



ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของ
นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร



โดย
นางรัตน์ดิگانต์ เพนเทศ

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของ
นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**THE EFFECT OF UTILIZING THE MULTIMEDIA WITH LEARNING ACTIVITIES
CIPPA PROCESS EFFECTING THE LEARNING OUTCOMES AND ATTITUDES OF
PRATOM-SUKSA 3 STUDENTS THAI LANGUAGE LEARNING SUBJECT DIALECT OF
PHETCHABURI**



**By
Mrs. Rattigan Pented**

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Education Program in Educational Technology

Department of Educational Technology

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2015

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเรื่อง “ผลการใช้สื่อ
มัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ” เสนอโดยนางรัตน์ติگانต์
พนเทศ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี
การศึกษา

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุณ บางท่าไม้

คณะกรรมการตรวจสอบการค้นคว้าอิสระ

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถุณ บางท่าไม้)

...../...../.....



54257409 : สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

คำสำคัญ : มัลติมีเดีย/การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา/ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

รศ.ดร.เพนเทศ : ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ : ผศ.ดร.เอกนถน บางท่าไม้. 232 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี 3) เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรีและด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย 2) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” 3) สื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” 4) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ชิปปา วิชาภาษาไทยเรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” 5) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” 6) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” 7) แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบแบบที (t-test) แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 82.90/80.22 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ได้ตั้งสมมติฐานไว้
2. ผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.67)
4. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.66, S.D. = 0.57)

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

54257409 : MAJOR : EDUCATIONAL TECHNOLOGY

KEY WORD : MULTIMEDIA / CIPPA MODEL / DIALECT OF PHETCHABURI

RATTIGAN PENTED : THE EFFECT OF UTILIZING THE MULTIMEDIA WITH LEARNING ACTIVITIES CIPPA PROCESS EFFECTING THE LEARNING OUTCOMES AND ATTITUDES OF PRATHOM-SUKSA 3 STUDENTS THAI LANGUAGE LEARNING SUBJECT DIALECT OF PHETCHABURI. INDEPENDENT STUDY ADVISOR : EKNARIN BANGTHAMAI, Ph.D. ,232 pp.

The purposes of this research were 1) to find out a efficiency of the multimedia with learning activities cippa process, to learn dialect of Phetchaburi 2) to compare learning achievement before and after learning of Prathom-suksa 3 Students to learning multimedia with activies cippa process to learn dialect of Phetchaburi 3) to study students' attitudes toward learning the Thai language subject dialect of Phetchaburi. 4) to study students' satisfaction toward the multimedia with activities cippa process to learn dialect of Phetchaburi. The sample of this research were 30 students of Prathom-suksa 3 students of Aroonpradit School, academic year 2015

Acquired by simple random sampling. The instruments used for researching were : 1) Structured interview. 2) lesson plans. 3) multimedia learning dialect of Phetchaburi. 4) Multimedia Performance assessment form. 5) learning achievement tests. 6) Student's satisfaction testing form. 7) Student's attitudes testing form. The data were statistically analyzed by using percentage (%), arithmetic mean (\bar{x}), standard deviation (S.D.) t-test of dependent.

The research findings were as follows:

1. The multimedia with activities cippa process learning dialect of Phetchaburi efficieny at the level of 82.90/80.22
2. The learning achievement pre-test and post-test of prathom-suksa 3 students to learn by the multimedia with activities cippa process learning dialect of Phetchaburi found that the post learning achievement is higher than the pre learning achievement, be statistically significant difference at the level of .05
3. The Students's Attitudes toward learning the dialect of Phetchaburi were at the most Level (\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.67)
4. The Students's Satisfaction toward the multimedia with activities cippa process learning dialect of Phetchaburi were at the most Level (\bar{X} = 4.66, S.D. = 0.57)

Department of Educational Technology

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2015

Independent Study Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ได้กรุณาให้ความช่วยเหลือ แนะนำ ตรวจสอบ แก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง รวมทั้ง รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ และรองศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ อุ่นอารมย์เลิศ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และตรวจแก้ไขการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ , อาจารย์ ดร. วรุณี มั่นสุขผล อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา บัวสมบูรณ์ อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทัตทอง พรหมณี ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีและยุทธศาสตร์สารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี , อาจารย์นवल วิชัย อาจารย์ประจำวิชาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, อาจารย์แสนประเสริฐ ปานเนียม ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี , อาจารย์ทองใบ แทนมณี, อาจารย์ล้อม เพ็งแก้ว, อาจารย์บุญมา แฉ่งฉายา ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาท้องถิ่นจังหวัดเพชรบุรี, นายสมบูรณ์ เย็นจิตร ศึกษานิเทศก์, นายสมพงษ์ เกศลนิลพรรณ ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1, ดร.วิทยา พัฒนวงศ์ ผู้จัดการโรงเรียนอรุณประดิษฐ์, นายวิฑูรย์ พงศ์พญา ผู้อำนวยการโรงเรียนอรุณประดิษฐ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไข ปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและทุกคนที่ได้ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดียิ่ง

สุดท้ายผู้วิจัยขออภิมะลึกถึงพระคุณของคุณแม่รัตนา ภูเขา ท่านเป็นกำลังใจที่สำคัญยิ่งที่ทำให้สามารถดำเนินงานวิจัยฉบับนี้จนสำเร็จ ขอขอบคุณ ทุกคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงานทุกคน ที่รักและให้กำลังใจเมื่อยามที่เหนื่อยในขณะดำเนินงานวิจัย รวมถึง เพื่อนพ้องนักศึกษาปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา รุ่น 12 ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน และเป็นกำลังใจด้วยดีมาโดยตลอด

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญแผนภูมิ	ฎ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
วัตถุประสงค์การวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง	7
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	9
เอกสารและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย	18
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ ICT	26
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา	35
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาษาและภาษาถิ่น	48
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ	59
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	79
3 วิธีดำเนินการ วิจัย	87
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	87
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	87
ระเบียบวิธีการวิจัย	88
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	88
วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล	108
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	110

บทที่ หน้า

4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	113
	ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	113
	ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	115
	ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้วิชา ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	116
	ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อ มัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	118
5	สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	121
	สรุปผล	122
	อภิปรายผล	123
	ข้อเสนอแนะ	127
	รายการอ้างอิง.....	128
ภาคผนวก	1 36
	ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	1 37
	ภาคผนวก ข การตรวจเครื่องมือวิจัย	1 39
	ภาคผนวก ค การเปรียบเทียบผลการเรียนและการวิเคราะห์แบบทดสอบ.....	1 60
	ภาคผนวก ง การหาประสิทธิภาพของแบบสอบถามวัดเจตคติ.....	170
	ภาคผนวก จ ผลการสัมภาษณ์และวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย.....	1 75
	ภาคผนวก ฉ เครื่องมือวิจัย.....	1 94
	ภาคผนวก ช คู่มือ ตัวอย่างหน้าจอ และรูปการทดลองการใช้สื่อ.....	217
	ประวัติผู้วิจัย	232

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1	แผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design.....	88
2	แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบชิปปาวิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้าน การออกแบบมัลติมีเดีย.....	93
3	แสดงสรุปการประเมินและวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการออกแบบ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”	96
4	แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” แบบทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing).....	9 8
5	แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” แบบทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing).....	9 8
6	แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” แบบทดลองภาคสนาม (Field Testing).....	113
7	แสดงสรุปผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	115
8	ผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	115
9	ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียน ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	116
10	ผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	118
11	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	140
12	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบ เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	142
13	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียบน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	144

ตารางที่ หน้า

14	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	145
15	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	147
16	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี...	156
17	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามวัดเจตคติของ นักเรียนที่มีการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	158
18	แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียน	161
19	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนเรียนกับ หลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	162
20	ผลการวิเคราะห์ค่า t-test ของคะแนนการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียน ที่เรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	162
21	ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้.....	163
22	ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	165
23	ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	167
24	ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของนักเรียนกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำเพื่อวิเคราะห์ หาค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวิชาภาษาไทย	168
25	แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและความสัมพันธ์การกระจาย ของแบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	171
26	แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเจตคติในภาพรวม.....	172
27	แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเจตคติรายข้อ.....	173
28	ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและคำนวณค่าที่ของแบบสอบถามวัดเจตคติ	174
29	ตารางสรุปประเด็นสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	176
30	ตารางสรุปประเด็นสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ.....	181
31	แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	186
32	แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย	190

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่ หน้า

1	กรอบแนวคิดการวิจัย	5
2	แบบจำลองขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของรอบไปบลเออร์ และฮอลล์	23
3	แนวทางการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้.....	33
4	รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.....	39
5	ขั้นตอนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.....	45
6	แสดงองค์ประกอบของเจตคติ.....	63
7	แสดงพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย.....	67
8	ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	89
9	ขั้นตอนการจัดทำแผนจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	91
10	ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	99
11	ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้ แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	101
12	ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	103
13	ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทยเรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”.....	105
14	ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	107
1 5	ขั้นตอนการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.....	109

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นไป เพื่อให้การจัดการศึกษาสอดคล้องกับสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และความเจริญก้าวหน้า ทางวิชาการด้านต่าง ๆ ในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งถือว่าการศึกษาเป็นกลไกและเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคน เพื่อให้คนพัฒนาประเทศ การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระรายวิชาพื้นฐานหนึ่งในแปดกลุ่มสาระฯ ที่ระบุในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทั้งนี้ ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กรมวิชาการ , 2551 : 37) และจากการปฏิรูปการศึกษาได้มีการกำหนดแนวทางในการปฏิรูปการเรียนรู้ ดังปรากฏชัดแจ้งในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวดที่ 22 และหมวดที่ 24 ให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ โดยจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นถึงความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การแก้ปัญหาด้วยการบูรณาการความรู้ และปลูกฝังคุณธรรมโดยมีครูเป็นผู้กระตุ้นและเสริมแรงให้เด็กค้นหาคำตอบและเกิดการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (กุลยา ตันติผลาชีวะ , 2547 : 22 – 23) จากแนวทางดังกล่าวส่งผลให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ต้องปรับเปลี่ยนระบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้อง และดำเนินไปตามแนวทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่มุ่งวัดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนต้องเข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจได้ และสิ่งที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต้องเรียนคือการเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้

เหมาะสมกับกาลเทศะ ซึ่งนักเรียนต้องเรียนรู้ทั้งภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่น (กรมวิชาการ, 2551 : 3)

ผลการจัดการศึกษาในวิชาภาษาไทย พบว่าการจะให้นักเรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างจำกัด เนื้อหาส่วนใหญ่ของวิชานี้เป็นการบรรยายเนื้อหาจากบทเรียนหรือแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่ให้นักเรียนไปสืบค้น โดยเฉพาะในการศึกษาภาษาถิ่นของจังหวัดเพชรบุรี โรงเรียนตั้งอยู่ในตัวเมืองจังหวัดเพชรบุรี นักเรียนส่วนมากไม่ได้พูดภาษาถิ่น การจัดการเรียนให้นักเรียนรู้เรื่องภาษาท้องถิ่นจึงเป็นเรื่องค่อนข้างยาก ถ้าหากผู้เรียนไม่มีพื้นประสบการณ์เดิมมาก่อน อาจทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเรียนและเกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องศึกษาบทเรียนหรือเอกสารเพียงอย่างเดียว ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องปรับกระบวนการเรียนการสอนใหม่ โดยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องภาษาถิ่น ทั้งนี้ปัญหาที่พบในโรงเรียนส่วนใหญ่ ครูยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยายเป็นส่วนใหญ่ นักเรียนต้องอาศัยการท่องจำเนื้อหาในรายวิชา และข้อมูลที่ให้นักเรียนสืบค้น ซึ่งในการศึกษาเกี่ยวกับแหล่งชุมชนรอบตัวนักเรียน โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งถือว่าเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียนโดยตรงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่ต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจ รักและภาคภูมิใจในจังหวัดของตน

จังหวัดเพชรบุรี เป็นเมืองที่มีความรุ่งเรืองมาแต่ในอดีต และยังคงปรากฏร่องรอยให้เห็นอยู่ทั่วไป เช่น ศิลปกรรมที่อยู่ตามวัดต่าง ๆ ขนบธรรมเนียมประเพณี การแสดงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน เอกสารด้านวรรณคดี และวรรณกรรมพื้นบ้าน อาทิ ตำนาน นิทาน เรื่องเล่า บทกวี คำพังเพย ภาษิต และปริศนาคำทาย และในจังหวัดเพชรบุรีมีการใช้ภาษาที่แตกต่างกันไป แต่ละท้องถิ่นก็จะมีสำเนียงแตกต่างกันออกไป เช่น ภาษาเพชรด้านอำเภอเขาย้อย อำเภอท่ายาง อำเภอแก่งกระจาน และอำเภอบ้านลาด โดยเฉพาะภาษาถิ่นบ้านลาดเป็นภาษาไทยที่ใช้เฉพาะถิ่นอำเภอบ้านลาด มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื่องจากมีสำเนียงเหนือที่ได้รับการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงรากฐาน รากเหง้า และความรุ่งเรืองในอดีตของชุมชน เป็นเสน่ห์ทางภาษาที่งดงามโดยไม่ต้องเติมเสริมแต่ง หรือดัดแปลงให้ยุ่งยาก

ภาษา เป็นวัฒนธรรมประจำชาติอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติได้อย่างชัดเจน หลายประเทศไม่มีภาษาเป็นของตนเอง ต้องใช้ภาษากลางในการสื่อสาร ประเทศไทยมีภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ซึ่ง พ่อขุนรามคำแหงได้ทรงคิดประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 ภาษาไทยจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยที่คนไทยมีความภาคภูมิใจ แต่อย่างไรก็ตาม “ภาษา” ก็เหมือนกับมรดกทางวัฒนธรรมหลายด้าน ที่มีความรุ่งเรือง และเสื่อมไปเป็นธรรมดา วิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ประกอบกับความเจริญทางด้านเทคโนโลยีทำให้ภาษาที่มีความเสี่ยงที่จะเสื่อมไป เนื่องจากคำบางคำที่ไม่มีการใช้ในชีวิตประจำวันเลย เมื่อเวลาผ่านไป คำเหล่านั้นอาจถูกกลืนเลือนจนหายไป ดังนั้น เราจึงควรหันมาตระหนักในการใช้ภาษาไทย และใช้ด้วยความภาคภูมิใจตลอดจนมีความรัก ห่วงแหน ร่วมกันอนุรักษ์ และพัฒนาภาษาไทยให้คงอยู่เป็นภาษาประจำชาติสืบต่อไป (องค์ความรู้โครงการวัฒนธรรมไทยสายใยชุมชนอำเภอบ้านลาด2556)

อุดม วรรณมณีสิกขิตต์ ราชบัณฑิตยสถาน กล่าวในงานเสวนาวิชาการ เรื่องนโยบายภาษาท้องถิ่นกับการฟื้นฟูภาษาของกลุ่มชาติพันธุ์และชนเผ่าพื้นเมืองในภาวะวิกฤต จัดโดยราชบัณฑิตยสถาน เมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2555 ที่อาคาร 6 ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุม อิมแพ็ค

เมืองทองธานี กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โดยได้ กล่าว ถึงนโยบายของ ราชบัณฑิตยสถาน ในอันที่จะสร้างภาษาแห่งชาติขึ้นไม่ใช่เฉพาะภาษาไทยแต่รวมถึงภาษาท้องถิ่น ภาษาเศรษฐกิจ ภาษามือ ผู้พิการทางสายตา จะรวมทั้งหมด ซึ่งภาษาท้องถิ่นถือเป็นสมบัติของเผ่า ขอให้ช่วยกันรักษา เพราะภาษาเริ่มหายไปทุกวัน ซึ่งได้ดำเนินการมา 5 ปี

สุวิไล จิตรจางค์ ประธานที่ปรึกษาคณะกรรมการศูนย์ศึกษาและฟื้นฟูภาษาและ วัฒนธรรมในภาวะวิกฤต สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่า ประเทศไทยเราใช้ภาษาไทยเป็นหลัก แต่ภาษาท้องถิ่นไม่ได้รับการดูแล เราต้องเร่งฟื้นฟูภาษาท้องถิ่น ที่เข้าสู่ภาวะวิกฤต เพราะเยาวชนไม่ใช้ภาษาท้องถิ่นกัน ยิ่งภาษาชนเผ่าเล็กๆ ยิ่งจะถดถอยหายและ ตายไป ภายใน 100 ปี อีก 90 ภาษาจะตายไปหมด อย่างประเทศไทยมี 70 ภาษาจะตายหมดในอีก 100 ปีข้างหน้า เราต้องดูแลให้มากขึ้น การฟื้นฟูเราจะทำเครื่องมือบันทึกภาษา เพราะภาษาชนเผ่า มักไม่มีตัวหนังสือ ก็ต้องสร้างเครื่องมือขึ้นมาเขียนเรื่องเป็นวรรณกรรมท้องถิ่น พ่อแม่ก็ต้องใช้ภาษา ถิ่นกับลูกและโรงเรียนควรจัดให้มีภาษาถิ่นด้วยเด็กจะได้ไม่ต้องอายในการใช้ภาษาถิ่น (ราชบัณฑิตยสถานเร่งฟื้นฟูภาษาถิ่น, 2556)

การจัดการเรียนการสอนในระบบครูผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 22 กล่าวถึง การจัดการศึกษาต้องยึดหลักการว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ผู้เรียนเป็นผู้ได้รับประโยชน์สูงสุดและเกิดการเรียนรู้ ได้เป็นผู้ลงมือ ปฏิบัติ สามารถค้นคว้าหาคำตอบได้ด้วยตนเองและสามารถเปรียบเทียบผลของตนเองกับผู้อื่นใน ขณะเดียวกันควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคมและอารมณ์ โดยเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลแวดล้อมมีการใช้ทักษะ กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการทำงานที่สำคัญ สรุปลองค์ความรู้ด้วยตนเองและสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ได้ (วัฒนาพร ระวังบุคช ,2542 : 11)

กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบซิปปา เป็นหลักการซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักใน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามหลัก “CIPPA” สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ

ทิตนา แคมมณี (2543 : 17-20) ได้ใช้แนวคิดเหล่านี้ในการจัดการเรียนการสอนโดยจัด กิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟังการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process skills) ต่างๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนจะเป็นไป อย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้ และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ ตื่นตัว ไม่เฉื่อย ชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการเคลื่อนไหว ทางกาย (Physical participation) เรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้น หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ด้วยแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดแบบแผน “CIPPA” ขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถนำ

แนวคิดทั้ง 5 ดังกล่าวไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้มีคุณภาพได้ ซึ่งวัตถุประสงค์ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างแท้จริง โดยการให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยความร่วมมือจากกลุ่ม นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการต่างๆ จำนวนมาก อาทิ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิสัมพันธ์สังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นต้น ส่งผลให้ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้ด้วย(ทิตนา ขมมณี , 2553)

การที่จะทำให้กระบวนการเรียนการสอนสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ ที่ตั้งไว้ได้ และเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องใช้เทคนิควิธีการที่เหมาะสมตลอดจนการวางแผนเตรียมการเป็นอย่างดี นอกจากลำดับขั้นของการสอนแล้ว สื่อการเรียนการสอนเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ดังที่ วิล กัลป์ยาน์จัน (2541) กล่าวว่า ความเป็นมาของมัลติมีเดีย นั้น เริ่มจากการสื่อสารด้วยรูปแบบง่าย ๆ จนในที่สุดกลายเป็นสื่อที่มีรูปแบบที่น่า สนใจที่สุดในขณะนี้มัลติมีเดียไม่เพียงแต่เป็นการนำเอาเทคโนโลยี เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง ข้อความ และปฏิสัมพันธ์มารวมกันเท่านั้น แต่เทคโนโลยีนี้ยังเป็นช่องทางการสื่อสารสามารถนำสื่อต่างๆ เข้ามารวมกัน ทำให้สามารถชักจูงใจผู้เรียนได้มากกว่าสื่ออื่นๆ และเชื่อว่าการสื่อสารนั้นเป็นความรู้สึกตอบสนองในการวิเคราะห์ข้อมูลมัลติมีเดียก็คือ เครื่องมือการนำเสนอที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เพราะว่ามีอำนาจในการชักจูงใจผู้เรียนได้มากกว่า สอดคล้องกับ ฮอลล์ (Hall, 1996 : 112) ที่กล่าวว่าคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ ที่อาศัยคอมพิวเตอร์ เป็นสื่อในการนำเสนอ โปรแกรมประยุกต์ ซึ่งรวมถึงการนำเสนอ ข้อความ สีสันภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Audio sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full motion video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้งานโดยใช้คีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือ ตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีในแนวทางใหม่ ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์ น่าสนใจและเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้จากผลการวิจัยของธีระพร ภาคมฤกษ์ (2548 : บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ตามกระบวนการ ชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัย พบว่าบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.28 / 82.81 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.71 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ร้อยละ 71 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจต่อการเรียนอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ มีคะแนนเฉลี่ยความคงทนในการเรียนหลังการเรียนรู้ 2 สัปดาห์ ลดลงร้อยละ 5.86 ของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

จากรายงานผลการนิเทศการศึกษาของ ฝ่ายวิชาการ ของโรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ปีการศึกษา 2553-2555 พบว่าครูส่วนใหญ่ยังใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบยึดตำรา

และหนังสือแบบเรียนเป็นหลัก โรงเรียนขาดสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษาให้เกิดมโนภาพที่ถูกต้องชัดเจนโดยเฉพาะในเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้จากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นความเป็นมาของจังหวัดเพชรบุรี ศิลปวัฒนธรรม ภาษาถิ่นที่ต้องอาศัยการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้จริง นักเรียนไม่สามารถจะไปเรียนรู้ได้พร้อมกันทั้งหมด รวมทั้งยังขาดสื่อมัลติมีเดียที่จะสามารถให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น (ผลการนิเทศการสอนของฝ่ายวิชาการ 2553-2555) ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ และเจตคติของนักเรียนต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยมุ่งผลิตบทเรียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท้องถิ่นจังหวัดเพชรบุรี ทั้งนี้สื่อที่ผลิตขึ้นนี้ ผู้วิจัยยังเห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ คือ กระบวนการชิปปา (CIPPA MODEL) ที่มุ่งให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดสร้างสื่อนวัตกรรมในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย ขึ้นเพื่อศึกษา ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรมตามกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในแผนภูมิที่ 1



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” อยู่ในระดับมาก
4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้น ประถม ศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน อรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 215 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน อรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

2.1.1 การสอนด้วย สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา

2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

2.2.1 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

2.2.2 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการ เรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

3. ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลารวม 16 คาบ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที

นิยามศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำโปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยครูในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาที่สร้างขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถ เรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง ซึ่งในบทเรียนจะประกอบไปด้วยเนื้อหา แบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบ รวมทั้งตัวหนังสือ ภาพนิ่ง เสียงและภาพเคลื่อนไหวโดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ทั้งนี้ ในงานวิจัยนี้ สื่อมัลติมีเดีย ที่ผลิตขึ้นจะนำไปติดตั้งในคอมพิวเตอร์โดยนำเสนอผ่านระบบ Online หรือ Offline (ขึ้นอยู่กับความพร้อมของอุปกรณ์ ในระหว่างการทดลอง) วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

2. การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟังการปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นทบทวนความรู้เดิม 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ 3) ขั้นการศึกษาทำความเข้าใจความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) ขั้นการแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) ขั้นการสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) ขั้นการแสดงผลงาน 7) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

3. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในงานวิจัยนี้ใช้คำว่า วิชาภาษาไทย

4. ภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาย่อยของภาษาไทยมาตรฐาน หรือภาษาไทยกรุงเทพฯ ฯ ที่ใช้พูดในจังหวัดต่าง ๆ ในงานวิจัยนี้ใช้ ศึกษาภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี

5. ผลการเรียนรู้ หมายถึง คะแนนของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้ แบบซิปปา โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. ความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. เจตคติต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึกหรืออารมณ์ของนักเรียนในการตอบสนองต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ซึ่ง

แสดงออกในทิศทางใดทางหนึ่ง ว่าพอใจหรือไม่พอใจ ชอบหรือไม่ชอบ โดยใช้แบบสอบถามวัด
เจตคติต่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. นักเรียน หมายถึง ผู้เรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
อรุณประดิษฐ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ชิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่น เมืองเพชรบุรี ” ผู้วิจัยได้รวบรวมและเรียบเรียงเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. เอกสารและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.2 การออกแบบมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน
 - 2.3 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 2.4 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ ICT
 - 3.1 คุณค่าและความสำคัญของการใช้สื่อ ICT
 - 3.2 แนวทางการใช้และการประเมินผลสื่อ ICT
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.1 ทฤษฎี / หลักการ / แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.4 หลักการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.5 บทบาทของครูต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.6 บทบาทของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.7 ขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.8 เทคนิควิธีสอนที่ใช้จัดการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
 - 4.9 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาษาและภาษาถิ่น
 - 5.1 ความหมายของภาษา
 - 5.2 ความสำคัญของภาษา
 - 5.3 ลักษณะทั่วไปของภาษา
 - 5.4 ประโยชน์ของภาษา
 - 5.5 ความหมายของภาษาถิ่น
 - 5.6 ความสำคัญของภาษาถิ่น

- 5.7 ประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น
- 5.8 องค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านภาษา / ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
- 5.9 ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
- 5.10 ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาพื้นเมืองเพชรบุรี
- 6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ
 - 6.1 ความหมายของเจตคติ
 - 6.2 ความสำคัญของเจตคติ
 - 6.3 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 6.4 ลักษณะของเจตคติของเจตคติ
 - 6.5 ประเภทของเจตคติ
 - 6.6 มิติของเจตคติ
 - 6.7 ทฤษฎี แนวคิดและการเกิดเจตคติในการเรียนภาษาไทย
 - 6.8 ประโยชน์ของเจตคติ
 - 6.9 การเกิดของเจตคติ
 - 6.10 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ
 - 6.11 การวัดเจตคติ
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
 - 7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา
 - 7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาถิ่น
 - 7.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หนึ่งที่กำหนดให้บรรจุไว้ในหลักสูตรหลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 เพื่อให้สถานศึกษาใช้เป็นแนวทางในการจัดหลักสูตรและการเรียนการสอนให้บรรลุเจตนารมณ์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

ทำไมต้องเรียนภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบบการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิ

ปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

1. **การอ่าน** การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

2. **การเขียน** การเขียนสะกดตามอักษรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่างๆ ของการเขียน ซึ่งรวมถึงการเขียนเรียงความ ย่อความ รายงานชนิดต่างๆ การเขียนตามจินตนาการ วิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

3. **การฟัง การดู และการพูด** การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่างๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่างๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อนำใจ

4. **หลักการใช้ภาษาไทย** ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่างๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศ ในภาษาไทย

5. **วรรณคดีและวรรณกรรม** วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิดคุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บท ร้องเล่นของเด็กเพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิด ความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้ส่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ปฏิบัติตามคำสั่ง คำอธิบายจากเรื่องที่อ่านได้ เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่ และแผนภูมิ อ่านหนังสืออย่างสม่ำเสมอ และมีมารยาทในการอ่าน

2. มีทักษะในการคัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด เขียนบรรยาย บันทึกประจำวัน เขียนจดหมายลาครู เขียนเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องตามจินตนาการและมีมารยาทในการเขียน

3. เล่ารายละเอียดและบอกสาระสำคัญ ตั้งคำถาม ตอบคำถาม รวมทั้งพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู พูดสื่อสารเล่าประสบการณ์และพูดแนะนำ หรือพูดเชิญชวนให้ผู้อื่น ปฏิบัติตาม และมีมารยาทในการฟัง ดู และพูด

4. สะกดคำและเข้าใจความหมายของคำ ความแตกต่างของคำและพยางค์ หน้าที่ของคำใน ประโยค มีทักษะการใช้พจนานุกรมในการค้นหาความหมายของคำ แต่งประโยคง่ายๆ แต่งคำคล้องจอง แต่งคำขวัญ และเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

5. เข้าใจและสามารถสรุปข้อคิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีที่อ่าน รู้จักเพลงพื้นบ้าน เพลงกล่อมเด็ก ซึ่งเป็น วัฒนธรรมของท้องถิ่น ร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานและบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจได้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลัง ของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เขียนสะกดคำและบอก ความหมายของคำ	<ul style="list-style-type: none"> ● การสะกดคำ การแจกลูกและการอ่านเป็นคำ ● มาตราตัวสะกดที่ตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา ● การผันอักษรกลาง อักษรสูงและอักษรต่ำ ● คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ ● คำที่มีอักษรนำ ● คำที่มีประวิสรรชนีย์และคำที่ไม่ประวิสรรชนีย์ ● คำที่มี ฤ ฎา ● คำที่ใช้ บัน บรร ● คำที่ใช้ รร ● คำที่มีตัวการ์นต์ ● ความหมายของคำ
	2. ระบุชนิดและหน้าที่ของคำใน ประโยค	<ul style="list-style-type: none"> ● ชนิดของคำ ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - คำนาม - คำสรรพนาม - คำกริยา
	3. ใช้พจนานุกรมค้นหา ความหมายของคำ	<ul style="list-style-type: none"> ● การใช้พจนานุกรม
	4. แต่งประโยคง่ายๆ	<ul style="list-style-type: none"> ● การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> - ประโยคบอกเล่า - ประโยคปฏิเสธ - ประโยคคำถาม - ประโยคขอร้อง - ประโยคคำสั่ง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	5. แต่งคำคล้องจองและคำขวัญ	<ul style="list-style-type: none"> ● คำคล้องจอง ● คำขวัญ
	6. เลือกใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	<ul style="list-style-type: none"> ● ภาษาไทยมาตรฐาน ● ภาษาถิ่น

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

กระบวนการคิด

การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นกระบวนการคิด คนที่จะคิดได้ดีต้องเป็นผู้ฟัง ผู้พูดผู้อ่าน และผู้เขียนที่ดี บุคคลที่จะคิดได้ดีจะต้องมีความรู้และประสบการณ์พื้นฐานในการคิด บุคคลจะมีความสามารถในการรวบรวมข้อมูล ข้อเท็จจริง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า จะต้องมีความรู้และประสบการณ์พื้นฐานที่นำมาช่วยในการคิดทั้งสิ้น การสอนให้คิดควรให้ผู้เรียนรู้จักคัดเลือกข้อมูล ถ่ายทอด รวบรวม และจำข้อมูลต่างๆ สมองของมนุษย์จะเป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารและสามารถแปลความข้อมูลข่าวสาร และสามารถนำมาใช้อ้างอิง การเป็นผู้ฟัง ผู้พูด ผู้อ่าน และผู้เขียนที่ดี จะต้องสอนให้เป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารที่ดีและเป็นนักคิดที่ดีด้วย กระบวนการสอนภาษาจึงต้องสอนให้ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้ข้อมูลข่าวสารและมีทักษะการคิด นำข้อมูลข่าวสารที่ได้จากการฟังและการอ่านนำมาสู่การฝึกทักษะการคิด นำการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน มาสอนในรูปแบบบูรณาการทักษะ ตัวอย่าง เช่น การเขียนเป็นกระบวนการคิดในการวิเคราะห์ การแยกแยะ การสังเคราะห์ การประเมินค่า การสร้างสรรค์ ผู้เขียนจะนำความรู้และประสบการณ์สู่การคิดและแสดงออกตามความคิดของตนเสมอ ต้องเป็นผู้อ่านและผู้ฟังเพื่อรับรู้ข่าวสารที่จะนำมาวิเคราะห์และสามารถแสดงทรรศนะได้

กระบวนการอ่าน

การอ่านเป็นกระบวนการซึ่งผู้อ่านสร้างความหมายหรือพัฒนา การตีความระหว่างกาอ่าน ผู้อ่านจะต้องรู้หัวข้อเรื่อง รู้จุดประสงค์ของการอ่าน มีความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในหนังสือที่อ่าน โดยใช้ประสบการณ์เดิมเป็นประสบการณ์ทำความเข้าใจกับเรื่องที่อ่าน กระบวนการอ่านมีดังนี้

1. การเตรียมการอ่าน ผู้อ่านจะต้องอ่านชื่อเรื่อง หัวข้อย่อยจากสารบัญเรื่อง อ่านคำนำให้ทราบจุดมุ่งหมายของหนังสือ ตั้งจุดประสงค์ของการอ่านจะอ่านเพื่อความเพลิดเพลินหรืออ่านเพื่อหาความรู้ วางแผนการอ่านโดยอ่านหนังสือตอนใดตอนหนึ่งว่าความยากง่ายอย่างไร หนังสือมีความยากมากน้อยเพียงใด รูปแบบของหนังสือเป็นอย่างไร เหมาะกับผู้อ่านประเภทใด เต็มความว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เตรียมสมุด ดินสอ สำหรับจดบันทึกข้อความหรือเนื้อเรื่องที่สำคัญขณะอ่าน

2. การอ่าน ผู้อ่านจะอ่านหนังสือให้ตลอดเล่มหรือเฉพาะตอนที่ต้องการอ่าน ขณะอ่าน ผู้อ่านจะใช้ความรู้จากการอ่านคำ ความหมายของคำมาใช้ในการอ่าน รวมทั้งการรู้จักแบ่งวรรคตอนด้วยการอ่านเร็วจะมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้ดีกว่าผู้อ่านช้า ซึ่งจะสะกดคำอ่านหรืออ่านย้อนไป ย้อนมา ผู้อ่านจะใช้บริบทหรือคำแวดล้อมช่วยในการตีความหมายของคำเพื่อทำความเข้าใจเรื่องที่อ่าน

3. การแสดงความคิดเห็น ผู้อ่านจะจดบันทึกข้อความที่มีความสำคัญ หรือเขียนแสดงความคิดเห็น ตีความข้อความที่อ่าน อ่านซ้ำในตอนที่ไม่เข้าใจเพื่อทำความเข้าใจให้ถูกต้องขยายความคิดจากการอ่าน จับคู่กับเพื่อนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกตจากเรื่องที่อ่านถ้าเป็นการอ่านบทกลอนจะต้องอ่านทำนองเสนาะต่างๆ เพื่อฟังเสียงการอ่านและเกิดจินตนาการ

