐานประมาณค่า นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของการเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ นักเรียนมีคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่องรุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ทั้งนี้เพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน มีการพึ่งพาเกื้อกูลกัน ปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน สมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถแตกต่างกัน ส่งเสริมผู้เรียนให้รู้จักช่วยเหลือกัน คนที่เก่งกว่าจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า สมาชิกในกลุ่มจะต้องร่วมกันรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่มเพราะยึดตามแนวคิดที่ว่า ความสำเร็จของสมาชิกทุกคนจะรวมเป็นความสำเร็จของกลุ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อำนวย แน่นอุดร (2553, น.175) ที่ศึกษาทักษะกระบวนการกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบ STAD โรงเรียนบ้านกุดจิก อำเภอภูพาน จังหวัดอุดรธานี พบว่า ด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ แบบ STAD ภาพรวมนักเรียนมีทักษะกระบวนการกลุ่มอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาทักษะกระบวนการกลุ่มทุกด้านอยู่ในระดับมาก โดยด้านบทบาทเป็นสมาชิกกลุ่มมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.99 และ สอดคล้องกับงานวิจัยชานิกานต์ เพชรประสิทธิ์ (2552, น.22) ที่ศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้การ์ตูน สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อนอยู่ในระดับมาก

## ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษามีผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไปดังนี้

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น ครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำผลการวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้ได้
2. จากการศึกษาในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ในบางกิจกรรมอาจพิจารณาเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน ในการเรียนรู้วิชาอื่น ๆ
2. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการวิจัยการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เปรียบเทียบกับ สื่อการสอนใหม่ ๆ



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 60)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กวิลัยพร พันธุ์ศิริ. (2560). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาฝรั่งเศสเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ DR-TA ร่วมกับหนังสือการ์ตูนประกอบบทเรียนภาษาฝรั่งเศส. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 11 (4), 2-12.
- กิตติคุณ หุตะมาน. (2548). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคอมพิวเตอร์เบื้องต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยการใช้หนังสือภาพการ์ตูนกับการสอนปกติ. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต*, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- กิติมา ปรีดีดิถก. (2549). *ทฤษฎีการบริหารองค์การ*. กรุงเทพฯ: ชนะการพิมพ์.
- คชาภฤช เลี่ยมไธสง. (2546). *กิจกรรมการเขียนสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- จรวัย พรสุดสวาท และคณะ. (2545). *ความพึงพอใจ*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. (2545). *การวาดการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิค.
- จันทิมา ปลื้มอารมณ์. (2547). *การสร้างหนังสือการ์ตูนอ่านเสริมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านสติปัญญา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จำนง วันวิชัย. (2546). *การเรียนการ์ตูนประกอบสื่อการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: บิ๊กบุ๊กเซนเตอร์.
- จำลอง นำพา. (2550). *การพัฒนาหลักสูตรเพิ่มเติม วิถีไทยกับเยาวชนไทยในปัจจุบัน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหนองแค “สรกิจพิทยา” อำเภอหนองแค จังหวัดสระบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- จิราภรณ์ เลี่ยมไธสง. (2546). *การสร้างแรงจูงใจต่อการทำงาน*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชนากานต์ เพชรประสิทธิ์. (2552). *การศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลขอนแก่น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชนิกานต์ ดุลกิล. (2557). *การศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อน*

ความคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนิตรา ศรีลัมพ์. (2547). ผลการการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ วิชา คณิตศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ชลายุทธ์ คุรุทเมือง. (2555). การสร้างเครื่องมือการทำวิทยานิพนธ์. อุดรดิตถ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรดิตถ์.

ณัฐกานต์ ดวงดำรงศักดิ์. (2550). การพัฒนาหนังสือประกอบการเรียนเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ดวงมาลา จาจิรานนท์. (2551). การพัฒนาแผนการจัดการจัดการเรียนรู้การอ่านเพื่อฝึก การคิด วิเคราะห์ ด้วยแบบฝึกทักษะสำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทิตินา แคมมณี. (2551). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แคมมณี. (2561). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิสา ชูโต และกลุ่มจิตต์ พลายเวช. (2547). สภาพและแนวโน้มหนังสือเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ ประชาชน.

บุญชม ศรีสะอาด. (2547). การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เผชิญ กิจระการ (2544). การหาค่าดัชนีประสิทธิผล. มหาสารคาม: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

เผชิญ กิจระการ และสมนึก ภัททิยธนี. (2545). ดัชนีประสิทธิผล. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 8, 30-36.

พจนา ทรัพย์สมาน. (2550). การจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนแสวงหาและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พฤษา ทังคำ (2558). การใช้หนังสือภาพการ์ตูน เรื่อง เรารักน้ำ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลหัวดง (ป.ฟักอังกูร). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรดิตถ์.

พัลลภ คงนุรัตน์. (2547). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในวิชาคณิตศาสตร์ ของ

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวก ลบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2545). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอเชีย ออฟ เคอร์มิสท์.
- ไพฑูริย์ ชันแก้ว. (2544). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องรูปทรงและปริมาตรของรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการใช้หนังสือภาพการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ภนิดา ชัยปัญญา. (2541). *การวัดความพึงพอใจ*. กรุงเทพฯ: แสงอักษร.
- มาลีวนา สวัสดิ์จิตร. (2552). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน โดยใช้หนังสือภาพการ์ตูน เรื่อง "ชาดกและพุทธศาสนสุภาษิต" พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนราชดำริสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากทมเขต 2*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- รังสรรค์ ประเสริฐศรี. (2549). *การจัดการสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.
- รัชวลี วรรณภูมิ. (2548). *ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ละออ ปิ่นทอง. (2549). *การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้วิธีสอนตามรูปแบบการสอนแบบร่วมมือกิจกรรม STAD กับวิธีการสอนตามปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- วนิดา ศรีตะปัญญา. (2557). *การตรวจสอบความเที่ยงตรงของโมเดลความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพของผู้ฝึกสอนกับนักกีฬา ความวิตกกังวล และการรับรู้ความสำเร็จของนักกีฬา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วัชรีย์ คงพิบูลย์. (2549). *ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของครูสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วัดยางเอน. (2561). *หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดยางเอน ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560*.  
สุโขทัย: โรงเรียนวัดยางเอน.
- วันฤดี สุขสงวน. (2559). *การพัฒนาสื่อการเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ วิชา บัญชีเบื้องต้น ด้วยนิทานชาดก*. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27 (1 ), 81-90.
- วิเชียร วิทยอุดม. (2549). *พฤติกรรมมองค์การ*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ธีระฟิล์มและไซเท็กซ์.
- วิมล เหล่าแคน. (2556). *ผลการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง การสร้างคาตามหลักเกณฑ์ทางภาษา ด้วยการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโดยใช้สมองเป็นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2544). *การพัฒนาการเรียนการสอน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิวรรยา ขอนยาง. (2545). *ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการภาพยนตร์ สถาบันราชภัฏสุราษฎร์ธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วุฒิพงษ์ สีหามาตย์. (2548). *การสร้างแบบฝึกหัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศนิชา เลิศการ. (2547). *ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ศรีจันทร์รัตน์ กันทะวัง. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนภูมิปัญญาท้องถิ่นตามแนวการสอนเชิงประสบการณ์โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สง่า แดงวงษ์. (2552). *การพัฒนาหลักสูตรการทอผ้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นหนองกระทุ่ม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อำเภอเดิมบางนางบวช จังหวัดสุพรรณบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สมร วงษ์สันต์. (2546). *หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนการใช้ห้องสมุด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สรไกร วรนครบุรี. (2549). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค STAD*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุโขทัย. (2557). *รายงานการประชุมการพัฒนาการท่องเที่ยวจังหวัดสุโขทัยใน ปี 2556-2557*. สุโขทัย: สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดสุโขทัย.
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการกระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ*. (ฉบับที่ 12). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานยุทธศาสตร์การพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง. (2556). *แผนยุทธศาสตร์การพัฒนากลุ่มจังหวัด ภาคเหนือตอนล่าง (จังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย เพชรบูรณ์ อุตรดิตถ์ และตาก)*. เพชรบูรณ์: อุทสาหกรรมจังหวัดเพชรบูรณ์.
- สิทธิโชค วรรณสันติกุล. (2548). *จิตวิทยาสังคม : ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สุนทรี คุณา. (2558). *การศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนเสริมประสบการณ์ ชุดวิถีชีวิตล้านนา สำหรับนักเรียนภาษาไทยแบบข้ามวัฒนธรรม ระดับประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

- สุพรรณณี มีภูเวียง. (2550). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบเทคนิค STAD กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเรื่องวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรพล พะยอมรัมย์. (2545). *ปฏิบัติการจิตวิทยาในงานชุมชน*. กาญจนบุรี: สหายพัฒนาการพิมพ์.
- โสภณา เหลือเตชานุรักษ์และสมบัติ จำปาเงิน. (2550). *พจนานุกรมไทย ฉบับเพื่อนเรียน*. กรุงเทพฯ: ภูมิปัญญาไทย.
- อลงกรณ์ กู้สุจริต. (2543). *การพัฒนาหนังสือกว่าตนเองเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองชุด การทำมาหากิน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- อำนวยการ เน้นอุดร. (2553). *การศึกษากระบวนการกลุ่มและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบ STAD โดยโรงเรียนบ้านกุดจิก อำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Bennett, A. F. (1987). *From Wikipedia, the free encyclopedia*. New York: Random House.
- Gallagher, S. A. e. a. (2005). Implementation problem - based learning in science classrooms. *School science and mathematics*, 95 (3), 136-145.
- Hacking, B. E., Scott, W. & Lee, E. (2010). *Evidence of Impact of Sustainable Schools*. Nottingham: Department for Children, Schools and Families (DCSF).  
University of Bath. Center for Research in Education and the Environment.
- Stromberg, M. F. (1984). Selecting an Instrument to Measure Quality of Life. *Oncology Nursing Forum*, 23 (4), 312-315





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

### รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1. อาจารย์ ดร. ชลายุทธ์ ครุฑเมือง | อาจารย์ประจำหลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต<br>สาขาวิชาหลักสูตร และการสอน |
| 2. นายประจวบ ชูเชิด               | ข้าราชการครูชำนาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์                      |
| 3. นายสมนึก หริ่งกัน              | ข้าราชการครูชำนาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ                              |
| 4. นางศรัณญารัตน์ พรมลา           | ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา<br>สุโขทัย เขต 1   |
| 5. นางสุภาณี โพธิ์แก้ว            | ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลสุโขทัย                               |





ภาคผนวก ข  
สำเนาหนังสือราชการ

ที่ อว ๐๖๑๔.๑๐/ว๒๑๙



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน อาจารย์ ดร.ชลาฤทธิ์ ครุฑเมือง

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เนื้อหาบทที่ ๑ - ๓	จำนวน ๑ ชุด
	๒. ร่างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบประเมินความถูกต้องของแบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการ  
เรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔”  
ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง เป็นประธานกรรมการควบคุมการจัดทำวิทยานิพนธ์

เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์เชิงวิชาการของวิทยานิพนธ์ดังกล่าว บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๕๕๕๑ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๑๖๔๘, ๑๖๔๙

โทรสาร ๐ ๕๕๕๑ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๑๖๔๘

นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๙๑๐๒ ๙๔๙๘ ๕

ที่ อว ๐๖๑๔.๑๐/๒๑๙



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน นายประจวบ ชูเชิด

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เนื้อหาบทที่ ๑ - ๓	จำนวน ๑ ชุด
	๒. ร่างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบประเมินความถูกต้องของแบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาพรณ์ หนูเมือง เป็นประธานกรรมการควบคุมการจัดทำวิทยานิพนธ์

เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์เชิงวิชาการของวิทยานิพนธ์ดังกล่าว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๕๕๕๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘, ๑๖๔๙

โทรสาร ๐ ๕๕๕๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘

นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๙๑๐๒ ๙๔๙๘ ๕

ที่ อว ๐๖๑๔.๑๐/ว๒๑๙



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุดรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน นายสมนึก หรั่งกัน

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เนื้อหาบทที่ ๑ - ๓	จำนวน ๑ ชุด
	๒. ร่างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบประเมินความถูกต้องของแบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔" ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง เป็นประธานกรรมการควบคุมการจัดทำวิทยานิพนธ์

เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์เชิงวิชาการของวิทยานิพนธ์ดังกล่าว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘, ๑๖๔๙

โทรสาร ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘

นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๙๑๐๒ ๗๔๙๘ ๕

ที่ อว ๐๖๑๔.๑๐/๖๒๓๔



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางศรัญญารัตน์ พรมลา

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เนื้อหาบทที่ ๑ - ๓	จำนวน ๑ ชุด
	๒. ร่างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบประเมินความถูกต้องของแบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔” ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง เป็นประธานกรรมการควบคุมการจัดทำวิทยานิพนธ์

เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์เชิงวิชาการของวิทยานิพนธ์ดังกล่าว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๕๕๕๓ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๓๖๔๘, ๓๖๔๙

โทรสาร ๐ ๕๕๕๓ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๓๖๔๘

นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๕๑๐๒ ๗๔๙๘ ๕



ที่ อว ๐๖๑๔.๑๐/ว๒๑๔



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๗ สิงหาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน นางสาวภาณี โพธิ์แก้ว

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. เนื้อหาบทที่ ๑ - ๓	จำนวน ๓ ชุด
	๒. ร่างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบประเมินความถูกต้องของแบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔" ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง เป็นประธานกรรมการควบคุมการจัดทำวิทยานิพนธ์

เพื่อความถูกต้องสมบูรณ์เชิงวิชาการของวิทยานิพนธ์ดังกล่าว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๑๖๔๘, ๑๖๔๙

โทรสาร ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๓ ต่อ ๑๖๔๘

นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๙๑๐๒ ๙๔๙๘ ๕



ที่ อว ๐๖๓๔.๑๐/๐๕๗

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์  
อ.เมือง จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๒๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์ทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดศาลเตี้ย

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน ๘ แผน
	๒. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน	จำนวน ๑๔ ชุด
	๓. แบบสอบถามความพึงพอใจ	จำนวน ๑๔ ชุด
	๔. แบบวัดความรักและความภาคภูมิใจ	จำนวน ๑๔ ชุด

ด้วย นางสาวธนบัตร อ่อนกล นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน กำลังดำเนินการวิจัยเพื่อเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาการจัดการ  
เรียนรู้ เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม  
โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔”  
ซึ่งมี อาจารย์ ดร.สุภาภรณ์ หนูเมือง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในการควบคุมการจัดทำ  
วิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จึงใคร่ขอกความอนุเคราะห์จากท่าน  
อนุญาตให้ นางสาวธนบัตร อ่อนกล เข้าดำเนินการทดลองเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย กับนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ ๔ ตามสิ่งที่ส่งมาด้วยที่แนบมาพร้อมหนังสือนี้ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดทำ  
วิทยานิพนธ์ของนักศึกษาในขั้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.เชาวฤทธิ์ จันจัน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

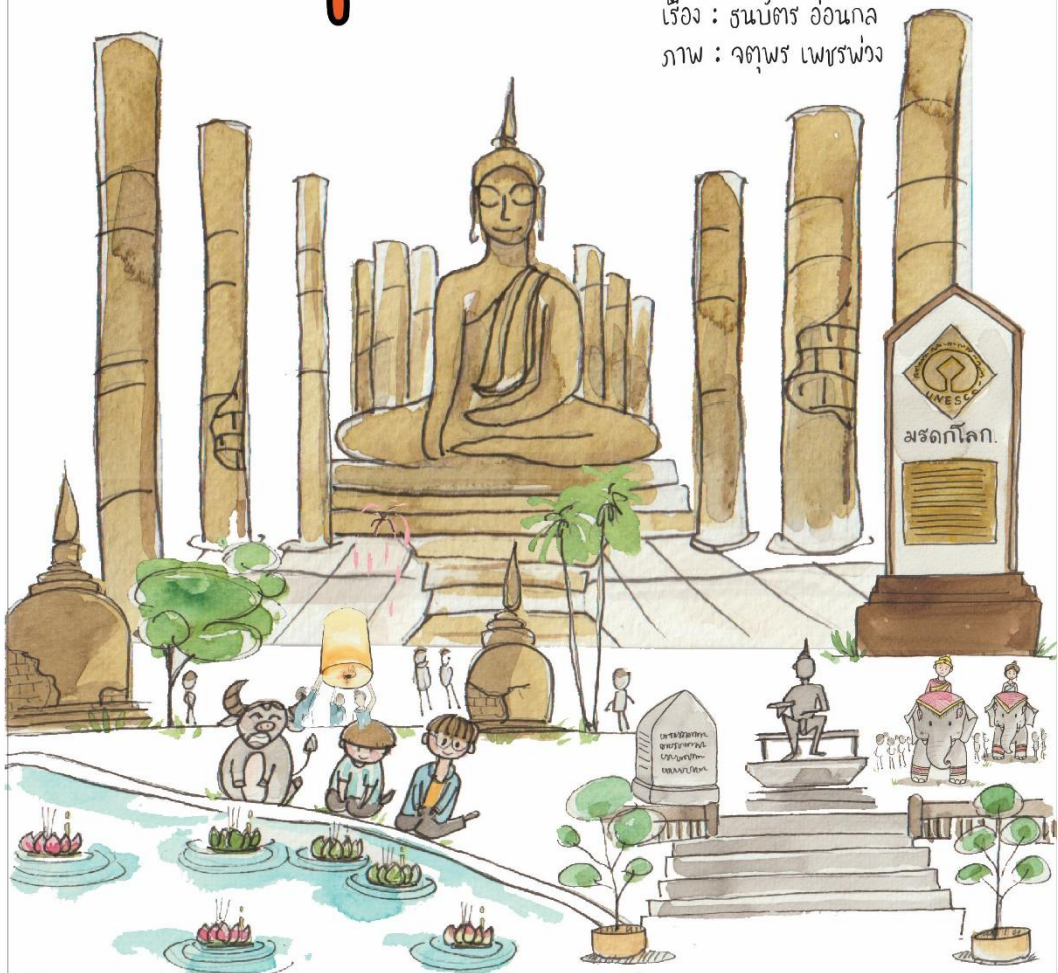
บัณฑิตวิทยาลัย  
โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘, ๑๖๔๙  
โทรสาร ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๐๑-๓๑ ต่อ ๑๖๔๘  
นางสาวธนบัตร อ่อนกล ๐ ๙๓๐๒ ๗๔๙๘ ๕

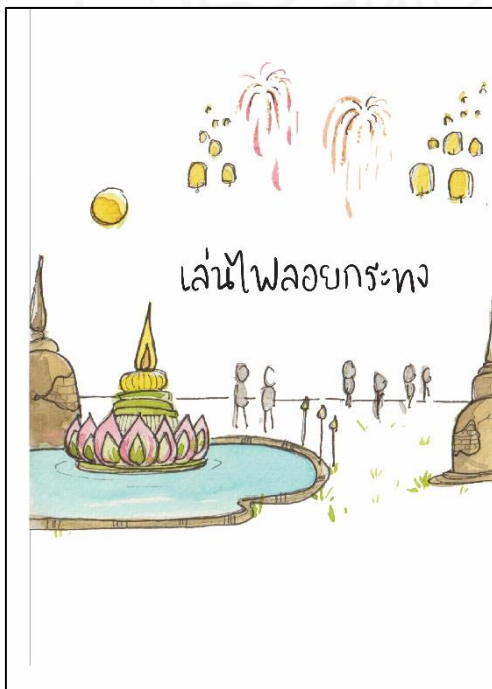
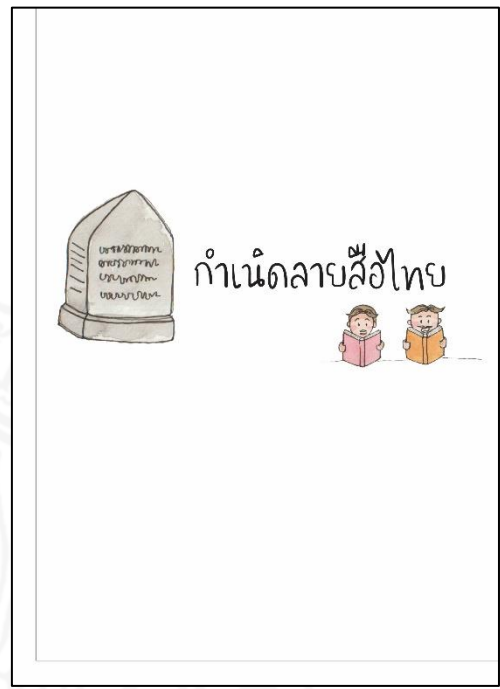


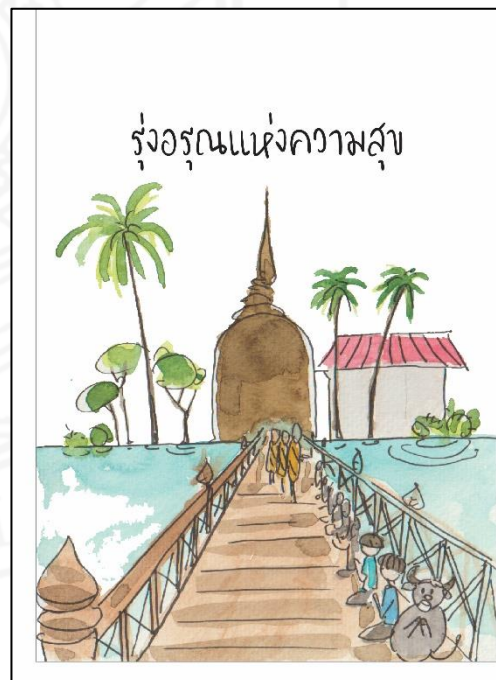
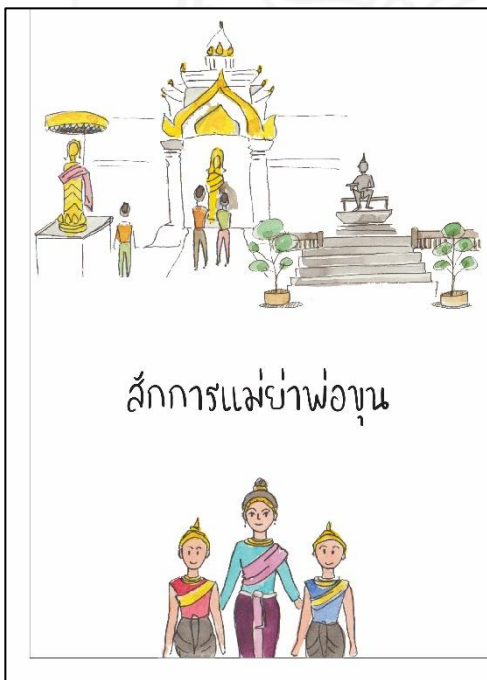
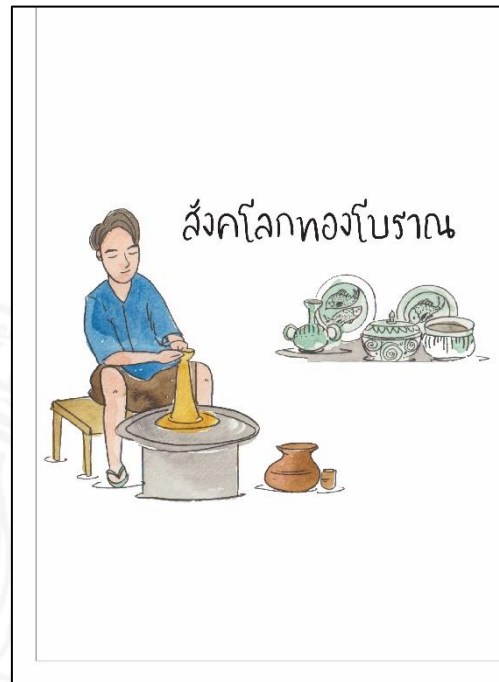
ภาคผนวก ค  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

# การรื้อถอนประวัติกาศาสตร์ สุโขทัย

เรื่อง : ธนบัตร อ่อนกล  
ภาพ : จตุพร เพชรพวง







## คำนำ

“โง่กั๋ ซั้งสัย” และ “โง่กุน พ็ซายแสนใจดี” ทั้ง 2 ต้องการ  
ไปเที่ยวต่างจังหวัดแต่รถยนต์มาเสียอยู่ที่สุโขทัย จึงได้มาพบกับ  
“น้าควายเฒ่าเจ้าปัญญา” ผู้ที่มีจิตใจเมตตาและรอบรู้ประวัติศาสตร์สุโขทัย  
ทั้ง 2 จะได้เที่ยวต่างจังหวัดหรือจะอยู่ที่สุโขทัยมาติดตามกันเลย

ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่า หนังสือการ์ตูนประวัติศาสตร์สุโขทัย  
จะเป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และนิสัยรักการอ่านให้กับเด็ก ๆ  
ทุกคน และเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อไป

ธนบัตร อ่อนกล

## สารบัญ

ตอนที่ 1 มรดกโลกล้ำเลิศ	2
ตอนที่ 2 กำเนิดลายสือไทย	16
ตอนที่ 3 เล่นไฟลอยกระทง	31
ตอนที่ 4 ดำรงพุทธศาสนา	44
ตอนที่ 5 งามตาผ้าตีนจก	58
ตอนที่ 6 สังคโลกทองโบราณ	70
ตอนที่ 7 สักการแม่ย่าพ่อขุน	84
ตอนที่ 8 รุ่งอรุณแห่งความสุข	101



มารู้จักกันก่อน...