4. การอ่านสำรวจ ผู้อ่านจะอ่านซ้ำโดยเลือกอ่านตอนใดตอนหนึ่ง ตรวจสอบคำและภาษาที่ใช้ สำรวจโครงเรื่องของหนังสือเปรียบเทียบกับหนังสือที่อ่านกับหนังสือที่เคยอ่าน สำรวจและเชื่อมโยงเหตุการณ์ในเรื่องและการลำดับเรื่อง และสำรวจคำสำคัญที่ใช้ในหนังสือ

5. การขยายความคิด ผู้อ่านจะสะท้อนความเข้าใจในการอ่าน บันทึกข้อคิดเห็น คุณค่าของเรื่อง เชื่อมโยงเรื่องราวในเรื่องกับชีวิตจริง ความรู้สึกจากการอ่าน จัดทำโครงการหลักการอ่านเช่น วาดภาพ เขียนบทละคร เขียนบันทึกรายงานการอ่าน อ่านเรื่องอื่นๆ ที่ผู้เขียนคนเดียวกันแต่งอ่านเรื่องเพิ่มเติม เรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่อ่าน เพื่อให้ได้ความรู้ที่ชัดเจนและกว้างขวางขึ้น

การตีความ

การตีความเป็นการใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่านและการใช้บริบท ได้แก่ คำที่แวดล้อมข้อความ ทำความเข้าใจข้อความหรือกำหนดความหมายของคำให้ถูกต้องพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายว่า การตีความหมาย ใช้หรือกำหนดความหมาย ให้ความหมายหรืออธิบาย ใช้หรือปรับให้เข้าใจเจตนา และความมุ่งหมายเพื่อความถูกต้อง

การเปลี่ยนแปลงของภาษา

ภาษาย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา คำคำหนึ่งในสมัยหนึ่งเขียนอย่างหนึ่ง อีกสมัยหนึ่งเขียนอีกอย่างหนึ่ง คำว่า ประเทศ แต่เดิมเขียน ประเทศ คำว่า ปักซีใต้ แต่เดิมเขียน ปักใต้ในปัจจุบันเขียน ปักซีใต้ คำว่า ลุ่มลึก แต่ก่อนเขียน ลุ่มลึก ภาษาจึงมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งความหมายและการเขียน บางครั้งคำบางคำ เช่น คำว่า หล่อน เป็นคำสรรพนามแสดงถึงคำพูด สรรพนามบุรุษที่ 3 ที่เป็นคำสุภาพ แต่เดิยวนั้นคำว่า หล่อน มีความหมายในเชิงดูแคลน เป็นต้น

การสร้างสรรค

การสร้างสรรค คือ การรู้จักเลือกความรู้ ประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมมาเป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ ความคิดใหม่ หรือสิ่งแปลกใหม่ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม บุคคลที่จะมีความสามารถในการสร้างสรรคจะต้องเป็นบุคคลที่มีความคิดอิสระอยู่เสมอ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มองโลกในแง่ดี คิดไตร่ตรอง ไม่ตัดสินใจสิ่งใดง่ายๆ การสร้างสรรคของมนุษย์จะเกี่ยวเนื่องกันกับความคิด การพูด การเขียน และการกระทำเชิงสร้างสรรค ซึ่งจะต้องมีการคิดเชิงสร้างสรรคเป็นพื้นฐานความคิดเชิงสร้างสรรคเป็นความคิดที่พัฒนามาจากความรู้และประสบการณ์เดิม ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานของการพูด การเขียน และการกระทำเชิงสร้างสรรคการพูดและการเขียนเชิงสร้างสรรคเป็นการแสดงออกทางภาษาที่ใช้ภาษาขัดเกลาให้ไพเราะงดงาม เหมาะสม ถูกต้องตามเนื้อหาที่พูดและเขียนการกระทำเชิงสร้างสรรคเป็นการกระทำที่ไม่ซ้ำแบบเดิมและคิดค้นใหม่แปลกไปจากเดิม และเป็นประโยชน์ที่สูงขึ้น

ข้อมูลสารสนเทศ

ข้อมูลสารสนเทศ หมายถึง เรื่องราว ข้อเท็จจริง ข้อมูล หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สามารถสื่อความหมายด้วยการพูดบอกเล่า บันทึกเป็นเอกสาร รายงาน หนังสือ แผนที่ แผนภาพ ภาพถ่ายบันทึก

ด้วยเสียงและภาพ บันทึกด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นการเก็บเรื่องราวต่างๆ บันทึกไว้เป็นหลักฐาน ด้วยวิธีต่างๆ

ความหมายของคำ

คำที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารมีความหมายแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความหมายโดยตรง เป็นความหมายที่ใช้พูดจากันตรงตามความหมาย คำหนึ่งๆ นั้น อาจมีความหมายได้หลายความหมาย เช่น คำว่า กา อาจมีความหมายถึง ภาชนะใส่น้ำ หรืออาจหมายถึง นกชนิดหนึ่ง ตัวสีดำ ร้อง กา กา เป็นความหมายโดยตรง

2. ความหมายแฝง คำอาจมีความหมายแฝงเพิ่มจากความหมายโดยตรง มักเป็นความหมายเกี่ยวกับความรู้สึก เช่น คำว่า ชี้เหนียว กับ ประหยัด หมายถึง ไม่ใช่จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่าย เป็นความหมายตรง แต่ความรู้สึกต่างกัน ประหยัดเป็นสิ่งดี แต่ชี้เหนียวเป็นสิ่งไม่ดี

3. ความหมายในบริบท คำบางคำมีความหมายตรง เมื่อร่วมกับคำอื่นจะมีความหมายเพิ่มเติมกว้างขึ้น หรือแคบลงได้ เช่น คำว่า ดี เด็กดี หมายถึง ว่านอนสอสบาย เสียงดี หมายถึง ไพเราะ ดินสอดี หมายถึง เขียนได้ดี สุขภาพดี หมายถึง ไม่มีโรค ความหมายบริบทเป็นความหมาย เช่นเดียวกับความหมายแฝง

คุณค่าของงานประพันธ์

เมื่อผู้อ่านอ่านวรรณคดีหรือวรรณกรรมแล้วจะต้องประเมินงานประพันธ์ ให้เห็นคุณค่าของงานประพันธ์ ทำให้ผู้อ่านอ่านอย่างสนุก และได้รับประโยชน์จากการอ่านงานประพันธ์ คุณค่าของงานประพันธ์แบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ

1. **คุณค่าด้านวรรณศิลป์** ถ้าอ่านบทร้อยกรองก็จะพิจารณากลวิธีการแต่ง การเลือกเฟ้นถ้อยคำมาใช้ได้ไพเราะ มีความคิดสร้างสรรค์ และให้ความสะท้อนอารมณ์ ถ้าเป็นบทร้อยแก้วประเภทสารคดี รูปแบบการเขียนจะเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง วิธีการนำเสนอน่าสนใจ เนื้อหามีความถูกต้องใช้ภาษาสละสลวยชัดเจน การนำเสนอมีความคิดสร้างสรรค์ ถ้าเป็นร้อยแก้วประเภทบันเทิงคดีองค์ประกอบของเรื่องไม่ว่าเรื่องสั้น นวนิยาย นิทาน จะมีแก่นเรื่อง โครงเรื่องตัวละครมีความสัมพันธ์กัน กลวิธีการแต่งแปลกใหม่ น่าสนใจ ปมขัดแย้งในการแต่งสร้างความสะท้อนอารมณ์ การใช้ถ้อยคำสร้างภาพได้ชัดเจน คำพูดในเรื่องเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละครมีความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับชีวิตและสังคม

2. **คุณค่าด้านสังคม** เป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ และคุณค่าทางจริยธรรม คุณค่าด้านสังคม เป็นคุณค่าที่ผู้อ่านจะเข้าใจชีวิตทั้งในโลกทัศน์และชีวทัศน์ เข้าใจการดำเนินชีวิตและเข้าใจเพื่อนมนุษย์ดีขึ้น เนื้อหาย่อมเกี่ยวข้องกับการช่วยจรรโลงใจแก่ผู้อ่าน ช่วยพัฒนาสังคม ช่วยอนุรักษ์สิ่งมีคุณค่าของชาติบ้านเมืองและสนับสนุนค่านิยมอันดีงาม

ทักษะการสื่อสาร

ทักษะการสื่อสาร ได้แก่ ทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ซึ่งเป็นเครื่องมือของการส่งสารและการรับสาร การส่งสาร ได้แก่ การส่งความรู้ ความเชื่อ ความคิด ความรู้สึกด้วยการพูดและการเขียน ส่วนการรับสาร ได้แก่ การรับความรู้ ความเชื่อ ความคิด ด้วยการอ่านและการฟังการ

ฝึกทักษะการสื่อสารจึงเป็นการฝึกทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน ให้สามารถรับสาร และส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ

ธรรมชาติของภาษา

ธรรมชาติของภาษาเป็นคุณสมบัติของภาษาที่สำคัญ มีคุณสมบัติพอสรุปได้ คือ **ประการที่หนึ่ง** ทุกภาษาจะประกอบด้วยเสียงและความหมาย โดยมีระเบียบแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ในการใช้ อย่างเป็นระบบ **ประการที่สอง** ภาษามีพลังในการรณรงค์มีรู้สิ้นสุด หมายถึง มนุษย์สามารถใช้ภาษา สื่อความหมายได้โดยไม่สิ้นสุด **ประการที่สาม** ภาษาเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ร่วมกันหรือสมมติ ร่วมกัน และมีการรับรู้สัญลักษณ์หรือสมมติร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจตรงกัน **ประการที่สี่** ภาษา สามารถใช้ภาษาพูดในการติดต่อสื่อสาร ไม่จำกัดเพศของผู้ส่งสาร ไม่ว่าหญิง ชาย เด็ก ผู้ใหญ่สามารถ ผลัดกันในการส่งสารและรับสารได้ **ประการที่ห้า** ภาษาพูดย่อมใช้ได้ทั้งในปัจจุบัน อดีตและอนาคต ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ **ประการที่หก** ภาษาเป็นเครื่องมือการถ่ายทอดวัฒนธรรมและวิชาความรู้ นานาประการ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่

บริบท

บริบทเป็นคำที่แวดล้อมข้อความที่อ่าน ผู้อ่านจะใช้ความรู้สึกและประสบการณ์มากำหนด ความหมายหรือความเข้าใจ โดยนำคำแวดล้อมมาช่วยประกอบความรู้และประสบการณ์ เพื่อทำความเข้าใจหรือความหมายของคำ

พลังของภาษา

ภาษาเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตของมนุษย์ มนุษย์จึงสามารถเรียนรู้ภาษาเพื่อการ ดำรงชีวิตเป็นเครื่องมือของการสื่อสารและสามารถพัฒนาภาษาของตนได้ ภาษาช่วยให้คนรู้จักคิดและ แสดงออกของความคิดด้วยการพูด การเขียน และการกระทำซึ่งเป็นผลจากการคิด ถ้าไม่มีภาษาคน จะคิดไม่ได้ ถ้าคนมีภาษาน้อย มีคำศัพท์น้อย ความคิดของคนก็จะแคบไม่กว้างไกล คนที่ใช้ภาษาได้ดี จะมีความคิดที่ดีด้วย คนจะใช้ความคิดและแสดงออกทางความคิดเป็นภาษา ซึ่งส่งผลไปสู่การกระทำ ผลของการกระทำส่งผลไปสู่ความคิด ซึ่งเป็นพลังของภาษา ภาษาจึงมีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์ ช่วยให้ มนุษย์พัฒนาความคิด ช่วยดำรงสังคมให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขมีไมตรีต่อกัน ช่วยเหลือกันด้วยการใช้ภาษาติดต่อสื่อสารกัน ช่วยให้คนปฏิบัติตนตามกฎเกณฑ์ของสังคม ภาษาช่วยให้ มนุษย์เกิดการพัฒนา ใช้ภาษาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การอภิปรายโต้แย้งเพื่อนำไปสู่ ผลสรุป มนุษย์ใช้ภาษาในการเรียนรู้ จดบันทึกความรู้ แสวงหาความรู้ และช่วยจรรโลงใจด้วยการอ่าน บทกลอน ร้องเพลง ภาษายังมีพลังในตัวของมันเอง เพราะภาพย่อมประกอบด้วยเสียงและ ความหมาย การใช้ภาษาใช้ถ้อยคำทำให้เกิดความรู้สึกต่อผู้รับสาร ให้เกิดความจงเกลียดจงชังหรือเกิด ความชื่นชอบ ความรักย่อมเกิดจากภาษาทั้งสิ้น ที่นำไปสู่ผลสรุปที่มีประสิทธิภาพ

ภาษาถิ่น

ภาษาถิ่นเป็นภาษาพื้นเมืองหรือภาษาที่ใช้ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นภาษาดั้งเดิมของชาวพื้นบ้านที่ ใช้พูดจากันในหมู่เหล่าของตน บางครั้งจะใช้คำที่มีความหมายต่างกันไปเฉพาะถิ่น บางครั้งคำที่ใช้ พูดจากันเป็นคำเดียว ความหมายต่างกันแล้วยังใช้สำเนียงที่ต่างกัน จึงมีคำกล่าวที่ว่า “สำเนียงบอก ภาษา” สำเนียงจะบอกว่าเป็นภาษาอะไร และผู้พูดเป็นคนถิ่นใด อย่างไรก็ตามภาษาถิ่นในประเทศ

ไทยไม่ว่าจะเป็นภาษาถิ่นเหนือ ถิ่นอีสาน ถิ่นใต้ สามารถสื่อสารเข้าใจกันได้ เพียงแต่สำเนียงแตกต่างกันไปเท่านั้น

ภาษาไทยมาตรฐาน

ภาษาไทยมาตรฐานหรือบางที่เรียกว่า ภาษาไทยกลางหรือภาษาราชการ เป็นภาษาที่ใช้สื่อสารกันทั่วประเทศและเป็นภาษาที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้คนไทยสามารถใช้ภาษาราชการในการติดต่อสื่อสารสร้างความเป็นชาติไทย ภาษาไทยมาตรฐานก็คือภาษาที่ใช้กันในเมืองหลวง ที่ใช้ติดต่อกันทั้งประเทศ มีคำและสำเนียงภาษาที่เป็นมาตรฐาน ต้องพูดให้ชัดถ้อยชัดคำได้ตามมาตรฐานของภาษาไทย ภาษากลางหรือภาษาไทยมาตรฐานมีความสำคัญในการสร้างความเป็นปึกแผ่น วรรณคดีมีการถ่ายทอดกันมาเป็นวรรณคดีประจำชาติจะใช้ภาษาที่เป็นภาษาไทยมาตรฐานในการสร้างสรรค์งานประพันธ์ ทำให้วรรณคดีเป็นเครื่องมือในการศึกษาภาษาไทยมาตรฐานได้

ภาษาพูดกับภาษาเขียน

ภาษาพูดเป็นภาษาที่ใช้พูดจากัน ไม่เป็นแบบแผนภาษา ไม่พิถีพิถันในการใช้แต่ใช้สื่อสารกันได้ดี สร้างความรู้สึกที่เป็นกันเอง ใช้ในหมู่เพื่อนฝูง ในครอบครัว และติดต่อสื่อสารกันอย่างไม่เป็นทางการ การใช้ภาษาพูดจะใช้ภาษาที่เป็นกันเองและสุภาพ ขณะเดียวกันก็คำนึงว่าพูดกับบุคคลที่มีฐานะต่างกัน การใช้ถ้อยคำก็ต่างกันไปด้วย ไม่คำนึงถึงหลักภาษาหรือระเบียบแบบแผนการใช้ภาษามากนักส่วนภาษาเขียนเป็นภาษาที่ใช้เคร่งครัดต่อการใช้ถ้อยคำ และคำนึงถึงหลักภาษา เพื่อใช้ในการสื่อสารให้ถูกต้องและใช้ในการเขียนมากกว่าพูด ต้องใช้ถ้อยคำที่สุภาพ เขียนให้เป็นประโยค เลือกใช้ถ้อยคำที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในการสื่อสาร เป็นภาษาที่ใช้ในพิธีการต่างๆ เช่น การกล่าวรายงาน กล่าวปราศรัย กล่าวสดุดี การประชุมอภิปราย การปาฐกถา จะระมัดระวังการใช้คำที่ไม่จำเป็นหรือคำฟุ่มเฟือย หรือการเล่นคำจนกลายเป็นการพูดหรือเขียนเล่นๆ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) บางครั้งเรียกว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นกระบวนทัศน์ (Paradigm) ของคนในท้องถิ่นที่มีความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติ เพื่อความอยู่รอดแต่คนในท้องถิ่นจะสร้างความรู้จากประสบการณ์และการปฏิบัติ เป็นความรู้ ความคิด ที่นำมาใช้ในท้องถิ่นของตนเพื่อการดำรงชีวิตที่เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติ ผู้รู้จึงกลายเป็นปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้เกี่ยวกับภาษา ยารักษาโรคและการดำเนินชีวิตในหมู่บ้านอย่างสงบสุข

ภูมิปัญญาทางภาษา

ภูมิปัญญาทางภาษาเป็นความรู้ทางภาษา วรรณกรรมท้องถิ่น บทเพลง สุภาษิต คำพังเพย ในแต่ละท้องถิ่น ที่ได้ใช้ภาษาในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ เพื่อใช้ประโยชน์ในกิจกรรมทางสังคมที่ต่างกัน โดยนำภูมิปัญญาทางภาษาในการสั่งสอนอบรมพิธีการต่างๆ การบันเทิงหรือการเล่นมีการแต่งเป็นคำประพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ทั้งนิทาน นิทานปรัมปรา ตำนาน บทเพลง บทร้องเล่นบทเห่กล่อม บทสวดต่างๆ บททำขวัญ เพื่อประโยชน์ทางสังคมและเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำถิ่น

ระดับภาษา

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่คนในสังคมจะต้องใช้ภาษาให้ถูกต้องกับสถานการณ์และโอกาสที่ใช้ภาษา บุคคลและประชุมชน การใช้ภาษาจึงแบ่งออกเป็นระดับของการใช้ภาษาได้หลายรูปแบบตำรา

แต่ละเล่มจะแบ่งระดับภาษาแตกต่างกันตามลักษณะของสัมพันธภาพของบุคคลและสถานการณ์ การแบ่งระดับภาษาประมวลได้ดังนี้

1. การแบ่งระดับภาษาที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

1.1 ภาษาที่ไม่เป็นทางการหรือภาษาที่เป็นแบบแผน เช่น การใช้ภาษาในการประชุม ในการกล่าวสุนทรพจน์ เป็นต้น

1.2 ภาษาที่ไม่เป็นทางการหรือภาษาที่ไม่เป็นแบบแผน เช่น การใช้ภาษาในการสนทนา การใช้ภาษาในการเขียนจดหมายถึงผู้คุ้นเคย การใช้ภาษาในการเล่าเรื่องหรือประสบการณ์ เป็นต้น

2. การแบ่งระดับภาษาที่เป็นพิธีการกับระดับภาษาที่ไม่เป็นพิธีการ การแบ่งภาษาแบบนี้เป็นการแบ่งภาษาตามความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นระดับ ดังนี้

2.1 ภาษาระดับพิธีการ เป็นภาษาแบบแผน

2.2 ภาษาระดับกึ่งพิธีการ เป็นภาษากึ่งแบบแผน

2.3 ภาษาระดับที่ไม่เป็นพิธีการ เป็นภาษาไม่เป็นแบบแผน

3. การแบ่งระดับภาษาตามสภาพแวดล้อม โดยแบ่งระดับภาษาในระดับย่อยเป็น 5 ระดับ คือ

3.1 ภาษาระดับพิธีการ เช่น การกล่าวปราศรัย การกล่าวเปิดงาน

3.2 ภาษาระดับทางการ เช่น การรายงาน การอภิปราย

3.3 ภาษาระดับกึ่งทางการ เช่น การประชุมอภิปราย การปาฐกถา

3.4 ภาษาระดับการสนทนา เช่น การสนทนากับบุคคลอย่างเป็นทางการ

3.5 ภาษาระดับกันเอง เช่น การสนทนาพูดคุยในหมู่เพื่อนฝูงในครอบครัว

วิจารณ์ญาณ

วิจารณ์ญาณ หมายถึง การใช้ความรู้ ความคิด ทำความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมี เหตุผลการมีวิจารณ์ญาณต้องอาศัยประสบการณ์ในการพิจารณาตัดสินสารด้วยความรอบคอบ และ อย่างชาญฉลาดเป็นเหตุเป็นผล

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

2.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ความหมายของคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังต่อไปนี้

ฮอลล์ (Hall, 1996 : 112) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่ อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความ สี สันภาพ กราฟฟิก (graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (animation) เสียง (audio sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (full motion video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (interactive multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้โดยใช้คีย์บอร์ด (keyboard) เมาส์ (mouse) หรือ ตัวชี้ (pointer) เป็นต้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะ ปฏิสัมพันธ์ ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ หรือทำ กิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์

จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้ คอมพิวเตอร์ อันเป็นเทคโนโลยีในแนวทางใหม่ 'ที่ทำให้' การใช้คอมพิวเตอร์ น่าสนใจและเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น

กรีน (Green. 1993 : 2577 – A) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียคือ การใช้คอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกัน เช่น การสร้างโปรแกรมเพื่อนำเสนองานที่เป็นข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือมีเสียงบรรยายประกอบ สลับกับเสียงดนตรีสร้างบรรยากาศให้น่าสนใจเป็นสื่อที่เข้ามาร่วมในระบบที่มีทั้งภาพและเสียงพร้อม ๆ กัน โดยการนำเสนอเนื้อหาวิธีการเรียนและการประเมินผล

วอแกน (Vaughan. 1993 : 3271 – A) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียคือ การใช้คอมพิวเตอร์ สื่อความโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิดเช่น ข้อความกราฟ และภาพศิลป์ (graphic art) เสียง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (animation) และภาพวีดิทัศน์ที่ถ่ายจากของจริง ถ้าผู้บริโภคสามารถที่จะควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (interactive multimedia) ถ้าระบบเหล่านี้สามารถให้สายสัมพันธ์เชื่อมโยงสื่อเหล่านี้ได้ ซึ่งผู้ใช้สามารถติดตามได้เหมือนเดิมตามแผนที่ ระบบนี้จะกลายเป็นไฮเปอร์มีเดีย

พอลลิสเซน และเฟรเทอร์ (Paulissen and Frater. 1994 : 3) กล่าวว่า คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ในการรวมสื่อและควบคุมอิเล็กทรอนิกส์หลายชนิด เช่น จอคอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวิดีโอแบบเลเซอร์ดิสก์ เครื่องเล่นแผ่นเสียงจากแผ่นซีดี เครื่องสังเคราะห์เสียงดนตรีและคำพูด เพื่อสื่อความหมาย

เจฟโคท (Jeffcoate. 1995 : 473) คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลขกราฟฟิก ภาพ เสียง และวีดิทัศน์

ลินดา (Linda. 1995 : 3502) กล่าวว่า มัลติมีเดียควรประกอบด้วย

1. ข้อความ (Text) เป็นสื่อพื้นฐานที่ใช้นำเสนอให้ผู้รับทราบสิ่งที่เสนอ หลักในการเลือกใช้ข้อความในมัลติมีเดีย คือ อ่านง่าย เลือกรูปแบบ สีและขนาดตัวอักษรให้เหมาะสมใช้เทคนิคการนำเสนอข้อความในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อโยงไปสู่การอธิบายความสำคัญหรือความหมายเช่น การใช้เทคนิค Hypertext ซึ่งสามารถทำได้โดยการเน้นสีตัวอักษร (Heavy Index) เพื่อให้ผู้ใช้ทราบตำแหน่งที่จะเข้าสู่คำอธิบายเพิ่มเติม

2. ภาพกราฟฟิก (Graphics) นำเสนอด้วยภาพวาด ภาพถ่ายหรือนำเสนอในรูปแบบไอคอนแทนการเสนอภาพทั้งหมดในเวลาเดียว ซึ่งไอคอนนี้ผู้ใช้สามารถเข้าไปสู่รายละเอียดทั้งหมดได้

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นการนำภาพเพิ่มเทคนิคในการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ให้น่าสนใจ มีชีวิตชีวามากขึ้นกว่าภาพนิ่งธรรมดา

4. วิดีโอ (Video) เป็นการนำภาพจากวิดีโอเข้ามานำเสนอในระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อให้มีความหลากหลายของภาพในการนำเสนอ

5. เสียง (Sound) เป็นการนำเสนอเสียงเข้ามาประกอบในการนำเสนอในระบบคอมพิวเตอร์ เช่น เสียงดนตรี เสียงบรรยาย เสียงธรรมชาติ และอื่น ๆ ประกอบให้การนำเสนอมีความเหมือนจริงและผู้ใช้รู้สึกกว่าอยู่ในเหตุการณ์จริง

6. การปฏิสัมพันธ์ (Interactive) นับว่าเป็นคุณสมบัติที่มีความโดดเด่นกว่าสื่ออื่นที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสื่อได้ด้วยตนเอง และมีโอกาสเลือกที่จะเข้าสู่ส่วนใดส่วนหนึ่งของการนำเสนอเพื่อศึกษาได้ตามพอใจ

ยีน ภูววรรณ (2535 : 216) กล่าวว่า ความหมายของคำว่า “คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย” เกี่ยวข้องกับวิชาการหลายแขนง เช่น วิชาการด้านเสียงกราฟิก การสร้างภาพเคลื่อนไหวรวมทั้งแนวความคิดใหม่ ๆ หลายอย่างที่กำลังเริ่มต้นพัฒนากัน เช่น การรับสัญญาณวิดีโอเข้ามาเป็นอินพุต มีการประมวลผล และลดย่อขนาดข้อมูลวิดีโอเพื่อให้แสดงผลได้รวดเร็ว

กิดานันท์ มลิทอง (2539 : 232) ให้ความหมายของ คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ไว้ว่า คือ วิธีการที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศ โดยการใช้สื่อมากกว่าหนึ่งอย่างในการเสนอ เช่น ภาพกราฟิก ข้อความและเสียง โดยเน้นถึงการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้และสื่อด้วย

สุรจุมิ สุชินโรจน์ (2533 : 20) ได้ให้ความหมายคำว่า “คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย” คือ การใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อ ในลักษณะโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์ในเวลาเดียวกัน สามารถควบคุมการแสดงผลภาพบนจอและเสียง ขณะเดียวกันก็ยอมรับคำสั่งจากผู้ใช้ เหมือนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยทั่วไป

วีรศักดิ์ วิทวัสกุล (2534 : 154) ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียว่า คือ การใช้คอมพิวเตอร์ในการควบคุมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นจอภาพ เครื่องเล่น วิดีโอ ดิสก์ แผ่นซีดีรอม เครื่องสังเคราะห์เสียง และอุปกรณ์อื่น ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อใช้ในการนำเสนอข้อมูล (Present Action) การสอน การฝึกอบรม (training) การแสดงข่าวสาร (Information Broadcast) หรือเป็นสื่อทางด้านอื่น ๆ

จากเอกสารที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระจากบทเรียน โดยมีรูปแบบการนำเสนอด้วยสื่อมัลติมีเดียที่ผสมผสาน ทั้งตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นสื่อที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และแสดงผลป้อนกลับอย่างทันทีทันใด

2.2 การออกแบบมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน

บอร์สูก (Borsook. 1991 : 151) แนะนำการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียที่มีปฏิสัมพันธ์จริงๆ โดยกำหนดเป็นหลักสำคัญ 7 ข้อ ซึ่งเป็นคุณสมบัติของการมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลดังนี้

1. ตอบสนองทันทีทันใด
2. การเข้าถึงเนื้อหาหรือข้อมูลต้องไม่เป็นลำดับขั้นตอน
3. มีการแปลงข้อมูลให้เข้าใจง่าย
4. มีการป้อนกลับ
5. มีสิ่งประกอบนอกเหนือจากเนื้อหาเช่น แนะนำ การช่วยเหลือ หรือข้อมูลเพิ่มเติมจากเนื้อหา ฯลฯ
6. มีการสื่อสาร 2 ทาง
7. สามารถหยุดโปรแกรมชั่วคราวเมื่อไม่เข้าใจจุดใด หรือขอความช่วยเหลือ

บุพผชาติ ทัททิกกรรม (2540 : 37) ได้กล่าวถึงการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียว่า เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปได้ขยายและเปิดโอกาสของการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการมีกิจกรรมระหว่างกัน (interactivity) ระหว่างบทเรียนและผู้ใช้ในลักษณะการสื่อสารสองทาง ส่วนการแพร่ภาพและเสียง ออกทางโทรทัศน์ที่ดูชมกันทุกวันนี้เป็นตัวอย่างหนึ่งของการสื่อสารทางเดียว การสื่อสารสองทาง และการสื่อสารทางเดียวมีความแตกต่างกันเหมือนกับความแตกต่างของการสนทนากันกับการฟังบรรยาย กิจกรรมระหว่างกันมีศักยภาพในการทำให้ ผู้เรียนเข้าถึงสารสนเทศ ช่วยทำให้ ผู้เรียนเกิดโครงสร้างทางความรู้ความคิดหรือเกิดการเรียนรู้รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปใดรูปหนึ่งต่อไปนี้

การใช้ เมนู (menu driven) ลักษณะที่เห็นได้ทั่วไปของการใช้เมนู คือ การจัดลำดับหัวข้อบทเรียน ทำให้ผู้เรียนเลือกข่าวสารข้อมูลที่ต้องการได้ตามความสนใจ การใช้เมนูหลักจะประกอบด้วยเมนูหลัก (main menu) ซึ่งแสดงหัวข้อหลักให้เลือกและเมื่อไปยังแต่ละหัวข้อหลักก็จะประกอบด้วยเมนูย่อยที่มีหัวข้อให้เลือกอีก หรือแยกไปยังเนื้อหาหรือส่วนนั้น ๆ เลยทันที เช่น แยกไปยังส่วนของแบบฝึกหัด หรือวีดิทัศน์ เป็นต้น

การใช้ แบบฝึก (Exercise driven) การใช้แบบฝึก มักใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทฝึกฝนและฝึกหัด (drill and practice) และการสอน (testing) ลักษณะทั่วไปของกิจกรรมลักษณะนี้คือผู้ใช้บทเรียนเป็นผู้ตัดสินใจเลือกข่าวสารข้อมูลเพื่อแสดงสมรรถนะของผู้ใช้บทเรียนในเนื้อหาวิชานั้น ๆ ลำดับเส้นทางจะเป็นแบบเส้นตรง (linear) ในลักษณะไปที่ละก้าวทีละขั้น

การใช้ ฐานข้อมูลไฮเปอร์มีเดีย (hypermedia database) เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ใช้บทเรียนเลือกไปตามเส้นทางที่เชื่อมค่าสำคัญซึ่งอาจเป็นคำ ข้อความ เสียง หรือภาพนั้น ๆ ค่าสำคัญเหล่านี้เชื่อมโยงกันอยู่ในลักษณะเหมือนใยแมงมุมโดยสามารถเดินหน้าและถอยกลับได้

การใช้ สถานการณ์จำลอง (simulation) ปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ทำให้ผู้ใช้บทเรียนได้มีส่วนร่วมในการทดลองหรือศึกษาจากสิ่งจำลองที่จะปรากฏเป็นจริงในสถานการณ์จริงโดยช่วยหลีกเลี่ยงอันตรายที่จะเกิดขึ้น ช่วยประหยัดเวลาในการศึกษาจากของจริง และลดค่าใช้จ่ายจากการที่ต้องซื้อวัสดุอุปกรณ์และสารเคมีที่มีราคาแพง

จากที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า หลักในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย ควรจะมีคุณสมบัติดังนี้

1. สามารถควบคุมโปรแกรมได้ และสามารถเข้าถึงโปรแกรมได้อย่างรวดเร็ว ถ้าเข้าถึงข้อมูลช้าควรมีคำว่า “รอสักครู่” หรือ “กำลังอ่านข้อมูล” เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนทราบ
2. สามารถเข้าถึงเนื้อหาข้อมูลได้โดยไม่ต้องเป็นลำดับขั้นตอนก็ได้
3. ผู้เรียนสามารถควบคุมโปรแกรมได้อย่างเหมาะสม
4. มีการสื่อสาร 2 ทาง
5. ให้ผลป้อนกลับเป็นรายบุคคล และทันที ซึ่งผลป้อนกลับต้องมีเหตุผลสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ผู้เรียนเรียนด้วย
6. เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้หยุดเมื่อไม่เข้าใจหรือมีคำแนะนำ และช่วยเหลือเพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังไม่เข้าใจได้

7. สร้างส่วนประกอบอย่างอื่นนอกจากเนื้อหาให้หลากหลายเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์

2.3 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

โรมิสซอวสกี (Romiszowski. 1986 : 271 – 272) ได้แนะนำขั้นตอนในการสร้าง
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์
2. วิเคราะห์พฤติกรรมที่ต้องการของนักเรียน เพื่อสร้างรูปแบบของบทเรียน
3. ออกแบบบทเรียน
4. สร้างบทเรียน
5. เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับการเรียน
6. ทดลองใช้เพื่อพัฒนาบทเรียน
7. ประเมินผลทั้งทางการสอนและเทคนิคคอมพิวเตอร์

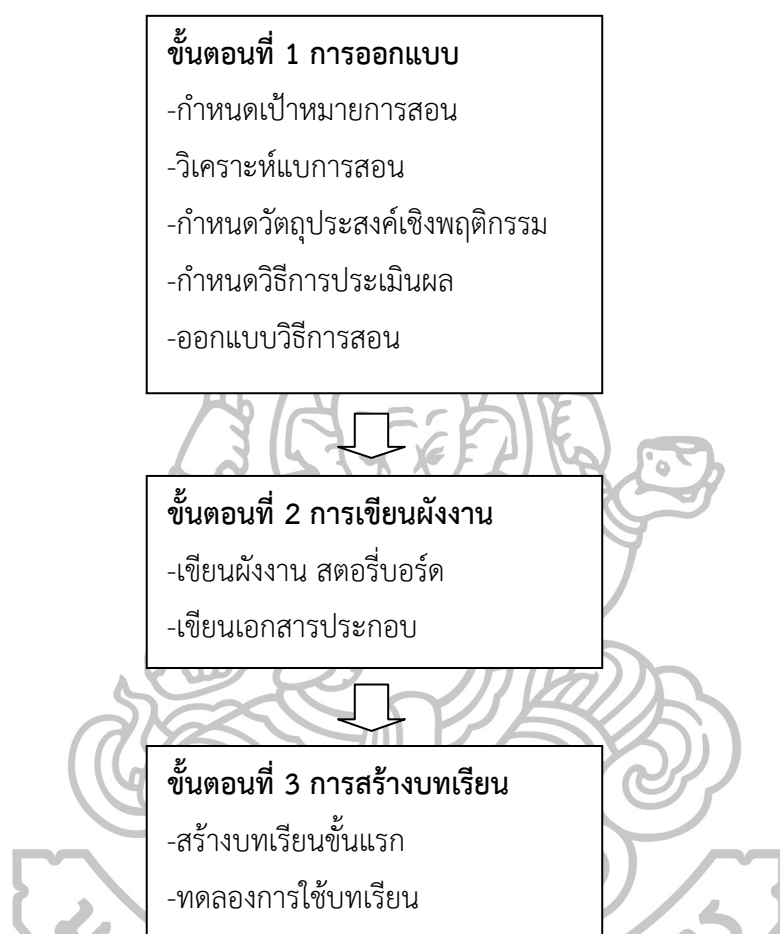
อเลสซีและทรอลลิป (Alessi and Trollip. 1991 : 252) ได้เสนอแบบจำลองการสร้าง
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประกอบด้วยขั้นตอน 7 ขั้น ดังนี้

- | | |
|------------|---|
| ขั้นตอนที่ | 1 : เตรียม (Prepare) |
| | กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Determine Goals and Objectives) |
| | เก็บข้อมูล (Collect Resources) |
| | เรียนรู้เนื้อหา (Learn Content) |
| | สร้างความคิด (Generate Ideas) |
| ขั้นตอนที่ | 2 : ออกแบบ (Design) |
| | ทอนความคิด (Eliminate the Idea) |
| | วิเคราะห์งานและมโนคติ (Analyse Task and Concept) |
| | ออกแบบบทเรียน (Design Preliminary Lesson) |
| | ประเมิน / แก้ไขการออกแบบ (Evaluate and Revise the Design) |
| ขั้นตอนที่ | 3 : เขียนผังงาน (Create Flowchart Lesson) |
| ขั้นตอนที่ | 4 : สร้างสตอรี่บอร์ด (Create Storyboard) |
| ขั้นตอนที่ | 5 : ผลิต / เขียนโปรแกรม (Create Program Lesson) |
| ขั้นตอนที่ | 6 : ผลิตเอกสารประกอบบทเรียน (Produce Supporting Materials) |
| ขั้นตอนที่ | 7 : ประเมินผลและแก้ไขบทเรียน (Evaluate and Revise) |

เคมพ์ (Kemp. 1985 : 248) ได้เสนอแนะแนวทางในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย
สอนไว้ 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือในการใช้งาน
2. ออกแบบและเขียนแผนผังของลำดับขั้นการสอน
3. พัฒนาคำถาม เพื่อการสอนและทบทวน
4. สร้างกรอบความคิดที่เสนอบทเรียนจคอมพิวเตอร์
5. เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์
6. เพิ่มเติมเทคนิคด้านภาพ แสงและเสียง เพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น
7. จัดเตรียมวัสดุสิ่งพิมพ์ที่ใช้ประกอบบทเรียน
8. ทดสอบและปรับปรุง

รอบไบลเออร์และฮอลล์ (Roblyer and Hall. 1985: 123 - 124) ได้เสนอแบบจำลองขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งมี 3 ขั้นตอน ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 แบบจำลองขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของรอบไบลเออร์และฮอลล์

จากแบบจำลองการสร้าางและพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของรอบไบลเออร์และฮอลล์ (Roblyer and Hall. 1985 : 112) มีรายละเอียดในขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การออกแบบ เริ่มต้นการกำหนดเป้าหมายการสอน ตามด้วยการวิเคราะห์รูปแบบการสอนที่เหมาะสม การกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม กำหนดวิธีการประเมินผลและออกแบบกลวิธีการสอน

ขั้นตอนที่ 2 การเขียนผังงาน ประกอบด้วย การเขียนผังงาน การสร้างสตอรีบอร์ด และการเขียนเอกสารประกอบ พร้อมทั้งการทบทวนการออกแบบก่อนการสร้างบทเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างบทเรียน ประกอบไปด้วยการสร้างบทเรียนขั้นแรก และทดสอบการใช้บทเรียนในที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้ใช้ขั้นตอนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม

- ต้องกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
วิเคราะห์รูปแบบการสอน
กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
กำหนดวิธีการประเมินผล
เตรียมเนื้อหาที่ต้องการสอนในเรื่องนั้น ๆ
- ขั้นที่ 2 ขั้นออกแบบ เป็นการออกแบบเนื้อหาที่จะให้สอน การประเมินผลการเรียนของผู้เรียนที่เรียนจบเนื้อหานี้ ๆ และประเมินว่าบทเรียนใช้ได้หรือไม่ แล้วนำมาแก้ไขการออกแบบใหม่
- ขั้นที่ 3 ขั้นเขียนผังงานและสร้างสตอรี่บอร์ด เมื่อได้บทเรียนที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วนำมาเขียนผังงานเพื่อลำดับเนื้อหา ก่อนแล้วเขียนเป็นสตอรี่บอร์ดเพื่อให้ง่ายต่อการเขียนโปรแกรม
- ขั้นที่ 4 ขั้นเขียนโปรแกรม นำสตอรี่บอร์ดที่ได้มาเขียนเป็นโปรแกรมเพื่อใช้ในการเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
- ขั้นที่ 5 ขั้นจัดทำเอกสารประกอบการเรียน เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียแล้ว ต้องสร้างคู่มือในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนได้ด้วยตนเองได้ทันทีที่เริ่มเรียน
- ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผลการเรียน การประเมินผลการเรียน สามารถทำได้จากการทำแบบทดสอบในเครื่องคอมพิวเตอร์ เมื่อนักเรียนเรียนจบบทเรียนแล้ว นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้เลย และเครื่องสามารถประเมินผลการเรียนได้ทันที

2.4 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

เพค และ แฮนนอฟิน (Hannafin and Peck, 1988 : 63) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของมัลติมีเดียที่นำมาใช้ในการสอนดังนี้

1. การนำเสนอเนื้อหาซับซ้อน แทนที่ผู้เรียนจะต้องเปิดเนื้อหาบทเรียนทีละหน้าก็กดแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์เพื่อเลือกบทเรียนแทน
2. คอมพิวเตอร์สามารถเสนอรูปภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีประโยชน์มากต่อบทเรียนที่มีภาพสลับซับซ้อนและเหตุการณ์ที่ควรเน้น
3. มีเสียงประกอบได้ทำให้เกิดความน่าสนใจ และเพิ่มศักยภาพทางการเรียน
4. สามารถเก็บข้อมูลเนื้อหาได้มากกว่าหนังสือหลายเท่า เช่น แผ่นซีดีรอม 1 แผ่น เก็บข้อมูลได้ 6,800 ล้านตัวอักษร ส่วนหนังสือ 300 หน้า มีตัวหนังสือประมาณสามแสนถึงสี่แสนตัว ดังนั้น ซีดีรอม 1 แผ่น จะเก็บหนังสือได้ประมาณ 200 เล่ม
5. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างแท้จริง บทเรียนสามารถควบคุมและช่วยเหลือผู้เรียนได้มากในขณะที่หนังสือทำไม่ได้
6. บทเรียนมัลติมีเดียสามารถบันทึกผลการเรียนประเมินผล การเรียนซ้ำ ๆ หลายครั้งโดยไม่จำกัด
7. สามารถนำติดตัวไปเรียนที่สถานที่ต่าง ๆ ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์โดยไม่จำกัดเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์ (2536 : 30 – 31) ได้สรุปประโยชน์ของการเรียนการสอนด้วยเทคโนโลยี โดยอ้างถึงสถาบันฝึกอบรมแห่งหนึ่งในออสเตรเลียว่า

1. ให้นื้อหาความรู้ แก่ผู้เรียนทุกคนเหมือนกัน ทุกครั้งผู้เรียนจะได้ ความรู้ อย่างเท่าเทียมกัน (Consistently Clear Massage)

2. การเรียนรู้เป็นแบบส่วนตัว (Personalized Learning) เพราะเครื่องคอมพิวเตอร์วางพร้อมให้ใช้ได้ตลอดเวลา ผู้เรียนแต่ละคนรู้ตัวเองดีว่าสะดวกที่จะเรียนเวลาใดสามารถจัดเวลาของตัวเองได้ และสามารถที่จะเรียนรู้ในแต่ละเรื่องช้าเร็วต่างกัน บางคนอาจใช้เวลาหนึ่งชั่วโมงในการทำความเข้าใจในเรื่อง ๆ หนึ่ง หรือการฝึกทักษะในเรื่องนั้นแต่ผลสุดท้าย คือ ทุกคนเข้าใจ (Ensure everyone has mastered key Concepts and Content) การเรียนการสอนระบบมัลติมีเดีย จึงสอดคล้องกับความเป็นจริงของคนที่มีปฏิภานไหวพริบไม่เท่ากัน

3. การลดค่าใช้จ่าย (Cost effective) ถึงแม้ว่าการสร้างห้องเรียนหรือห้องฝึกอบรมในระบบมัลติมีเดีย (Multimedia Training Room) จะมีค่าใช้จ่ายสูงกว่าการสร้างห้องเรียนแบบเดิม (Classroom Training) เพราะการลงทุนในอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ แต่ในระยะยาวแล้วจะลดค่าใช้จ่ายลงได้มากโดยมีบางแห่งบอกว่าสามารถลดค่าใช้จ่ายด้านการอบรมพนักงานได้ โดยเฉลี่ยถึง 40 เปอร์เซ็นต์ต่อปี

4. กระตุ้นความสนใจ และความตื่นตัวในการเรียนรู้ (Motivating) เพราะเป็นการเรียนรู้แบบตา ดู ฟัง มือทำตามสิ่งที่คอมพิวเตอร์สอน ทำผิดซ้ำอีกก็ครั้งก็ได้ทำสำเร็จก็รู้ทันทีว่าถูกหรือผิด

5. เป็นเครื่องมือสาธิตเรื่องที่ยาก (Superior Demonstration Facilities) เช่น การสร้างเครื่องมือสำหรับจำลอง (Simulate) การทำงานของสิ่งเล็ก ๆ ที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า เช่น โมเลกุล หรืออะตอม รวมทั้งเครื่องจักรเครื่องยนต์ต่าง ๆ มาอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจ นอกจากนี้ยังเป็น การสาธิตที่ลดการเสียหาย หรือสูญเสียที่อาจเกิดขึ้น หากใช้ของจริงมาสาธิต เช่น การสาธิตว่าหากแผนกบรรจุภัณฑ์ผู้โดยสาร จัดสิ่งของเข้าใต้ท้องเครื่องบิน โดยไม่เกลี่ยน้ำหนักให้พอดีจะมีผล ต่อการขึ้นลงของเครื่องบินอย่างไร หากใช้เครื่องบินจริง ๆ ทำ คงเป็นไปได้ลำบาก

6. การแก้ไขปรับปรุงให้ทันสมัยได้ง่าย (Current Courseware) เมื่อมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบมัลติมีเดียอยู่แล้ว การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงอยู่ที่โปรแกรม (Software) ที่จะทำขึ้นใหม่เอง หรือจะเช่าซื้อมาดัดแปลงให้สอดคล้องกับความต้องการ (Customized for your Special need) ดารา แพรัตน์ (2538 : 4) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของมัลติมีเดียไว้ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ค้นหาสิ่งที่ต้องการได้รวดเร็ว
3. มีความจุในการบันทึกข้อมูลสูง
4. สะดวกในการเก็บรักษาและมีความคงทนสูง
5. ต้นทุนการผลิตต่ำ
6. ง่ายต่อการแก้ไขและนำไปใช้ต่อ

จากประโยชน์ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น พอสรุปได้ว่า ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีดังนี้

1. นำเสนอเนื้อหา ความรู้ให้แก่ผู้เรียนทุกคนเหมือนกันและเท่าเทียมกัน และยังสามารถนำเสนอง่ายได้อย่างรวดเร็วเพียงกดแป้นพิมพ์เพื่อเลือกบทเรียนก็สามารถโต้ได้เลยแทนที่จะเปิดทีละหน้า

2. การนำเสนอที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียง ทำให้เกิดความน่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถสาธิตสถานการณ์ให้เหมือนจริงได้โดยไม่ต้องนำของจริงมา

3. ลดความอันตรายที่จะเกิดจากผู้เรียน ในกรณีที่มีการทดลองในเรื่องที่อันตราย คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถสร้างสถานการณ์ให้เหมือนจริงได้

4. มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้อย่างแท้จริง สามารถช่วยเหลือผู้เรียนได้มากกว่าหนังสือเรียน

5. บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสามารถบันทึกผลการเรียนรู้ การประเมินผลได้ และสามารถเรียนซ้ำ ๆ หลายครั้งได้โดยไม่จำกัดเวลา

6. สามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าหนังสือได้หลายเท่า และยังสามารถเก็บรักษาได้นาน มีความคงทนสูง

7. สามารถแก้ไขและปรับปรุงให้ทันสมัยได้ง่าย โดยการปรับปรุงโปรแกรมหรือเพิ่มเติมเนื้อหาในบทเรียนนั้น ๆ ได้

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ ICT

3.1 คุณค่าและความสำคัญของการใช้สื่อ ICT

สื่อ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ทำการติดต่อให้ถึงกันหรือชักนำให้รู้จักกัน จึงได้มีการนำเอาคำว่า สื่อ (Media) มาใช้แทนคำว่าอุปกรณ์ และเนื่องจากเน้นที่ตัวครูผู้สอนเป็นสำคัญจึงใช้คำว่า สื่อการสอน (Teaching Media) ต่อมานักการศึกษาหันมาเน้นที่ตัวนักเรียนมากกว่าครูผู้สอน จึงเกิดคำว่า สื่อการเรียนรู้ (Learning Media) และด้วยคุณลักษณะของสื่อที่สามารถเป็นทั้งสื่อการสอน (Teaching Media) และสื่อการเรียนรู้ (Learning Media) จึงได้รวมคำเป็น “สื่อการเรียนการสอน”

คุณค่าของสื่อการเรียนการสอน

เพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของสื่อการเรียนการสอนโดยทั่ว ๆ ไปจึงขอนำผลการวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของสื่อการเรียนการสอนมากล่าวโดยสรุปดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียน เรียนรู้ได้ดีขึ้นจากประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
2. ช่วยให้นักเรียน เรียนรู้ได้มากขึ้น โดยใช้เวลาน้อย
3. ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนอย่าง

กระฉับกระเฉง

4. ช่วยส่งเสริมการคิด ความประทับใจ มั่นใจ และจดจำได้นาน
5. ช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาในการเรียนรู้
6. ช่วยให้ผู้สามารถแก้ปัญหาข้อจำกัดต่าง ๆ ในการเรียนรู้ได้
 - 6.1 ทำสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
 - 6.2 ทำสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
 - 6.3 ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวเร็วให้ดูช้าลง
 - 6.4 ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลงช้าให้ดูเร็วขึ้น
 - 6.5 ทำสิ่งที่ใหญ่มากให้เล็กเหมาะแก่การศึกษา
 - 6.6 ทำสิ่งที่เล็กมากให้มองเห็นได้ชัดเจนขึ้น
 - 6.7 นำสิ่งที่เกิดในอดีตมาศึกษาได้ในปัจจุบัน

6.8 นำสิ่งที่อยู่ห่างไกลมาศึกษาภายในห้องเรียนได้

7. ช่วยลดการบรรยายของครูลง แต่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น

8. ช่วยลดการสูญเปล่าทางการศึกษาลง เพราะช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสอบตกน้อยลง

การนำสื่อ ICT มาใช้ในการเรียนการสอน

การศึกษาไทยในอดีต นักเรียนจะค้นคว้าหาความรู้ได้จากแหล่งข้อมูลเฉพาะห้องสมุดในสถานศึกษาและหน่วยงานการศึกษาบางแห่งเท่านั้น สถานที่ในการเรียนการสอนจะถูกจัดไว้ตามห้องเรียนเพียงอย่างเดียว นักเรียนไม่สามารถจัดการเวลาในการเรียนได้ ต้องเข้าเรียนตรงตามเวลาและสถานที่ตามระบุไว้เท่านั้น สถานศึกษาบางแห่ง เมื่อนักเรียนขาดเรียนเกินเกณฑ์กำหนด ส่งผลให้ไม่มีสิทธิ์สอบวัดผลได้ เมื่อเข้าสู่ยุคสมัยของเครือข่ายสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ที่มีความก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว สถานศึกษาต่าง ๆ ได้พยายามปรับตัวเพื่อนำเอาสื่อ ICT มาช่วยจัดการเรียนการสอน

อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น การเรียนการสอนด้วยสื่อ ICT ไม่ได้เพิ่งเริ่มเกิดขึ้นแต่มีมานานแล้วและถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลาย เช่น การศึกษาด้วยระบบทางไกลผ่านดาวเทียมที่โรงเรียนวังไกลกังวล จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภายใต้การดูแลของมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ได้ดำเนินการเปิดการสอนเพื่อพัฒนาต้นแบบการเรียนทางไกล โดยใช้ครูของโรงเรียนเป็นต้นแบบและให้ผู้ที่สนใจเข้าชมผ่านช่องสถานีเครือข่ายผ่านดาวเทียม ทั้งนี้เพื่อช่วยลดปัญหาด้านการขาดแคลนครูผู้สอนและเพิ่มโอกาสทางการศึกษามากขึ้นผลตอบรับจากการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ดังกล่าว มีทั้งผู้สนใจจากภายในประเทศและประเทศเพื่อนบ้าน เช่น ลาวพม่า เข้ามาเข้าชมเครือข่ายการศึกษาดังกล่าวด้วย ซึ่งถือได้ว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งเช่นกัน ปัจจุบันได้เพิ่มการรับชมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกช่องทางหนึ่ง

เมื่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตขยายตัวมากขึ้น การศึกษาแบบใหม่ที่เน้นเอาสื่อ ICT มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน ได้แพร่หลายไปยังสถานศึกษาต่าง ๆ บางแห่งมีการจัดการศึกษาโดยขยายโอกาสและสร้างวิทยาเขตเพิ่มมากขึ้น การเรียนการสอนใช้สื่อ ICT มาแลกเปลี่ยนสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องรูปแบบที่พบเห็นและมีใช้กันมากที่สุดคือการสร้างระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้ หรือ Learning Management System (LMS) เพื่อให้ครูและนักเรียนสามารถเข้ามาร่วมกันได้ ระบบดังกล่าวประกอบด้วยเนื้อหา หลักสูตรและเครื่องมือการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีไว้ให้บริการ เพื่อสร้างการเรียนแบบไม่จำกัดสถานที่และเวลา (Anywhere Anytime) บทเรียนการสอนจะถูกปรับใช้เพื่อเป็นสื่อการสอนที่ทันสมัยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น PPT การสอนในห้องบรรยาย วิดีทัศน์การสอนในแต่ละหัวข้อ เว็บไซต์การเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียสมบูรณ์แบบหรือแม้กระทั่งเสียงบรรยายเพื่อให้นักเรียนสามารถดาวน์โหลดไปฟังภายหลังได้ นอกจากนี้ยังมีการทดสอบออนไลน์รวมอยู่ในระบบนั้นด้วย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ โดยครูและนักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ซึ่งกันและกันได้โดยตรงผ่านระบบกระดานข่าวและการคุยแบบส่วนตัว ซึ่งจะช่วยให้ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่หรือการเข้าถึงครูผู้สอนที่ยากเหมือนในอดีตลดลงไปได้มาก

องค์ประกอบของสื่อ

องค์ประกอบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ บนระบบเครือข่ายประกอบด้วยสื่อหลายชนิด ซึ่งองค์ประกอบหลัก ประกอบด้วย

1. ข้อความและเอกสาร HTML
2. ภาพนิ่ง
3. ภาพเคลื่อนไหว
4. ภาพวีดิทัศน์
5. สไลด์ประกอบเสียง
6. บทเรียนการสอนด้วยจอภาพ
7. แบบทดสอบ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาจอยู่ในรูปแบบเป็นตัวอักษร ภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว และยังมีบริการต่าง ๆ ที่ผู้ใช้สามารถเลือกใช้ได้ดังนี้

1. จัดหมายอิเล็กทรอนิกส์
2. การสืบค้นข้อมูลและการค้นคว้า
3. บริการอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าสู่คอมพิวเตอร์อื่นอีกมุมหนึ่ง
4. โฟเฟอร์ เป็นศูนย์รวมการเรียกใช้บริการต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าผู้ให้บริการ
5. การสนทนาออนไลน์ ผู้ใช้กำลังใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อยู่ในระบบเครือข่ายสามารถพูดคุยโต้ตอบกันโดยผ่านเครือข่าย

จะเห็นได้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นวิธีเรียนที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ถือเป็น การเรียนที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างการเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเสริมแรงในการเรียนรู้เข้าถึงข้อมูลทั่วโลกได้ง่ายเข้าถึงข้อมูลที่เป็นปัจจุบัน เป็นการเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ ศึกษาจากเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย และเวลาไม่เป็นอุปสรรคต่อการเรียน

ข้อดี-ข้อจำกัดของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ข้อดี

1. ขยายขอบเขตของการเรียนรู้ของนักเรียนในทุกหนทุกแห่งจากห้องเรียนปกติไปยังบ้านและที่ทำงานทำให้ไม่เสียเวลาในการเดินทาง
2. ขยายโอกาสทางการศึกษาให้นักเรียนรอบโลกในสถานศึกษาต่าง ๆ
3. นักเรียนควบคุมการเรียนรู้ตามความต้องการ และความสามารถของตนเอง
4. การสื่อสารโดยใช้ อีเมล กระดานข่าว ฯลฯ ทำให้การเรียนรู้มีชีวิตชีวา
5. กระตุ้นให้นักเรียนรู้จักการสื่อสารในสังคม และก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
6. การเรียนด้วยสื่อหลายมิติทำให้นักเรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามสะดวก
7. ข้อมูลของหลักสูตรและเนื้อหาวิชาสามารถทำได้โดยง่าย
8. ส่งเสริมแนวคิดในเรื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
9. การสอนผ่านเว็บไซต์เป็นวิธีที่ดีเยี่ยมในการให้นักเรียนได้ประสบการณ์

ข้อจำกัด

1. การออกแบบบทเรียนด้านการศึกษายังมีน้อย เมื่อเทียบกับการออกแบบโปรแกรมเพื่อใช้ในวงการอื่น ๆ ทำให้บทเรียนด้านการศึกษามีจำนวนและขอบเขตจำกัดที่จะนำมาใช้เรียนในสาระต่าง ๆ

2. การที่จะให้ครูเป็นผู้ออกแบบโปรแกรมบทเรียนหรือสร้างสื่อฯ เองนั้น นับว่าเป็นงานที่ต้องอาศัยเวลา สติปัญญาและความสามารถเป็นอย่างยิ่ง ทำให้เป็นการเพิ่มภาระของครูให้มากยิ่งขึ้น

3. ไม่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

4. นักเรียนบางคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่เป็นผู้ใหญ่ อาจจะไม่ชอบโปรแกรมที่เรียงตามขั้นตอนทำให้เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ได้

แหล่งที่มาของสื่อ ICT ที่นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

การนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน หากจะพิจารณาถึงสื่อ ICT ที่ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง สามารถจำแนกตามแหล่งที่มาได้ ดังนี้

1. สื่อ ICT ที่ครูไม่ต้องผลิตเอง กรณีนี้ครูผู้สอนไม่จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถในการผลิตสื่อ ICT แต่ต้องมีความสามารถในการใช้สื่อ ICT ได้แก่

1.1 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีขายตามท้องตลาดที่จัดซื้อโดยใช้เงินงบประมาณ และนอกงบประมาณหรืองบประมาณส่วนตัว

1.2 สื่อที่มีบริการบนอินเทอร์เน็ตที่มีทั้งเว็บไซต์ของหน่วยงาน ส่วนราชการ สถานศึกษา และส่วนบุคคล

1.3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ได้รับจัดสรรจากหน่วยงานต้นสังกัด

1.4 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่ครูคนอื่นผลิตและครูยืมมาใช้ หมายความว่ารวมถึงสื่อที่สืบค้นได้จากอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่อย่างมากมาย จากเว็บบริการต่าง ๆ เช่น google, youtube เป็นต้น หรือสื่อที่ได้มาจากการบริจาค หรือการเผยแพร่ผลงานวิชาการจากเพื่อนครู หน่วยงานทางการศึกษา และหน่วยงานอื่น ๆ ในการนำไปใช้ครูต้องพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา และคุณภาพของสื่อ นั้น ๆ ด้วย

1.5 สื่อ ICT ที่ครูอื่นร่วมกับนักเรียนผลิตและครูยืมมาใช้

1.6 สื่อ ICT ที่นักเรียนผลิต ที่ได้จากการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ได้แก่ การจัดทำรายงานด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมฐานข้อมูล โปรแกรมสร้างภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวการเขียนโปรแกรมภาษาคอมพิวเตอร์ และการสร้างผลงานด้วยโปรแกรมประยุกต์อื่น ๆ เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) Webpage รายการโทรทัศน์ Animations, CAI, WBI เป็นต้น

2. สื่อ ICT ที่ครูเป็นผู้ผลิตและใช้เอง

กรณีนี้ครูต้องมีความสามารถในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์และสามารถผลิตสื่อได้ด้วยตนเองโดยครูจะเป็นทั้งนักเทคนิค นักออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ทำการผลิตตามวัตถุประสงค์และความต้องการของตนเอง

3. สื่อ ICT ที่ครูสอนให้นักเรียนผลิต

เป็นสื่อที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ที่ครูได้มอบหมายให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้แล้วนำมาจัดทำเป็นรายงาน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบในการจัดการเรียนการสอนและประเมินผลในวิชาต่าง ๆ ซึ่งอาจนำมารวบรวมเป็น

หมวดหมู่ เพื่อไว้ให้บริการแก่นักเรียนหรือครูท่านอื่น สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่ตรงกับเนื้อหาสาระของตนเองได้

4. สื่อ ICT ที่ครูและนักเรียนร่วมกันผลิต

กรณีนี้อาจเกิดจากการที่สถานศึกษาหรือกลุ่มสาระจัดกิจกรรมหรือวางแผนการจัดการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้าโดยครูต่างกลุ่มสาระร่วมมือออกแบบการสอนและทำการวัดผลร่วมกัน แล้วนักเรียนผลิตชิ้นงานตามความสนใจด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยมีครูที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์สอนนักเรียนให้สามารถใช้โปรแกรมในการผลิตสื่อ และครูผู้สอนที่มีความรู้เนื้อหาเฉพาะที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน เป็นผู้เชี่ยวชาญคอยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาวิชา ให้นักเรียนเป็นผู้ทำการผลิตหรือให้นักเรียนที่มีความสามารถในการใช้โปรแกรมร่วมมือกับครูที่มีความสามารถเชิงเนื้อหาผลิตสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์และความต้องการของครูผู้สอนในแต่ละวิชา

5. สื่อ ICT ที่ครูร่วมกันผลิตในลักษณะเครือข่ายภายในและภายนอกสถานศึกษา

กลุ่มสาระ, ต่างกลุ่มสาระ, ต่างสถานศึกษา ลักษณะนี้เป็นการร่วมมือของครูผู้สอนเอง ที่ทำการรวมกลุ่มกันเรียนรู้วิธีการผลิตสื่อและผลิตสื่อด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่ม และนำสื่อเหล่านั้นไปเผยแพร่หรือใช้งานร่วมกันซึ่งเป็นการประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย แต่ได้สื่อที่ถูกต้องตรงตามต้องการของครูผู้สอน

ลักษณะการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

การใช้สื่อ ICT ในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนั้น มีมากมายหลายรูปแบบ ในกรณีนี้จะนำเสนอในส่วนที่เป็นประสบการณ์ที่เคยนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ของครู ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

1. สอนโดยใช้ ICT เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนรู้

ในกรณีนี้ครูจะนำสื่อ ICT ถ่ายทอดเนื้อหา สาระ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือประกอบการสอน ในรายวิชาต่าง ๆ โดยให้นักเรียนได้ศึกษาหาความรู้ สร้างองค์ความรู้ และเรียนรู้องค์ความรู้ต่าง ๆ ผ่านสื่อ ICT ที่ครูผลิตขึ้นเอง นักเรียนผลิต ครูและนักเรียนร่วมกันผลิต หรือนำเอาสื่อ ICT ที่มีอยู่โดยทั่วไปที่ได้จากการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต การจัดซื้อจัดหามาใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนของตนเอง อีกทั้งหมายความว่าครูได้นำสื่อ ICT ที่ได้จากการรวบรวมสื่อ ICT รูปแบบต่าง ๆ มาออกแบบระบบการจัดการเรียนรู้ใหม่อย่างเป็นขั้นตอนแล้วให้นักเรียนเข้าไปศึกษาหาความรู้ และทำการวัดประเมินผล ทั้งในลักษณะระบบออนไลน์หรือระบบออฟไลน์ ดังต่อไปนี้

1.1 สอนโดยนำสื่อ ICT มาถ่ายทอดองค์ความรู้และสาระเนื้อหาวิชา เพื่อใช้ประกอบการสอนในแต่ละรายวิชา ในลักษณะ ต่าง ๆ เช่น การนำเสนอเนื้อหาผ่านโปรแกรมนำเสนอ (Presentation) สื่อวีดิทัศน์ (VDO) สื่อ Electronics อื่น ๆ เช่น e-Book, LO (Learning Objects), บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI), Courseware รวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบใหม่อื่น ๆ แล้วแต่จะเรียก เป็นต้น ลักษณะสื่อ ICT ในปัจจุบันควรมีลักษณะของแฟ้มข้อมูล (File) ที่มีขนาดเล็กซึ่งสามารถออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็ว

1.2 นำสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากการผลิต การสืบค้น หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ มาออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ e-Learning Courseware ด้วยระบบการจัดการ LMS (Learning Management System) ผ่านระบบเครือข่าย ในลักษณะนี้ ครูอาจออกแบบให้นักเรียน

เรียนรู้ด้วยตนเอง มีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชานั้น ๆ โดยไม่ได้พบปะกับครูผู้สอน หรืออาจมาพบปะเป็นครั้งคราวก็ได้หากนักเรียนเกิดมีปัญหาในการเรียนอาจใช้ กระดานข่าว (Web board), Twitter, Hi5, Facebook, e-Mail, โทรศัพท์เป็นช่องทางในการติดต่อเพื่อสอบถามและแก้ไข ปัญหาที่ครูผู้สอน

1.3 ครูผู้สอนนำ ICT เป็นเครื่องมือในการจัดเตรียมสื่อการเรียนการสอน เช่น นำ ICT มาช่วยในการทำเอกสาร บัตรงาน ใบความรู้ โดยการค้นหาแหล่งเรียนรู้และข้อมูล จาก Internet เป็นต้น

2. ครูให้นักเรียนเรียนรู้การใช้ ICT และการติดต่อสื่อสารด้วย ICT โดยตรง

ครูสอนโดยครูนำเอา ICT เป็นสื่อที่จะให้นักเรียนได้เรียนรู้โดยตรง ได้แก่

2.1 สอนให้นักเรียนใช้ ICT โดยตรง มักจะปรากฏในรายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งครูสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดในกรณีนี้ครูจะต้องทำการวิเคราะห์หลักสูตรจัดสาระและกิจกรรม การเรียนรู้ให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรมต่าง ๆ จนสามารถใช้งานและผลิตผลงานจาก โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งครูอาจออกแบบการวัดประเมินผลจากการสร้างผลงานของนักเรียนโดย เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานตามแนวคิด และวิธีการของตนเองอย่างอิสระ แล้วสร้าง ชิ้นงานของตนเองในลักษณะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ และทำการ ประเมินในลักษณะผลงานนักเรียน เป็นงานเดี่ยว งานกลุ่ม หรือแม้กระทั่งประเมินผลร่วมกันกับครู ท่านอื่นมีการออกแบบการวัดประเมินผลร่วมกันในลักษณะบูรณาการ ระหว่าง ครูสอนเทคโนโลยี กับ ครูสอนสาระอื่นโดยให้นักเรียนได้มีโอกาสสร้างชิ้นงานจากสิ่งที่ตนสนใจ และนำไปปรึกษาครูในเนื้อ สาระนั้น ๆ ในกรณีนี้ครูควรมีการวางแผนในการประเมินผลและสร้างข้อตกลงร่วมกันกับครูท่านอื่น ผลงานอาจจัดทำในลักษณะที่ซับซ้อนน้อยในระดับพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง ได้แก่ การจัดทำรายงาน ด้วยโปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณโปรแกรมฐานข้อมูล การเขียนโปรแกรม ภาษาคอมพิวเตอร์ และการสร้างผลงานด้วยโปรแกรมประยุกต์อื่น ๆ เช่นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) Webpage รายการโทรทัศน์ Animations, CAI, WBI เป็นต้น

2.2 สอนให้นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการติดต่อสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต แล้วครูนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ และติดต่อกับนักเรียน ได้แก่ การสืบค้นข้อมูล Search Engine, e-Mail, Hi5, Facebook, Blogker เป็นต้น