น้ำควาย ควายเฒ่าเจ้าปัญญา



โจ๊กี้ เจ้าหนูขี้สงสัย



โจกุน พี่ชายแสนใจดี







ทางโน้นคนเยอะเลย

วิ่งเร็ว ๆ

เห็นไหมที่เด็กกำลังปีนเล่นกันเยอะเยอะเลย

พระองค์เฝ้ามองการทำงานของผู้คนอย่างใกล้ชิด และจะเข้าไปแก้ปัญหาให้กับราษฎรทันที



เมื่อพ่อขุนรามคำแหงขึ้นเป็นกษัตริย์สุโขทัย บ้านเมืองก็เริ่มเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว พระองค์ทรงดำริให้จัดการกับแหล่งทรัพยากรของเมืองสุโขทัย



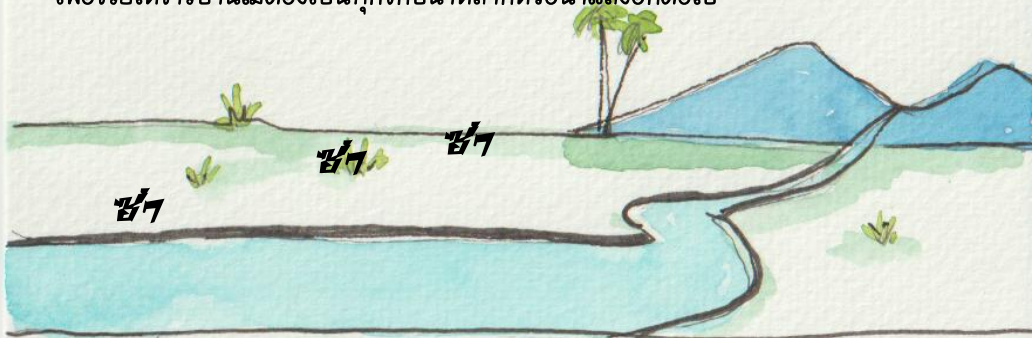
ศรับ ๆ

เปรี๊ยะ

พ่อขุนรามฯ ทรงริเริ่มสร้างหลายที่ ทั้งกำแพงเมืองใหม่ที่กำลังดำเนินการ และการสร้าง  
 ทำนบเก็บน้ำบนเขาพระขง



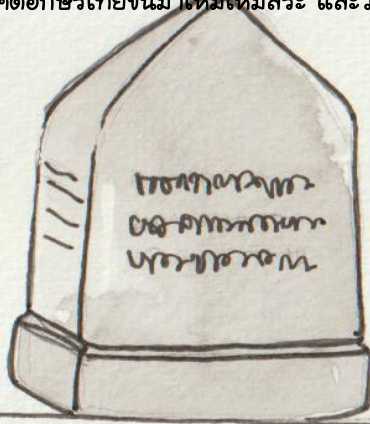
ที่พระองค์สร้างขึ้นก็เพราะว่า น้ำหลากในฤดูฝน ขาดน้ำในฤดูแล้ง สร้างปัญหายาวนานมาก  
 เพื่อช่วยให้ชาวบ้านไม่ต้องเป็นทุกข์กับน้ำหลากหรือน้ำแล้งอีกต่อไป



เมื่อกำแพงเมืองสร้างเสร็จ ระบบผันน้ำ สร้างครบทุกจุด เมื่อนั้นสุโขทัยก็อุดมสมบูรณ์  
 ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว



เมื่อปี พ.ศ. 1826 ท่านได้ทรงดัดแปลงอักษร มาจากอักษรขอมหรืออักษรไทยเดิม และ  
คิดอักษรไทยขึ้นมาใหม่ให้มีสระ และวรรณยุกต์ให้พอใช้กับภาษาไทย



แท่งหินนั้นใช้หลัก  
ศิลาจารึกไหมครับ



ใช่

ลายสือไทยสมัยนั้นมีพยัญชนะ 39 ตัว มีสระ 20 ตัว วรรณยุกต์ 2 รูป ตัวเลข 6 ตัว

๑๒๓๔๕๖๗๘๙๑๐๑๑๑๒๑๓๑๔๑๕๑๖๑๗๑๘๑๙๒๐๒๑๒๒๒๓๒๔๒๕๒๖๒๗๒๘๒๙๓๐๓๑๓๒๓๓๓๔๓๕๓๖๓๗๓๘๓๙๔๐๔๑๔๒๔๓๔๔๔๕๔๖๔๗๔๘๔๙๕๐๕๑๕๒๕๓๕๔๕๕๕๖๕๗๕๘๕๙๖๐๖๑๖๒๖๓๖๔๖๕๖๖๖๗๖๘๖๙๗๐๗๑๗๒๗๓๗๔๗๕๗๖๗๗๗๗๘๗๙๘๐๘๑๘๒๘๓๘๔๘๕๘๖๘๗๘๘๘๙๙๐๙๑๙๒๙๓๙๔๙๕๙๖๙๗๙๘๙๙๑๐๐



พ่อกูชื่อศรีอินทราทิตย์ แม่กูชื่อนางเสือง พี่กูชื่อบานเมือง

กูพี่น้องทองเดียวห้าคน ผู้ชายสาม ผู้หญิงสอง พี่เฒ่า\_ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว



ตามมาเดี๋ยวข้า  
จะอ่านให้ฟัง



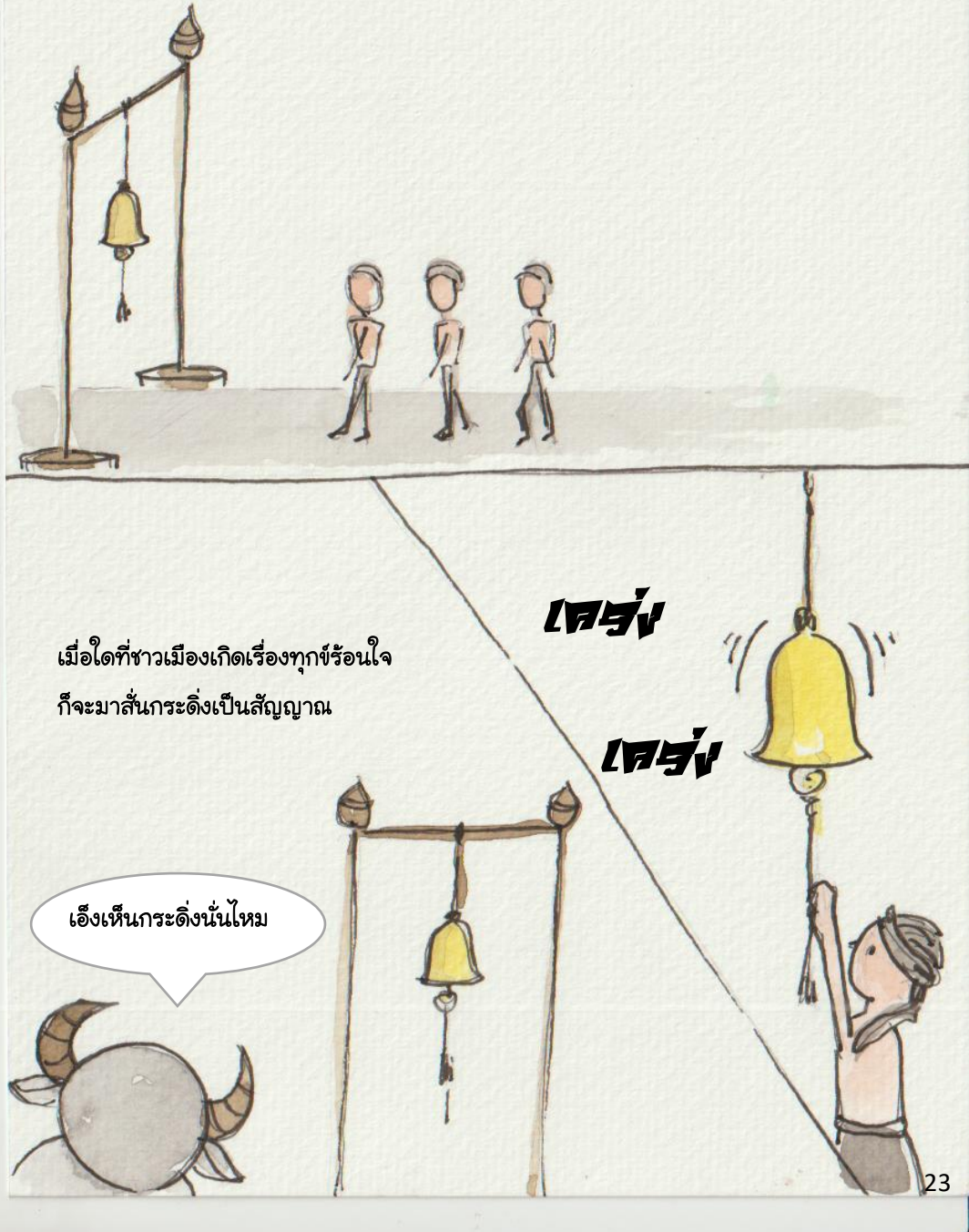
ตัวอักษรไทยที่พ่อขุนรามฆู ทรงคิดขึ้น ได้นำไปใช้แพร่หลายในแคว้นใกล้เคียงในสมัยนั้น  
 เลยแหละ เช่น ในลานช้าง ลานนา และแคว้นทางใต้ในยุคต่อมา คือ กรุงศรีอยุธยา



หลายปีผ่านมา เมืองสุโขทัยมีความสุข อุดมสมบูรณ์ในหลายด้าน รวมทั้งระบบ  
 ชลประทาน ทำให้พืชพันธุ์ธัญญาหารอุดมสมบูรณ์ ไฟรฟ้าอยู่อย่างมีความสุข ดังที่ว่า  
 จุงวัวไปค้าขี้ม้าไปขาย(เสรีภาพในการค้าขายของชาวสุโขทัย) โดยไม่เก็บภาษี



การปกครองภายในเมืองสุโขทัยเป็นการปกครองประจวบพิดาปกครองบุตร  
หรือเป็นการปกครองคนในครอบครัว พ่อขุนรามฯ เป็นเสมือนพ่อ มีอำนาจเด็ดขาด  
ตั้งอยู่ในทศพิศราชธรรม ให้ความร่มเย็นเป็นสุขแก่ราษฎรเสมือนเป็นลูก  
เมื่อชาวเมืองสุโขทัยผู้ใดมีเรื่องทุกข์ร้อน สามารถร้องเรียนต่อพ่อขุนรามฯ ได้โดยตรง