2.3 สอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามปกติ แต่มีการประเมินผลงานด้าน ICT ซึ่งนักเรียนมีความสามารถในการใช้งานสื่อ ICT จากการเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การจัด กิจกรรมรายวิชาวิทยาศาสตร์ให้นักเรียนค้นหาประวัตินักวิทยาศาสตร์ จากอินเทอร์เน็ตและทำการ ประเมินผลด้วยการให้นักเรียนจัดทำรายงานด้วยโปรแกรมจัดทำเอกสารสำนักงานต่าง ๆ นำเสนอ เนื้อหาผ่านโปรแกรม Presentation ต่าง ๆ หรือจัดทำเป็น Animation, e-Book, VDO, Webpage หรือรูปแบบอื่น ๆ ครูก็ประเมินผลการดำเนินงานตามสาระ เนื้อหาและข้อมูลที่นักเรียนได้นำเสนอ เป็นต้น

3.2 แนวทางการใช้และการประเมินผลสื่อ ICT แนวทางการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการ จัดการเรียนรู้

- ขั้นตอนในการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
 ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา/ปัญหาในการเรียนรู้
 ขั้นที่ 2 สำรวจสื่อการเรียนรู้
 ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เลือกสื่อ ICT
 ขั้นที่ 4 เตรียมสภาพแวดล้อมให้พร้อมที่จะนำสื่อ ICT ไปใช้งาน
 ขั้นที่ 5 นำสื่อ ICT ไปใช้งาน
 ขั้นที่ 6 ประเมินผลการใช้
 ขั้นที่ 7 สรุปผลการใช้

ขั้นที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา/ปัญหาการเรียนรู้

เป็นขั้นตอนของการศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนว่า ระหว่างการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในห้องเรียนเกิดปัญหาอย่างไร นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้หรือเรียนรู้แล้วไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้เพราะสาเหตุใด เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ใด เช่น กระบวนการถ่ายทอดความรู้ กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือสื่อการเรียนรู้ เป็นต้น ครูจะต้องพิจารณาให้เห็นปัญหาอย่างแท้จริง หากเกิดจากกระบวนการใด กระบวนการหนึ่ง หรือหลายกระบวนการ ครูจะสามารถนำสื่อไปใช้ในการแก้ไขปัญหานั้นได้หรือไม่ หากนำไปใช้ได้จะต้องใช้สื่อประเภทใด สื่อจะต้องมีคุณสมบัติอย่างไร เนื้อหามักน้อยเท่าไร จึงจะเหมาะสมกับเวลาเรียน วัยของนักเรียน

ขั้นที่ 2 สำรวจสื่อการเรียนรู้

เมื่อทราบปัญหาและครูจะเลือกใช้สื่อในการเรียนรู้ไปแก้ปัญหานั้น ครูจะต้องทำการสำรวจว่ามีสื่อใดที่ตรงกับเนื้อหาสาระของบทเรียนที่จะสอน ตนเอง หรือสถานศึกษามีสื่ออยู่หรือไม่ มีอยู่ในที่ใดบ้างเป็นสื่อประเภทใด แต่ละประเภทมีกี่ชิ้น สามารถยังคงสภาพใช้งานได้ดีหรือไม่ หากสำรวจแล้วไม่มี จะมีความจำเป็นที่ต้องสร้างขึ้นใหม่หรือไม่อย่างไร

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เลือกสื่อ ICT

จากขั้นที่ 2 สำรวจสื่อการเรียนรู้ ทำให้ครูได้ทราบว่า มีสื่ออะไร จำนวนเท่าไร ที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ ครูจะต้องพิจารณาเลือกสื่อได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับวัย สติปัญญาของนักเรียน เนื้อหาสาระของบทเรียนที่ทำการสอน และคุณภาพดี สามารถที่จะใช้งานได้ รวมทั้งพิจารณาว่าจะนำไปใช้ในขั้นตอนใดของการจัดการเรียนรู้ เช่น ให้นำเข้าสู่บทเรียน ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ใช้ขยายเพิ่มเติมความรู้ หรือใช้สรุปเนื้อหา เป็นต้น

ขั้นที่ 4 เตรียมสภาพแวดล้อมให้พร้อมที่จะนำสื่อ ICT ไปใช้งาน

เมื่อได้สื่อที่จะนำไปสอนแล้ว ครูจะต้องจัดเตรียมสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม เช่น ห้องเรียนที่นำสื่อไปใช้จะต้องใช้อุปกรณ์ประกอบอะไรบ้าง เช่น คอมพิวเตอร์จำนวนกี่ชุด มีสภาพใช้งานได้เท่ากับจำนวนนักเรียนหรือไม่ หากไม่ครบจำนวนนักเรียนจะต้องดำเนินการอย่างไร คอมพิวเตอร์มีศักยภาพรองรับการแสดงผลของสื่อ ICT ที่จะนำไปใช้หรือไม่ มีเครื่องฉายภาพ (LCD Projector) จอรับภาพหรือไม่ จะต้องใช้สื่อจำนวนกี่ชุด จะทำการคัดลอกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์หรือไม่ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องจัดเตรียมสภาพแวดล้อมให้พร้อมก่อนใช้งานจริง

ขั้นที่ 5 นำสื่อ ICT ไปใช้งาน

หลังจากที่ได้สื่อและจัดเตรียมสภาพแวดล้อมจนพร้อมที่จะใช้งานได้ ครูจะนำสื่อ ICT ไปใช้งานให้พิจารณาใช้สื่อ ICT อย่างคุ้มค่า เปิดโอกาสให้นักเรียนมีโอกาสศึกษา และได้รับความรู้จากสื่อ ICT นั้น ๆ ด้วยตนเอง และได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากตัวสื่อ ICT ให้มากที่สุด

ขั้นที่ 6 ประเมินผลการใช้

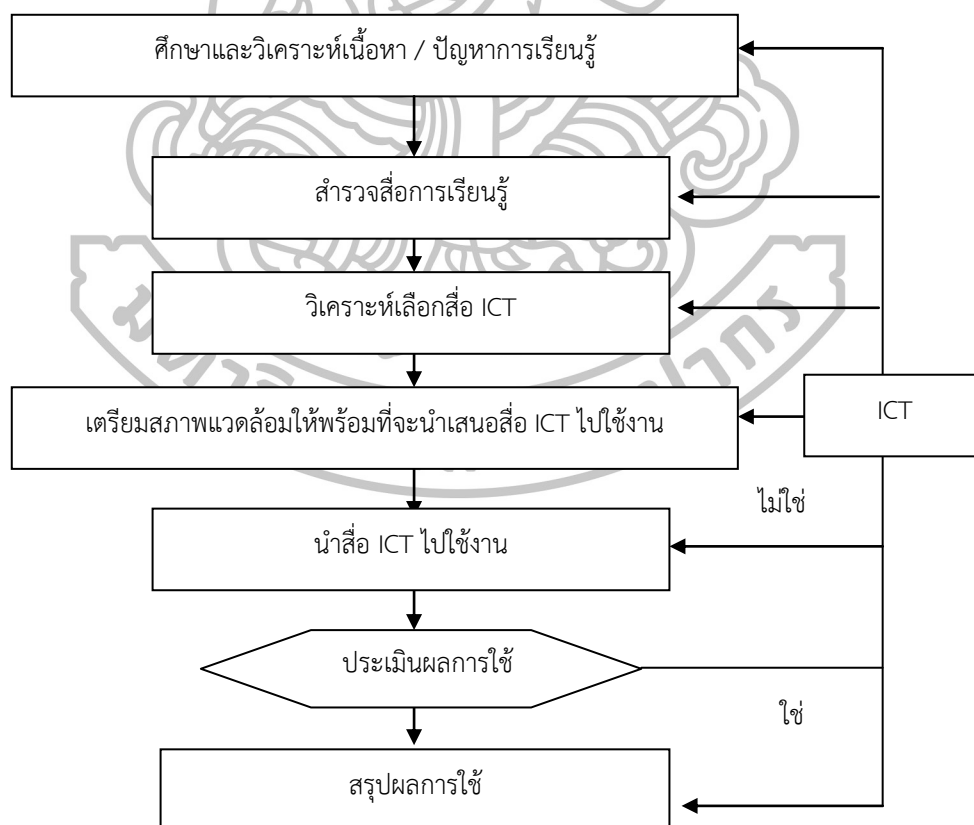
เมื่อนำสื่อไปใช้งาน ให้ครูพิจารณาประเมินผลการใช้งานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ก่อน ใช้งาน ระหว่างใช้งานจนเสร็จสิ้นการใช้งานว่าเกิดปัญหาอะไร นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดหรือไม่สื่อมีคุณภาพเป็นอย่างไร เหมาะสมกับนักเรียนหรือไม่ นักเรียนเรียนรู้ได้หมดทุกคนหรือไม่ เป็นต้น สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จำเป็นที่ครูจะต้องประเมินผล และทบทวนว่าเกิดปัญหาขึ้นในขั้นตอนใดจะต้องแก้ไขอย่างไร

ขั้นที่ 7 สรุปผลการใช้

ครูทำการสรุปผลข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลการใช้ ในขั้นตอนต่าง ๆ ตามขั้นตอนที่ 6 เพื่อพิจารณานำสื่อ ICT ไปใช้งานต่อไป

จากแนวทางดังกล่าวข้างต้นสามารถนำเสนอในลักษณะแผนภูมิได้ดังนี้

แนวทางการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้



แผนภูมิที่ 3 แนวทางการนำสื่อ ICT ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

การประยุกต์ใช้ ICT ในการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ของครูสามารถนำสื่อทางด้าน ICT มาประยุกต์ใช้เพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพ

การเรียนรู้ของนักเรียนในชั้นตอนต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน
2. ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้
3. ใช้ขยายความรู้
4. ใช้สรุปเนื้อหา

1. ใช้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูผู้สอนอาจนำภาพดิจิทัล (Digital) VDO หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องที่จะสอนมาให้ให้นักเรียนดูและสนทนาเกี่ยวกับเรื่องที่ได้รับชมเพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับนักเรียนโดยไม่จำเป็นต้องให้นักเรียนดูทั้งหมดของเรื่องที่น่ามาเสนอ เราความสนใจในบทเรียนของนักเรียนเนื่องจากคุณสมบัติพิเศษของสื่อ ICT ที่เป็นมัลติมีเดีย ที่แสดงข้อมูลได้ทั้งภาพและเสียง การแสดงข้อมูลในลักษณะเสมือนจริง สามารถตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนอาจออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยอาศัยการจัดการในระบบ LMS โดยอาศัย Software ให้นักเรียนเลือกศึกษาความรู้จากการออกแบบของครูผู้สอน ให้นักเรียนได้เลือกเรียนรู้ได้ตลอดเวลา โดยอาศัยสื่ออื่นประกอบ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI), e-Book, LO, Courseware, VDO ครูจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า และพิจารณาเนื้อหาที่สอนมาให้ นักเรียนศึกษา เรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเลือกสื่อที่ให้นักเรียนเรียนรู้จากสื่อโดยตรง

3. ใช้ขยายความรู้

ในชั้นตอนนี้ครูผู้สอนต้องพิจารณาความรู้ความสามารถด้าน ICT ของนักเรียนมาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ เช่น ค้นหาความรู้จากอินเทอร์เน็ต โดยใช้ Search Engine เช่น ค้นหาข้อมูลเนื้อหา รูปภาพ แผนที่จาก Google ค้นเรื่องราวข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องจาก YouTube ในลักษณะรายการโทรทัศน์ - นำความรู้ที่ได้มาศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ให้เป็นความรู้ของตนเอง และจัดทำเป็นเอกสารด้วยโปรแกรมจัดทำเอกสาร ส่ง e-Mail ให้ครู

สร้างเป็น e-Book, Webpage หรือรายการโทรทัศน์

ให้นักเรียนทำ ปฏิทิน คำวนหาคำตอบทางคณิตศาสตร์ด้วยโปรแกรมตารางคำนวณ

ทำบัตรอวยพร บัตรเชิญ ด้วยโปรแกรมวาดภาพ โปรแกรมนำเสนอ เป็นต้น

เปิดกระดานสนทนา (Web board) ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

สร้างเป็นกลุ่มสนทนา เช่น Web Blog, Social Network ขยายความรู้ในกลุ่มด้วย hi5,

facebook, twitter

4. ใช้สรุปเนื้อหา

การสรุปเนื้อหาเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งที่ครูจะใช้ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง หรือแต่ละชั่วโมง ครูอาจออกแบบนำ ICT มาให้นักเรียนทำการสรุปในลักษณะต่าง ๆ เช่น

ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ มานำเสนอและจัดทำด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์นำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ

นำสื่อประเภท LO เกม เพลง ที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตหรือ VDO มาให้นักเรียนทำกิจกรรมเพื่อทบทวนความรู้และสรุปความรู้

ให้นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

4.1 ทฤษฎี / หลักการ / แนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

ทฤษฎี / หลักการ / แนวคิดของรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA model) หรือรูปแบบการประสาน 5 แนวคิด มีลักษณะดังนี้
 มนุษย์ต้องเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ก้าวทันโลก ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ แก้ปัญหาเป็น มีความตระหนัก มีจิตสำนึกและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ดังนั้นบทบาทของครูผู้สอนต้องเปลี่ยนจากผู้สอน (Teacher) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) กล่าวคือเป็นผู้เตรียมประสบการณ์ สื่อการเรียนการสอน จัดหารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เปลี่ยนแปลงบทบาทเป็นผู้นำเสนอ สังเกต ถามคำถาม เสริมแรง แนะนำ ให้ข้อมูลย้อนกลับ จัดบรรยากาศ และเป็นผู้ประเมินเพื่อให้ผู้เรียนนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางจึงเป็นการบูรณาการเพื่อให้ผู้เรียน เก่ง-ดี-มีความสุข ตลอดทั้งมองกว้าง คิดไกล ใฝ่รู้และเชิดชูคุณธรรม ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรแห่งการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ทิตินา แชมมณี (2543 : 17) รองศาสตราจารย์ ประจำคณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้พัฒนารูปแบบขึ้นจากประสบการณ์ที่ใช้แนวคิดทางการศึกษาต่างๆ ในการสอนมาเป็นเวลาประมาณ 30 ปี และพบว่าแนวคิดจำนวนหนึ่งสามารถใช้ได้ผลดีตลอดมาจึงได้นำแนวคิดเหล่านั้นมาประสานกัน ทำให้เกิดแบบแผนขึ้นแนวคิดดังกล่าว ได้แก่

1. แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism)
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning)
3. แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning)
5. แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Transfer of Learning)

ทิตินา แชมมณี (2543 : 17-20) ได้ใช้แนวคิดเหล่านี้ในการจัดการเรียนการสอนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction of

Knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟังการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process Skills) ต่างๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนี้การเรียนรู้อาจจะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้มีประสาทการรับรู้และการเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีความเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Physical Participation) อย่างเหมาะสมกิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้น หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ด้วยแนวคิดดังกล่าวจึงเกิดแบบแผน “CIPPA” ขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถนำแนวคิดทั้ง 5 ดังกล่าวไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพได้

โดยพื้นฐานของแนวคิดหลักทั้ง 5 ข้างต้น คือ ทฤษฎีสำคัญ 2 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีพัฒนาการของมนุษย์ (Human development)
2. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning)

ทิตนา แคมมณี (2542 : 12) กล่าวว่า ประเด็นของการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้นั้นเป็นประเด็นสำคัญ เพราะเป็นจุดอ่อนของการจัดเตรียมการเรียนการสอนของไทย ดังจะเห็นได้ว่า ผู้เรียนทุกระดับของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษามีการปฏิบัติหรือนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนไปใช้ในชีวิตค่อนข้างน้อย ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนการสอนผู้เรียนขาดการฝึกฝนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ การถ่ายโอนจึงไม่เกิดขึ้นหรือเกิดขึ้นน้อย ด้วยเหตุผลนี้จึงควรให้เพิ่มเรื่องการประยุกต์ใช้ลงไปในกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดประโยชน์อย่างจริงจัง

4.2 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

ทิตนา แคมมณี (2548 : 221) ได้ให้คำนิยามรูปแบบการเรียนการสอนไว้ว่า หมายถึง สภาพลักษณะของการเรียนการสอนที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งได้รับการจัดไว้อย่างมีระเบียบตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่างๆ โดยประกอบด้วย กระบวนการหรือขั้นตอนสำคัญในการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ ที่สามารถช่วยให้สภาพการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิดที่ยึดถือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถให้เป็นแบบแผนในการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้นๆ

การจัดการเรียนการสอนแบบชิปปา (CIPPA Model) เป็นรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรูปแบบหนึ่งที่มีความสนใจและมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางชิปปา (ทิตนา แคมมณี. 2542 : 14-15 ; วัฒนาพร ระวังทุกข์. 2542 : 41) ซึ่งมีความหมายตามตัวอักษรดังนี้

C มาจากคำว่า Construct ซึ่งหมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของ Constructivism กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้าง

ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ และเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง การที่ผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา

I มาจากคำว่า Interaction ซึ่งหมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

P มาจากคำว่า Physical Participation ซึ่งหมายถึง การเรียนรู้มีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางกาย

P มาจากคำว่า Process Learning หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่างๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้กระบวนการเป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกับการเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ การเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางด้านสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

A มาจากคำว่า Application หมายถึง การนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเรียน และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมขึ้นเรื่อย ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแต่เพียงการสอนเนื้อหาสาระให้ผู้เรียนเข้าใจ โดยขาดกิจกรรมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ จะทำให้ผู้เรียนขาดการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดประโยชน์เท่าที่ควร การจัดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เท่าที่จำเป็น การช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้านแล้วแต่ลักษณะของสาระและกิจกรรมที่จัด

ทิสนา แคมมณี (2548, หน้า 222) กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนว่า จำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐาน หรือเป็นหลักของรูปแบบการเรียนการสอนนั้น
2. มีการบรรยายและอธิบายภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนส่วนที่สอดคล้องกับการที่ยึดถึง
3. มีการจัดระบบ คือมีการจัดองค์ประกอบ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้นๆ
4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่างๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้นๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

รูปแบบการเรียนการสอนจะต้องสามารถทำนายผลที่เกิดขึ้นตามมาได้ และมีศักยภาพในการสร้างความคิดรวบยอดและความสัมพันธ์ใหม่ๆ ได้

4.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

นวลจิตต์ เขวกีรติพงศ์ (2542 : 16-17) ได้กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้แบบ ชิปปา ไว้ว่า ในการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง คือ ศูนย์กลางของการเรียนรู้จะต้องประกอบด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้

1. การมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้

การสร้างความรู้ไม่ได้หมายความว่า จะต้องได้ความรู้ที่เป็นเรื่องใหม่ที่ไม่เคยรู้มาก่อน แต่ถ้าให้ได้ขนาดนั้นก็นับว่าวิเศษสุด ตัวอย่างนี้มีมาแล้วคือ การที่มนุษย์รู้ว่าโลกนี้มีลักษณะกลม ไม่แบนอย่างที่เคยเชื่อ หรือการที่รู้ว่าโรคต่างๆ ที่เกิดเชื้อโรคไม่ได้เกิดขึ้นมาเอง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความรู้ใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์อีกมากมาย ดังที่ได้ทราบกันดีอยู่แล้วแต่อย่างไรก็ตามการรู้เพิ่มจากสิ่งเดิมที่รู้อยู่แล้วก็ถือว่าเป็นการสร้างความรู้ได้แล้ว ตามหลักทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget มนุษย์มีโครงสร้างทางสติปัญญาที่เรียกว่า Schema ซึ่งสามารถงอกงามได้ด้วยการเกิดปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แล้วเกิดกระบวนการขึ้นในสมอง มีการปรับแต่งประสบการณ์ใหม่ให้สามารถเข้ากับประสบการณ์เดิมได้โดยวิธีการพอกขยาย (Assimilation) ซึ่งอาจทำให้เกิดโครงสร้างใหม่ที่ต่างไปจากเดิม ทั้งสองกรณีก็ถือว่าเป็นการสร้างองค์ความรู้ได้

2. การมีโอกาสนปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้กับผู้อื่น

หมายถึง นักเรียนจะมีกิจกรรมพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือความรู้กันภายในกลุ่มในห้องเรียน ในโรงเรียน หรือในชุมชนที่นักเรียนอยู่เรียกว่าเป็นการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งนอกจากจะได้ความรู้แล้ว ยังจะได้มีโอกาสเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมหรือการปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์ คือ ได้มีโอกาสรับรู้ความรู้สึกต่อสิ่งต่างๆ หรือมีอารมณ์ร่วมต่อเหตุการณ์ดังกล่าวได้ด้วยตนเอง

3. การได้มีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย

หมายถึง นักเรียนได้มีโอกาสที่จะแสดงบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ได้เคลื่อนไหวร่างกายทำให้กระฉับกระเฉงตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา ในส่วนนี้นักเรียนจะได้มีโอกาสมีส่วนร่วมทางร่างกาย

4. การได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการ

หมายถึง นักเรียนได้มีโอกาสใช้กระบวนการเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เช่น การได้เรียนรู้ถึงความรู้สึกสมัครสมานสามัคคีรักใคร่กัน จากการได้ทำกิจกรรมร่วมมือร่วมแรงทำงานโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์หรือการได้รับความรู้จากการตอบคำถามหรือการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้สึกจากเพื่อน ในส่วนนี้นักเรียนจะได้มีส่วนร่วมทางสังคมและอารมณ์

5. การมีโอกาสดำเนินความรู้ไปใช้

หมายถึง นักเรียนมีโอกาสได้นำความรู้ที่สร้างขึ้นเองไปใช้ประโยชน์ใน สถานการณ์อื่นที่มีความคล้ายคลึงหรือเกี่ยวข้องกัน เป็นการได้ทดสอบความรู้ของตนเองนำมาซึ่งความภาคภูมิใจ ความพอใจ เป็นแรงเสริมให้อยากเรียนรู้ต่อไปอีก

ทิศนา แคมมณี (2542 : 61) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบชิปปาไว้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา มีหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละรูปแบบมีระดับ บทบาทของครูและนักเรียน มากน้อยต่างกันไป สามารถจัดได้ 3 รูปแบบ ดังนี้

แบบที่ 1 ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Center Class)

ครูเป็นผู้จัดเตรียมเนื้อหา สื่อการเรียนรู้วัสดุ - อุปกรณ์ นักเรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมตามคำแนะนำของครู ซึ่งส่วนใหญ่ทำในรูปแบบของกิจกรรมที่เป็นคู่ เป็นกลุ่ม

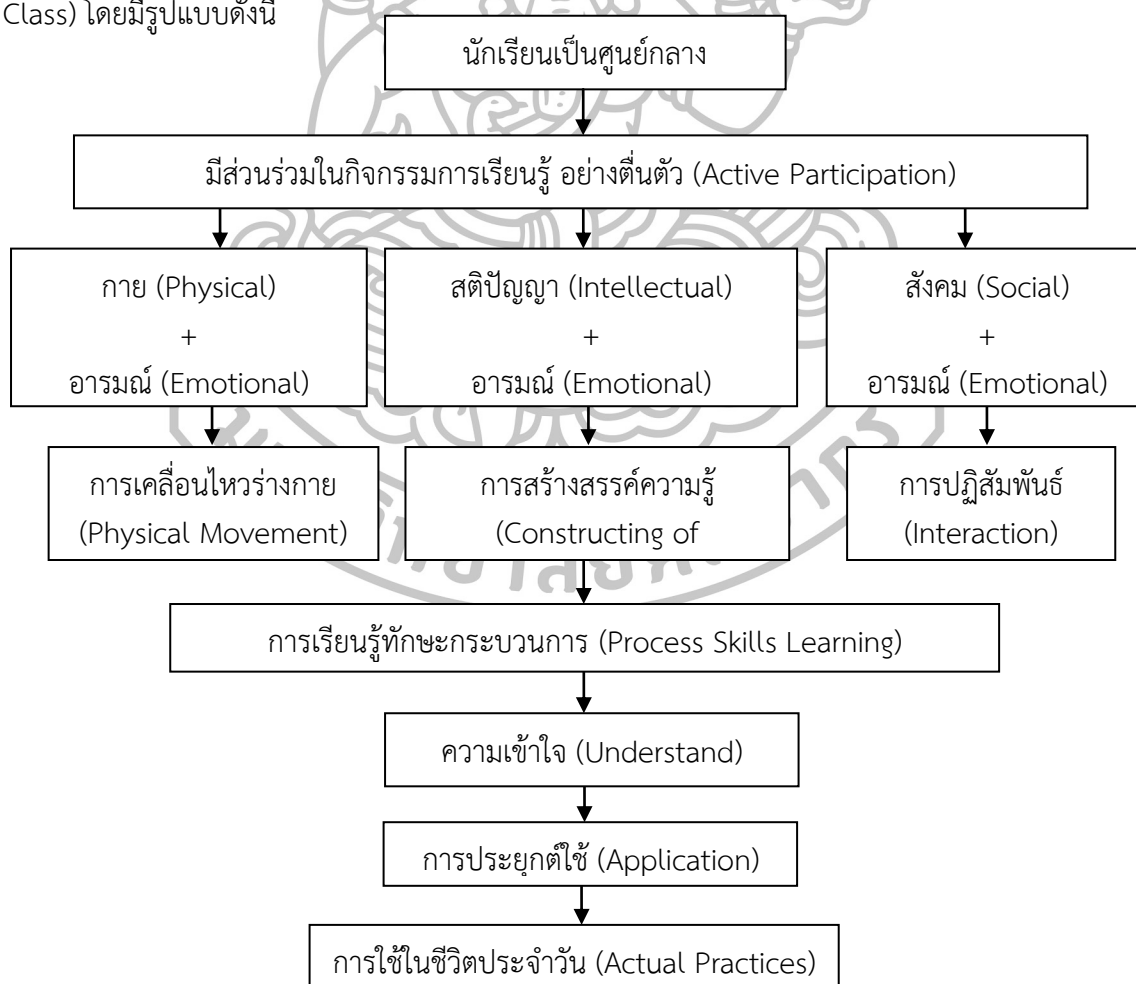
แบบที่ 2 ครูเป็นผู้บ่อนความรู้ให้ผู้เรียน (Learner-Based Teaching)

ครูเป็นผู้กระตุ้นมอบหมายให้นักเรียนค้นคว้าผลิตสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งใช้ได้กับการเรียนภาษาต่างประเทศ เพราะนักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาได้เป็นสองเท่า ทั้งในขณะเตรียมการฝึก

แบบที่ 3 ผู้เรียนมีอิสระในการเรียน (Learner Independence)

นักเรียนศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในห้องศูนย์การเรียนรู้มีอิสระจากห้องเรียนปกติสามารถเลือกทำงานตามความสามารถ ความสนใจและความถนัดของนักเรียน อาจเรียนคนเดียว หรือเรียนเป็นคู่ เป็นกลุ่มกับเพื่อนก็ได้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student - Centered Class) โดยมีรูปแบบดังนี้



แผนภูมิที่ 4 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student - Centered Class)

ที่มา : ทิศนา แคมมณี, การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบชิปปา. (กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ ,2548) ; 18.

4.4 หลักการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

หลักการจัดการเรียนการสอนชิปปา เป็นหลักที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เสนอแนวคิดนี้ คือ รองศาสตราจารย์ ดร.ทศนา แคมมณี อาจารย์ประจำภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมีจุดเน้นอยู่ที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม (ประทีนทิพย์ พรไชยยา,2552. 23-24)

หลักการจัดการเรียนการสอนชิปปา มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. การสร้างความรู้ (Constructing of Knowledge) หมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของการสรรค์สร้างความรู้ (Constructivism) กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

2. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคล และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

3. การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) หมายถึง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทางกาย คือ ผู้เรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน

4. การเรียนรู้กระบวนการ (Process of Learning) หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ซึ่งเป็นทักษะที่จะเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ การบวนการคิดกระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนรู้ทางด้านกระบวนการข้างนี้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

5. การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึง การนำเอาความรู้ไปใช้ในหลายลักษณะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมเรื่อย ๆ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีกับปฏิบัติ

ชนาธิป พรกุล (2544 : 150) ได้กล่าวว่า หลักการจัดการเรียนรู้แบบชิปปามีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. การสรรค์สร้างความรู้ (Constructing of Knowledge) หมายถึง การสร้างความรู้ตามแนวคิดของการสร้างสรรค์องค์ความรู้ (Constructivism) การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ ผู้เรียนมีโอกาสสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง

2. การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หมายถึง การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลและแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม

3. ความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness) หมายถึง การมีส่วนร่วมทางกาย (Physical Participation) หมายถึง การมีส่วนร่วมการเรียนรู้ทางกาย คือ ผู้เรียนมีโอกาสได้เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการทำกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน

4. การเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning) หมายถึง การเรียนรู้กระบวนการต่างๆ กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการกลุ่ม กระบวนการพัฒนาตนเอง เป็นต้น การเรียนทางด้านกระบวนการช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญาอีกทางหนึ่ง

5. การนำความรู้ประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึง การนำความรู้ไปใช้ในหลายลักษณะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มพูนขึ้นอีกเรื่อยๆ เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีกับปฏิบัติเข้าด้วยกัน

ทิศนา ขัมมณี (2545 : 280) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบชิปปาว่าได้พัฒนาขึ้นมาจากแนวคิดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดการสร้างความรู้ (Constructivism)
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Group Process and Cooperative Learning)
3. แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ (Learning Readiness)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ (Process Learning)
5. แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนความรู้ (Transfer of Learning)

นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบ ชิปปาว่า แนวทางในการออกแบบ (Design) การจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างผูกพันจนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ควรออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ของผู้เรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นการรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ หากผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการรับรู้ แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดีๆ ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ ซึ่งจะเห็นจากเหตุการณ์ที่พบเสมอ คือ หากผู้เรียนต้องนั่งนานๆ ไม่เข้าผู้เรียนอาจหลับหรือคิดไปเรื่องอื่นๆ ได้ การเคลื่อนไหวทางกายมีส่วนช่วยให้ประสาทการรับรู้ตื่นตัวพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดี ดังนั้น กิจกรรมที่จะจัดให้ผู้เรียนจึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน

2. การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา (Intellectual Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญาพูดง่ายๆ ว่าเป็นกิจกรรมที่ทำหายความคิดของผู้เรียนสามารถที่จะกระตุ้นสมองของผู้เรียนให้เกิดการเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อในการคิด สนุกที่จะคิด ซึ่งกิจกรรมจะมีลักษณะดังกล่าวได้ ก็จะต้องมีเรื่องให้ผู้เรียนคิด โดยเรื่องนั้นจะต้องไม่ง่ายและไม่ยากเกินไปสำหรับผู้เรียนเพราะถ้าง่าย

เกินไป ผู้เรียนก็ไม่จำเป็นต้องใช้ความ ซึ่งจะส่งผลถึงการเรียนรู้ด้านอื่นๆ ด้วย แต่ถ้าหากเกินไปผู้เรียน ก็เกิดความท้อถอยที่จะคิด ดังนั้น ครูจะต้องหาประเด็นการคิดที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถ ของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดหรือลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสังคม (Social Participation) เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ มนุษย์โดยทั่วไปจะต้องเรียนรู้ที่จะ ปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมต่างๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีจึงควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

4. การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional Participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ นั้น เกิดความหมายต่อตนเอง กิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนนั้น มักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ชีวิตประสบการณ์และความเป็นจริงของผู้เรียน จะต้องเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียนโดยตรงหรือใกล้ ตัวผู้เรียน

จากแนวคิดและหลักการดังที่ได้นำมาเสนอทั้งหมดข้างต้น สามารถสรุปเป็นนิยามซึ่ง สอดคล้องกับคำนิยามในหลักการศึกษาระดับขั้นพื้นฐานของกรมวิชาการได้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการดำรงชีวิต เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงทุก ขั้นตอน จนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4.5 บทบาทของครูต่อการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

ทิตินา แชมมณี. (2542 :13) บทบาทของครูผู้สอนจำเป็นต้องเปลี่ยนไป ผู้เรียนจะเริ่ม เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสภาพ การเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดให้ จะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับ การปรับตัวของ ผู้เรียนและแรงเสริมที่ได้จากผู้สอน ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนตามหลักการชิปปา ให้ประสบ ผลสำเร็จครูผู้สอนมีบทบาท ดังนี้

1. บทบาทด้านการเตรียมการ ประกอบด้วย

1.1 การเตรียมตนเอง ครูต้องเตรียมตนเองให้พร้อมสำหรับบทบาทของผู้เป็นแหล่ง ความรู้ (Resource Person) ซึ่งต้องให้คำอธิบาย คำแนะนำ คำปรึกษา ให้ข้อมูลความรู้ที่ชัดเจนแก่ นักเรียน รวมทั้งแหล่งความรู้ที่จะแนะนำให้นักเรียนไปศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลได้ดังนี้ ครูจะต้องมีภาระ ในการเตรียมตนเองด้วยการอ่าน การค้นคว้า การทดลองปฏิบัติมากๆ ในหัวข้อเนื้อหาที่ตนรับผิดชอบ รวมทั้งข้อมูลและประสบการณ์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียน

1.2 การเตรียมแหล่งข้อมูล เมื่อบทบาทครูไม่ใช่ผู้บอกเล่ามวลความรู้อีกต่อไป ครูจึง ต้องเตรียมแหล่งข้อมูลความรู้แก่นักเรียน ทั้งในรูปแบบของสื่อการเรียน ใบความรู้และวัสดุอุปกรณ์ ต่างๆ ที่ใช้ประกอบกิจกรรมในห้องเรียน หรือศูนย์การเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีข้อมูลความรู้ที่นักเรียน สามารถเลือกศึกษาค้นคว้าตามความต้องการ หรือแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น ศูนย์บริการ ศูนย์สื่อ ห้องสมุด ห้องโสตศึกษา ห้องสมุดประจำวิชา ห้องปฏิบัติการวิชาการต่างๆ และในห้องพิพิธภัณฑ์ใน โรงเรียน ทั้งนี้รวมถึงแหล่งเรียนรู้ภายนอกโรงเรียนด้วย ซึ่งครูสามารถสำรวจบัญชีรายชื่อหนังสือ

อุปกรณ์หรือสื่อต่างๆ ไว้สำหรับนักเรียน ได้ศึกษาค้นคว้าตามที่กำหนดในกิจกรรมการเรียนรู้หรือศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมทั้งในและนอกเวลาเรียน

1.3 การเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ บทบาทของครูก่อนการเรียนการสอนทุกครั้ง คือ การวางแผนการจัดกิจกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด ครูต้องวิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อให้ได้สาระสำคัญและเนื้อหาข้อความรู้ อันนำไปสู่การออกแบบกิจกรรม การเรียนที่เน้นนักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ตามที่กำหนด โดยบทบาทในส่วนนี้ของครูทำหน้าที่คล้ายผู้จัดการ (Manager) กำกับบทบาทการเรียนรู้ และเป็นผู้กำหนดบทบาทให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม หรือจับคู่เป็นผู้มอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบแก่นักเรียนทุกคน จัดการให้ทุกคนได้ทำงานที่เหมาะสมกับความสามารถ ความสนใจของตน

1.4 จัดเตรียมสื่อการเรียนการสอน วัสดุอุปกรณ์ เมื่อออกแบบหรือกำหนดกิจกรรมการเรียนแล้ว ครูพิจารณาและกำหนดว่า ใช้สื่อและวัสดุอุปกรณ์ใด เพื่อให้กิจกรรมการเรียนดังกล่าวบรรลุผลแล้ว จัดเตรียมให้พร้อม บทบาทของครูครั้งนี้จึงเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้บรรลุผล

1.5 การเตรียมการวัดและประเมินผล บทบาทในด้านการเตรียมการ อีกประการหนึ่ง คือการเตรียมการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น โดยการวัดให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ และวัดให้ครอบคลุมทั้งในส่วนของกระบวนการ (Process) และผลงาน (Product) ที่เกิดขึ้น ทั้งด้านพุทธิพิสัย (Cognitive) จิตพิสัย (Affective) และทักษะ (Skill) โดยเตรียมวิธีการวัดและเครื่องมือวัดให้พร้อมก่อนทุกครั้ง

2. บทบาทด้านการดำเนินการ เป็นบทบาทขณะนักเรียนดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนประกอบด้วย

2.1 การเป็นผู้ช่วยเหลือให้คำแนะนำปรึกษา (Helper and Advisor) คอยให้คำตอบเมื่อนักเรียนต้องการความช่วยเหลือ เช่น ให้ข้อมูลหรือความรู้ในเวลาทีนักเรียนต้องการเพื่อให้การเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.2 การเป็นผู้สนับสนุนและเสริมแรง (Supporter and Encourager) ช่วยสนับสนุนหรือกระตุ้นให้นักเรียน สนใจเข้าร่วมกิจกรรมหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2.3 การเป็นผู้ร่วมกิจกรรม (Active Participant) โดยเข้าร่วมกิจกรรมในกลุ่มนักเรียนพร้อมทั้งให้ความคิด และความเห็นหรือช่วยเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวของนักเรียนขณะทำกิจกรรม

2.4 การเป็นผู้ติดตามและตรวจสอบ (Monitor) ตรวจสอบผลการทำงานตามกิจกรรมของนักเรียน เพื่อให้ถูกต้องชัดเจนและสมบูรณ์ ก่อนให้นักเรียนสรุปข้อความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้

2.5 การเป็นผู้สร้างเสริมบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นมิตร โดยการสนับสนุนเสริมแรงและกระตุ้นให้นักเรียนได้เข้าร่วมทำงานกลุ่ม แสดงความคิดเห็น ให้เกียรติและเป็นมิตร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เป้าหมายของกลุ่มบรรลุความสำเร็จ

3. บทบาทด้านการประเมินผล เป็นบทบาทที่ครูผู้สอนต้องดำเนินการ เพื่อตรวจสอบว่าสามารถจัดกาเรียนการสอนให้บรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ทั้งนี้ครูควรเตรียม

เครื่องมือและวิธีการให้พร้อมก่อนถึงขั้นการวัดและประเมินผลทุกครั้ง และการวัดควรให้ครอบคลุมทุกด้าน โดยเน้นการวัดจากสภาพจริง (Authentic Measurement) จากการปฏิบัติ (Performance) และแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ซึ่งในการวัดและการประเมินผลนั้นนอกจากครูเป็นผู้วัดและประเมินผลเองแล้ว นักเรียนและสมาชิกของแต่ละกลุ่มควรมีบทบาทร่วมวัดประเมินตนเองและกลุ่มด้วย

ศิริมา พุ่มทิพย์ (2552 : 46) กล่าวว่า บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ดังนี้

1. ผู้จัดการ (Manager) เป็นผู้กำหนดบทบาทให้ทุกคน ได้มีส่วนร่วมเข้าร่วมทำกิจกรรม แบ่งกลุ่ม หรือจับคู่ เป็นผู้มอบหมายงานหน้าที่ความรับผิดชอบ แก่นักเรียนทุกคนจัดการให้ทุกคนได้ทำงานที่เหมาะสมกับความสามารถ ความสนใจของตน
2. ร่วมทำกิจกรรม (An Active Participant) เป็นผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมในกลุ่มพร้อมทั้งให้ความคิดและความเห็นหรือเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวในการเสนอความคิด
3. สนับสนุนและเสริม (Supporter and Encourager) ช่วยสนับสนุนด้านสื่ออุปกรณ์ หรือให้คำแนะนำที่ช่วยกระตุ้นให้ทุกคนสนใจเข้าร่วมกิจกรรม หรือฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง
4. ผู้ติดตามตรวจสอบ (Monitor) คอยตรวจสอบผลผลิตก่อนส่งต่อไปให้นักเรียนคนอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความถูกต้องของนิยามคำศัพท์ การแก้คำผิด ทำได้ทั้งก่อนทำกิจกรรมหรือบางกิจกรรมแก้ทีหลังได้

4.6 บทบาทของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542 : 13) กล่าวว่า นักเรียนในการเรียนรู้แบบซิปปา นักเรียนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรเรียนรู้ของตนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้โดยทั่วไปแล้วนักเรียนควรมีบทบาท ดังนี้ คือ

1. มีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็นหรือประสบการณ์ต่างๆ จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้
2. ศึกษาหรือลงมือกระทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจ ใช้ความคิดในการกลั่นกรองแยกแยะ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความรู้สึกหรือประสบการณ์ต่างๆ ที่หามาได้ และสร้างความหมายให้แก่ตนเอง
3. บทบาทในการจัดระบบระเบียบความรู้ที่ได้สรรคสร้างขึ้น เพื่อช่วยให้การเรียนรู้เกิดความคงทนและสามารถนำความรู้นั้นไปใช้ได้สะดวกขึ้น
4. บทบาทในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้นั้นเกิดประโยชน์ต่อชีวิต นอกจากนั้นการประยุกต์ใช้จะช่วยต่อยอดความเข้าใจและสร้างความมั่นใจแก่นักเรียนในความรู้นั้น และการนำความรู้ไปใช้ยังก่อให้เกิดการเรียนรู้อื่นๆ เพิ่มเติมได้ด้วยในการดำเนินการตามบทบาททั้ง 4 ข้างต้น นักเรียนจำเป็นต้องแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่จำเป็นในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ดังนี้

- 4.1 เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ อย่างกระตือรือร้น
- 4.2 ให้ความร่วมมือและรับผิดชอบในการดำเนินงาน/กิจกรรมต่างๆ ร่วมกับกลุ่ม เช่น การแสวงหาข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการสรุป
- 4.3 รับฟัง พิจารณาและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

4.4 ใช้ความคิดอย่างเต็มที่ ปฏิสัมพันธ์ โต้ตอบ คัดค้าน สนับสนุนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกของตนกับผู้อื่น

4.5 แสดงความสามารถของตนและยอมรับความสามารถของผู้อื่น

4.6 ตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่าง ๆ เรียนรู้จากกลุ่ม และช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้ หลักการจัดการเรียนการสอนชิปปา สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทางกาย สติปัญญา และสังคม ส่วนการมีส่วนร่วมทางด้านอารมณ์นั้นมีการเกิดควบคู่ไปกับทุกด้านอยู่แล้ว ถ้าผู้สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแบบดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนก็จะมีลักษณะผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

จากการศึกษาเกี่ยวกับหลัก การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา แนวคิดพื้นฐาน และตัวอย่าง การจัดกระบวนการเรียนการสอนตาม หลักชิปปา เห็นได้ว่าชิปปาเป็นหลักการที่สามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้กระบวนการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้หลักชิปปาจะมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับ วิจารณ์ญาณของผู้สอนในการนำหลักการนี้ไปใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับผู้เรียน เนื้อหาสาระ และวัตถุประสงค์ในการสอนเป็นสำคัญ

4.7 ขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

กรมวิชาการ (2539 : 1-2) เสนอขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง หรือชิปปา โมเดล (CIPPA Model) ไว้ดังนี้

ขั้นนำ	สร้าง/กระตุ้นความสนใจ หรือเตรียมความพร้อมในการเตรียม
ขั้นกิจกรรม	จัดกิจกรรมตามหลักการ เพื่อให้ผู้เรียนได้ <ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construct) 2. มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ช่วยกันเรียนรู้ 3. มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ (Participation) 4. เรียนรู้กระบวนการ/ผลงานและความรู้ (Process/Product) 5. นำความรู้ไปใช้ (Application)
ขั้นสรุป / ประเมิน	อภิปรายผลจากกิจกรรม <ol style="list-style-type: none"> 1. วิเคราะห์ อภิปรายผลงานและข้อความที่สรุปได้จากกิจกรรม (Product) 2. วิเคราะห์ อภิปราย กระบวนการเรียนรู้ (Process)

แผนภูมิที่ 5 ขั้นตอนและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

อรรถัย มูลคำ และคณะ (2542 : 22) ได้เสนอเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ที่เรียกย่อๆ ว่าชิปปา โมเดล (CIPPA Model) ซึ่งมีขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นนำ** เป็นการสร้าง กระตุ้นความเข้าใจหรือเตรียมความพร้อมในการเรียน
2. **ขั้นกิจกรรม** เป็นการจัดการเรียนรู้ตามหลักการเพื่อให้นักเรียนได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง (Construct) มีปฏิสัมพันธ์ช่วยกันเรียนรู้ (Interaction) มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ (Participation) เรียนรู้กระบวนการ ผลงานและความรู้ (Process/Product) และนำความรู้ไปใช้ (Application)
3. **ขั้นวิเคราะห์** เป็นการวิเคราะห์ อภิปรายผลงานและข้อความที่สรุปได้จากกิจกรรม (Product) และวิเคราะห์ อภิปรายกระบวนการเรียนรู้ (Process)

4. **ขั้นสรุปและประเมินผล** เป็นการสรุปและประเมินผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ทิศนา แชมมณี (2548 : 283-284) ได้เสนอว่า ชิปปา (CIPPA) เป็นหลักการหรือแนวคิดซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ แก่ผู้เรียน การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามกระบวนการ Cippa Modle นี้ สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลายซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่ได้มีการนำไปทดลองใช้แล้วได้ผลดีนั้นประกอบด้วย ขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม

ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่

ขั้นนี้เป็นการแสวงหาความรู้ใหม่ของผู้เรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่างๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ผู้เรียนหรือใช้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหากันได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล / ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียน จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล / ความรู้ที่หามาได้ ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล / ประสบการณ์ใหม่ๆ โดยใช้กระบวนการต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่มในการอภิปราย และสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้นๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียน อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบ ความรู้ความเข้าใจของคน รวมทั้งได้ขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้ประโยชน์จากความรู้ ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อมๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย รวมทั้งวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ทั้งหลายที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ / หรือการแสดงผลงาน

หาข้อความรู้ที่ได้เรียนรู้อาจไม่มีการปฏิบัติขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อย้ำหรือตรวจสอบความ

เข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติและมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้นๆ

หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจจะนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน

ขั้นตอนตั้งแต่ขั้นที่ 1-6 เป็นกระบวนการสร้างความรู้ (Construction of knowledge) ซึ่งครูสามารถกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน (Interaction) และฝึกฝนทักษะกระบวนการต่างๆ (Process learning) อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขั้นตอนแต่ละขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมหลากหลายที่มีลักษณะให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์และทางสังคม (physical participation) อย่างเหมาะสม อันช่วยให้ผู้เรียนตื่นตัว (active) สามารถรับรู้และเรียนรู้ได้อย่างดี จึงกล่าวได้ว่า ขั้นตอนทั้ง 6 มีคุณสมบัติตามหลักการของชิปปา ส่วนขั้นตอนที่ 7 เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนนำความรู้ไปใช้ (application) จึงทำให้รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลักการชิปปา

กล่าวโดยสรุปแล้ว การจัดการเรียนรู้แบบชิปปา คือ การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกค้นรวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์และเรียนรู้จากผู้อื่น มีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย ได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ และมีโอกาสนำความรู้ไปใช้ได้จริง

4.8 เทคนิควิธีสอนที่ใช้จัดการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

เทคนิควิธีการสอน เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนนำมาใช้เพื่อให้การสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างลึกซึ้ง มีความหมายต่อการนำไปใช้และแก้ไขปัญหาสภาพสังคม

สนอง อินละคร (2544 : 279-280) ได้กล่าวว่า เทคนิควิธีการสอนที่จะนำมาใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปามีดังนี้

1. เทคนิคการจัดการเรียนรู้ทางอ้อม ซึ่งเน้นการสร้างสรรค์ความรู้ เช่น การสอนแบบสืบค้น การสอนแบบค้นพบ การสอนแบบแก้ปัญหา การสอนแบบกรณีศึกษา การสอนตั้งคำถาม การสอนแบบตัดสินใจ เป็นต้น
2. การสอนโดยใช้กระบวนการสอน เช่น กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กระบวนการสืบสวนสอบสวน กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการทางคณิตศาสตร์ กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการเรียนภาษา กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการปฏิบัติ ทักษะกระบวนการ 9 ขั้น กระบวนการเฉพาะวิชาและกระบวนการอื่นๆ เป็นต้น
3. เทคนิคและวิธีสอน เช่น การอภิปราย การสอนแบบแฮร์บาทร การสอนแบบถาม - ตอบ การสอนแบบซินติเครต การสอนแบบอุปนัย การสอนแบบนิรนัย การแสดงบทบาทสมมติ การ

สอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ การสอนแบบใช้สถานการณ์จำลอง การสอนแบบสาธิต การสอนโดยการทดลอง การสอนโดยใช้เพลงและเกม เป็นต้น

4. การสอนโดยใช้นวัตกรรมการสอน เช่น การเรียนแบบร่วมมือ การเรียนแบบมีส่วนร่วม การเรียนแบบโครงการ การเรียนโดยทำแผนภูมิ การเรียนโดยทำแผนผังมโนคติ การเรียนโดยทำแผนที่ความคิด เป็นต้น

5. การสอนโดยใช้เทคโนโลยี เช่น การสอนโดยใช้สิ่งพิมพ์ ตำรา และแบบฝึกหัด การสอนโดยใช้แหล่งทรัพยากรชุมชน การสอนโดยใช้ศูนย์การเรียนรู้ การสอนโดยใช้ชุดการสอน การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป การสอนโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีอื่นๆ

6. เทคนิคการเรียนรู้โดยใช้สื่อต่างๆ เช่น การสอนโดยใช้หนังสือพิมพ์ การเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน โดยใช้แผนภูมิ การเรียนโดยใช้ภาพยนตร์ การเรียนโดยใช้สไลด์การเรียน โดยใช้เทป การเรียนโดยใช้วีดิทัศน์ การเรียนโดยใช้สื่อประสม เป็นต้น

7. เทคนิคการบูรณาการ เช่น การเรียนแบบบูรณาการการเรียนแบบสตอรี่ไลน์ การเรียนโดยการนำโครงการ เป็นต้น

8. เทคนิคการเรียนรู้แบบเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น จัดการเรียนโดยการโต้ว่าที่ การเรียนแบบกลุ่ม การเรียนโดยการอภิปราย การเรียนแบบติวกลุ่ม การเรียนโดยการประชุมแบบต่างๆ เป็นต้น

4.9 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ Cippa Modle

ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ตามรูปแบบซิปปา

ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนั้นยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร รวมทั้งเกิดความใฝ่รู้อีกด้วย ผู้เรียนจะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองในเรื่องที่เรียนจะเกิดความรู้อย่างเข้าใจและนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ได้ และสามารถสร้างผลงานที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง รวมทั้งได้พัฒนาทักษะกระบวนการต่างๆ อีกจำนวนมาก

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาษาและภาษาถิ่น

5.1 ความหมายของภาษา

จากการศึกษาเรื่องความหมายของภาษานั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของภาษาไว้ดังนี้ พระยาอนุমানราชชน (2516) ภาษาเป็นวิธีทำความเข้าใจระหว่างคนกับคน ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เป็นการแสดงความเข้าใจเพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งได้รู้ โดยใช้เสียงพูดที่นึกไว้แล้วพูดออกมา และมีความหมายตรงกันหรือแม้แต่การเขียนรูปให้ดูและการตีเกราะเคาะไม้ก็ถือเป็นภาษาเช่นกัน

วิจิตร ภาณุพงศ์ (2524:85) ภาษา หมายถึง เสียงพูดที่มีระเบียบและมีความหมาย ซึ่งมนุษย์ใช้ในการสื่อความคิด ความรู้สึก และให้ผู้ที่เราพูดด้วยทำในสิ่งที่เราต้องการ และแทนสิ่งที่เราพูด

ราชบัณฑิตยสถาน (2530:203) ภาษา หมายถึง เสียงหรือกิริยาอาการที่เป็นสื่อ
เข้าใจความหมาย รู้กันได้ที่เป็นถ้อยคำใช้พูดจากันของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน
 เป็นต้น

วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์ (2521 : 2) ภาษาสามารถแยกได้เป็น 2 ความหมาย คือ
ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยปริยาย

1.1 ความหมายโดยอรรถ ภาษาหมายถึง

1.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร ความรู้ ความคิด ความต้องการของมนุษย์ ซึ่ง
ได้แก่ เสียงพูด เสียงสัญญาณต่างๆ รูปภาพ แผนภูมิ ตัวอักษร ท่าทาง ฯลฯ

1.1.2 การติดต่อ การสื่อสารความรู้สึกในหมู่มสัตว์ด้วยกัน ได้แก่ การใช้เสียงท่าทาง
 เป็นต้น

1.1.3 เป็นวิชาการแนวหนึ่ง ว่าด้วยการศึกษาภาษาในแง่มุมต่างๆ กัน เพื่อให้มี
ทักษะในการฟัง พูด อ่าน เขียน และโครงสร้างของภาษา

1.2 ความหมายโดยปริยาย ภาษาหมายถึง

1.2.1 ความรู้ความเข้าใจ ความมีทักษะในการพูด อ่าน เขียน

1.2.2 กลุ่มชนเผ่าหรือชนชาติ

1.2.3 ระเบียบแบบแผน แบบอย่าง

สรุปได้ว่า ภาษา หมายถึง วิธีการในการสื่อความหมาย เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก
ความต้องการของมนุษย์ไปยังบุคคลอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเสียงพูด ถ้อยคำ กิริยาอาการ หรือสัญลักษณ์
ต่างๆ อันจะทำให้มนุษย์สามารถทำความเข้าใจซึ่งกันและกันได้

5.2 ความสำคัญของภาษา

ความสำคัญของภาษาในแง่ของหลักวิชาประวัติศาสตร์ละสังคมีลักษณะ 3
ประการ ดังนี้ คือ

5.2.1 ภาษาเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใช้ระหว่างกัน และเปลี่ยนแปลงไปในสังคมหนึ่งๆ เป็น
ข้อตกลงของสังคมนั้นๆ ภาษาจึงสำคัญในแง่ที่จะศึกษาสังคมีได้โดยตรง เมื่อสังคมีภาษาที่สื่อสารได้ดี
ก็ย่อมเกิดความเจริญได้ เพราะเกิดความสืบเนื่องของสติปัญญาความคิด ดังจะเห็นได้จากการสังคมี
ความคิด การถ่ายทอดความคิด การโต้แย้ง การถกเถียง ภาษาจึงสำคัญในแง่การเป็นเครื่องมือวินิจฉัย
แจกแจง ให้เกิดความรู้วิทยาการใหม่ๆ การตัดสินใจในกระแสความเป็นไปในสังคมีรวมทั้งการถ่ายทอด
ไปสู่คนอื่นในเวลาเดียวกัน

5.2.2 ภาษามีความสำคัญในแง่ประวัติวัฒนธรรม อารยธรรมของมนุษย์ชาติด้วย
หากไม่มีภาษาก็ไม่มีสิ่งที่เรียกว่า ประวัติ แม้ภาษาพูดก็บันทึกประวัติได้

5.2.3 ภาษาเป็นระบบการสื่อสารที่เป็นหลักในสังคมี วัฒนธรรม อารยธรรม
วิทยาการ ความงานที่มนุษย์จึงพึงรู้สึกได้ จึงถือว่าวัฒนธรรมใดที่มีลายลักษณ์อักษรบันทึกภาษา
วัฒนธรรมนั้น ถือว่าเป็นวัฒนธรรมยี่ประวัติศาสตร์ หลักการนี้ก็เกิดขึ้นบนพื้นฐานของภาษาเช่นกัน

ภาษา เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีการถ่ายทอดการเรียนรู้ จึงจะสามารถใช้และสื่อสารความหมายกันได้ ดังนั้น ภาษาจึงมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ มีข้อสังเกต 5 ประการ คือ

1. มนุษย์สามารถใช้ภาษาในการทำความเข้าใจติดต่อกันได้ กล่าวคือสามารถใช้ภาษาแสดงความต้องการทางร่างกายและจิตใจด้วย
2. มนุษย์ใช้ภาษาเป็นกิจกรรมสำคัญและจำเป็นในการดำรงชีวิต
3. ภาษาเป็นทักษะที่ต้องเรียนรู้และฝึกฝน โดยเป็นการฝึกฝนที่ถูกรวบรวม เพื่อให้สอดคล้องกับการดำเนินในชีวิตประจำวัน
4. ภาษาเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในสังคม เพราะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม
5. ภาษามีความสำคัญต่อบุคคล เพราะการที่บุคคลรู้จักใช้ภาษาได้ดีย่อมได้รับการยกย่องจากสังคม

นอกจากนี้ยังมีผู้อธิบายความสำคัญของภาษาโดยรวมตาม 5 ประเด็นหลักดังนี้

1. ภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารของมนุษย์ มนุษย์ติดต่อกันได้เข้าใจกันได้ก็ด้วยอาศัยภาษาเป็นเครื่องมือช่วยที่ดีที่สุด
2. ภาษาเป็นสิ่งที่ช่วยยึดให้มนุษย์มีความผูกพันต่อกัน เนื่องจากแต่ละภาษามีระเบียบแบบแผนของตนซึ่งเป็นที่ตกลงกันในแต่ละชาติแต่ละกลุ่มชน การพูดภาษาเดียวกัน จึงเป็นสิ่งที่ทำให้คนรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน มีความผูกพันต่อกัน ในฐานะที่เป็นชาติเดียวกัน
3. ภาษาเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของมนุษย์ และเป็นเครื่องแสดงให้เห็นวัฒนธรรมส่วนอื่นๆ ของมนุษย์ด้วย เราจึงสามารถศึกษาวัฒนธรรมตลอดจนเอกลักษณ์ของชนชาติต่างๆ ได้จากการศึกษาภาษาของชาตินั้นๆ
4. ภาษา มีระบบกฎเกณฑ์ ผู้ใช้ภาษาต้องรักษากฎเกณฑ์ในภาษาเอาไว้ อย่างไรก็ตามกฎเกณฑ์ในภาษานั้น ไม่ตายตัวเหมือนกฎวิทยาศาสตร์ แต่มีการเปลี่ยนไปตามธรรมชาติของภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ตั้งขึ้น จึงเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย ตามความเห็นชอบของส่วนร่วม
5. ภาษาเป็นศิลปะ มีความงาม กระบวนการใช้ภาษานั้นมีระดับและลีลา ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ หลายด้าน เช่น บุคคล กาลเทศะ ประเภทของเสียง ฯลฯ การที่จะเข้าใจภาษาและใช้ภาษาได้ดี จะต้องมีความสนใจ สังเกต ให้เข้าถึงรสนาภาษาด้วย

สรุปได้ว่า ความสำคัญของภาษาเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึง เพราะทำให้เราได้ทราบถึงความเป็นมาของสังคม วัฒนธรรม เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา เพื่อให้เกิดความรู้ใหม่ๆ และถ่ายทอดไปสู่คนอื่น นอกจากนี้ภาษายังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับคนทุกชาติ และยังแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชนชาตินั้นๆ

5.3 ลักษณะทั่วไปของภาษา

ภาษา เป็นคำสันสกฤต มาจากคำว่า “ภาษา” เป็นคำกริยา แปลว่าพูด ภาษาประกอบด้วย เสียง และความหมายที่มีระบบมีกฎเกณฑ์ มีลักษณะทั่วไปดังนี้

5.1 ภาษา หมายถึง ภาษามนุษย์เท่านั้น ส่วนภาษาสัตว์ไม่มีคุณสมบัติพอที่จะเรียกว่าภาษา เนื่องจากมีเสียงจำกัดตายตัวสร้างประโยคไม่ได้

5.2 ภาษา หมายถึง ภาษาพูด เพราะเป็นสื่อที่ใช้มาก ส่วนภาษาเขียนเป็นเพียงตัวแทน

5.3 โครงสร้างของภาษาของภาษาประกอบด้วยเสียงและความหมาย เช่น พูดว่ากิน เป็นภาษา แต่ถ้าฟังเฉยๆ ไม่นับว่าเป็นภาษา

5.4 ภาษา มีระบบกฎเกณฑ์แน่นอนในตัวเองที่ทำให้มนุษย์เข้าใจและเรียนรู้ภาษาได้ และสามารถสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่นได้โดยใช้ระบบการสื่อความหมายเดียวกัน

5.5 ภาษาเป็นสิ่งสมมติแทนความหมาย ซึ่งบางครั้งไม่อาจหาเหตุผลได้ว่า ทำไมเรียกสิ่งนั้นว่าเช่นนั้น

5.6 ภาษา มีจำนวนประโยคไม่รู้จบ ในภาษาหนึ่งๆ มีจำนวนคำและจำนวนเสียงมีจำนวนจำกัด อาจนับได้ว่ามีกี่คำกี่เสียง แต่เมื่อนำเสียงและคำเหล่านั้นมาสร้างคำพูด จะมีจำนวนประโยคมากมายไม่รู้จบ

5.7 ภาษา มีลักษณะเป็นสังคม คือ

5.7.1 ภาษาเกิดการเรียนรู้ เลียนแบบ ถ่ายทอด จากบุคคลในสังคมในสังคมเดียวกัน ไม่ใช่เกิดจากสัญชาตญาณหรือพันธุกรรม

5.7.2 ภาษาแต่ละภาษามีหลายประเภท เช่น ภาษาตลาด ภาษาถิ่น ภาษานักวิชาการ ภาษาแพทย์ ขึ้นอยู่กับประเภทของสังคมนั้นๆ

5.7.3 ภาษา มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม

5.7.4 ภาษา เป็นสิ่งที่ศึกษา ได้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์

ภาษาเป็นเครื่องสื่อความหมาย ในสมัยโบราณการถ่ายทอดความรู้ของมนุษย์อาศัยการพูดการฟังมากกว่าการอ่าน เนื่องจากภาษาพูดเกิดก่อนภาษาเขียน ในปัจจุบันทักษะการฟังมีความสำคัญไม่น้อยกว่าทักษะการพูด อ่านและเขียน หากทักษะการฟังบกพร่องการใช้ทักษะอื่นๆ ย่อมบกพร่องด้วยแน่นอน

การพูดคือ การสื่อความหมายซึ่งกันและกันในสังคม โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เสียง ภาษาอากัปกริยาท่าทาง เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิดเห็น และความรู้สึกของผู้พูดไปสู่ผู้ฟัง องค์ประกอบของการพูดทั่วไปมี 5 ประการ คือ

1. ผู้พูด
2. สารหรือเนื้อเรื่อง
3. ผู้ฟัง
4. เครื่องมือในการสื่อความหมาย
5. วัตถุประสงค์

การอ่าน คือ การแปลความหมายของตัวอักษรออกมาเป็นความคิด และนำความคิดไปใช้ให้เป็นประโยชน์ ดังนั้นหัวใจของการอ่านอยู่ที่ความหมายของคำ กระบวนการของการอ่านจึงประกอบด้วย

1. การมองเห็นคำและตัวอักษรอย่างชัดเจน
2. การแปลความหมายและเข้าใจความหมายของคำๆ นั้น
3. การรู้จักเลือกใช้ความหมายที่ถูกต้อง

4. การนำความหมายนั้นไปใช้

สรุปได้ว่า ภาษาแต่ละภาษานั้นก็มีลักษณะตัวและมีลักษณะเฉพาะในแต่ละชนชาติซึ่งใน แต่ละภาษานั้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโครงสร้าง ที่ประกอบด้วยเสียงและความหมาย เรื่องของระบบ คือมีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว และภาษาเป็นสิ่งสมมติขึ้นเพื่อใช้แทน ความหมายตามที่ต้องการ ภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสาร ซึ่งอาจจะเป็นการพูด การฟัง การอ่าน และการใช้วิธีใดก็ตามเพื่อให้เกิดการเข้าใจตรงกันระหว่างคนสื่อความหมายหรือผู้ถ่ายทอดและผู้รับ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมนุษย์ใช้เวลาในการฟังมากที่สุด

5.4 ประโยชน์ของภาษา

ประโยชน์ของภาษานั้นมีหลายประการด้วยกัน สรุปได้ดังนี้

5.4.1 ภาษาช่วยดำรงสังคม

สังคมจะช่วยดำรงอยู่ได้มนุษย์ต้องมีไมตรีต่อกัน ปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบวินัยของสังคม และประพฤติตนให้เหมาะสมแก่ฐานะตนเอง ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องอาศัยภาษาคือ

5.4.1.1 ภาษาใช้แสดงไมตรีจิตต่อกัน เช่น การทักทายปราศรัยกัน

5.4.1.2 ภาษาใช้แสดงเกณฑ์ของสังคมว่าคนในสังคมควรปฏิบัติตนอย่างไร เช่น ศีล 5 เป็นแนวทางปฏิบัติของพุทธศาสนิกชน

5.4.1.3 ภาษาใช้แสดงความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นต่างๆ กันไป การใช้ภาษา แสดงฐานะและบทบาทในสังคมด้วย

5.4.2 ภาษาแสดงความเป็นปัจเจกบุคคล

ปัจเจกบุคคล หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคล บุคคลแต่ละบุคคลมี ลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันไป ภาษาช่วยสะท้อนลักษณะดังกล่าวของบุคคล ทำให้ทราบถึงอุปนิสัย อารมณ์ รสนิยมตลอดจนความคิดต่างๆ แต่ละบุคคลจะมีวิธีพูด หรือการใช้ภาษาแตกต่างกันออกไป ตามลักษณะเฉพาะของตนเช่น ถ้าเราอ่านเรื่องของนักเขียนคนนั้นหลายๆ เรื่อง ก็จะสามารถว่านักเขียน คนนั้นชอบหรือไม่ชอบอะไร

5.4.3 ภาษาช่วยให้มนุษย์พัฒนา

มนุษย์อาศัยภาษาถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ต่อๆ กันมา ทำให้ความรู้ แพร่ขยายมากขึ้น มนุษย์ไม่ต้องเสียเวลากับเรื่องทุกอย่าง แต่สามารถพัฒนาค้นคว้าต่อให้ เจริญก้าวหน้าต่อไป บางครั้งเมื่อมีความคิดเห็นไม่ตรงกันก็จะใช้ภาษาอภิปรายโต้แย้งกัน ทำให้ความคิด เจริญงอกงามยิ่งขึ้น โดยเฉพาะภาษาเขียน จะช่วยบันทึกเรื่องราวความรู้ต่างๆ ไว้ให้คนรุ่น หลังได้เรียนรู้ต่อไป

5.4.4 ภาษาช่วยกำหนดอนาคต

มนุษย์อาศัยภาษาช่วยกำหนดอนาคตในรูปแบบต่างๆ เช่น ทำแผน ทำ โครงการ คำสั่ง สัญญา คำพิพากษา กำหนดการ คำพยากรณ์ ซึ่งอาจจะเป็นแนวทางปฏิบัติต่อ ในบางกรณีสิ่งที่กำหนดล่วงหน้าไว้ อาจไม่เป็นตามนั้นก็ได้อ เพราะอนาคตเป็นเรื่องที่ไม่แน่นอน

5.4.5 ภาษาช่วยจรรโลงใจ

การจรรโลงใจ คือ คำจุนใจให้มั่นคง ไม่ตกอยู่ในอำนาจฝ่ายต่ำ โดยปกติ มนุษย์ต้องได้รับการจรรโลงใจอยู่เสมอ มนุษย์จึงอาศัยภาษาเป็นการช่วยให้ความชื่นบาน ให้ความ

เพลิดเพลิน เช่น บทเพลง นิทาน คำอวยพร ฯลฯ ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้ด้วยดี ภาษามีประโยชน์สำหรับมนุษย์ และในขณะเดียวกันก็มีอิทธิพลต่อมนุษย์ด้วย ทั้งนี้เพราะมนุษย์ไม่ได้คิดว่า ภาษาเป็นเพียงสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงเท่านั้น เช่น การตั้งชื่อก็จะหลีกเลี่ยงคำที่มีเสียงคล้ายคลึงกับสิ่งไม่ดี สิ่งที่น่ารังเกียจ หรือมีความหมายไม่เป็นมงคล หรือการถูกนิทนาบก็จะเสียใจดังกล่าวนี้ ในบางครั้งมนุษย์ก็ยึดมั่นกับตัวอักษรโดยไม่พิจารณาเหตุผล การทำภาษาช่วยจรรโลงจิตใจของมนุษย์ ก็จะช่วยให้สังคมอยู่ได้ด้วยดีทำให้โลกสดชื่นเบิกบาน ช่วยคลายเครียด