# เศรษฐ



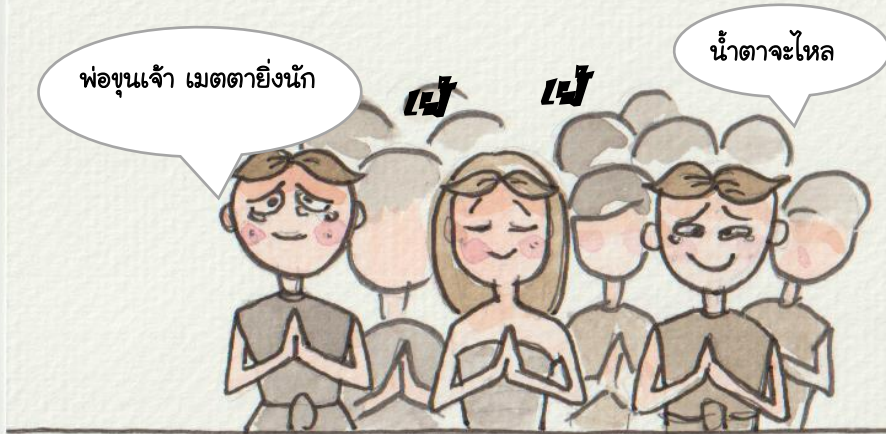
หลักการปกครองของสุโขทัยประดิษฐ์พ่อ  
ปกครองลูก พ่อขุนรามคำแหงมหาราช  
มีอำนาจเด็ดขาดในการพิจารณา  
ความยุติธรรมในสุโขทัยเลยแหละ



สมัยนั้นนะ ชาวสุโขทัยต่างมีความสุขกันถ้วนหน้า

พ่อขุนเจ้า เมตตายิ่งนัก

น้ำตาจะไหล



ตอนสมัยสุโขทัยนะ หากจะเรียกว่า กฎหมายพ่อขุนรามฯ ก็ได้ พระองค์ทรงบัญญัติขึ้น  
หลายอย่าง ทั้งกฎหมายด้านภาษี กฎหมายเกี่ยวกับการค้าขาย การจับจองทรัพย์สินมรดก  
หรือกฎหมายการพิจารณาคดี ตลอดจนกฎหมายว่าด้วยเรื่องการร้องทุกข์อีกด้วย

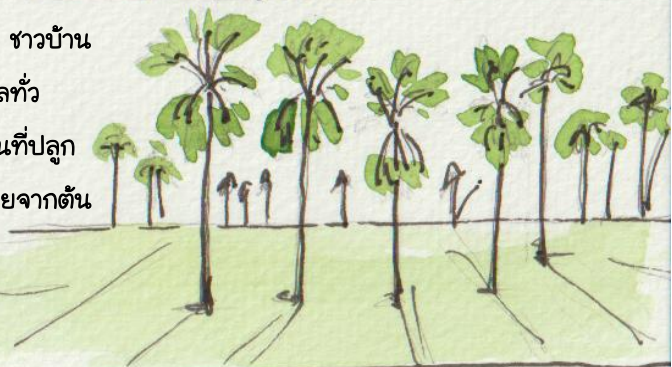
สุโขทัยที่ผ่านมา บ้านเมืองอุดมสมบูรณ์ด้วย  
ข้าวปลาอาหาร พวกมั่งสุขกายสบายใจ  
พวกลักขโมยหาไม่ ใครมาค้าขาย  
ได้ข้าว ได้ของ กลับบ้านกลับเมือง



แล้วเอ็งเห็นดวงตากลไก ๆ นั้นไหม สมัยก่อนนั้นชาว  
สุโขทัยได้ประโยชน์จากต้นตาลเยอะมา



ตอนสมัยสุโขทัยที่ได้กษัตริย์องค์ใหม่ ชาวบ้าน  
มีการเฉลิมฉลองด้วยการปลุกต้นตาลทั่ว  
เมืองสุโขทัย เมื่อเวลาผ่านไป ชาวบ้านที่ปลุก  
ต้นตาลก็ได้กิน ได้ใช้ประโยชน์มากมายจากต้น  
ตาลโตเต็มที่ที่ปลุก



เห็นแท่นนั้นไหม เรียกว่า มนังคศิลาบาตร  
ท่านได้ทรงให้ทำเพื่อเป็นที่ประทับ  
ตั้งไว้กลางดงตาลและสร้างศาลาอีกสองหลัง  
ชื่อศาลาพระมาสและพุทธศาสนา



บางครั้งใช้ว่าราชการ หรือสั่งสอนข้าราชการและประชาชน



แต่ถ้าเป็นวันอุโบสถ โปรดให้พระสงฆ์นั้นแสดง  
ธรรมแก่ อุบาสก อุบาสิกา



ในปีมหาศักราช 1214 พ่อขุนรามคำแหงมหาราช  
ทรงปลูกต้นตาลมาได้ถึง 40 ปีแล้ว  
ก็ทรงให้ช่างสร้างแท่นหินตั้งไว้กลางดงตาลใ  
โหมในวันแสดงธรรมสวณะหรือวันพระ  
จะนิมนต์พระเถระขึ้นแสดงธรรมแก่ไพร่บ้าน  
พลเมือง ที่จะพากันมาถือศีลฟังธรรม  
ส่วนถ้าเป็นวันปกติให้เป็นที่ว่าราชการ



น้ำควายครับ ผมขอไปวิ่งเล่นแถวต้นตาล  
หน้อยได้ไหมครับ น้ำจะสนุก  
ค่อยเดินไปดูที่อื่นต่อ

เออได้ แล้วก็รีบมานะ



ดูสิ ! ลูกตาลทะลายนี่สนุก  
นำเอาไปทำขนมตาลมาก

ใบแก่เยอะเลย

ค่อย ๆ ระวังตก

สระน้ำตรงนั้นใช่ที่เอาไว้สำหรับ  
ลอยกระทงให้ไหมครับ

ใช่ เดี่ยวหาไปดู

ชวนอ่าน.....

## ขอบเขตอาณาจักรสุโขทัย

ในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ได้แผ่อาณาเขตกว้างขวางออกไปทางทิศ  
ตะวันออกถึงสระหลวง (พิจิตร) สองแคว (พิษณุโลก) ลุมพาย  
(หล่มสัก เพชรบูรณ์) สระคา

จนกระทั่งถึงฝั่งโขง เวียงจันทน์ ทางทิศใต้ถึงพระบาง แพรก สุพรรณบุรี ราชบุรี  
เพชรบุรี และนครศรีธรรมราช ด้านทิศตะวันตก ถึงเมืองฉอด เมืองหงสาวดี และด้านทิศ  
เหนือถึงแพร่ เมืองน่าน เมืองพัว ไปถึงฝั่งโขงดินแดนสิบสองจุไท



พระบรมราชานุสาวรีย์พ่อขุนรามคำแหงมหาราช

ชวนอ่าน.....

## ประดิษฐ์อักษรไทย

พ่อขุนรามฆะทรงประดิษฐ์อักษรไทยที่เรียกกันว่า "ลายสือไทย" ขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 โดยดัดแปลงมาจากอักษรขอมหัดและอักษรไทยเดิม ซึ่งดัดแปลงมาจากอักษรมอญ และคิดอักษรไทยขึ้นใหม่ให้มีสระ และวรรณยุกต์ให้พอที่จะเขียนภาษาไทยได้ตามต้องการ มีพยัญชนะ 39 ตัว มีสระ 20 ตัว วรรณยุกต์ 2 รูป ตัวเลข 6 ตัว



ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2**  
**สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชา ประวัติศาสตร์**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ชาติไทย**

เรื่อง กำเนิดลายสือไทย

จำนวน 2 ชั่วโมง

วัน..... เดือน..... ปี.....

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

2. ตัวชี้วัด

ป 4.2 บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย
2. นักเรียนสามารถสื่อสารและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
3. นักเรียนเห็นคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์ลายสือไทย

4. สาระสำคัญ

พระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัยได้สร้างสรรค์ความเจริญหลายประการ ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นหลายสิ่งสืบทอดต่อมาจนปัจจุบัน เช่น ตัวอักษรไทย ศิลปวัฒนธรรม การรู้และเข้าใจผลงานของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ทำให้เราเกิดความภาคภูมิใจ และนำไปเป็นแบบอย่างในการยกย่องเชิดชูได้

5. สาระการเรียนรู้

1. ประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย
2. การเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย

6. กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

(ชั่วโมงที่ 1)

1. ขั้นเตรียม/ขั้นนำเสนอเนื้อหา

1.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 4 คน สมาชิกแต่ละกลุ่มจะมีความสามารถแตกต่างกัน คือ นักเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 1 คน โดยครูใช้คะแนนทดสอบในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นข้อมูลในการจัดกลุ่มผู้เรียน



1.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประธานและเลขานุการกลุ่ม คอยทำหน้าที่ประสานงานกลุ่ม ซึ่งจะมีการหมุนเวียนบทบาทหน้าที่ของสมาชิกภายในกลุ่มหลังจากเรียนจบแต่ละบทเรียน

1.3 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ที่จะเรียน

1.4 ครูให้ดูภาพแผนที่แสดงอาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช และแผนที่ประเทศไทยแสดงลักษณะทางรัฐกิจในปัจจุบัน แล้วซักถามนักเรียนถึงประเด็นต่อไปนี้ ให้นักเรียนช่วยกันตอบ

1) แผนที่ทั้ง 2 แตกต่างกันอย่างไรร

2) แผนที่ทั้ง 2 ให้ความรู้ในเรื่องอะไร

1.5 ครูเขียนคำตอบของนักเรียนบนกระดานดำโดยแยกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับแผนที่ภาพที่ 1 และส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาพที่ 2 ครูสรุปคำตอบนักเรียนแล้วอธิบายเพิ่มเติมแล้วเชื่อมโยงสู่เนื้อหาที่จะเรียน

(ชั่วโมงที่ 2)

2. ชั้นปฏิบัติการกิจกรรมกลุ่ม

2.1 ครูแจกหนังสือการ์ตูน เรื่อง กำเนิดลายสือไทย ให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มได้ศึกษาร่วมกัน

2.2 ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปเนื้อหาที่ได้จากการอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่อง กำเนิดลายสือไทย และเปิดโอกาสให้นักเรียนคนอื่นๆ ได้แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม

2.3 ครูสรุปเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการกำเนิดลายสือไทย การปกครองสมัยสุโขทัย

2.4 ให้นักเรียนทุกคนของแต่ละกลุ่มทำใบงานที่ 2 เรื่อง สุโขทัยสมัยพ่อขุนราม โดยร่วมกันศึกษาจากหนังสือการ์ตูน เรื่อง กำเนิดลายสือไทย ที่แจกให้ สมาชิกทุกคนในกลุ่มให้ช่วยเหลือกัน คนที่เข้าใจเนื้อหาช่วยอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มได้เข้าใจและสามารถทำใบงานได้ด้วยตัวเองครูให้กำลังใจ สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

3. ชั้นทดสอบย่อย

3.1 สมาชิกภายในกลุ่มตรวจผลงานของกันและกัน ถ้าหากมีเพื่อนคนใดทำไม่ได้ ทำไม่ถูก หรือไม่เข้าใจ ให้เพื่อนคนที่เข้าใจภายในกลุ่มอธิบายเพิ่มเติม ถ้ายังไม่เข้าใจให้ถามครู

3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เป็นปรนัย 10 ข้อ

4. ชั้นหาคะแนนพัฒนาการ

4.1 ครูนำคะแนนที่ได้ของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่มมาคิดเป็นคะแนนความก้าวหน้า และสรุปเป็นคะแนนสะสมของกลุ่มต่อไป

4.2 ครูแจ้งคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละกลุ่ม และคะแนนทดสอบหลังเรียนซึ่งนักเรียนแต่ละคนจะได้คะแนนเป็นรายบุคคลแล้วนำคะแนนทุกคนในกลุ่มมารวมกันหาค่าเฉลี่ยเป็นคะแนนกลุ่ม

#### 5. ขึ้นให้รางวัลกลุ่ม

กลุ่มที่ได้คะแนนมาก ครูให้รางวัลโดยกล่าวคำยกย่องและชมเชย และอธิบายให้เห็นว่านักเรียนแต่ละคนมีโอกาสที่จะได้คะแนนสูงสุดและช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จเท่าเทียมกัน ถ้านักเรียนช่วยกันรับผิดชอบในการทำงาน นักเรียนที่เก่งช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อน พุดคุยและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