5.5 ความหมายของภาษาถิ่น

ภาษาถิ่น (dialect) เป็นภาษาที่ใช้พูดติดต่อสื่อสารตามท้องถิ่นต่างๆ สื่อความหมายเข้าใจกันในท้องถิ่นนั้นๆ โดยได้มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

กาญจนา นาคสกุล (2525) ภาษาถิ่น หมายถึง ภาษาที่ใช้อยู่ในท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่งของประเทศในประเทศไทย ซึ่งประกอบไปด้วยถิ่นต่างๆ คือ ภาษาถิ่นใต้ ภาษาถิ่นกลาง และภาษาถิ่นเหนือ และมีลักษณะบางอย่างที่ผิดเพี้ยนไปจากภาษากลางหรือภาษามาตรฐาน เช่น การออกเสียงและความหมาย

นอกจากนี้ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งมีลักษณะพิเศษที่สำคัญ 2 ลักษณะดังนี้ คือ

5.5.1 ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นท้องถิ่นนั้นๆ ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่ใช้พูดและสื่อสารกันภายในกลุ่มชนและเป็นภาษาที่แตกต่างจากภาษามาตรฐาน

5.5.2 ภาษาถิ่นจะสะท้อนวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชน โดยมีส่วนสำคัญในการบันทึกเรื่องราวต่างๆ อันได้แก่ วรรณกรรมท้องถิ่น และยังสามารถส่งอิทธิพลไปยังภาษาถิ่นอื่นๆ และภาษามาตรฐาน และรับอิทธิพลมาจากภาษาอื่นเช่นเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มชนต่างๆ มีปฏิสัมพันธ์กัน

ประทีป บุหลัน (2554) ภาษาถิ่นคือคำที่ใช้เรียกภาษาที่ใช้พูดกันในหมู่ผู้คนในพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ต่างๆ กัน โดยยังคงมีลักษณะที่สำคัญของภาษานั้น เช่น ภาษาไทย มีภาษาถิ่นหลายภาษา ได้แก่ ภาษาถิ่นอีสาน ภาษาถิ่นใต้ ภาษาถิ่นเหนือ และภาษาไทยกลาง หรือถิ่นกลาง เป็นต้น โดยทุกภาษาถิ่นยังคงใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ที่สอดคล้องกัน แต่มักจะแตกต่างกันในเรื่องของวรรณยุกต์ เป็นต้น หากพื้นที่ของผู้ใช้ภาษาถิ่นนั้นกว้าง ก็จะมีภาษาถิ่นที่หลากหลาย และมีภาษาถิ่นย่อยๆ ลงไปอีก ทั้งนี้ภาษาถิ่นแต่ละถิ่น จะมีเอกลักษณ์ทางภาษาของตนด้วย

สรุปได้ว่า ภาษาถิ่น หมายถึง คำที่ใช้ในการพูดสื่อความหมายกันในเฉพาะท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง ซึ่งผู้ที่อยู่ในชุมชนนั้นจะใช้สื่อสารกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ภาษาถิ่นจะสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น ชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงความเจริญรุ่งเรืองของชุมชนนั้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

5.6 ความสำคัญของภาษาถิ่น

ภาษามีความสำคัญต่อคนในชาติอย่างไร ภาษาถิ่นก็มีคุณค่าต่อคนท้องถิ่นอย่างนั้น ความสำคัญของภาษาถิ่นสรุปได้ดังนี้

5.6.1 การถ่ายทอดภูมิปัญญา เป็นการแสดงออกให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น ซึ่งแสดงทางด้านภาษา ศิลปวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ คติชีวิต เป็นต้น แสดงให้เห็นถึงอารยธรรมที่เจริญรุ่งเรือง

5.6.2 สะท้อนให้เห็นถึงการดำรงชีวิตของคนในท้องถิ่น เช่น การประกอบพิธีกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นประเพณีของคนอีสาน ในการบายศรีสู่ขวัญ เช่น การแต่งกาย ขึ้นบ้านใหม่ สู่ขวัญผู้ป่วย ตลอดจนการแสดงความยินดี การต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง จะมีการสู่ขวัญข้าวด้วย ถ้าเป็นถิ่นใต้ก็จะเป็นคำกลอนภาษาใต้ ถ้าเป็นถิ่นอีสานก็เป็นคำกลอนอีสาน นับเป็นจิตวิทยาชั้นสูงที่ปราษฎ์โบราณได้คิดค้นขึ้น ถือเป็นประเพณีสืบมา (หมอสู่ขวัญ ชาวอีสานจะเรียกผู้เชี่ยวชาญในเรื่องใดเรื่องหนึ่งว่า “หมอ” บางคนมีใบลานอ่านประกอบเพื่อให้เกิดความขลัง และใบลานนั้นมักจารึกหรือเขียนด้วย “อักษรธรรม”)

5.6.3 ใช้ในการอบรมสั่งสอน ให้คิดเตือนใจ ให้แนวทางในการดำรงชีวิตให้มีความสุข อันเป็นคำสอนที่อิงหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาแทรกอยู่อย่างแยบยล มีการปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ผู้ที่ได้รับฟังจากภาษาเหล่านี้ จึงได้รับทั้งความบันเทิงและความคิดที่งดงามไปในขณะเดียวกัน

5.6.4 ภาษาใช้ถ่ายทอดประวัติศาสตร์โดยใช้สอดแทรกลงในวรรณกรรมที่กล่าวถึงตำนานต่างๆ อันเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์อย่างหนึ่ง ถ้าเป็นภาคใต้ เช่น ตำนานหลวงพ่อบุญเทียบน้ำทะเลจืด ตำนานครูแก (หนึ่งตะลุง) ถ้าเป็นภาคอีสาน เช่น ตำนานขุนบรม ตำนานอุรังคธาตุ (ประวัติพระธาตุพนม) เป็นต้น

5.6.5 ด้านศาสนา ภาษาเป็นสื่อถ่ายทอดคำสอนและปรัชญาทางศาสนาที่อยู่ในรูปของวรรณกรรมให้เผยแพร่สู่ประชาชนได้กว้างขวาง ทำให้ประชาชนมีหลักยึดเหนี่ยวจิตใจ ได้ข้อคิดในการดำรงชีวิต เช่น การเล่นนิทานชาดก การเทศน์มหาชาติ วรรณกรรมคำสอน เป็นต้น

5.6.6 การประกอบอาชีพ บุคคลที่มีความรู้ในภาษาท้องถิ่นประเภทต่างๆ เช่น ตำรายา ตำรายากรรม บทสวดในพิธีกรรมต่างๆ สามารถยึดเป็นอาชีพมีรายได้ นอกจากนี้การใช้ภาษาที่มีอยู่ในวรรณกรรมบางประเภท ยังให้ความรู้ในบางเรื่อง เช่น ความรู้เรื่องเศรษฐศาสตร์เกี่ยวกับการเก็บออม การใช้จ่าย การหารายได้ การค้าขาย กฎหมาย การปกครอง การเกษตร เป็นต้น

5.6.7 การศึกษา ภาษาถิ่นที่อยู่ในวรรณกรรมหลายประเภทเป็นสื่อให้การศึกษาแก่ชาวบ้านแทบทุกแขนง ที่เห็นได้ชัดที่สุด ได้แก่ ตำราต่างๆ แม้วรรณกรรมคำสอน วรรณกรรมศาสนา วรรณกรรมนิทาน ก็แทรกความรู้ต่างๆ ให้ผู้อ่าน ผู้ฟัง ได้ศึกษาหาความรู้ไปพร้อมๆ กับความบันเทิง เช่น ความรู้เกี่ยวกับการสมาคม การทำมาหาเลี้ยงชีพ วรรณกรรมประเภทคำทาย (ปริศนาคำทาย) จะให้ความรู้ บันเทิง เสริมปัญญาได้ดี

5.7 ประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น

เรื่องเดช ปันเขื่อนขันธ์ (2525) ประโยชน์ของการศึกษาภาษาไทยถิ่นนั้น มี 5 ประการที่สำคัญคือ

5.7.1 เกิดความเข้าใจในเรื่องของภาษาว่า ภาษาในโลกนั้นนอกจากจะมีหลายตระกูลแล้วในตระกูลหนึ่งๆ ยังมีภาษาย่อยอีกหลายภาษา

5.7.2 เข้าใจความเป็นมาของภาษา และชาวซึ่งในวัฒนธรรมในการใช้ภาษาและเห็นความสำคัญของภาษาไทยถิ่นนั้นๆ

5.7.3 เข้าใจในเรื่องการกลายเสียงและความหมายของคำ ในภาษาไทยถิ่นหนึ่ง อาจเห็นการใช้คำบางคำบางถิ่นฟังแล้วอาจถือว่าเป็นคำหายาก แต่ความหมายไม่ใช่อย่างที่เข้าใจ

5.7.4 เป็นแนวทางในการเรียนรู้วิธีการ และวิเคราะห์ภาษาในระบบต่างๆ เช่น เสียงพยัญชนะ เสียงสระ เสียงวรรณยุกต์ และอื่นๆ

5.7.5 เป็นประโยชน์ในการสอนภาษาแก่นักเรียนที่พูดภาษาถิ่น และแก้ไขปัญหาเด็กนักเรียนที่ออกเสียงภาษาไทยมาตรฐานไม่ชัด พร้อมนำความรู้ไปแก้ปัญหาในการเรียนการสอนภาษาไทยแก่เด็กนักเรียนและผู้สนใจทั่วไป

สรุปว่าการศึกษาภาษาใดๆ ก็แล้วแต่ ล้วนมีประโยชน์ทั้งสิ้นเพราะไม่ว่าจะเป็นภาษาหลักหรือภาษาถิ่นก็มีความสำคัญที่ควรค่าแก่การศึกษาทั้งนั้น เพราะจะทำให้สามารถเข้าใจถึงที่มา รู้จักวิเคราะห์ความหมาย สามารถสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจ และเป็นประโยชน์กับผู้ที่ปัญหาเรื่องการใช้ภาษาถิ่นด้วย

5.8 องค์ความรู้ภูมิปัญญาด้านภาษา / ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

5.8.1 ความเป็นมา

ยุพา กลีร์รักษ์ (2556) ภาษา เป็นวัฒนธรรมประจำชาติอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติได้อย่างชัดเจน หลายประเทศไม่มีภาษาเป็นของตนเอง ต้องใช้ภาษากลางในการสื่อสาร ประเทศไทยมีภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ ซึ่ง พ่อขุนรามคำแหงได้ทรงคิดประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 ภาษาไทยจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติไทยที่คนไทยมีความภาคภูมิใจ แต่อย่างไรก็ตาม “ภาษา” ก็เหมือนกับมรดกทางวัฒนธรรมหลายด้าน ที่มีความรุ่งเรือง และเสื่อมไปเป็นธรรมดา วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป ประกอบกับความเจริญทางด้านเทคโนโลยีทำให้ภาษามีความเสี่ยงที่จะเสื่อมไป เนื่องจากคำบางคำที่ไม่มีการใช้ในชีวิตประจำวันเลย เมื่อเวลาผ่านไป คำเหล่านั้นอาจถูกกลืนเลือนจนหายไปได้ ดังนั้น เราจึงควรหันมาตระหนักในการใช้ภาษาไทย และใช้ด้วยความภาคภูมิใจ ตลอดจนมีความรัก ห่วงแหน ร่วมกันอนุรักษ์ และพัฒนาภาษาไทยให้คงอยู่เป็นภาษาประจำชาติสืบต่อไป

จังหวัดเพชรบุรี เป็นเมืองที่มีความรุ่งเรืองมาแต่ในอดีต และยังคงปรากฏร่องรอยให้เห็นอยู่ทั่วไป เช่น ศิลปกรรมที่อยู่ตามวัดต่าง ๆ ขนบธรรมเนียมประเพณี การแสดงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน เอกสารด้านวรรณคดี และวรรณกรรมพื้นบ้าน อาทิ ตำนาน นิทาน เรื่องเล่า บทกวี คำพังเพย ภาษิต และปริศนาคำทาย และในจังหวัดเพชรบุรีมีการใช้ภาษาที่แตกต่างกันไป แต่ละท้องถิ่นก็จะมีสำเนียงแตกต่างกันออกไป เช่น ภาษาเพชรด้านอำเภอเขาย้อย อำเภอท่ายาง อำเภอแก่งกระจาน และอำเภอบ้านลาด โดยเฉพาะภาษาถิ่นบ้านลาดเป็นภาษาไทยที่ใช้เฉพาะถิ่นอำเภอบ้านลาด มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื่องจากมีสำเนียงเหนือที่ได้รับการสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงรากฐาน รากเหง้า และความรุ่งเรืองในอดีตของชุมชน เป็นเสน่ห์ทางภาษาที่งดงามโดยไม่ต้องเติมเสริมแต่ง หรือดัดแปลงให้ยุ่งยาก ยิ่งใช้คำดั้งเดิม ยิ่งน่าฟัง เพราะบางคำหาฟังได้ยาก เช่น “เอนน” แปลว่า ครั่ง (วันนี้อากาศร้อนฉฉฉฉเลยอาบน้ำเสียสองเอนน) เป็นต้น

5.8.2 องค์ประกอบ

ภาษาถิ่นมีองค์ประกอบ 5 ประการ ได้แก่ คำ สำเนียง สำนวน กระสวนข้อความ และวรรณกรรมพื้นบ้าน

5.8.2.1 คำ คือ คำศัพท์ที่ใช้สื่อสาร ซึ่งจะมีคำร่วมกับภาษากลาง และมีคำเฉพาะถิ่น

5.8.2.2 สำเนียง คือ เสียงที่เปล่งออกมา ประกอบด้วยเสียงสระ เสียงพยัญชนะ และเสียงวรรณยุกต์ภาษาถิ่นจะมีเสียงสระและเสียงพยัญชนะทั้งที่ร่วมกับภาษากลาง และแตกต่างจากภาษากลาง แต่เสียงวรรณยุกต์อาจมีมากกว่า หรือน้อยกว่าภาษากลาง และความแตกต่างของเสียงวรรณยุกต์นี้เองที่ทำให้เกิดเสียงเหนือ การถ่ายทอดสำเนียงบางสำเนียงจึงไม่สามารถเขียนออกมาเป็นตัวอักษรได้ ต้องฟังจากปากผู้พูดจึงจะสัมผัสได้ถึงความแตกต่างของสำเนียงเหนือ

5.8.2.3 สำนวน คือ วิธีแสดงถ้อยคำเป็นความหมายพิเศษ เช่น ชี้สาก (เกียจคร้าน) ไม่ได้กินข้าวใหม่ (ตายก่อนฤดูเกี่ยวข้าว) เตี้ยวงงได้ดอก (ไม่มีโอกาสได้)

5.8.2.4 กระสวนข้อความ คือวิธีเรียงถ้อยคำเข้าวลี หรือประโยค เช่น ใช้คำปฏิเสธไว้หลังคำกริยา และเปลี่ยนเสียงคำกริยานั้นเป็นเสียงตรี เช่น ไม่ไป เป็น ไปไม่ ไม่กิน เป็น กินไม่

5.8.2.5 วรรณกรรมพื้นบ้าน คือ ตำนาน นิทาน เรื่องเล่า บทกวี คำพังเพย ภาษิต และปริศนาคำทาย

5.8.3 โอกาสที่ใช้

ภาษาถิ่นบ้านลาด ใช้พูดกันทั่วไปในเขตอำเภอบ้านลาด หรืออาจใช้พูดในโอกาสที่แสดงความเป็นพวกเดียวกัน เพื่อลดความรุนแรงในการเจรจา/ ตกลง

5.8.4 ลักษณะเฉพาะ

ลักษณะเฉพาะที่สำคัญของภาษาถิ่นบ้านลาด (ภาษาถิ่นเพชรบุรี) ได้แก่ เสียงวรรณยุกต์ มีทั้งหมด 7 เสียง ได้แก่

- 1) สามัญ
- 2) สามัญเหนือระดับ อยู่ระหว่างเสียงสามัญกับเสียงเอก
- 3) เอก
- 4) โท
- 5) ตรี
- 6) ตรีเหนือระดับ อยู่ระหว่างเสียงตรีกับเสียงจัตวา
- 7) จัตวา

เสียงวรรณยุกต์ที่ใช้ในภาษาถิ่นบ้านลาดที่ใช้เสียงวรรณยุกต์ในการออกเสียงถึง 7 เสียงจึงเป็นลักษณะเฉพาะที่สำคัญที่ทำให้เกิด “สำเนียงเหนือ” ของภาษาถิ่นบ้านลาด ทั้งนี้ บางสำเนียงไม่สามารถเขียนให้อ่านได้ ต้องฟังจากการพูดเป็นคำ หรือการนำคำมาพูดเป็นประโยค เช่น “มันไปชุดมัน” ออกเสียง “มันไปชุดหมัน” (มันคำแรกเป็นคำสรรพนาม มันคำหลังเป็นคำนาม แทน “หิวมัน”) “ฉันฟังคุณพูดจบแล้วก็ยั้งง” ออกเสียง “ฉันฟังคุณพูดจบแล้วก็ยั้ง หงง” (คำว่า งง ออกเสียง หงง ซึ่งเป็น เสียงสามัญต่างระดับ)

5.8.5 สภาพปัจจุบัน

ภาษาถิ่นบ้านลาด กำลังเสื่อมความนิยมไปจากอดีตที่เคยใช้ในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันมีหลายสาเหตุที่ทำให้ชาวอำเภอบ้านลาดพูดภาษาถิ่นน้อยลงพอสรุปได้ ดังนี้

5.8.5.1 สภาพความเป็นอยู่ ความสะดวกสบายในชีวิตประจำวัน ทำให้ภาษาที่เคยใช้มีการใช้น้อยลงหรือบางคำอาจไม่มีใช้เลย เช่น โพงน้ำ คือการตักน้ำขึ้นจากบ่อน้ำ ปัจจุบันคำว่า “โพงน้ำ” จึงไม่มีใช้เนื่องจากการใช้น้ำประปา เป็นต้น

5.8.5.2 การประกอบอาชีพ เช่น เครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา กำลังจะเลื่อนไปจากการพุดจาในวงสนทนา เนื่องจากวิวัฒนาการในการทำนาที่หันมาใช้เครื่องจักร แทน วัวควาย แอก ไถ พลั่ว เช่นในอดีต

5.8.5.3 ความเจริญด้านเทคโนโลยี เทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้มีการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศมากขึ้น

5.8.5.4 สังคมเมืองครอบงำสังคมชนบท

5.8.5.5 อิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติ

5.8.5.6 การเกิดคำศัพท์ใหม่

5.8.5.7 พ่อแม่ยุคใหม่ไม่นิยมสอนให้ลูกพูดภาษาถิ่น เนื่องจากมีแนวความคิดว่าภาษาถิ่นล้าสมัย

5.8.5.8 ไม่พูดภาษาถิ่นให้เป็นนิสัย

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จะเห็นได้ว่า โอกาสในการเสื่อมของภาษาถิ่นบ้านลาดอาจเรียกได้ว่าอยู่ในขั้นวิกฤต ดังนั้น คนบ้านลาดทุกคนที่ได้ชื่อว่าเป็นเจ้าของภาษาถิ่นบ้านลาด จะต้องมีความตระหนัก และใช้ภาษาถิ่นบ้านลาดในการสื่อสารเหมือนเช่นในอดีต เพื่อให้เป็นภาษาที่เป็นเอกลักษณ์ของอำเภอบ้านลาด และจังหวัดเพชรบุรีสืบต่อไป

5.9 ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ทองใบ แท่นมณี และบรรพต กำไลแก้ว (2556) ภาษาถิ่นเพชรบุรี เป็นเอกลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความรุ่งเรืองในอดีต จากการที่เพชรบุรีเคยเป็นเมืองท่าสำคัญมาในอดีต อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ภาษาถิ่นมีลักษณะการพุด การออกเสียง ความหมาย ตลอดจนการใช้ภาษาที่มีความแตกต่าง และมีความหลากหลายในทุกอำเภอของจังหวัดเพชรบุรี ได้แก่ ไทยทรงดำ ที่อำเภอเขาย้อย ไทยเวียงที่อำเภอท่ายาง ไทยกระเหรี่ยง กระหรั่ง ที่อำเภอหนองหญ้าปล้อง และอำเภอ แก่งกระจาน ไทยจีนที่อำเภอเมือง และอำเภอบ้านแหลม แต่ถ้าพุดถึงสำเนียงเหนือที่ฟังแล้วรู้ได้ทันทีว่าเป็นคนเพชรบุรี ก็คือ ภาษาบ้านลาด ที่มีสำเนียงเหนือที่เป็นเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน

เกริกชัย ชายไทยไตรรงค์ (2551) วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี กล่าวว่า การดำรงรักษาความเป็นไทยที่สำคัญยิ่งประการหนึ่ง คือ การดำรงรักษาเอกลักษณ์สำคัญของชาติ ให้มีการพัฒนาสืบทอดและนำไปสู่การใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นที่ประจักษ์แก่สาธารณชน และสากลโลกอย่างต่อเนื่องการเปลี่ยนแปลงใดๆ ย่อมมีผลต่อการดำรงรักษาสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติในทุกๆ ด้าน จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกภาคส่วนจะต้องตระหนัก และหาแนวทางสร้างเกราะป้องกัน สิ่งหนึ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ การให้ความรู้ที่ชัดเจนต่อเยาวชน และประชาชน ที่เป็นทรัพยากรบุคคลที่สำคัญต่อการพัฒนาให้เกิดจิตสำนึกและเห็นคุณค่าของเอกลักษณ์โดยเฉพาะในเรื่องของภาษา

ทองใบ แท่นมณี (2551 : ค – ง) ภาษาถิ่นเป็นภาษาที่มีมนเสน่ห์และงดงาม บ่งบอกถึงพัฒนาการของท้องถิ่นและชาติมาโดยลำดับแต่เนื่องจากกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทำให้เห็น

อย่างชัดเจนว่ามีการใช้ภาษาถิ่นน้อยลง อันอาจสืบเนื่องจากการที่ประชาชนและเยาวชนขาดความรู้ ความเข้าใจ ไม่เห็นคุณค่าของภาษาเหล่านี้ ไม่นำมาใช้ในวิถีชีวิตปัจจุบัน

จังหวัดเพชรบุรีจึงได้หาแนวทางโดยใช้นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมเป็นฐานในการคิดและพัฒนา เพื่อการดำรงรักษาภาษาถิ่น ซึ่งเป็นภาษาที่ชาวไทย รวมทั้งชาวเพชรบุรีได้ใช้มาอย่างแพร่หลายและยาวนาน ให้คงอยู่ดำรงอยู่และมีพัฒนาการ สืบทอดการใช้ภาษาถิ่นสืบไป

ปรีชา กันธิยะ เลขาธิการคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กล่าวว่า นับเป็นเวลาหลายร้อยปีที่คนไทยตั้งแต่อดีตได้ดำรงรักษาและสืบทอดภาษาไทย อันเป็นมรดกโลกที่ทรงคุณค่า ไว้ให้คนรุ่นปัจจุบันได้ใช้ประโยชน์ในการศึกษา พัฒนาการของความเจริญรุ่งเรืองตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะภาษาถิ่น ที่แต่ละพื้นที่ที่มีความแตกต่างไปตามพัฒนาการของตนเอง

ในยุคปัจจุบันภาษาอาจจะถูกกระแสสังคมแห่งความเจริญในเรื่องของการพัฒนาในแต่ละด้านทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งในด้านจิตสำนึก ความคิดและการใช้ จึงทำให้ภาษาถิ่นเป็นเรื่องที่คนยุคปัจจุบันอาจมองว่าล้าหลัง ฟังไม่ออก บอกไม่ได้ แต่ในความเป็นจริงแล้วภาษาถิ่นยังคงทรงคุณค่าต่อการศึกษาด้านวิวัฒนาการและความเจริญในทุกด้าน (ทองใบ แท่นมณี , 2551 : จ-ฉ)

สยมพร ลิ้มไทย ผู้ว่าราชการจังหวัดเพชรบุรี กล่าวว่า เพชรบุรี เป็นเมืองที่มีความงดงามในด้านต่างๆ มากมายภาษาท้องถิ่นคนเพชรก็เป็นความงดงามอย่างหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นและได้ยินจนถึงปัจจุบัน แต่บางคนอาจมองว่า การพูดจาภาษาเพชร เป็นเรื่องของความเขย หรือความล้าหลัง แต่ด้วยข้อเท็จจริง ภาษาถิ่นเป็นตัวบ่งบอกความเจริญของท้องถิ่น เพราะท้องถิ่นใดที่มีภาษาของตนเอง ย่อมหมายถึงท้องถิ่นนั้นมีความเจริญและมีพัฒนาการมาแล้วตั้งแต่อดีต ในโอกาสที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรมร่วมกับจังหวัดเพชรบุรี โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรีได้จัดโครงการภาษาถิ่นก็ภาษาไทยขึ้น จึงเป็นเรื่องที่บ่งบอกถึงความห่วงใยและเป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่าทุกฝ่าย ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาชน ยังมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์และส่งเสริมให้อนุชน ประชาชน รุ่นหลังได้ร่วมกันดำรงรักษามรดกของท้องถิ่นของตนเอง จึงเป็นเรื่องที่สมควรให้การสนับสนุนส่งเสริมให้กิจกรรมนี้บรรลุวัตถุประสงค์ในทุกวิถีทาง (ทองใบ แท่นมณี , 2551 : ช-ช)

5.10 ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาพื้นเมืองเพชรบุรี

ทองใบ แท่นมณี (2551: 81-85) กล่าวถึงปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาพื้นเมืองเพชรบุรี ในหนังสือ “พูดจาภาษาเพชร” ว่าปัจจุบันนี้ การใช้ภาษาพื้นเมืองเพชรบุรีกำลังเสื่อมความนิยมลงในหลายจุด หลายท้องที่และหลายชุมชน สาเหตุของปัญหา เช่น

1. อาชีพและความเป็นอยู่ของประชาชนเปลี่ยนแปลงไป เช่น การทำนาไม่ได้ใช้วัว , ควาย, เกวียน, ไถ ฯลฯ ดังแต่ก่อนศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้จึงไม่มีใครได้ใช้ ทำให้ค่อยๆ ลืมเลือนกันไป
2. ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากขึ้น ผู้คนใช้วัสดุอุปกรณ์ใหม่ๆ เช่น รถไถนา รถเกี่ยวข้าวและเครื่องจักรกลต่างๆ ศัพท์ใหม่เพิ่มมากขึ้น ศัพท์เก่าจึงค่อยๆ เลือนหายไป
3. เยาวชนได้รับการศึกษาสูงขึ้น นิยมใช้ภาษาหนังสือและบางคนถูกห้ามหรืออับอายที่จะใช้ภาษาพื้นเมือง หรืออาจจะถูกเพื่อนฝูงต่างจังหวัดล้อเลียน เช่น เมื่อผลออกพูดใช้คำ “ไม่” ปฏิเสธ

ไว้หลังกิริยา เป็นต้น กลุ่มที่มักไม่มีใครใช้ภาษาพื้นเมือง จะเป็นนักเรียน นักศึกษาและคนทำงานราชการ การค้า หรืออุตสาหกรรม ส่วนชาวบ้าน หรือคนที่ทำงานเกษตรกรรม ชาวชนบทยังคงใช้พื้นเมืองอยู่ แม้จะเสื่อมลงในบางจุดบางสถานการณ์ก็ตาม

4. สื่อมวลชนแพร่หลายคนรุ่นใหม่ สามารถติดต่อกันได้ในวงกว้างทั่วทุกหนทุกแห่งในประเทศ ภาษากลางและรูปแบบภาษารุ่นใหม่ มีอิทธิพลสูงต่อการใช้ภาษาพื้นเมือง

5. การใช้ภาษาพื้นเมืองในเชิงวิชาการ อาจไม่สอดคล้องหรือได้รับการต่อต้านจากผู้เกี่ยวข้อง เช่นว่า “หากนักเรียนทำรายงาน เรื่อง การกำจัดมดตะนอย” ครูยอมปฏิเสธ และให้นักเรียนเปลี่ยนเรื่องเป็น การกำจัดปลวก เป็นต้น

6. ยังไม่มีสถาบันหรือหน่วยงานใดมีโครงการอนุรักษ์ภาษาพื้นเมือง หรือมีรูปแบบการใช้ภาษากลางกับภาษาพื้นเมืองอย่างผสมผสาน

7. คนส่วนหนึ่งมักมีปฏิกิริยาเหยียดภาษาไทยว่าต่ำกว่าภาษาต่างประเทศ เช่น ภาษาบาลี – สันสกฤต และภาษาตะวันตก ยิ่งภาษาพื้นเมืองก็มักจะถูกเหยียดว่าต่ำกว่าภาษากลาง ข้อนี้เป็นปกติของสังคมไทยส่วนหนึ่งซึ่งมีคตินิยมของนอก – วัฒนธรรมนอกว่าเป็นของดีหรือบ่งความเป็นคนทันสมัย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงาน,สถาบันการศึกษา, สถาบันทางวัฒนธรรมและองค์กรท้องถิ่น ควรมีโครงการอนุรักษ์ภาษาพื้นเมือง และทำพจนานุกรมคำพื้นเมืองในระดับสถานศึกษา ตำบล อำเภอและจังหวัด เพื่อสืบต่อภาษาพื้นเมืองไว้โดยให้ความหมายของคำ (อาจมีภาพประกอบหรือตัวอย่างชัดเจน) หากมีตัวอย่างจากรวรรณกรรมท้องถิ่น ก็จะเป็นหลักฐานที่หนักแน่นยิ่งขึ้น

2. ในการเรียนการสอน ควรสนับสนุนให้ใช้ภาษาท้องถิ่นหรือภาษาพื้นเมืองประกอบกับภาษากลาง เช่น การรายงานเรื่องพืช สัตว์ ฯลฯ ควรระบุไว้ด้วยว่าภาษาพื้นเมืองในท้องถิ่นนั้นๆ เรียกว่าอะไร เป็นต้น

3. สถาบันการศึกษาไม่ควรกีดกันหรือห้ามนักเรียนใช้ภาษาท้องถิ่นในการสนทนาหรือทำกิจกรรม ทั้งนี้ ต้องกำหนดขอบข่ายระหว่างภาษากลางกับภาษาพื้นเมืองอย่างเหมาะสม และเลือกให้ควรแก่ลักษณะวิชาและกาลเทศะ

4. องค์กรท้องถิ่นหรือหน่วยราชการ ไม่ควรเปลี่ยนแปลงชื่อเดิมของสถานที่ ในชุมชนที่ใช้ชื่อเดิมหรือภาษาท้องถิ่นเป็นชื่อใหม่ๆ ด้วยถ้อยคำหรือภาษาที่ไม่ใช่ภาษาถิ่นหรือภาษาพื้นเมือง เช่น บ้านกล้วย ใช้คำบาลี เป็น กัทลีคาม เป็นต้น

วัฒนธรรมทางภาษาเป็นวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งถ่ายทอดได้และอาจจำกัดและตัดรอนได้ โดยปกติภาษาก็มีการเกิดขึ้น ที่ตั้งและดับไป เช่นเดียวกับสรรพสิ่งในโลก การอนุรักษ์สิ่งที่ไม่ได้ใช้ดูจะเป็นการยากและฝืนธรรมชาติ แต่หากว่าเจ้าของภาษาตระหนักในความสำคัญว่า ภาษาแสดงถึงความมั่งคั่งและความเป็นชาติ และปลูกฝังให้ต้องใช้ภาษาอยู่เป็นนิตย์ การอนุรักษ์ก็เป็นไปได้อย่างน้อยก็ให้มีการบันทึกไว้เป็นหลักฐาน (ทั้งอักษรและเสียง) ว่าครั้งหนึ่งคนในกลุ่มนี้ได้ใช้ภาษาเช่นนี้ มิใช่ปล่อยให้เสื่อมสูญไปอย่างไร้ร่องรอยหลักฐาน

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

6.1 ความหมายของเจตคติ

เจตคติ (Attitude) มาจากภาษาลาตินว่า “ Aptus” แปลว่า โน้มเอียง เหมาะสม เจตคติ หรือทัศนคติ เป็นความรู้สึกของบุคคลที่เกิดขึ้นต่อสิ่งต่างๆ เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ การกระทำ สถานการณ์ และอื่นๆ รวมทั้งท่าทีที่บ่งบอกถึงสภาพของจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเป็นความคิดเห็นซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ เป็นส่วนที่พร้อมเกิดปฏิกิริยาเฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ ภายนอก ได้มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้ให้ความหมายของเจตคติไว้ ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 321) ได้ให้คำจำกัดความว่า เจตคติ หมายถึง ท่าที ความรู้สึก แนวความคิดเห็นของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

กุญชรี้ คำชาย (2540 : 159) กล่าวว่าเจตคติ หมายถึง ท่าที ความรู้สึก หรือความคิดที่บุคคลมีต่อวัตถุ เหตุการณ์หรือบุคคลอื่นซึ่งอยู่ล้อมรอบตัวเรา

ไพศาล หวังพานิช (2526 : 146) สรุปว่าเจตคติเป็นความรู้สึกภายในของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นและความรู้สึกดังกล่าวจะเป็นตัวกำหนดให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมหรือแนวโน้มของการตอบสนองต่อสิ่งนั้นในทิศทางทิศทางหนึ่ง อาจเป็นทางสนับสนุนหรือโต้แย้ง เจตคติสามารถแยกได้ ดังนี้

1. เจตคติเป็นพฤติกรรมหรือความรู้สึกทางจิตใจที่มีต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งในทางสังคม
2. เจตคติเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าในเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งหมายถึงว่าบุคคลใดจะมีเจตคติอย่างไรต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง บุคคลนั้นจะต้องเคยพบเห็น รัยละเอียดเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆ มาก่อน
3. การแสดงออกของเจตคติหรือการตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดๆ จะนำไปในรูปของการสนับสนุนคล้ายตาม ซึ่งเรียกว่าเป็นไปในเชิงบวกหรือในรูปการโต้แย้ง คัดค้าน ซึ่งเรียกว่าเป็นไปในเชิงลบหรือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้านั้นๆ

บัญญัติ ชำนาญกิจ (2542 : 42) กล่าวว่า เจตคติ คือท่าทีหรือแนวโน้มที่จะแสดงออกในลักษณะของความรู้สึก อารมณ์ที่มีต่อวัตถุ เหตุการณ์หรือค่านิยมที่เกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร (2545 : 138) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง สภาวะความพร้อมทางจิตที่เกี่ยวกับความคิด ความรู้สึกและแนวโน้มของพฤติกรรมบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของและสถานการณ์ต่างๆ ไปในทิศทางหนึ่งและสภาวะความพร้อมทางจิตนี้จะต้องอยู่นานพอสมควร

นพมาศ อีระเวคิน (2542 : 89) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความเชื่อที่คงทนซึ่งมนุษย์เรียนรู้มาเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง

พิรุณไพบรย์ สำโรงทอง (2554 : 28) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความพร้อมทางจิตใจ ความเอนเอียงของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นความรู้สึกในทางชอบ ไม่ชอบ และมีเหตุทำให้บุคคลพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าตามความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้ทันที

การิสัน (Garison, 1973) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง แนวโน้มที่บุคคลตอบสนองต่อวัตถุ สัญลักษณ์ สังกัป สถานการณ์ต่างๆ ด้วยวิธีการที่แน่นอน

อนาสตาซี (Anastasi, 1985 : 480) กล่าวว่า เจตคติ หมายถึง ความโน้มเอียงที่จะแสดงออกทางชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งต่างๆ เช่น เชื้อชาติ ขบธรรมเนียมประเพณีหรือสถาบันต่างๆ เจตคติไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง แต่สามารถสรุปพาดพิงจากพฤติกรรมภายนอก ทั้งที่ต้องใช้ภาษาและไม่ต้องใช้ภาษา

สรุป เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ เหตุการณ์ใดๆ เป็นต้น ซึ่งเมื่อเกิดขึ้นแล้วบุคคลนั้นจะมีมีลักษณะโน้มเอียงหรือแสดง พฤติกรรมโต้ตอบต่อสิ่งนั้นในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

6.2 ความสำคัญของเจตคติ

เนืองนิต ปิยะวงศ์ (2541 : 8) กล่าวว่า เจตคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้หรือเกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่เกิด เจตคติเป็นสภาพการณ์ทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำ เพราะเป็นส่วนประกอบที่กำหนดแนวทางให้ทราบล่วงหน้าว่าบุคคลประสงค์สิ่งใด บุคคลนั้นๆ จะมีทำที่ต่อสิ่งนั้น

วิโรจน์ ธรรมจินดา (2536 : 10) กล่าวว่า ความคงเส้นคงวาในพฤติกรรมของบุคคล จะช่วยอธิบายถึงสถานภาพของสังคมได้ ส่วนในทางสังคมวิทยา กล่าวว่า เจตคติเป็นศูนย์กลางของความเข้าใจและพื้นฐานของพฤติกรรมทางสังคม

เจตคติเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการเรียนรู้ เพราะเจตคติเป็นสิ่งสนับสนุนให้บุคคลแสดงออกซึ่งพฤติกรรมต่างๆ หากผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ต่อครูและกระบวนการเรียนวิชาที่เรียน ฯลฯ ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีความขยันตั้งใจเรียนและประสบผลสำเร็จทางการเรียน ดังนั้นจึงเป็นจำเป็นที่ครูต้องมีความเข้าใจผู้เรียนและพัฒนาเจตคติให้กับผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปสู่ความสำเร็จ

6.3 องค์ประกอบของเจตคติ

จากการศึกษาองค์ประกอบของเจตคติของนักการศึกษา และนักจิตวิทยา ได้มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้หลากหลาย ดังนี้

นพมาศ ธีรเวคิน (2542 : 89) กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ประการ คือ

1. ความเชื่อและความคิด หมายถึง ความเชื่อหรือความไม่เชื่อ ความคิดและความรู้ โดยบุคคลจะต้องมีความรู้ ความเชื่อหรือความเข้าใจต่อสิ่งเร้าก่อนจึงจะเกิดเจตคติได้
2. ความชอบหรือความรู้สึก จะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ เช่น ความรัก ความชอบหรือความไม่ชอบ และความเกลียดชัง ในขั้นนี้จะเป็นเจตคติที่มีทิศทาง แล้วทำให้เปลี่ยนแปลงค่อนข้างยาก องค์ประกอบด้านนี้จัดเป็นองค์ประกอบที่นักจิตวิทยานิยมมากที่สุดในการวัดเจตคติของบุคคล
3. การกระทำหรือการแสดงพฤติกรรม เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม ซึ่งเป็นแนวโน้มที่บุคคลจะมีพฤติกรรมโต้ตอบสิ่งเร้าโดยทั่วไปมักมีความสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับสององค์ประกอบแรก

กฤษณี คำชาย (2540 : 159) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ส่วน คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ (cognitive component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้นๆ เพื่อเป็นเหตุผลในการที่จะสรุปรวมเป็นความเชื่อ หรือช่วยในการประเมินสิ่งเร้านั้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (feeling component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้าอันเป็นผลเนื่องมาจากการที่บุคคลได้ประเมินสิ่งเร้ากันว่าพอใจ-ไม่พอใจ ต้องการ – ไม่ต้องการ ดีหรือเลว

3. องค์ประกอบด้านการกระทำ (action tendency component) เป็นส่วนขององค์ประกอบด้านความพร้อมหรือความโน้มเอียงที่บุคคลจะประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นๆ ในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เช่น การสนับสนุนหรือคัดค้าน การตอบสนองจะเป็นไปในทิศทางใดขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของบุคคล

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2539 : 214) ได้แบ่งองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการคือ

1. ด้านความคิดเป็นความเข้าใจ (Cognitive component) หมายถึง ความรู้ ความเชื่อเกี่ยวกับคุณลักษณะของสิ่งเร้านั้นๆ เพื่อเป็นเหตุผลในการที่จะสรุปรวมเป็นความเชื่อ หรือช่วยประเมินผลสิ่งเร้านั้นๆ เช่น น้ำผึ้งมีประโยชน์กว่าน้ำตาล ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ความจำ ความคิด ข้อเท็จจริงต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาความสามารถและทักษะทางปัญญา

2. ด้านความรู้สึก (effective component) เป็นสภาพทางอารมณ์หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งเป็นผลจากการที่เป็นบุคคลผู้ประเมินผลสิ่งเร้านั้น แล้วมีความรู้สึกทั้งที่ชอบหรือไม่ชอบ สนใจหรือไม่สนใจ

3. ด้านพฤติกรรม (behavioral component) หมายถึงแนวโน้มของบุคคลที่จะปฏิบัติต่อสิ่งเร้า เป็นทิศทางของการตอบสนองหรือการกระทำในทิศทางที่จะสนับสนุน คัดค้านทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความคิด ความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้มาจากการประเมินผลทางพฤติกรรมของ

คนมี 2 ทิศทาง คือ ถอยหนี หลีกเลียง (avoiding contact) หรือเข้าหา แสวงหา (seek contact) ศักดิ์ สุนทรเสถียร (2531 : 4) กล่าวว่าเจตคติเป็นระบบที่มีลักษณะมั่นคงอันหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้ เป็นเรื่องของการรู้ของบุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง อาจจะเป็นการรับรู้เกี่ยวกับวัตถุ สิ่งของ บุคคล หรือเหตุการณ์ต่างๆ ว่ารู้สิ่งต่างๆ ดั่งนั้นได้อย่างไร รู้ในทางที่ดีหรือไม่ดี ทางบวกหรือทางลบ ซึ่งจะก่อให้เกิดเจตคติขึ้น ถ้าเรารู้สิ่งหนึ่งในทางดี เราก็จะมีเจตคติต่อสิ่งนั้นในทางที่ดี และถ้ารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ดี เราก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น ถ้าเราไม่รู้สิ่งใดเลยเจตคติก็จะไม่เกิดขึ้นหรือไม่มีสิ่งใดในโลก เราก็จะไม่เกิดเจตคติต่อสิ่งใดๆ เลย

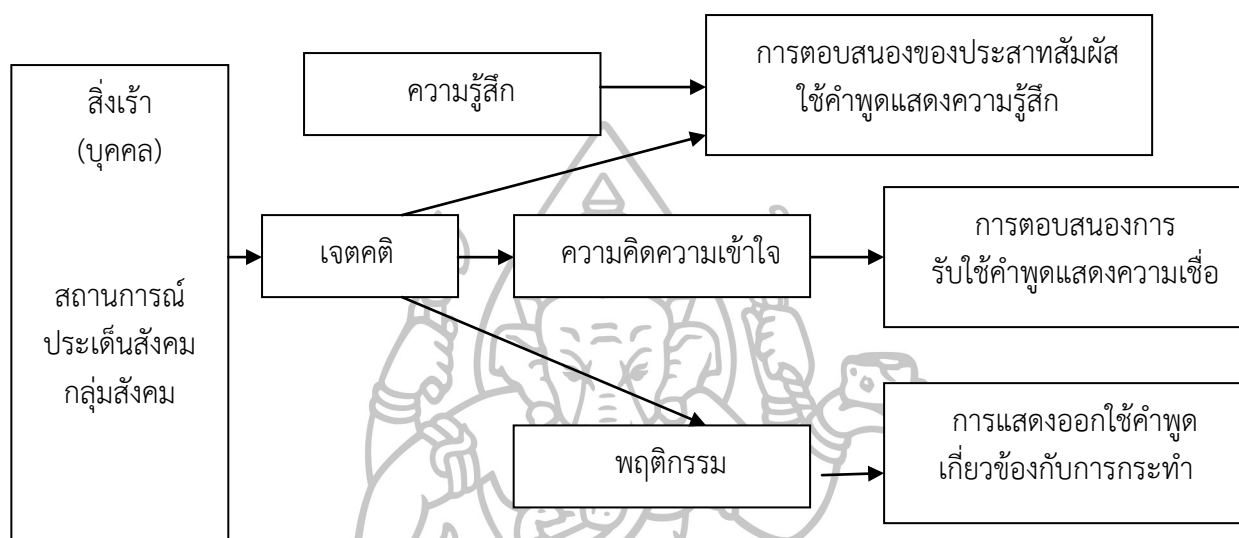
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก เป็นองค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งถูกเร้าจากการรับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้ว จะทำให้เกิดความรู้สึกทั้งดีและไม่ดี ถ้าเรารู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางไม่ดี เราก็จะไม่ชอบหรือไม่พอใจต่อสิ่งนั้น ซึ่งความรู้สึกนี้จะทำให้เกิดเจตคติในทางใดทางหนึ่ง คือชอบหรือไม่ชอบ ความรู้สึกนี้เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะเปลี่ยนแปลงได้ยากมากไม่เหมือนกับความจริงต่างๆ ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าถ้ามีเหตุผลเพียงพอ

3. องค์ประกอบด้านแนวโน้มในเชิงพฤติกรรมหรือการกระทำในทางใดทางหนึ่ง คือ พร้อมจะสนับสนุน ส่งเสริม ช่วยเหลือหรือในทางทำลาย ชัดขวาง ต่อสู้ เป็นต้น

ดังนั้น เจตคติ จึงมีองค์ประกอบที่มีผลให้เจตคติของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ได้แก่ ด้านความรู้สึก ด้านความรู้ ด้านพฤติกรรม ซึ่งจากองค์ประกอบดังกล่าวนี้เองครูผู้สอนจะต้องให้

ความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ประสบการณ์ที่จัดนั้นสามารถส่งเสริมเจตคติในด้านดี หรือเชิงบวกให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนให้มากที่สุด เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น

นักจิตวิทยาได้บรรยายองค์ประกอบของเจตคติ เป็นแผนภาพ ดังนี้



แผนภูมิที่ 6 แสดงองค์ประกอบของเจตคติ

การที่บุคคลจะเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นทางด้านบวกหรือด้านลบ บุคคลนั้นจะต้องผสมผสานคุณลักษณะย่อยหลายๆ อย่าง เช่น การรับรู้ การประเมินค่า ความซาบซึ้ง ความสนใจ คุณลักษณะเหล่านี้จะรวมตัวกันขึ้นเป็นความรู้สึกและเจตคติของบุคคลนั้นๆ แต่อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้คนเราเกิดเจตคติขึ้นได้นั้นมีอยู่ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความรู้ บุคคลใดจะมีเจตคติต่อสิ่งใดได้บุคคลนั้นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในสิ่งนั้นก่อน เพื่อใช้เป็นรายละเอียดสำหรับให้เหตุผลในการที่จะสรุปเป็นความเชื่อต่อไป
2. ความรู้สึก เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหลังจากรู้และเข้าใจสิ่งนั้นแล้ว กล่าวคือเมื่อบุคคลได้รู้และเข้าใจเรื่องใด จะสรุปเป็นความเห็นในรูปการประเมินผลว่าสิ่งนั้นเป็นที่พอใจหรือไม่ สำคัญหรือไม่ ดีหรือเลว ซึ่งเท่ากับเกิดอารมณ์หรือความรู้สึกต่อสิ่งนั้น

3. ความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติ เป็นองค์ประกอบสุดท้ายที่รวมตัวมาจากความรู้และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จนทำให้เกิดความโน้มเอียง ที่จะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งนั้น ในทิศทางที่สนับสนุน คล้อยตามหรือขัดแย้งตามความรู้สึกที่เป็นพื้นฐานนั้น

ในบรรดาการจัดองค์ประกอบของเจตคติ 3 แนวดังกล่าวมาแนวที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดในปัจจุบัน คือองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึกเพียงองค์ประกอบเดียวส่วนด้านปัญญาและด้านพฤติกรรม นักจิตวิทยาบางคนเห็นว่าเป็นตัวแปร หรือมโนทัศน์ที่แยกออกจากเจตคติได้

6.4 ลักษณะของเจตคติของเจตคติ

เจตคติ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้หรือการได้รับประสบการณ์ มิใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ นักการศึกษาได้แบ่งลักษณะของเจตคติไว้ ดังนี้

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2537 : 94-96) ได้กล่าวถึงลักษณะของเจตคติ สรุปได้ดังนี้

1. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และหาประสบการณ์ของบุคคล ชีวิตของบุคคลเจริญวัยขึ้นมาท่ามกลางสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะได้รับการปลูกฝังที่ดีงามได้เรียนรู้และทราบประสบการณ์ที่ดีเป็นความรู้ที่ได้รับไว้ ต่อมาก็จะเกิดความรู้สึกและแสดงพฤติกรรมออกมา นับว่าเป็นเจตคติที่ดีเป็นส่วนใหญ่ ในทางตรงกันข้ามเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดี เมื่อเติบโตมาจะมีเจตคติที่ไม่ดี

2. เจตคติเกิดจากความรู้สึกที่สะสมไว้นาน สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลในการหล่อหลอมเกลาบุคลิกภาพเด็ก เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นก็ได้รับการสะสมมีความรู้สึกด้านต่างๆ ไปได้ เช่น ความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจ ความรู้สึกที่ถูกข่มเหงน้ำใจจากพ่อเลี้ยงและแม่เลี้ยง ความรู้สึกของเด็กที่ไม่มีอาหารกลางวันรับประทาน บรรดาความรู้สึกต่างๆ เหล่านี้ เด็กจะเก็บสะสมไว้ เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ก็จะเป็นความรู้สึกหรือเจตคติในเรื่องนั้นฝังแน่นในบุคคลดังกล่าว

3. เจตคติเป็นดัชนีที่จะชี้แนวทางในการแสดงพฤติกรรม กล่าวคือ เจตคติเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคล การกระทำหรือพฤติกรรมของบุคคลย่อมมีสาเหตุหรือเหตุผลเสมอ ในบรรดาพฤติกรรมของแต่ละคน นอกจากจะมีเหตุผลและสาเหตุแล้ว ยังขึ้นอยู่กับอิทธิพลของเจตคติด้วย เพราะเจตคติมีส่วนสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล เช่น เด็กที่มีเจตคติที่ดีต่อครูและโรงเรียนก็อยากมาโรงเรียน บางครั้งผู้ปกครองให้หยุดเรียนก็ไม่ยอม

4. เจตคติสามารถถ่ายทอดไปสู่บุคคลอื่น ๆ ได้เมื่อบุคคลมาอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มีการไปติดต่อสื่อสารความหมายและมีสัมพันธภาพต่อกัน ก็เป็นช่องทางที่บุคคลสามารถถ่ายทอดเจตคติไปสู่บุคคลอื่น ๆ ได้ เช่น บิดามารดาถ่ายทอดเจตคติของตนให้แก่บุตร ครูถ่ายทอดเจตคติให้แก่นักเรียน เป็นต้น

5. เจตคติอาจเปลี่ยนแปลงได้ถ้าได้รับข้อมูลหรือสถานการณ์ที่เหมาะสม เช่น เด็กที่มีเจตคติว่าเติบโตขึ้นจะเป็นพยาบาล แต่สอบคัดเลือกสู่ผู้อื่นได้ทั้งๆ ที่พยายามสอบมาแล้ว 2 ครั้งก็เลยเปลี่ยนเจตคติว่าจะไม่เป็นพยาบาลก็ได้ ขอเป็นครูดีกว่า เป็นต้น

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543 : 57-58) ได้สรุปลักษณะของเจตคติ ดังนี้

1. เจตคติขึ้นอยู่กับการประเมินมโนภาพของเจตคติ แล้วเกิดพฤติกรรมแรงจูงใจเจตคติเป็นเพียง ความรู้สึกโน้มน้าวเพียงจากการประเมินยังไม่ใช่พฤติกรรม ตัวเจตคติเองไม่ใช่แรงจูงใจ แต่เป็นตัวการทำให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรม แต่ถ้าแสดงออกเป็นพฤติกรรมแล้วจะเป็น 4 กลุ่มคือ Positive Approach เช่น ความเป็นเพื่อน ความรัก ฯลฯ Negative Approach เช่น การโจมตี ตำรา ต่อสู้ ฯลฯ Negative Avoidance เช่น ความกลัว ความเกลียด ฯลฯ และ Positive Avoidance เช่น การอยู่เฉยๆ คนเดียวเมื่อเป็นทุกข์ เป็นต้น

2. เจตคติเปลี่ยนแปลงความเข้มข้นตามทิศทาง ตั้งแต่บวกจนถึงลบ นั่นคือเป็นการแสดงความรู้สึกว่าไปทางบวกมากหรือน้อย ไปทางลบมากหรือน้อย ความเข้มข้นศูนย์คือไม่มีความรู้สึก หรือเป็นกลางระหว่างบวกกับลบ แต่จุดที่เป็นกลางนั้นเป็นปัญหาต่อการแปลผล

3. เจตคติเกิดจากการเรียนรู้มากกว่าการมีมาเองแต่กำเนิด เจตคติเกิดจากการเรียนรู้สิ่งที่มีปฏิสัมพันธ์รอบตัว ซึ่งเป็นเป้าเจตคติทั้งหลาย ถ้าเรียนรู้ว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติทางดีถ้าเรียนรู้สิ่งนั้นไม่มีคุณค่าก็จะเกิดเจตคติไม่ดี สิ่งใดเราไม่เคยรู้จัก ไม่เคยเรียนรู้เลยจะไม่เกิดเจตคติเพราะ

ไม่ได้ศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้น การเรียนรู้เป้าเจตคติอาจผ่านตัวจริงหรือผ่านสื่อทั้งหลายที่มีต่อเป้าเจตคติตัวจริงก็ได้ สามารถเกิดเจตคติขึ้นได้

4. เจตคติที่เกิดขึ้นกับเป้าเจตคติหรือกลุ่มสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง สิ่งเร้าทั้งหลายอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถาบัน มโนภาพ อุทมการณ์ อาชีพหรือสิ่งอื่นๆ ก็ได้ เจตคติจะมีลักษณะอย่างไรจึงขึ้นอยู่กับเป้าเจตคติ ที่ได้สัมผัสเรียนรู้มาอย่างน้อยแตกต่างกันเป็นสำคัญ เป้าเจตคติที่มีลักษณะเป็นกลุ่มใกล้เคียงกันจะมีเจตคติแตกต่างจากเป้าเจตคติที่มีลักษณะของกลุ่มแตกต่างกันมาก

5. เจตคติมีค่าสหสัมพันธ์ภายในเปลี่ยนแปลงไปตามกลุ่ม นั่นคือ กลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน เจตคติจะมีความสัมพันธ์กันสูง กลุ่มที่มีลักษณะต่างกัน เจตคติจะมีความสัมพันธ์กันต่ำ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่มีเจตคติต่อสิ่งเดียวกันย่อมมีความสัมพันธ์กัน

6. เจตคติมีลักษณะมั่นคงและทนทานเปลี่ยนแปลงยาก นั่นคือ การเปลี่ยนแปลงจะช้าและทำได้ยาก

จากข้อความข้างต้น พอที่จะสรุปลักษณะของเจตคติได้ว่า เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ และเป็นสิ่งสำคัญที่จะกำหนดพฤติกรรมของแต่ละคน เจตคติเป็นสภาพการณ์ทางจิตมีอิทธิพลต่อความคิด ส่งผลถึงการกระทำ นอกจากนั้นยังสามารถถ่ายทอดจากได้ เปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์และกาลเวลา ดังนั้นเจตคติจึงมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้อย่างยิ่ง เพราะเจตคติที่ดีช่วยให้การจัดกระบวนการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จ

6.5 ประเภทของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2539 : 208-209) ได้แบ่งเจตคติเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. เจตคติทั่วไป (general attitude) ได้แก่ สภาพจิตใจโดยทั่วไป ซึ่งเป็นแนวคิดประจำตัวของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะกว้างๆ และเป็นลักษณะของบุคลิกภาพอันกว้างขวาง เช่น การมองโลกในแง่ดี การเคร่งครัดในระเบียบประเพณี เป็นต้น
2. เจตคติเฉพาะอย่าง (specific attitude) ได้แก่ สภาพจิตใจที่บุคคลมีต่อวัตถุสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ และสิ่งอื่นๆ โดยเฉพาะเป็นอย่างไรๆ ไป เจตคติเฉพาะอย่างนี้จะแสดงออกในลักษณะชอบ ไม่ชอบสิ่งนั้น คนนั้น ถ้าชอบหรือเห็นด้วยก็เรียกว่ามีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น แต่ถ้าไม่ชอบก็ถือว่าไม่มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนไม่ชอบครู ก็เรียกว่า มีเจตคติที่ไม่ดีต่อครู เป็นต้น

แสงเดือน ทวีสิน (2545 : 68) ได้แบ่งประเภทของเจตคติไว้ 2 ประเภท ดังนี้

1. เจตคติทางบวก (Positive Attitude) คือ ความรู้สึกที่ดี ที่ชอบ ที่อยากมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
2. เจตคติทางลบ (Negative Attitude) คือ ความรู้สึกที่ไม่ดี ไม่ชอบ ไม่อยากมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

6.6 มิติของเจตคติ

Bernard Scidenberg and Alvin Snadowsky (ศักดิ์ สุนทรเสณี. 2531 : 6-7 ; อ้างอิงจาก Bernard Scidenberg ; & Alvin Snadowsky .1979) คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของเจตคติคือมิติของเจตคติซึ่งทำให้เกิดการศึกษาเจตคติได้ลึกซึ้งและเข้าใจเจตคติได้ดีขึ้น มิติที่น่าสนใจมี 7 ประการ คือ

1. ด้านความเข้มข้น คือลักษณะอื่นๆ ของเจตคติเข้ามาประกอบทำให้เกิดความเข้มข้นส่วนมากมักจะมีสิ่งอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ความมั่นใจ ความสำคัญคัญของจุดมุ่งหมายที่มีต่อวัตถุประสงค์ของเจตคติ เช่น เจตคติที่มีต่อบิดา มารดาของเราย่อมเข้มข้นกว่าเจตคติต่อบิดามารดาของบุคคลอื่น
 2. ด้านขนาดหรือปริมาณคือปริมาณการชอบหรือไม่ชอบ รุนแรงเพียงใด คือชอบมาก ชอบน้อย หรือไม่ชอบเลย
 3. ด้านความเด่น คือความพร้อมที่จะแสดงเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่นเราเป็นคนไทยนับถือศาสนาพุทธ เมื่อมีคนมาว่าพุทธศาสนาไม่ดี เราพร้อมที่จะตอบโต้
 4. ด้านความเป็นแกนสำคัญของชีวิต เจตคติบางอย่างมีสภาพที่สูงมาก การที่บุคคลมองโลก มองชีวิต จะใช้เจตคติเป็นหลักการมองเจตคติที่ว่าเป็นส่วนหนึ่งของความคิดรวบยอดของบุคคล
 5. ด้านมิติทั้งสามองค์ประกอบเจตคติคือ ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึกและด้านการกระทำ การมองเจตคติทั้งสามนั้นเป็นการมองในด้านความเชื่อ ความคิดเห็นในความรู้สึกและในด้านการกระทำหรือพฤติกรรมนั่นเอง
 6. ด้านจิตสำนึก ตามมิตินี้เจตคติจะถูกมองว่าเจตคตินั้นอยู่ในสถานะจิตสำนึกหรือจิตไร้สำนึกหรืออยู่ในสำนึกเพียงบางส่วนหรือไม่ อย่างไร
 7. ด้านความมั่นคง การพิจารณาเจตคติตามมิตินี้ดูได้จากเจตคตินั้นๆมีความหมาย ทนทาน ยึดหยุ่นหรือยากง่ายต่อการเปลี่ยนแปลงมากน้อยขนาดไหน อย่างไร
- มิติทั้ง 7 ที่กล่าวมานี้เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถจะใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับเจตคติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาเกี่ยวกับการวัดเจตคติ มิติเหล่านี้จะมีประโยชน์มาก

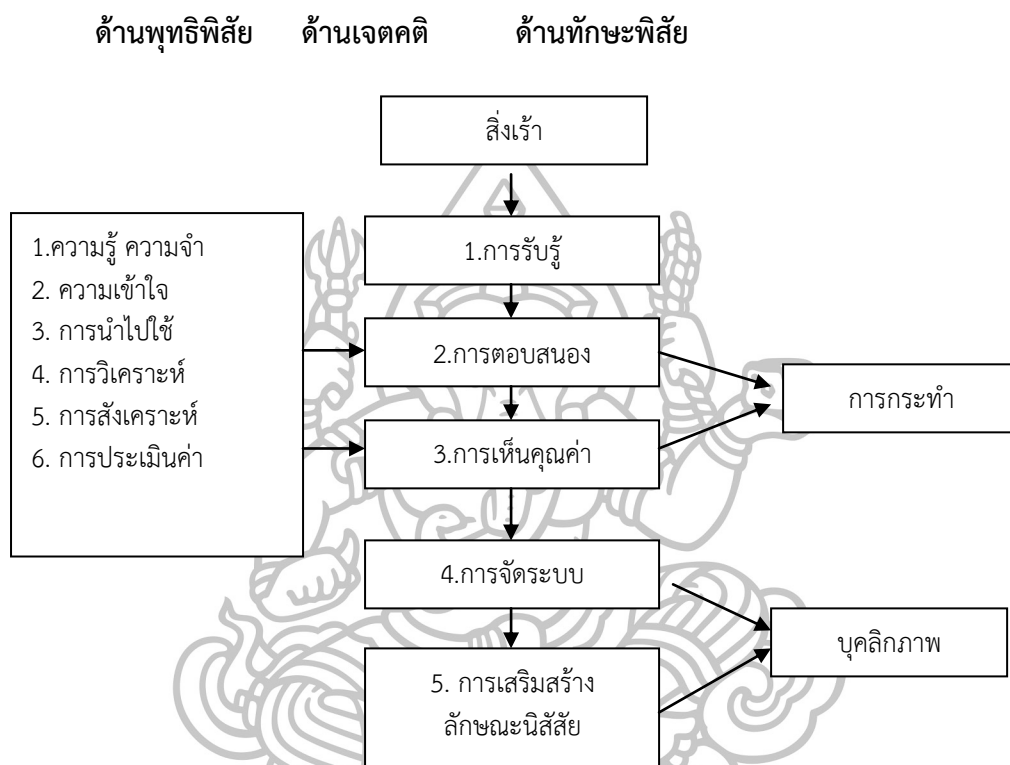
6.7 ทฤษฎี แนวคิดและการเกิดเจตคติในการเรียนภาษาไทย

ทฤษฎีการเรียนรู้ซึ่งทฤษฎีนี้เชื่อว่าเจตคติเกิดจากการเรียนรู้และเราสามารถส่งเสริมได้ในทำนองเดียวกันกับการฝึกนิสัย บุคคลจะต้องสร้างเจตคติต่อสิ่งใดๆ ย่อมเกิดจากกระบวนการวางเงื่อนไข การได้รับการเสริมแรง แยกกล่าวเป็นทฤษฎีย่อย ดังนี้

1. ทฤษฎีการเชื่อมโยง กล่าวไว้ว่า เมื่อมีสิ่งเร้าสองสิ่งเกิดขึ้นพร้อมกันบ่อยๆ ความรู้สึกหรือการตอบสนองสิ่งเร้าสิ่งหนึ่ง อาจถูกถ่ายทอดไปสู่สิ่งเร้าอื่นๆ ได้ ทฤษฎีนี้คล้ายกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ (Pavlov Classical Conditioning Theory) ที่ทดลองให้สุนัขเกิดเงื่อนไขว่าได้ยินเสียงกระดิ่งแล้วเกิดความอยากกินอาหาร
2. ทฤษฎีเสริมแรง กล่าวไว้ว่า ความรู้สึกที่ได้รับแรงเสริมจากการกระทำอะไรสักอย่าง จะทำให้เราอยากทำสิ่งนั้นไปเรื่อยๆ ซึ่งจะเป็นการเพาะเจตคติต่อสิ่งนั้น ในการปลูกฝังเจตคติใหม่ๆ จึงขึ้นอยู่กับวิธีการรางวัลตนเอง กล่าวคือ เมื่อพบสิ่งเร้าใหม่ๆ หรือประสบการณ์ใหม่ๆ ถ้าสอดคล้องกับประสบการณ์เดิมของเรา เราก็จะให้รางวัลแก่ตนเองแต่ถ้าประสบการณ์ใหม่ๆ นั้นขัดกับความเชื่อเดิมของเราเราก็อาจเชื่อได้ถ้ามีเหตุผลสนับสนุนให้เชื่อได้ เจตคติอาจเปลี่ยนได้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเจตคติ

พฤติกรรมด้านเจตคติหรือความรู้สึกเป็นลักษณะภายในจิตใจของบุคคล ซึ่งยากที่จะอธิบายกำหนดหรือจัดลำดับขั้นเพื่อจะบ่งชี้ว่าบุคคลมีความรู้สึกอยู่ที่ใดได้ชัดเจนแน่นอน จนกว่าบุคคลนั้นจะบอกเล่าให้ทราบความรู้สึกที่แท้จริงโดยไม่ปิดเป็นการจัดระบบทางด้านจิตใจสัมพันธ์กับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยหรือด้านสติปัญญา และพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ดังนี้



แผนภูมิที่ 7 แสดงพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย

ศักดิ์ สุนทรเสณี (2531 : 8-15) กล่าวว่า เจตคติไม่ได้เกิดโดยกำเนิดหรือพันธุกรรม แต่เจตคติเกิดขึ้นภายหลังอาจเกิดจากการเรียนรู้ การเลียนแบบหรือเกิดจากการได้รับแรงเสริมกำลัง ฯลฯ ก็ได้ ทฤษฎีเจตคติมีมากมายหลายทฤษฎี ซึ่งพอจะแบ่งออกเป็น 3 ทฤษฎีใหญ่ๆ คือ

1. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขและการให้แรงเสริม เป็นทฤษฎีเจตคติที่ใช้หลักการเรียนรู้ที่มีเงื่อนไขและแรงเสริมกำลัง คือจะให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดก็นำสิ่งนั้นมาเป็นเงื่อนไขหรือนำไปเกี่ยวข้องกับอีกสิ่งหนึ่งที่ชอบ หรือสิ่งที่เขามีเจตคติดีอยู่ก่อนแล้ว เขาจะเชื่อมโยงของสองสิ่งดังกล่าวและจะชอบในสิ่งที่เป็เงื่อนไขนั้นด้วย

2. ทฤษฎีเครื่องล่อใจ สิ่งจูงใจต่างๆ จะทำให้คนเรามีเจตคติต่อสิ่งนั้นๆ ในทางใดทางหนึ่งเช่น ผีน เป็นสิ่งจูงใจหรือเครื่องล่อใจอย่างหนึ่ง เจตคติของคนทั่วๆ ไปจะมีเจตคติต่างจากพวกกลุ่มชาวเขาที่ปลูกฝิ่น คนเราจะมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ในทางที่ดีต่อสิ่งที่เป็นประโยชน์หรือสิ่งที่ทำให้เราเกิดความพอใจ

3. ทฤษฎีการสอดคล้องของการเรียนรู้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการคิดหรือการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งทำให้เกิดความรู้หลายๆ ด้านหรือมีส่วนประกอบของการรู้หลายอย่าง รู้ในทางที่ดีหรือไม่ดี

ถ้าเรารู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีมากกว่าในทางที่ไม่ดีก็จะเกิดความสอดคล้องของการรู้ขึ้น ทำให้เกิดเจตคติที่ดีในสิ่งนั้น หรือถ้าเรารู้ในทางที่ไม่ดีมากกว่าในทางที่ดี ก็จะเกิดความไม่สอดคล้องของการรับรู้ ทำให้เราเกิดความขัดแย้งของการรู้ขึ้น เรียกว่าเกิดความไม่สอดคล้องของการรู้ขึ้น ดังนั้นจึงควรรู้ในทางที่ดีมากกว่าในทางที่ไม่ดี

6.8 ประโยชน์ของเจตคติ

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549 : 20) ได้ศึกษาประโยชน์ของเจตคติสามารถสรุปได้ว่า