#### 7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือการ์ตูน เรื่อง กำเนิดลายสือไทย
2. ภาพแผนที่แสดงอาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช
3. ภาพแผนที่ประเทศไทยแสดงลักษณะทางรัฐกิจในปัจจุบัน
4. ใบงานที่ 1 เรื่อง สุโขทัยสมัยพ่อขุนราม
5. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
6. แบบประเมินพฤติกรรมในการทำงานเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม
7. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ป.4 บริษัท สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด

#### 8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1.บอกผลงานของบุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย	1.ตรวจใบงาน 2.ตรวจแบบทดสอบ	ใบงาน	ได้ 6 คะแนนขึ้นไป
2.ผู้เรียนสามารถสื่อสารและเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช	ตรวจใบงาน	ใบงาน	ได้ 6 คะแนนขึ้นไป
3.เห็นคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์ลายสือไทย	ตรวจใบงาน	แบบประเมินพฤติกรรม	ได้ 2 คะแนนขึ้นไป

### แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่กำหนด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกตพฤติกรรม															สรุป		
		ความสนใจ			การแสดงความคิดเห็น			การตอบคำถาม			การยอมรับฟังคนอื่น			ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		15	
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ	ให้	3	คะแนน
พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน

ช่วงคะแนน      ระดับคุณภาพ

13-15          ดี

8-12          ปานกลาง

5-7          ปรับปรุง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

### แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม

ที่	กลุ่มที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมที่สังเกต			รวม	ผลการประเมิน
			มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย		
			3	3	3	9	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							

### เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	- สมาชิกในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็นและฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่นอย่างมีเหตุผล	- สมาชิกในกลุ่มแสดงความคิดเห็นเป็นบางส่วน	- สมาชิกภายในกลุ่มไม่ได้แสดงความคิดเห็นกันเลย
2. มีความกระตือรือร้นในการทำงาน	- ปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจ สนใจ และกระตือรือร้นดีมาก	- ปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจ และกระตือรือร้นพอสมควร	- ไม่มีความสนใจในการปฏิบัติงาน
3. รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย	- ปฏิบัติงานที่รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ และพยายามแก้ปัญหาด้วยตนเอง ผลงานมีคุณภาพ	- ปฏิบัติงานที่รับมอบหมายแต่ขอความช่วยเหลือ ไม่แก้ปัญหาด้วยตนเอง ผลงานค่อนข้างดี	- ไม่รับผิดชอบงานต่องานที่ได้รับมอบหมาย

### บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง กำเนิดลายสือไทย ดังนี้

1. เนื้อหา.....
2. สื่อการสอน.....

ผลการเรียนของนักเรียน

.....

.....

.....

ผลการสอนของคุณ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน.....  
(.....)

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้สอน.....  
(.....)

ตำแหน่ง.....

## ใบงานที่ 2 สุโขทัยสมัยพ่อขุนราม

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำข้อความที่กำหนดให้ ไปเติมลงในช่องว่างแต่ละข้อให้ได้ใจ

ความถูกต้องสมบูรณ์ (10 คะแนน)

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	พ่อขุนบานเมือง	พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
ขุนสามชน	จังกอบ	สรีดภงส์
1792	1826	ธรรมราชา
พ่อปกครองลูก	สิ้นกระดิ่ง	พระแท่นมั่งคศิลาอาสน์

1. เป็นกษัตริย์พระองค์แรกของสุโขทัย \_\_\_\_\_
2. พระเชษฐาของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช คือ \_\_\_\_\_
3. เจ้าเมืองฉอดยกทัพมาตีเมืองตากของสุโขทัยแต่ต้อง \_\_\_\_\_  
แพ้สงครามเพราะไทยมีพระมหากษัตริย์ที่เข้มแข็ง
4. โอรสของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ที่เสด็จออกรบกับพระบิดาในการทำสงคราม  
กับเจ้าเมืองฉอดในขณะที่ยังทรงพระเยาว์ คือ \_\_\_\_\_
5. คันดินที่สร้างขึ้นเพื่อกั้นน้ำหรือบังคับทิศทาง \_\_\_\_\_  
ของน้ำให้ไหลไปตามทางที่ต้องการ
6. พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงประดิษฐ์อักษรไทยในปี พ.ศ. \_\_\_\_\_
7. เป็นสถานที่พระสงฆ์ใช้แสดงธรรม \_\_\_\_\_
8. ในสมัยสุโขทัยตอนต้น กษัตริย์ปกครองประชาชนแบบ \_\_\_\_\_
9. ประชาชนในสมัยสุโขทัยตอนต้นสามารถร้องทุกข์ถวายฎีกาได้โดยการ \_\_\_\_\_  
หน้าประตูวัง
10. พ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงยกเว้นไม่ให้มีการเก็บภาษีผ่านด่านที่เรียกว่า \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## แบบทดสอบครั้งที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ประวัติศาสตร์ชาติไทย เรื่อง กำเนิดลายสือไทย

คำชี้แจง ข้อสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ ให้เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. พ่อขุนรามคำแหงเป็นพระมหากษัตริย์ลำดับที่เท่าไรของอาณาจักรสุโขทัย
  - ก. ลำดับที่ 2
  - ข. ลำดับที่ 3
  - ค. ลำดับที่ 4
  - ง. ลำดับที่ 5
2. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์พระราชทานนามว่า “รามคำแหง” แก่พ่อขุนรามหลังเหตุการณ์ใด
  - ก. ทรงประดิษฐ์อักษรไทย
  - ข. ทรงสร้างทำนบกั้นน้ำ
  - ค. หลังรบชนะขอม
  - ง. หลังชนช้างชนะขุนสามชน เจ้าเมืองฉอด
3. เหตุใดพ่อขุนรามคำแหงจึงต้องสร้างทำนบกั้นน้ำบนเขาพระขรุ้ง
  - ก. ใ้ป้องกันข้าศึก
  - ข. น้ำท่วมตลอดปี
  - ค. น้ำท่วมในฤดูฝน ขาดน้ำ แห้งแล้ง ในฤดูแล้ง
  - ง. ใ้เลี้ยงปลา
4. อักษรลายสือไทยดัดแปลงมาจากอักษรใด
  - ก. อักษรขอม และอักษรไทยเดิม
  - ข. อักษรฮินดู
  - ค. อักษรอารยัน
  - ง. อักษรไทยใหญ่
5. ลายสือไทยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช มีพยัญชนะ และสระกี่ตัว
  - ก. พยัญชนะ 36 ตัว สระ 20 ตัว
  - ข. พยัญชนะ 39 ตัว สระ 21 ตัว
  - ค. พยัญชนะ 38 ตัว สระ 20 ตัว
  - ง. พยัญชนะ 39 ตัว สระ 20 ตัว



6. นโยบายยกเว้นภาษีสมัยพ่อขุนรามคำแหงเรียกว่าอะไร

- ก. จัณทาล
- ข. จังกบ
- ค. จังกอบ
- ง. จังขอบ

7. การปกครองที่ทรงปกครองราษฎรอย่างใกล้ชิด ราษฎรสามารถมาสั่งกระดิ่งร้องทุกข์ได้ คือการปกครองแบบใด

- ก. ปิตริราชา
- ข. พ่อปกครองเมือง
- ค. พ่อปกครองลูก
- ง. พ่อปกครองบ้าน

8. อักษรใดที่อยู่บนศิลาจารึก

- ก. อักษรฮินดู
- ข. อักษรขอม
- ค. อักษรลายหนังสือไทย
- ง. อักษรลายสือไทย

9. แทนหินที่ตั้งไว้กลางดงตาล ใช้ว่าราชการ และแสดงธรรมในวันพระ มีชื่อเรียกว่าอะไร

- ก. มนังศิลาบาตร
- ข. มนังคศิลาบาตร
- ค. ปีนังศิลาบาตร
- ง. ปีนังคศิลาบาตร

10. ทำนบกักเก็บน้ำในสมัยสุโขทัยเรียกว่าอะไร

- ก. สรีดภงส์
- ข. โขกพระร่วง
- ค. สลัดภงส์
- ง. ทำนบพ่อขุน

แบบตรวจสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ  
หนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา  
และวัฒนธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อคำถามในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง รุ่งอรุณแห่ง  
ความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาและวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้  
แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ว่า  
สามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือสมรรถภาพการแก้โจทย์ปัญหา หรือไม่ โดยการ  
ประเมินให้คะแนนดังนี้

- +1 หมายถึง สามารถวัดได้  
0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่า สามารถวัดได้  
-1 หมายถึง ไม่สามารถวัดได้

จุดประสงค์	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
เรื่อง มรดกโลกล้ำเลิศ นักเรียนบอกถึงการ สถาปนาอาณาจักร สุโขทัยได้ ข้อ 1-10	1. ข้อใดต่อไปนี้เป็นเมืองหลวงแห่งแรก ของไทย ก. สุโขทัย ข. อโยธยา ค. ธนบุรี ง. รัตนโกสินทร์				
	2. สุโขทัยก่อนรุ่งเรืองเคยตกอยู่ ภายใต้การปกครองของอาณาจักรใด ก. อาณาจักรพม่า ข. อาณาจักรลาว ค. อาณาจักรขอม(เขมร) ง. อาณาจักรหงสาวดี				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	<p>3. พระมหากษัตริย์พระองค์แรกของกรุงสุโขทัยคือใคร</p> <p>ก. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช</p> <p>ข. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์</p> <p>ค. พ่อขุนบานเมือง</p> <p>ง. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์</p>				
	<p>4. ผู้นำคนไทยสองท่านที่ร่วมมือกันขับไล่อำนาจของเขมรของไปได้สำเร็จคือใคร</p> <p>ก. พ่อขุนผาเมือง และพ่อขุนอินทราทิตย์</p> <p>ข. พ่อขุนผาเมือง และพ่อขุนรามคำแหง</p> <p>ค. พ่อขุนบางกลางหาว และพ่อขุนผาเมือง</p> <p>ง. พ่อขุนบางกลางหาว และพ่อขุนบานเมือง</p>				
	<p>5. หลังจาก พ.ศ. 1981 กรุงสุโขทัยตกอยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรใด</p> <p>ก. อาณาจักรอยุธยา</p> <p>ข. อาณาจักรธนบุรี</p> <p>ค. อาณาจักรขอม</p> <p>ง. อาณาจักรลพบุรี</p>				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	<p>6. การปกครองแนวตั้งได้มีการจัดรูปแบบการปกครองเป็นกี่ชั้นชั้นอะไรบ้าง</p> <p>ก. 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นสูง ชั้นกลาง ชั้นล่าง</p> <p>ข. 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นปกครอง ชั้นแรงงาน ชั้นทาส</p> <p>ค. 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นพ่อขุน ชั้นลูกขุน ชั้นไพร่ ชั้นเชลย</p> <p>ง. 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นพ่อขุน ชั้นลูกขุน ชั้นไพร่ ชั้นทาส</p>				
	<p>7. การปกครองแบบพ่อปกครองลูกประชาชนสามารถมาร้องทุกข์ได้ด้วยวิธีการใด</p> <p>ก. ตีฆ้อง</p> <p>ข. สั่นประตู่</p> <p><b>ค. สั่นกระดิ่ง</b></p> <p>ง. ตีกะลา</p>				
	<p>8. ในการปกครองส่วนภูมิภาค เมืองใดที่ต้องแต่งตั้งราชวงศ์ หรือขุนนางชั้นสูงไปปกครอง</p> <p>ก. หัวเมืองชั้นใน</p> <p>ข. หัวเมืองชั้นกลาง</p> <p><b>ค. หัวเมืองชั้นนอก</b></p> <p>ง. หัวเมืองประเทศราช</p>				

จุดประสงค์	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	9. ในสมัยสุโขทัยมีกษัตริย์ปกครอง ทั้งสิ้นกี่พระองค์ ก. 8 พระองค์ ข. 9 พระองค์ ค. 10 พระองค์ ง. 11 พระองค์				
	10. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ได้รับการยกย่องจากองค์การยูเนสโก (UNESCO) ให้เป็นมรดกโลกด้านใด ก. ทางด้านวัฒนธรรม ข. ทางด้านธรรมชาติ ค. แบบผสม (วัฒนธรรม+ธรรมชาติ) ง. ความทรงจำ				
เรื่อง กำเนิดลายสือ ไทย นักเรียนบอกผลงาน ของบุคคลสำคัญสมัย สุโขทัย ข้อ 11-17	11. พ่อขุนรามคำแหงเป็น พระมหากษัตริย์ลำดับที่เท่าไรของ อาณาจักรสุโขทัย ก. ลำดับที่ 2      ข. ลำดับที่ 3 ค. ลำดับที่ 4      ง. ลำดับที่ 5				
	12. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พระราชทานนามว่า “รามคำแหง” แก่พ่อขุนรามหลังเหตุการณ์ใด ก. ทรงประดิษฐ์อักษรไทย ข. ทรงสร้างทำนบกั้นน้ำ ค. หลังรบชนะขอม ง. หลังชนช้างชนะขุนสามชน เจ้า เมืองฉอด				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	13. อักษรลายสือไทยดัดแปลงมาจากอักษรใด <b>ก. อักษรขอม และอักษรไทยเดิม</b> ข. อักษรฮินดู ค. อักษรอารยัน ง. อักษรไทยใหญ่				
	14. ลายสือไทยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช มีพยัญชนะและสระกี่ตัว ก. พยัญชนะ 36 ตัว สระ 20 ตัว ข. พยัญชนะ 39 ตัว สระ 21 ตัว ค. พยัญชนะ 38 ตัว สระ 20 ตัว <b>ง. พยัญชนะ 39 ตัว สระ 20 ตัว</b>				
	15. นโยบายยกเว้นภาษีสมัยพ่อขุนรามคำแหงเรียกว่าอะไร ก. จัณฑาล ข. จังกบ <b>ค. จังกอบ</b> ง. จังขอบ				
	16. การปกครองที่ทรงปกครองราษฎรอย่างใกล้ชิด ราษฎรสามารถมาสนักระดิ่งร้องทุกข์ได้ คือการปกครองแบบใด ก. ปิติราชา ข. พ่อปกครองเมือง <b>ค. พ่อปกครองลูก</b> ง. พ่อปกครองบ้าน				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	17. แทนหินที่ตั้งไว้กลางดงตาล ใช้ ว่าราชการ และแสดงธรรมในวันพระ มีชื่อเรียกว่าอะไร ก. มนังศิลาบาตร ข. มนังคศิลาบาตร ค. ปินังศิลาบาตร ง. ปินังคศิลาบาตร				
เรื่อง เล่นไฟลอยกระทง นักเรียนบอกประวัติ ความเป็นมาและ ความสำคัญของวัน ลอยกระทงได้ ข้อ 18- 21	18. วันลอยกระทงตรงกับวันใด ก. วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 ข. วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 ค. วันแรม 15 ค่ำ เดือน 12 ง. วันแรม 15 ค่ำ เดือน 11				
	19. ใครคือผู้ประดิษฐ์คิดค้นการทำ กระทงเป็นคนแรก ก. ท้าวศรีสุนทร ข. ท้าวเทพกษัตรี ค. ท้าวศรีจุฬาลักษณ์ ง. ท้าวสุนารี				
	20. ในสมัยก่อนการประดิษฐ์กระทง นิยมใช้วัสดุใด ก. ขนมปิ้ง ข. น้ำแข็ง ค. หยวกกล้วย ง. โฟม				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	21. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวัสดุอุปกรณ์ สำหรับประดิษฐ์กระทง ก. ค้อน ขวาน ข. ใบตอง ดอกไม้ ค. ตะปู ค้อน ง. ใบเตย ใบตะไคร้				
เรื่อง ตำราพุทธศาสนา นักเรียนตระหนักใน คุณค่าและความ สำคัญของพระพุทธ ศาสนา ข้อ22-26	22. สมัยสุโขทัยผู้คนนับถือศาสนา พุทธลัทธิใด ก. มหายาน ข. ลัทธิวาทศาสตร์ ค. หินยาน ง. ลัทธิกวี				
	23. ก่อนที่ศาสนาพุทธจะเข้ามามี อิทธิพลในอาณาจักรสุโขทัย คน สุโขทัยนับถืออะไร ก. พระศิวะ ข. พระนารายณ์ ค. ปรางค์กู่การณัฏฐธรรมชาติ สิ่งเร้นลับ ภูตผีปีศาจ ง. พระแม่กาลี				
	24. วัดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของอาณาจักร สุโขทัย เป็นที่ประดิษฐานพระเจดีย์มหาธาตุ อันบรรจุพระบรมสารีริกธาตุไว้ คือวัดใด ก. วัดมหาธาตุ ข. วัดศรีชุม ค. วัดศรีสวาย ง. วัดช้างล้อม				



จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	<p>25. สมัยสุโขทัยพระพุทธศาสนาได้รับการเคารพนับถือมากและเจริญสูงสุดในสมัยของใคร</p> <p>ก. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ข. พ่อขุนบานเมือง ค. พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ง. พระมหาธรรมราชาที่ 2</p>				
	<p>26. วรรณกรรมพุทธศาสนาที่แต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย โดยพระมหาธรรมราชาที่ 1 คือข้อใด</p> <p>ก. ไตรภูมิ ข. ไตรมิตร ค. ไตรภูมิพระร่วง ง. เตภูมิมิตร</p>				
<p>เรื่อง งามตาผ้าตีนจก นักเรียนอธิบาย ส่วนประกอบของ ผ้าชิ้นตีนจกได้ ข้อ 27-30</p>	<p>27. ผ้าตีนจก เป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของใคร</p> <p>ก. ชาวไทยพวนที่อาศัยอยู่ที่ตำบลหาดเสี้ยว ศรีสัชชนาลัย ข. ชาวมอญที่อาศัยอยู่ที่ตำบลหาดเสี้ยว ศรีสัชชนาลัย ค. ชาวไทยใหญ่เผ่าม้งที่อาศัยอยู่ที่ตำบลหาดเสี้ยว ศรีสัชชนาลัย ง. ชาวไทยเดิมที่อาศัยอยู่ที่ตำบลหาดเสี้ยว ศรีสัชชนาลัย</p>				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	28. ทำไมจึงเรียกผ้าชิ้นกันว่าผ้าชิ้นตีนจก ก. ใช้ไหมจากต้นตีนจก ข. ใช้ขนเม่นในการจกฝ้าย ค. ใช้เข็มจกเป็นลวดลาย ง. ใช้สีจากต้นตีนจกย้อมผ้า				
	29. โครงสร้างผ้าชิ้นตีนจกประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่อะไรบ้าง ก. หัวชิ้น ตัวชิ้น หางชิ้น ข. หัวชิ้น หางชิ้น ชายชิ้น ค. หัวชิ้น ตัวชิ้น ตีนชิ้น ง. หัวชิ้น ตีนชิ้น หางชิ้น				
	30. เชิงจกของผ้าชิ้นตีนจกส่วนใหญ่จะเป็นพื้นสีอะไร ก. สีดำ ข. สีแดง ค. สีเขียว ง. สีเหลือง				
เรื่อง สังคโลกทองโบราณ นักเรียนบอกลักษณะ ของเครื่องสังคโลก และทองโบราณได้ ข้อ31-40	31. ข้อใดคือเครื่องปั้นดินเผาที่มีชื่อเสียงในสมัยสุโขทัย ก. เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง ข. โอ่งมังกรราชบุรี ค. เครื่องสังฆภัณฑ์ ง. เครื่องสังคโลก				

จุดประสงค์	ข้อคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	32. ข้อใดต่อไปนี้เป็นแหล่งเตาเผาสังคโลกของสุโขทัย ก. เตาทูเรียง ข. เตากะยาว ค. เตापามะม่วง ง. เตาทูเรียน				
	33. รูปปลาที่ปรากฏอยู่บนถ้วยชามสังคโลก คือปลาชนิดใด ก. ปลาเกา ข. ปลาตะเพียน ค. ปลานู ง. ปลาสร้อย				
	34. ประเภทของเครื่องสังคโลก ใช้เกณฑ์ใดในการแบ่ง ก. อุณหภูมิ ข. เวลา ค. ที่มาของลวดลาย ง. ลักษณะเนื้อดิน ลวดลาย และเตาเผา				
	35. ลวดลายปลาที่ปรากฏบนเครื่องสังคโลกเป็นปลาชนิดใด ก. ปลาเกาดำ ปลาทรงเครื่อง ข. ปลาเกล็ดหาง ปลาเกาดำ ค. ปลาขาว ปลาเกาดำ ง. ปลาทรงเครื่อง ปลาขาว				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	36. การผลิตเครื่องสังคโลกในช่วงแรก ราวพุทธศตวรรษที่ 18 เพื่อการใด ก. เพื่อส่งไปขายยังเมืองจีน ข. เพื่อส่งไปขายยังอาณาจักรใกล้เคียง ค. เพื่อประโยชน์ใช้สอย และค้าขายในชุมชน ง. เพื่อส่งเป็นเครื่องบรรณาการ				
	37. ข้อใดไม่ใช่ลวดลายที่พบมากในถ้วยชามสังคโลก ก. ปลา ข. หอย ค. กงจักร ง. ดอกไม้				
	38. สังคโลกลายปลาเกาทรงเครื่องมีลักษณะอย่างไร ก. มีสีดำทั้งตัว ครีบก็น้ำดำ ข. มีสีดำทั้งตัว มีลายไทยประกอบ ค. ครีบลึงและลำตัวมีสีดำ หางสีส้ม ง. ครีบลึงและลำตัวมีสีดำ หางสีน้ำเงิน				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	<p>39. ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของเครื่องสังคโลก</p> <p>ก. ภาชนะดินเผาที่มีการทำลวดลายสมัยก่อนประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นลาย เชือกทาบ</p> <p>ข. ภาชนะเครื่องปั้นดินเผาที่ใช้เป็นเครื่องใช้ และเครื่องประดับอาคารต่างๆ ผลิตในสมัยสุโขทัย</p> <p>ค. ภาชนะดินเผาที่มีขาสามขาติดอยู่ที่ก้นภาชนะ ขามีลักษณะกลมเรียวและกลวง</p> <p>ง. เป็นกลองหน้าเดียวทำด้วยสำริด หน้ากลองมักมีลวดลายต่างๆ</p>				
	<p>40. คำว่าสังคโลก สันนิษฐานว่าเพี้ยนมาจากคำว่าอะไร</p> <p>ก. สีคโลก</p> <p>ข. สรรคโลก</p> <p>ค. สันกะโหลก</p> <p>ง. สวรรคโลก</p>				
เรื่อง สักการแม่ย่าพ่อขุน นักเรียนบอกประวัติ ความเป็นมาของพระ แม่ย่าได้ ข้อ 41-45	<p>41. เทพารักษ์ประจำเมือง" ที่สถิตปกปักรักษาอยู่ ณ เขาหลวง ปรางค์ชื่อในศิลาจารึกว่าอะไร</p> <p>ก. พระขพุงผี</p> <p>ข. พระร่วง</p> <p>ค. แม่ย่านาง</p> <p>ง. พระแม่ยาย</p>				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	<p>42. พระราชมารดาของพ่อขุนบานเมืองและพ่อขุนรามคำแหงมีชื่อว่าอะไร</p> <p>ก. นางสี</p> <p>ข. นางสา</p> <p>ค. นางเสือง</p> <p>ง. นางเรือง</p>				
	<p>43. ข้อใดต่อไปนี้เป็นปูชนียวัตถุที่สำคัญของชาวสุโขทัย</p> <p>ก. วัดมหาธาตุ</p> <p>ข. ถ้วยขามสังคโลก</p> <p>ค. วัดศรีชุม</p> <p>ง. พระแม่ย่า</p>				
	<p>44. ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของ "พระแม่ย่า"</p> <p>ก. สตรีที่มีฐานะสูงสุด เป็นทั้งพระมารดาและพระอัยยิกาแห่งเมืองสุโขทัย</p> <p>ข. สตรีที่ได้รับการยกย่องหลังจากชนะศึกสงคราม</p> <p>ค. สตรีที่ได้รับการยกย่องและมีรูปปั้นสรรเสริญอยู่ที่วัดศรีชุม</p> <p>ง. สตรีที่บวชเป็นพระภิกษุณีคนแรกของสุโขทัย</p>				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	45. รูปสลักพระแม่ย่าถูกค้นพบที่ใด ก. อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ข. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ค. อุทยานแห่งชาติรามคำแหง ง. อุทยานแห่งชาติสุโขทัย				
เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข นักเรียนบอกภูมิ ปัญญาไทยที่สำคัญใน สมัยสุโขทัยได้ ข้อ 46-55	46. สุโขทัย มีความหมายตรงกับข้อ ใดต่อไปนี้ ก. ดินแดนแห่งความสว่าง ข. รุ่งอรุณแห่งความสุข ค. สงบเงียบ ง. เมืองโบราณ				
	47. สุโขทัย มาจากสองคำ คำว่า อะไร ก. สุขขะ+อรุโณทัย ข. สุขโข+อุทัย ค. สุขขะ+อุทัย ง. สุขชี+อรุโณทัย				
	48. ถ้านักเรียนต้องการไปเลือกซื้อ ผ้าขึ้นดินจกของชาวบ้านหาดเสี้ยว ควรไปที่อำเภอใด ก. อำเภอกงไกรลาศ ข. อำเภอศรีสัชนาลัย ค. อำเภอศรีนคร ง. อำเภอบ้านด่านลานหอย				

จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	49. ข้อใดต่อไปนี้เป็นไม่ใช่สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัย ก. ถ้ำเจ้าราม ข. อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย ค. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ง. ถ้ำผาพล				
	50. งานเทศกาลใดต่อไปนี้เป็นงานเทศกาลขึ้นชื่อของจังหวัดสุโขทัยเป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ ก. เทศกาลสงกรานต์ถนนวนข้าวสาร ข. เทศกาลลอยกระทงเผาเทียนเล่นไฟ ค. เทศกาลอัฐมพระดำน้ำ ง. เทศกาลบุญบั้งไฟ				
	51. เหตุใดพ่อขุนรามคำแหงจึงต้องสร้างทำนบเก็บน้ำบนเขาพระขพุง ก. ใช้ป้องกันข้าศึก ข. น้ำท่วมตลอดปี ค. น้ำท่วมในฤดูฝน ขาดน้ำแห้งแล้งในฤดูแล้ง ง. ใช้เลี้ยงปลา				
	52. อักษรใดที่อยู่บนศิลาจารึก ก. อักษรฮินดู ข. อักษรขอม ค. อักษรลายหนังสือไทย ง. อักษรลายสือไทย				



จุดประสงค์	ข้อความคำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
		+1	0	- 1	
	53. ทำนบกักเก็บน้ำในสมัยสุโขทัย เรียกว่าอะไร ก. สรีดภงส์ ข. โสภภะร่วง ค. สลัดภงส์ ง. ทำนบพ่อขุน				
	54. ข้อใดต่อไปนี้ไม่เกี่ยวข้องกับตำรับทำวศรีจุฬาลักษณ์ ก. พลุหลากสี ข. นางนพมาศ ค. กระทงดอกบัว ง. พระร่วง				
	55. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่คติความเชื่อเกี่ยวกับวันลอยกระทง ก. ขอมมาพระแม่คงคา ข. บูชารอยพระพุทธรบาท ค. บูชาพระแม่คงคา ง. บูชาพระลักษณ พระราม				

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ  
ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา  
ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย  ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็น โดยมีเกณฑ์การให้  
คะแนนระดับความพึงพอใจดังนี้

ระดับ 5   หมายความว่า   มีความเห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4   หมายความว่า   มีความเห็นด้วยมาก

ระดับ 3   หมายความว่า   มีความเห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2   หมายความว่า   มีความเห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายความว่า   มีความเห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1.	มีการแจ้งจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบก่อนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง					
2.	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม					
3.	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
4.	นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนานและมีความตั้งใจที่จะเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม					
5.	การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ทุกกิจกรรมทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ดียิ่งขึ้น					
6.	นักเรียนพอใจที่สามารถค้นหาคำตอบ จากการทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง					
7.	นักเรียนมีความพอใจในคะแนนของกลุ่มที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ					
8.	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสม					
9.	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหาที่เรียน					
10.	นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีในการเรียน					

ข้อคิดเห็น / ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ง  
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือวิจัย



รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญคนที่					เฉลี่ย
	1	2	3	4	5	
5. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้						
5.1 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นผู้เรียนสามารถที่จะปฏิบัติได้	4.75	4.75	4.75	5	4.75	4.80
5.2 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นมีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม	4.88	4.88	4.75	4.88	4.63	4.80
5.3 กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติบทบาทหน้าที่อย่างหลากหลาย	4.75	4.7	4.75	5	4.75	4.80
5.4 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดประสงค์ได้	5	4.8	5	5	4.63	4.90
5.5 กิจกรรมที่กำหนดส่งเสริมให้ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติหน้าที่ตามศักยภาพและความถนัดของตนเอง	5	4.8	4.7	4.8	4.7	4.85
5.6 กิจกรรมที่กำหนดขึ้นมีความสมบูรณ์ถูกต้อง	4.8	4.8	5	4.7	4.7	4.85
5.7 แผนฯเขียนโดยใช้กระบวนการเรียนรู้วิธีการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD	5	5	5	4.6	4.8	4.90
5.8 แผนฯมีกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD มีความเหมาะสมกับเวลา/วัยของผู้เรียนและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.8	4.8	4.8	4.8	5	4.90
5.9 แผนฯมีกิจกรรมการเรียนรู้วิธีการสอนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD เน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญให้นักเรียนได้มีการปฏิบัติลงมือทำได้จริง	5	5	5	4.7	5	4.95

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย
	5	4	3	2	1	
6. แหล่งเรียนรู้และสื่อนวัตกรรม						
6.1 แหล่งเรียนรู้และสื่อนวัตกรรมมีความหลากหลาย	5	5	5	4.75	4	4.75
6.2 แหล่งเรียนรู้และสื่อนวัตกรรมมีความสอดคล้อง เหมาะสมกับจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมและการประเมินผล	5	5	5	5	4.13	4.83
6.3 สื่อนวัตกรรมการสอนเพียงพอที่จะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ได้	5	5	5	5	4.13	4.83
7. การวัดและการประเมินผล						
7.1 วิธีการวัดผลมีความสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรม	5	5	5	5	4	4.80
7.2 วิธีการวัดผลมีความหลากหลาย	5	5	5	5	3.38	4.68
7.3 เครื่องมือวัดผลมีความสอดคล้องกับวิธีการวัดผล	5	5	5	5	3.63	4.73
7.4 การกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลมีความเหมาะสม	5	5	5	5	3.75	4.75
รวมเฉลี่ย	4.9	4.87	4.9	4.89	4.37	4.79

ค่าความเหมาะสมของการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุขุขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา มีค่าความเหมาะสม เท่ากับ 4.79 อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผลการวิเคราะห์ดัชนีความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ค่าความเชื่อมั่น ( $\rho$ ) และค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดประสิทธิภาพผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นรายชื่อ

ข้อที่	p	r	IOC	ข้อที่	p	r	IOC
1	0.36	0.43	1.00	24*	0.71	-0.33	0.67
2	0.64	0.43	1.00	25	0.29	0.57	1.00
3	0.71	0.29	1.00	26	0.36	0.43	1.00
4	0.71	0.29	0.67	27*	0.07	0.14	1.00
5*	0.60	0.00	0.67	28	0.64	0.43	1.00
6	0.29	0.57	อ	29	0.43	0.29	1.00
7	0.57	0.57	1.00	30	0.36	0.42	1.00
8	0.29	0.57	1.00	31*	0.64	0.43	1.00
9	0.36	0.43	1.00	32*	0.36	-0.14	0.67
10*	0.60	0.13	0.67	33	0.36	0.43	1.00
11	0.36	0.43	1.00	34	0.57	0.29	1.00
12	0.36	0.43	1.00	35	0.43	0.29	1.00
13	0.43	0.57	1.00	36*	0.57	0.00	1.00
14	0.36	0.43	1.00	37	0.36	0.43	0.67
15*	0.57	0.00	0.67	38	0.36	0.43	0.67
16	0.29	0.57	1.00	39	0.36	0.43	1.00
17*	0.31	-0.20	0.67	40*	0.64	-0.43	1.00
18	0.43	0.29	1.00	41	0.36	0.43	1.00
19	0.71	0.57	1.00	42	0.64	0.42	1.00
20	0.57	0.57	1.00	43*	0.50	-0.14	1.00
21	0.36	0.43	1.00	44	0.57	0.29	1.00
22	0.36	0.43	1.00	45	0.29	0.29	1.00
23*	0.57	0.00	1.00	46	0.57	0.28	1.00



ข้อที่	p	r	IOC	ข้อที่	p	r	IOC
47	0.64	0.43	1.00	52*	0.60	-0.14	0.67
48	0.28	0.57	1.00	53*	0.30	-0.20	1.00
49*	0.64	-0.43	0.67	54	0.36	0.43	1.00
50	0.36	0.42	1.00	55	0.29	0.57	1.00
51*	0.57	0.00	0.67				

ค่าความเชื่อมั่น ( $\alpha$ ) = 0.89

หมายเหตุ \* หมายถึง ข้อสอบที่ตัดทิ้ง



## แบบทดสอบ

1. ข้อใดต่อไปนี้เมืองหลวงแห่งแรกของไทย
  - ก. สุโขทัย
  - ข. อโยธยา
  - ค. ธนบุรี
  - ง. รัตนโกสินทร์
2. สุโขทัยก่อนรุ่งเรืองเคยตกอยู่ภายใต้การปกครองของอาณาจักรใด
  - ก. อาณาจักรพม่า
  - ข. อาณาจักรลาว
  - ค. อาณาจักรขอม(เขมร)
  - ง. อาณาจักรหงสาวดี
3. พระมหากษัตริย์พระองค์แรกของกรุงสุโขทัยคือใคร
  - ก. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
  - ข. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
  - ค. พ่อขุนบานเมือง
  - ง. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
4. ผู้นำคนไทยสองท่านที่ร่วมมือกันขับไล่อำนาจของเขมรของไปได้สำเร็จคือใคร
  - ก. พ่อขุนผาเมือง และพ่อขุนอินทราทิตย์
  - ข. พ่อขุนผาเมือง และพ่อขุนรามคำแหง
  - ค. พ่อขุนบางกลางหาว และพ่อขุนผาเมือง
  - ง. พ่อขุนบางกลางหาว และพ่อขุนบานเมือง
5. การปกครองแนวตั้งได้มีการจัดรูปแบบการปกครองเป็นกี่ชั้นชั้น อะไรบ้าง
  - ก. 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นสูง ชั้นกลาง ชั้นล่าง
  - ข. 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นปกครอง ชั้นแรงงาน ชั้นทาส
  - ค. 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นพ่อขุน ชั้นลูกขุน ชั้นไพร่ ชั้นเชลย
  - ง. 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นพ่อขุน ชั้นลูกขุน ชั้นไพร่ ชั้นทาส
6. การปกครองแบบพ่อปกครองลูก ประชาชนสามารถมาร้องทุกข์ได้ด้วยวิธีการใด
  - ก. ตีฆ้อง
  - ข. สั่นประตู่
  - ค. สั่นกระดิ่ง
  - ง. ตีกะลา

7. ในการปกครองส่วนภูมิภาค เมืองใดที่ต้องแต่งตั้งราชวงศ์ หรือขุนนางชั้นสูงไปปกครอง
- หัวเมืองชั้นใน
  - หัวเมืองชั้นกลาง
  - หัวเมืองชั้นนอก
  - หัวเมืองประเทศราช
8. ในสมัยสุโขทัยมีกษัตริย์ปกครองทั้งสิ้นกี่พระองค์
- 8 พระองค์
  - 9 พระองค์
  - 10 พระองค์
  - 11 พระองค์
9. พ่อขุนรามคำแหงเป็นพระมหากษัตริย์ลำดับที่เท่าไรของอาณาจักรสุโขทัย
- ลำดับที่ 2
  - ลำดับที่ 3
  - ลำดับที่ 4
  - ลำดับที่ 5
10. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์พระราชทานนามว่า “รามคำแหง” แก่พ่อขุนรามหลังเหตุการณ์ใด
- ทรงประดิษฐ์อักษรไทย
  - ทรงสร้างทำนบกั้นน้ำ
  - หลังรบชนะขอม
  - หลังชนช้างชนะขุนสามชน เจ้าเมืองฉอด
11. อักษรลายสือไทยดัดแปลงมาจากอักษรใด
- อักษรขอม และอักษรไทยเดิม
  - อักษรฮินดู
  - อักษรอารยัน
  - อักษรไทยใหญ่
12. ลายสือไทยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช มีพยัญชนะ และสระกี่ตัว
- พยัญชนะ 36 ตัว สระ 20 ตัว
  - พยัญชนะ 39 ตัว สระ 21 ตัว
  - พยัญชนะ 38 ตัว สระ 20 ตัว
  - พยัญชนะ 39 ตัว สระ 20 ตัว

13. การปกครองที่ทรงปกครองราษฎรอย่างใกล้ชิด ราษฎรสามารถมาสั่งกระตังร้องทุกข์ได้ คือการปกครองแบบใด
- ก. ปิติราชา
  - ข. พ่อปกครองเมือง
  - ค. พ่อปกครองลูก
  - ง. พ่อปกครองบ้าน
14. วันลอยกระทงตรงกับวันใด
- ก. วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10
  - ข. วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12
  - ค. วันแรม 15 ค่ำ เดือน 12
  - ง. วันแรม 15 ค่ำ เดือน 11
15. ใครคือผู้ประดิษฐ์คิดค้นการทำกระทงเป็นคนแรก
- ก. ท้าวศรีสุนทร
  - ข. ท้าวเทพกษัตรี
  - ค. ท้าวศรีจุฬาลักษณ์
  - ง. ท้าวสุรนารี
16. ในสมัยก่อนการประดิษฐ์กระทงนิยมใช้วัสดุใด
- ก. ขนมปัง
  - ข. น้ำแข็ง
  - ค. หยวกกล้วย
  - ง. โฟม
17. ข้อใดต่อไปนี้เป็นวัสดุอุปกรณ์สำหรับประดิษฐ์กระทง
- ก. ค้อน ขวาน
  - ข. ใบตอง ดอกไม้
  - ค. ตะปู ค้อน
  - ง. ใบเตย ใบตะไคร้
18. สมัยสุโขทัยผู้คนนับถือศาสนาพุทธลัทธิใด
- ก. มหายาน
  - ข. ลัทธิวาทศาสตร์
  - ค. หินยาน
  - ง. ลัทธิกาวี

19. สมัยสุโขทัยพระพุทธศาสนาได้รับการเคารพนับถือมากและเจริญสูงสุดในสมัยของใคร
- พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
  - พ่อขุนบานเมือง
  - พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)
  - พระมหาธรรมราชาที่ 2
20. วรรณกรรมพุทธศาสนาที่แต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย โดยพระมหาธรรมราชาที่ 1 คือข้อใด
- ไตรภูมิ
  - ไตรมิตร
  - ไตรภูมิพระร่วง
  - เตภูมิมิตร
21. ทำไมจึงเรียกผ้าชิ้นกันว่าผ้าชิ้นตีนจก
- ใช้ไหมจากต้นตีนจก
  - ใช้ขนเม่นในการจกฝ้าย
  - ใช้เข็มจกเป็นลวดลาย
  - ใช้สีจากต้นตีนจกย้อมผ้า
22. โครงสร้างผ้าชิ้นตีนจกประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่อะไรบ้าง
- หัวชิ้น ตัวชิ้น หางชิ้น
  - หัวชิ้น หางชิ้น ชายชิ้น
  - หัวชิ้น ตัวชิ้น ตีนชิ้น
  - หัวชิ้น ตีนชิ้น หางชิ้น
23. เข็มจกของผ้าชิ้นตีนจกส่วนใหญ่จะเป็นพื้นสีอะไร
- สีดำ
  - สีแดง
  - สีเขียว
  - สีเหลือง
24. ข้อใดคือเครื่องปั้นดินเผาที่มีชื่อเสียงในสมัยสุโขทัย
- เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง
  - โอ่งมังกรราชบุรี
  - เครื่องสังฆภัณฑ์
  - เครื่องสังคโลก

25. รูปปลาที่ปรากฏอยู่บนถ้วยชามสังคโลก คือปลาชนิดใด
- ปลาเกา
  - ปลาตะเพียน
  - ปลาบู่
  - ปลาสร้อย
26. ประเภทของเครื่องสังคโลก ใช้เกณฑ์ใดในการแบ่ง
- อุณหภูมิ
  - เวลา
  - ที่มาของลวดลาย
  - ลักษณะเนื้อดิน ลวดลาย และเตาเผา
27. ข้อใดไม่ใช่ลวดลายที่พบมากในถ้วยชามสังคโลก
- ปลา
  - หอย
  - กัจจกร
  - ดอกไม้
28. ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของ เครื่องสังคโลก
- ภาชนะดินเผาที่มีการทำลวดลายสมัยก่อนประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นลาย เชือกทาบ
  - ภาชนะเครื่องปั้นดินเผาที่ใช้เป็นเครื่องใช้ และเครื่องประดับอาคารต่างๆ ผลิตในสมัย สุโขทัย
  - ภาชนะดินเผาที่มีสามขาติดอยู่ที่ก้นภาชนะ ขามีลักษณะกลมเรียวและกลวง
  - เป็นกลองหน้าเดียวทำด้วยสำริด หน้ากลองมักมีลวดลายต่างๆ
29. สังคโลกลายปลาเกาทรงเครื่องมีลักษณะอย่างไร
- มีสีดำทั้งตัว ครีบก็น้ำดำ
  - มีสีดำทั้งตัว มีลายไทยประกอบ
  - ครีบลึงและลำตัวมีสีดำ หางสีส้ม
  - ครีบลึงและลำตัวมีสีดำ หางสีน้ำเงิน
30. เทพารักษ์ประจำเมือง" ที่สถิตปกปักรักษาอยู่ ณ เขาหลวง ปรากฏชื่อในศิลาจารึกว่าอะไร
- พระขงผึ่ง
  - พระร่วง
  - แม่ย่านาง
  - พระแม่ยาย

31. พระราชมารดาของพ่อขุนบานเมืองและพ่อขุนรามคำแหงมีชื่อว่าอะไร
- ก. นางสี
  - ข. นางสา
  - ค. นางเสือง
  - ง. นางเรือง
32. ข้อใดต่อไปนี้เป็นความหมายของ "พระแม่ย่า"
- ก. สตรีที่มีฐานะสูงสุด เป็นทั้งพระมารดาและพระอัยยิกาแห่งเมืองสุโขทัย
  - ข. สตรีที่ได้รับการยกย่องหลังจากชนะศึกสงคราม
  - ค. สตรีที่ได้รับการยกย่องและมีรูปปั้นสรรเสริญอยู่ที่วัดศรีชุม
  - ง. สตรีที่บวชเป็นพระภิกษุณีคนแรกของสุโขทัย
33. รูปสลักพระแม่ย่าถูกค้นพบที่ใด
- ก. อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย
  - ข. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย
  - ค. อุทยานแห่งชาติรามคำแหง
  - ง. อุทยานแห่งชาติสุโขทัย
34. สุโขทัย มีความหมายตรงกับข้อใดต่อไปนี้
- ก. ดินแดนแห่งความสว่าง
  - ข. รุ่งอรุณแห่งความสุข
  - ค. สงบเงียบ
  - ง. เมืองโบราณ
35. สุโขทัย มาจากสองคำ คำว่าอะไร
- ก. สุขชะ+อรุณทัย
  - ข. สุขโข+อุทัย
  - ค. สุขชะ+อุทัย
  - ง. สุขชี+อรุณทัย
36. ข้อใดต่อไปนี้เป็นชื่อสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัย
- ก. ถ้ำเจ้าราม
  - ข. อุทยานประวัติศาสตร์ศรีสัชนาลัย
  - ค. อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย
  - ง. ถ้ำผาพล

37. งานเทศกาลใดต่อไปนี้เป็นงานเทศกาลขึ้นชื่อของจังหวัดสุโขทัย เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างชาติ
- ก. เทศกาลสงกรานต์ต้นนข้าวสาร
  - ข. เทศกาลลอยกระทงเผาเทียนเล่นไฟ
  - ค. เทศกาลอุ้มพระดำน้ำ
  - ง. เทศกาลบุญบั้งไฟ
38. อักษรใดที่อยู่บนศิลาจารึก
- ก. อักษรฮินดู
  - ข. อักษรขอม
  - ค. อักษรลายหนังสือไทย
  - ง. อักษรลายสือไทย
39. ข้อใดต่อไปไม่เกี่ยวข้องกับตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์
- ก. พลุหลากสี
  - ข. นางนพมาศ
  - ค. กระทงดอกบัว
  - ง. พระร่วง
40. ข้อใดต่อไปไม่ใช่คติความเชื่อเกี่ยวกับวันลอยกระทง
- ก. ขอขมาพระแม่คงคา
  - ข. บูชารอยพระพุทธรบาท
  - ค. บูชาพระแม่คงคา
  - ง. บูชาพระลักษณ์ พระราม



สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการจัดการการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือ  
การ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา  
และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญคนที่					เฉลี่ย
	1	2	3	4	5	
ด้านรูปเล่ม						
1. ขนาดของรูปเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.8
2. ออกแบบสวยงามดึงดูดความสนใจ	5	5	5	5	5	5
3. ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน	5	5	5	5	3	4.6
ด้านตัวอักษร						
4. ขนาดของอักษรชัดเจน อ่านง่าย	5	5	4	4	5	4.6
5. ชนิดของตัวอักษรเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5
6. สีของตัวอักษรเหมาะสมกับสีพื้นหลัง	5	5	5	5	5	5
ด้านภาพ						
7. ภาพเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5
8. ขนาดของภาพมีความเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.6
9. ภาพประกอบทำให้เกิดความเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	5	5	5	5	4	4.8
10. การจัดวางภาพประกอบข้อความ	5	5	4	5	5	4.8
11. ภาพประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	5	5	5	5	4	4.8
ด้านสี						
12. ความสวยงาม สบายตา	5	5	5	5	4	4.8
13. ความแตกต่างของสีข้อความ	5	5	4	5	5	4.8
14. ความแตกต่างของสีพื้นหน้าและสีพื้นหลัง	5	5	5	4	5	4.8

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญคนที่					เฉลี่ย
	1	2	3	4	5	
ด้านการดำเนินเรื่อง						
15. การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.8
16. ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	5	5	5	5	4	4.8
17. การดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด	5	5	5	5	5	5
ด้านเนื้อหา						
18. เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5	5	5	5	4	5
19. เนื้อหา มีความสนุกเพลิดเพลิน	5	5	5	5	5	5
20. สารของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้เรียน	5	5	5	5	5	5
รวมเฉลี่ย	5	4.95	4.85	4.9	4.5	4.85

ค่าความเหมาะสมของการประเมินผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูนเรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยผู้เชี่ยวชาญ มีค่าความเหมาะสม เท่ากับ 4.85 อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับ  
หนังสือการ์ตูนเรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา  
และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญคนที่					เฉลี่ย	ความ คิดเห็น
	1	2	3	4	5		
มีการแจ้งจุดประสงค์ให้นักเรียนทราบก่อน การจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและแสดง ความคิดเห็นร่วมกัน โดยใช้กระบวนการ กลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการ เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีความตั้งใจที่จะเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
การเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ทุกกิจกรรมทำให้นักเรียนเข้าใจและจดจำได้ ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
นักเรียนพอใจที่สามารถค้นหาคำตอบ จาก การทำกิจกรรมให้สำเร็จด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
นักเรียนมีความพอใจในคะแนนของกลุ่ม ที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี ความสัมพันธ์กับจุดประสงค์และเนื้อหา ที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
นักเรียนมีความสุขในการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีในการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1	เหมาะสม
เฉลี่ยรวม	1						เหมาะสม

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของความสอดคล้องของแบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เรื่อง รุ่งอรุณแห่งความสุข ณ สุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาทุกรายการมีความสอดคล้องเหมาะสมของแต่ละข้อคำถามโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1 ซึ่งหมายถึง มีคุณภาพเหมาะสมและมีความสอดคล้องในประเด็นต่าง ๆ





ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	ธนบัตร อ่อนกล
วัน เดือน ปี เกิด	2 ธันวาคม 2535
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2558 วิทยาการสารสนเทศบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
ที่อยู่ปัจจุบัน	41/2 หมู่ 2 ตำบลบ้านนา อำเภอศรีสำโรง จังหวัดสุโขทัย