1. ช่วยทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยการจัดรูปหรือจัดระบบสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา
 2. ช่วยให้มีการเข้าข้างตัวเอง โดยช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ดีหรือปกปิดความจริงบางอย่าง ซึ่งนำความไม่พอใจมาสู่ตัวเรา
 3. ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อนซึ่งมีปฏิริยาโต้ตอบ หรือการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไปในส่วนมากจะทำให้เกิดความพอใจมากหรือเป็นบำเหน็จรางวัลจากสิ่งแวดล้อม
 4. ช่วยให้บุคคลสามารถแสดงออกถึงค่านิยมของตนเองซึ่งแสดงว่าเจตคตินั้นนำความพอใจมาให้บุคคลนั้น
 5. เตรียมบุคคลเพื่อให้พร้อมต่อการปฏิบัติการ
 6. ช่วยให้ผู้ใดคาดคะเนล่วงหน้าว่าอะไรจะเกิดขึ้น
 7. ทำให้บุคคลได้รับความสำเร็จตามหลักชัยที่วางไว้
- ประโยชน์ของเจตคติต่อบุคคล สรุปได้ดังนี้
1. ช่วยให้ผู้ใดเตรียมพร้อมเพื่อกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือหลายสิ่งในสำเร็จลงด้วยดี
 2. ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ เพราะว่าเจตคติเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ
 3. ทำให้รู้ล่วงหน้าว่าผลที่ได้จะเป็นอย่างไรถ้าบุคคลมีเจตคติอย่างนั้นอะไรจะเกิดขึ้น
 4. ช่วยหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา เพราะสามารถหาสิ่งอื่นมาทดแทนได้
 5. ช่วยทำให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมโดยการจัดรูปหรือจัดระบบสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเขา
 6. ช่วยในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่สลับซับซ้อน ซึ่งการมีปฏิริยาตอบโต้หรือการกระทำ สิ่งหนึ่งสิ่งใดออกไปส่วนมากจะทำให้ในสิ่งที่นำความพอใจมาให้หรือเป็นบำเหน็จรางวัลจากสิ่งแวดล้อม
 7. ช่วยให้ผู้ใดแสดงออกถึงค่านิยมของตนเอง ซึ่งแสดงว่าเจตคตินั้นนำความพอใจให้บุคคลนั้น

6.9 การเกิดของเจตคติ

การเกิดเจตคติของแต่ละบุคคลมีการก่อรูปพัฒนาและเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งพรรรณี ช.เจนจิต (2528) ได้สรุปว่า เจตคติเกิดจากสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ถึงวัฒนธรรม หรือขนบธรรมเนียมต่างๆ ของสังคมและนำเอาสิ่งทีเรียนรู้นั้นมาเป็นรากฐานของเจตคติ
2. การจำแนกความรู้ที่ได้มาจากประสบการณ์ของตนเอง เช่นเด็กที่ได้รับการเรียนรู้มาดีมักจะมีมองโลกในแง่ดี

3. การเลียนแบบในที่สุดจนยอมรับเอาเจตคติของผู้ถูกเลียนแบบนั้นไปเป็นเจตคติของตน

อาจกล่าวได้ว่า เจตคติเกิดจากการเรียนรู้ซึ่งขั้นตอนหรือกระบวนการนั้นแตกต่างกันแล้วแต่ชนิด ลักษณะของเจตคติแล้วแต่บุคคล และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการเกิดเจตคติเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเกิดได้หลายวิธี เช่น อาจเกิดจากการเลียนแบบ บุคคลที่ชอบ หรือเคารพนับถือ จากประสบการณ์ที่นำมาซึ่งความพอใจหรือไม่พอใจ จากการสังเกตการกระทำของบุคคลอื่นๆ และดูผลว่าเกิดอะไรขึ้น จากการได้รับความรู้จากแหล่งต่างๆ จากเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน เป็นต้น การที่จะเปลี่ยนแปลงเจตคติหรือให้เกิดเจตคติขึ้นในตัวบุคคลหรือกลุ่มที่เราเข้าถึงนั้นต้องอาศัยระยะเวลาหรือกระบวนการหลายอย่าง ซึ่งแต่ละกระบวนการจะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ได้ผลดีนั้นจะไม่เกิดขึ้นในระยะเวลาที่รวดเร็ว โดยวิธีที่ให้ความรู้เนื้อหาหลายๆ แต่ต้องอาศัยระยะเวลา การใช้วิธีการและการสร้างสิ่งแวดล้อมต่างๆ ทั้งในระบบการศึกษาในโรงเรียนหรือนอกโรงเรียนในสังคม ตลอดจนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กจะต้องเป็นต้นแบบหรือแบบอย่างที่ดีในการช่วยเสริมให้ได้ก็มีเจตคติที่พึงปรารถนา

การเกิดเจตคติ

1. เจตคติเกิดจากการวางเงื่อนไขและการเสริมแรง (Conditioning and Reinforcement) การเรียนรู้ทางสังคมทำให้เกิดเจตคติปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมจะสร้างความรู้สึกและความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนั้นๆ บุคคลจะเกิดความรู้สึกทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งที่เขามีปฏิสัมพันธ์ซึ่งมีความหมายของเจตคติ พฤติกรรมของบุคคลส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเสริมแรงและการวางเงื่อนไข บุคคลจะกระทำการสิ่งหนึ่งสิ่งใดซ้ำๆ ถ้าผลของการกระทำนั้นนำมาซึ่งความพอใจแล้วเขาจะมีเจตคติทางบวกต่อสิ่งนั้นในทางตรงข้ามการกระทำสิ่งใดแล้วนำมาซึ่งความไม่พอใจเขาจะหลีกเลี่ยงสิ่งนั้นและมีเจตคติทางลบต่อสิ่งนั้น

2. เจตคติเกิดจากสิ่งล่อใจและความขัดแย้ง (Incentive and Conflict) ในทัศนะนี้เชื่อว่าสิ่งล่อใจและการใช้เหตุผลในการเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นที่มาของเจตคติ สิ่งล่อใจจะเป็นตัวกำหนดเจตคติ ซึ่งเจตคติทางบวกจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับสิ่งล่อใจจากการมีเจตคติทางบวกต่อสิ่งนั้นทฤษฎีนี้เน้นความสำคัญของการที่บุคคลจะได้รับ (Gain) หรือสูญเสีย (Lose) สิ่งใดสิ่งหนึ่งเมื่อเกิดเจตคติสำหรับความขัดแย้ง (Conflict) เมื่อเกิดขึ้นในบุคคลใด บุคคลนั้นจะเลือกรับในสิ่งที่ให้เขาได้รับความพึงพอใจสูงสุด

3. เจตคติเกิดจากความคงเส้นคงวาของความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Consistency) การเกิดเจตคติในทัศนะนี้ หมายถึง การที่บุคคลแสวงหาข้อมูลเพื่อยืนยันว่าความรู้ความเข้าใจของตนถูกต้อง ถ้าความรู้ความเข้าใจของเขาสอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจของคนอื่นๆ เขาจะแสวงหาความสอดคล้องจากคนอื่นๆ มากขึ้น ในทางตรงกันข้ามหากความรู้ความเข้าใจของเขาไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจของคนอื่น เขาจะพยายามทำให้ความไม่สอดคล้องนั้นหมดไปหรือน้อยที่สุดตามแนวคิดนี้โครงสร้างของความรู้ ความเข้าใจจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อเจตคติและพฤติกรรมของบุคคลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

6.10 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เจตคติของบุคคลเป็นสภาพทางจิตใจ เมื่อได้รับการพัฒนาให้เกิดขึ้นแล้วจะมีลักษณะยั่งยืนและคงทนถาวร ฉะนั้นการเปลี่ยนแปลงเจตคติจึงเป็นสิ่งที่ทำได้ยากแต่ถ้ามีความพยายามที่จะเปลี่ยนแปลง เจตคติก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังที่ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2535) ได้กล่าวว่า ปัจจัยหรือตัวแปรที่มีผลกระทบต่อ การเปลี่ยนเจตคติที่สำคัญโดยทั่วไปมี 2 ปัจจัย คือ “ความเชื่อถือไว้ใจ” (Trust) ทั้งในตัวข้อความ (Message) เอง และเชื่อในตัวผู้ชักจูง และ “ความแข็งแกร่ง” (Strength) ของข้อความหรือข้อมูลในการที่จะชักจูงให้ได้สำเร็จ แต่เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยเหล่านี้เป็นกลุ่มๆ ว่าจะสามารถเปลี่ยนแปลงเจตคติได้สำเร็จมากน้อยเพียงใด และเพราะเหตุใดนั้น แบ่งออกเป็นกลุ่ม ดังนี้

1. ปัจจัยตัวผู้ชักจูง ตัวผู้ชักจูงควรมีลักษณะแบบไหนจึงจะเร้าให้ผู้ถูกชักจูงเชื่อตามตัวผู้ชักจูงที่มีผลกระทบต่อปริมาณการเปลี่ยนแปลงเจตคติ มีปัจจัยดังนี้
 - 1.1 อำนาจของผู้เชี่ยวชาญหรือศักดิ์ศรีของผู้ชักจูง มีอิทธิพลสูงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้มากกว่า
 - 1.2 เจตนาของผู้ชักจูง ผู้ฟังต้องไว้ใจเจตนาของผู้ชักจูง ถ้าผู้ชักจูงเกิดความรู้สึกสงสัยในเจตนาของผู้ชักจูง เช่น ว่าคงมีส่วนได้ส่วนเสียจากการชักจูงครั้งนี้ หรืออาจจะสงสัยว่าทำเพื่อใคร ทำเพื่ออะไร นำมาซึ่งแนวคิดต่อต้าน
 - 1.3 ความชอบพอ ถ้าผู้ถูกชักจูงเป็นผู้ที่ชอบพอของผู้ถูกชักจูง การปฏิเสธการชักจูงก็จะทำได้ยากขึ้น
 - 1.4 ความคล้ายกัน ถ้าผู้ชักจูงมองว่ามีอะไรบางอย่างที่เหมือนกัน ผู้ถูกชักจูงจะมีอิทธิพลในการชักจูงสูงกว่าความคล้ายกันนี้เป็นไปได้หลายลักษณะ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา หรือสถานภาพทางสังคม ฯลฯ เป็นต้น
 - 1.5 กลุ่มอ้างอิง ความเห็นของกลุ่มอ้างอิงมีอิทธิพลต่อสมาชิกของกลุ่มสูงมาก
2. ปัจจัยตัวการเชื่อมข้อความ ความสำเร็จของการชักจูงนอกจากจะขึ้นอยู่กับตัวผู้ชักจูงแล้วยังขึ้นอยู่กับข้อความ เนื้อหาข้อความ ช่องทางการติดต่อและวิธีการเสนอข้อมูลด้วย ดังนี้
 - 2.1 ความแตกต่างระหว่างทัศนคติเก่าและทัศนคติใหม่ (Discrepancy) ผลงานวิจัยพบว่าหากเนื้อหาข้อความที่ชักจูงให้เปลี่ยนต่างกัน เจตคติที่มีอยู่ก็จะเกิดมีช่องว่างมาก ผู้ถูกชักจูงก็จะไม่ยอมเปลี่ยนและหาทางออกโดยไม่เอาด้วยกับตัวผู้ชักจูง และได้พบอีกว่าการเปลี่ยนแปลงเจตคติจะมีมากกว่าเมื่อความแตกต่างมีพอประมาณกลางๆ ไม่มากไม่น้อยเกินไป
 - 2.2 วิธีให้เหตุผลข้างเดียวกับสองข้าง (One-side VS Two-side) ถ้าจะให้ การเปลี่ยนเจตคติได้ผลเต็มที่ พบว่า วิธีการถกเถียงให้เหตุผลโดยมองจากทั้งสองข้างได้ผลในการเปลี่ยนแปลงเจตคติมากกว่าวิธีการถกเถียงชักชวนให้เห็นแต่สิ่งที่ต้องการ จะโฆษณาชักจูงอย่างไรถ้าเอียงเพียงข้างเดียว เช่น การหาเสียงของนักการเมืองที่พูดแต่เรื่องของตนเองว่าดีที่สุดในสายตาคนจากพรรคอื่นว่าเลวหรือชั่วร้ายหมด หรือการโฆษณาขายรถที่พูดแต่รถของตนเองว่าดีเยี่ยมที่สุด ยี่ห้ออื่นสู้ไม่ได้ทั้งนั้น วิธีการเช่นนี้ทำให้ผู้ถูกชักจูงเกิดความรำคาญและไม่พอใจได้

2.3 วิธีการสรุปข้อความ (Start a Conclusion) จากการศึกษาได้พบว่าในกระบวนการพูดชักจูงนั้น เมื่อได้มีการใช้วิธีขมวดสรุปความที่ชัดเจนอย่างมีประสิทธิภาพมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติมากขึ้นกว่าไม่ได้ทำ เช่นนั้นแต่ถ้าทำกับผู้ฟังที่มีการศึกษาสูงมีความรอบรู้ก็ไม่ปรากฏว่ามีความแตกต่าง

2.4 การกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว (Fear Arousal) ได้มีการศึกษา พบว่าการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัวทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ผลในหลายเรื่อง

3. ปัจจัยให้ตัวผู้ถูกชักจูง ความยากง่ายของการชักจูงให้สำเร็จนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะตัวผู้ชักจูงด้วย ตั้งแต่ข้อผูกมัดต่อความเชื่อเก่าของเขา จนถึงลักษณะบุคลิกภาพ เช่น เป็นคนหัวดี หัวร้อน เชื่อมั่นในตัวเองสูงมักจะถูกชักจูงยากและเป็นคนหัวอ่อน เชื่อคนง่ายหรือคล้อยตามคนอื่นได้ง่าย ใครว่าอย่างไรก็มักจะคล้อยตามโดยง่าย

3.1 ความผูกมัดยึดติดกับความเชื่อเก่า ถ้าผู้ถูกชักจูงยึดติดกับเจตคติเก่ามากเท่าไร การชักจูงก็จะทำได้ยากขึ้นเท่านั้น เช่น ถ้าเขาได้พูดต่อหน้าชุมชนไว้แล้วเกี่ยวกับความเชื่อเก่าของเขา โอกาสที่เขาจะเปลี่ยนย่อมมีน้อย หรือถ้าเจตคติเก่าเป็นค่านิยมที่สำคัญมากสำหรับตัวเขาและยังโยงใยไปกับพฤติกรรมอื่นๆ อีกหลายด้านก็จะชักจูงให้สำเร็จได้ยากเช่นกัน

3.2 ลักษณะบุคลิกภาพ โดยทั่วไปแล้วบุคคลที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงและมีความภาคภูมิใจในตัวเองสูงยากที่จะถูกชักจูงได้ง่ายๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะได้ผูกมัดกับความเชื่อเจตคติเก่าด้วยเหตุผลที่รู้ตัวเต็มทีและหาเหตุผลได้มากกว่าคนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำกว่า

3.3 ลักษณะพื้นฐานส่วนตัว มีงานวิจัยหลายชิ้นที่พบว่า ผู้หญิงโดยทั่วไปถูกชักจูงได้ง่ายกว่าผู้ชายและมักจะมีความเห็นคล้อยตามคนอื่นมากกว่าผู้ชาย ทั้งนี้เป็นผลของการเรียนรู้บทบาททางเพศนั่นเอง

4. ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมผลการศึกษาก็แสดงให้เห็นว่าตัวแปรทางสถานการณ์แวดล้อมมีผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงเจตคติเช่นกัน

4.1 สภาวะการณ์ถูกเตือนล่วงหน้า ถ้าบุคคลรู้ตัวล่วงหน้าว่าเขากำลังจะถูกชักจูงให้เปลี่ยนความเห็นเจตคติในเรื่องใดเขาเตรียมตัวดีกว่าและมักจะสำเร็จในการที่จะไม่ถูกชักจูง ฯลฯ

4.2 แรงเสริมจากคนรอบข้าง ถ้าบุคคลรอบข้างสนับสนุนการเปลี่ยนแปลงเจตคติ การชักจูงก็จะเป็นไปได้ง่าย ในทางตรงกันข้ามกับคนรอบข้างไม่สนับสนุนบุคคลนั้นก็ยากที่จะขัดกับกลุ่ม กล่าวโดยสรุปแล้วการชักจูงเปลี่ยนแปลงเจตคติคนนั้นมีหลายทางผู้ชักจูงที่นับถือ และเป็นที่ชอบพอจะช่วยให้ได้มากวิธีการหาเหตุผลถกเถียงทั้งสองข้างอย่างไม่แสดงความอคติหรือลำเอียงก็เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงมาก

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2534) กล่าวว่า เจตคติเกิดจากการมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม หากประสบการณ์ที่เราได้รับเพิ่มเติมแตกต่างจากประสบการณ์เดิมเราก็อาจเปลี่ยนเจตคติได้ การเปลี่ยนเจตคติมี 2 ทาง คือ

1. การเปลี่ยนไปทางเดียวกัน (Congruent Change) หมายถึง เจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็จะเพิ่มมากขึ้นในทางบวกด้วย แต่ถ้าเจตคติเป็นไปในทางลบก็จะเพิ่มมากขึ้นในทางลบเช่นกัน เคยชอบคนนี้ก็ชอบมากขึ้นกว่าเดิม หรือในทางตรงกันข้ามเคยเกลียดคนนั้นก็เกลียดมากขึ้น

2. การเปลี่ยนแปลงไปคนละทาง (Incongruent Change) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงเจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็จะลดลงในทางบวก และไปเพิ่มทางลบ เช่น เคยชอบคนคนนั้นก็เปลี่ยนเป็นไม่ชอบ หลักสำคัญของการเปลี่ยนเจตคติ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกันและการเปลี่ยนแปลงไปคนละทางนั้น มีหลักการว่าเจตคติที่เปลี่ยนไปทางเดียวกันจะเปลี่ยนได้ง่ายกว่าเจตคติที่เปลี่ยนแปลงไปคนละทางและการเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกันมีความมั่นคง ความคงที่มากกว่าการเปลี่ยนไปคนละทาง การเปลี่ยนเจตคติจะเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่อไปนี้

2.1 ความสุดขีด (Extremeness) เจตคติที่อยู่ปลายสุดจะเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเจตคติที่ไม่รุนแรงนัก เช่น ความรักที่สุด ความเกลียดที่สุดจะเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าความรักและความเกลียดที่ไม่มากนัก

2.2 ความซับซ้อน (Multiplex) เจตคติที่เกิดจากสาเหตุเดียวจะเปลี่ยนได้ง่ายกว่าเกิดจากหลายๆ สาเหตุหรือเราก็บอกไม่ได้ว่าเกิดจากสาเหตุอะไรบ้าง

2.3 ความคงเส้นคงวา (Consistency) เจตคติที่มีลักษณะคงที่มาก หมายถึง เจตคติที่เป็นความเชื่อฝังใจ จะเปลี่ยนยากกว่าเจตคติทั่วไป เช่น ความรักชาติ ความศรัทธาในศาสนา จะเปลี่ยนได้ยาก

2.4 ความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่อง (Interconnectedness) เจตคติที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันโดยเฉพาะที่เป็นไปในทางเดียวกันจะเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเจตคติที่มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงกันข้าม เช่น เจตคติที่มีต่อศาสนา เกี่ยวเนื่องกับบิดา มารดา การอุทิศตนเพื่อศาสนา

2.5 ความแข็งแกร่งและจำนวนความต้องการ (Strong and Number of Wants) หมายถึง เจตคติที่มีความจำเป็นและความต้องการในระดับสูงจะเปลี่ยนได้ยากกว่าเจตคติที่ไม่แข็งแกร่งและไม่อยู่ในความต้องการ

2.6 ความเกี่ยวเนื่องกับค่านิยม (Centrality of Related Value) เจตคติหลายเรื่องเกี่ยวเนื่องจากค่านิยม ความเชื่อว่ค่านิยมนั้นดีน่าปรารถนาและเจตคตินั้นสืบเนื่องจากค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก

แสงเดือน ทวีสิน (2545 : 71) ได้กล่าวถึงหลักที่สามารถเปลี่ยนเจตคติของคนโดยอาศัยหลัก ดังนี้

1. สร้างตัวเลียนแบบ (Identification Figure) ที่เหมาะสมให้กับผู้ที่เราต้องการจะเปลี่ยนเจตคติ ลักษณะที่สำคัญของตัวเลียนแบบ เช่น
 - 1.1 ต้องเป็นบุคคลที่ผู้ันสามารถฟังฟังอาศัยได้
 - 1.2 ต้องเป็นบุคคลที่สำคัญในชีวิตของผู้อื่น
 - 1.3 ต้องเป็นบุคคลที่ผู้ันยกย่อง เชื่อถือ
2. ใช้วิธีการพูดหรือการสื่อสาร (Communication) เพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นมี 2

วิธี คือ

- 2.1 การพูดโดยใช้เหตุผล (Logical Argument)
- 2.2 การพูดเร้าอารมณ์ (Emotional Appeal)
3. ใช้วิธีการจัดสภาพการณ์และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เพื่ออำนาจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในแนวทางที่ต้องการ เช่น การเข้าไปมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติ เป็นต้น

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2535 : 115) กล่าวว่า เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยแหล่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นมีอยู่ 4 แหล่ง ดังนี้

1. ครอบครัว พ่อแม่ และบุคคลรอบข้าง จะเป็นผู้ถ่ายทอดความเชื่อเจตคติให้แก่เด็กทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนา เช่น การนับถือศาสนา การเปลี่ยนเจตคติหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับประสบการณ์ใหม่ๆ ที่เด็กได้รับจากสังครอบข้าง
2. บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กส่วนใหญ่ จะเกี่ยวข้องกันกับบุคคลในโรงเรียน เช่น เพื่อนๆ ครูอาจารย์ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับเขา การปลูกฝังจากการอบรมสั่งสอนของครู หรือเพื่อนที่คอยให้ความช่วยเหลือก็จะช่วยสร้างสรรค์เจตคติต่อเขา
3. สื่อมวลชนเป็นแหล่งที่มีอิทธิพลมาก ต่อการเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติของเด็กซึ่งเป็นผู้รับสื่อเมื่อมีความหลากหลายรูปแบบ ทั้งเอกสาร สิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต
4. ประสบการณ์ตรง บุคคลที่มีประสบการณ์ทางตรงกับที่หมายก็จะมีเจตคติที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมของบุคคลมากกว่าที่เกิดขึ้นโดยทางอ้อม เช่น การได้ชมโฆษณาประชาสัมพันธ์ เห็นผมของนางแบบดกดำสวยเป็นนางงาม จึงมีเจตคติทางบวก และผู้รับสื่อจะหาโอกาสใช้ยาสระผมยี่ห้อนั้น เจตคติจะไม่เปลี่ยนเมื่อผมดกดำเป็นนางงาม แต่หากผมไม่ดกดำสวยงามดังที่คาดคิดไว้ เจตคติจะเปลี่ยนไปในทางตรงข้าม

พรธณี ชูทัย เจนจิต (2543 : 288 – 289) ได้กล่าวถึง สภาวะการณ์การเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติไว้ ดังนี้

1. การเกิดเจตคติเป็นเรื่องของการเรียนรู้จากการอบรมตั้งแต่เด็ก และจะเป็นไปในลักษณะค่อยๆ ดุดซึมจากการเลียนแบบพ่อแม่ และคนข้างเคียง ไม่ต้องมีใครสอน
2. เกิดจากการรับและถ่ายทอดจากเจตคติที่มีอยู่แล้ว เช่น การรังเกียจสีผิว
3. เกิดจากประสบการณ์ของบุคคล
4. เกิดจากสื่อมวลชน

รสนา เหตุการณ์ (2533 : 23) ได้กล่าวว่า เจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบางคนเกิดขึ้นได้ตามเงื่อนไข 4 ประการ คือ

1. กระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากการเพิ่มพูน และบูรณาการของการตอบสนอง แนวความคิดต่างๆ เช่น เจตคติจากครอบครัว โรงเรียน ครู การเรียนการสอน และอื่นๆ
2. ประสบการณ์ส่วนตัวขึ้นอยู่กับความแตกต่างของแต่ละบุคคลโดยมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน นอกจากประสบการณ์ของคนจะสะสมขึ้นเรื่อยๆ แล้วยังมีแบบแผนที่เป็นตัวของตัวเอง ดังนั้นเจตคติบางอย่างจึงเป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละบุคคล แต่ละพัฒนาการและความเจริญเติบโตของคนนั้นๆ
3. การเลียนแบบถ่ายทอดเจตคติ บางคนได้มาจากการเลียนแบบเจตคติของผู้อื่นที่ตนเองพอใจ เช่น พ่อ แม่ ครู พี่น้อง เพื่อน และบุคคลอื่นๆ

4. อิทธิพลของกลุ่มสังคม บุคคลย่อมมีเจตคติที่คล้ายตามกลุ่มสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ตามสภาพแวดล้อม เช่น เจตคติต่อศาสนา สถาบันต่างๆ เป็นต้น

จากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เจตคติของบุคคลเปลี่ยนแปลง ประกอบด้วย เหตุการณ์ บุคคลรอบข้าง สิ่งที่เป็นแบบอย่าง สถาบัน การรับและการถ่ายทอดเจตคติ การได้รับการอบรมสั่งสอน การเรียนรู้และจากสื่อมวลชน ซึ่งปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ หรือสื่อมัลติมีเดียจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติของบุคคลอย่างมาก

6.11 การวัดเจตคติ

ธีรวุฒิ เอกะกุล (2549: 19-20) กล่าวว่าเนื่องจากเจตคติเป็นมโนภาพที่วัดได้ยาก เมื่อเทียบกับการวัดด้านอื่นๆ นักจิตวิทยาและนักวัดผลได้พยายามหาวิธีการวัด และสร้างเครื่องมือที่มีคุณภาพที่กระตุ้นให้ได้มาซึ่งความรู้สึกที่แท้จริงของผู้ถูกวัด สามารถสรุปวิธีการวัดเจตคติได้ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ง่ายและตรงไปตรงมามากที่สุด การสัมภาษณ์ผู้สัมภาษณ์จะต้องเตรียมข้อรายการที่จะซักถามไว้อย่างดี ข้อรายการนั้นต้องเขียนเน้นความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อสิ่งหนึ่ง แต่มีข้อเสียว่าผู้ถามอาจไม่ได้รับคำตอบที่จริงใจจากผู้ตอบ เพราะผู้ตอบอาจปิดป้องคำตอบ เนื่องจากการเกิดความเกรงกลัวต่อการแสดงความคิดเห็น วิธีการแก้ไขคือ ผู้สัมภาษณ์ต้องสร้างบรรยากาศในการสัมภาษณ์ให้เป็นกันเอง ให้ผู้ตอบรู้สึกสบายใจไม่เคร่งเครียดเป็นอิสระและแน่ใจว่าคำตอบของเขาจะเป็นความลับ

2. การสังเกต เป็นวิธีการที่ใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการเฝ้ามองและจดบันทึกพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีแบบแผน เพื่อจะได้ทราบว่าบุคคลที่เราสังเกตมีเจตคติความเชื่อ อุดมคติเป็นอย่างไร ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตจะถูกต้องใกล้เคียงกับความเป็นจริงหรือเชื่อถือได้เพียงใดนั้น มีข้อควรคำนึงหลายประการกล่าวคือควรมีการศึกษาหลายๆ ครั้ง ทั้งนี้เพราะเจตคติของบุคคลมาจากหลายๆสาเหตุ นอกจากนี้ตัวผู้สังเกตเองจะต้องทำตัวเป็นกลาง ไม่มีความลำเอียงและการสังเกตควรสังเกตหลายๆ ช่วงเวลาไม่ใช่สังเกตเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. การรายงานตนเอง วิธีนี้ต้องการให้ผู้ถูกสอบวัดแสดงความรู้สึกของตนเองตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือ สิ่งเร้าที่เป็นข้อคำถามให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมาแบบสอบถามหรือมาตรารวัดที่เป็นของแนวเทอร์สตัน (Thurstone) กัทท์แมน (Guttman) ลิเคอร์ท

(Likert) และออสกู๊ด (Osgood) นอกจากที่กล่าวมา ยังมีแบบรายงานตนเองและอื่นๆ อีกมากมาย แล้วแต่จุดมุ่งหมายของการสร้างและการวัด

4. เทคนิคจินตนาการ วิธีนี้อาศัยสถานการณ์หลายอย่างไปเร้าผู้ตอบ เช่น ประโยคไม่สมบูรณ์ ภาพแปลกๆ เรื่องราวแปลกๆ เมื่อผู้ตอบเห็นสิ่งเหล่านี้จะจินตนาการออกมาแล้วนำมาตีความหมายจากการตอบนั้นๆ พอจะรู้ได้ว่ามีเจตคติต่อเป้าเจตคติอย่างไร

5. การวัดทางสรีระภาพ การวัดด้านนี้อาศัยเครื่องมือไฟฟ้า แต่สร้างเฉพาะเพื่อจะวัดความรู้สึกอันทำให้พลังไฟฟ้าในร่างกายเปลี่ยนแปลง เช่น ถ้าดีใจเข็มจะชี้อย่างหนึ่ง เสียใจเข็มจะชี้อีกอย่างหนึ่ง ใช้หลักการเดียวกันกับเครื่องจับเท็จ เครื่องมือแบบนี้ยังพัฒนาไม่ตีพอจึงไม่นิยมใช้เท่าใดนัก

การวัดเจตคติ นักการศึกษาได้สร้างเครื่องมือวัดได้หลายรูปแบบ เช่น

- วัดโดยวิธี Equal Appearing Intervals ของเทอร์สตัน
- วัดโดยวิธี Scalogram Analysis ของกู๊ดแมน
- วัดโดยวิธี Semantic Differential ของออสกู๊ด
- วัดโดยวิธี Summated Ratings ของลิเคอร์ท

ปริยาพร วงศ์อุตรโรจน์ (2534) ให้ความเห็นว่า เนื่องจากเจตคติค่อนข้างไปทางนามธรรมมากกว่ารูปธรรมเป็นความรู้สึกความเชื่อของบุคคลซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง การวัดเจตคติจึงไม่สามารถจะวัดได้โดยตรง แต่วัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกทางภาษาและวัดในรูปของความเห็น การวัดเจตคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดและผู้ใช้วิธีการสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้าท่าทางหรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของเขา แต่แบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้มากจะอยู่ในรูปแบบสอบถามหรือแบบสำรวจเรียกว่า แบบวัดเจตคติ

จุฬามาศ จันทร์ศรีสุคต (2537) ให้ความเห็นว่า เจตคติจะวัดโดยตรงไม่ได้แต่จะต้องวัดจากการแสดงออกในรูปของความคิดเห็นหรือภาษาพูดซึ่งวัดได้ไม่แน่นอนนักและควรจะวัดเจตคติจากพฤติกรรมที่แสดงออกจริงๆ ซึ่งบางที่อาจจะเกิดความคลาดเคลื่อนได้ เนื่องจากพฤติกรรมของคนเราอาจบิดเบือนจากเจตคติที่มีอยู่จริง ดังนั้น Thurston จึงใช้การวัดเจตคติจากคำตอบว่า “เห็นด้วย” หรือ “ไม่เห็นด้วย” กับข้อความในแบบวัดเจตคติแต่จะต้องไม่สรุปเอาเองว่าบุคคลนั้นจะปฏิบัติตามในข้อที่ตนเองเห็นด้วยข้อความในแบบวัดเจตคติไม่ว่าจะเป็นแบบใดต้องไม่เป็นข้อความเกี่ยวกับความรู้ความจริงเพราะคำตอบของผู้ตอบต่อข้อความที่เป็นจริงจะไม่แสดงให้เห็นเจตคติของผู้ตอบ

แบบวัดเจตคติ (Attitude Test) คือ การวัดพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งเร้าซึ่งการวัดเจตคตินั้นจะต้องมีการพิจารณาพฤติกรรมหรือกิริยาท่าทางที่เขาตอบสนองหลายๆ ด้านที่เป็นส่วนรวม เพราะเจตคติสามารถแสดงออกได้หลายๆ ด้าน ดังนั้นในการสร้างแบบวัดเจตคติควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. เป็นข้อความที่เป็นความคิดเห็นที่ได้แย้งได้ ไม่ใช่ข้อความเกี่ยวกับข้อเท็จจริง
2. แต่ละข้อความต้องมีความหมายสมบูรณ์และชี้ประเด็นได้อย่างชัดเจน
3. ภาษาที่ใช้ต้องง่าย ชัดเจน ไม่ใช่ศัพท์เฉพาะทางวิชาการมากเกินไป
4. ข้อความนั้นต้องเกี่ยวข้องกับปัญหาหรือเป็นการถามเจตคติในปัญหาเดียวกัน
5. ไม่ควรใช้ประโยคปฏิเสธซ้อน

อนาสตาซี (Anastasi 1985: 432-435) กล่าวถึงการวัดเจตคติของบุคคลนั้น มีเครื่องมือที่ใช้ในการวัด ดังนี้

1. มาตรการวัดเจตคติออสกู๊ด (Osgood's Scale) ประกอบด้วยหัวข้อ หรือความคิดรวบยอดที่ต้องการศึกษา และคำคุณศัพท์ที่ตรงข้ามตั้งแต่ 1 คู่ขึ้นไป เช่น ดี-เลว ยุติธรรม-ไม่ยุติธรรม ชอบ-ไม่ชอบ ฯลฯ ตรงกลางระหว่างคำคุณศัพท์แต่ละคู่จะเป็นตัวเลขบอกระดับความรู้สึกที่แตกต่างกัน

2. มาตรการวัดของลิเคอร์ท (Likert's Scale) ได้นำเสนอเอาวิธีการของมาตราส่วนประมาณค่ามาใช้โดยมีข้อตกลงว่าการตอบสนองต่อข้อความ หรือรายการแต่ละข้อในเรื่องที่จะวัดมีลักษณะคงที่ และผลรวมของลักษณะคงที่ของการตอบสนองในข้อทั้งหมดของแต่ละบุคคล จะมีลักษณะเป็นเส้นตรงหรือเกือบเป็นเส้นตรง ผลรวมนี้จะแทนค่าลักษณะนิสัยที่จะวัดได้อย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว จากข้อตกลงนี้ลิเคอร์ทได้นำมาใช้เป็นหลักในการสร้างมาตรวัดเจตคติในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ด้วยการถามข้อความหลายๆ ข้อ ให้บุคคลได้แสดงความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกต่อข้อความนั้นอย่างไรบ้าง เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง แล้วกำหนดคะแนนให้เป็น 5,4,3,2,1 ตามลำดับที่เป็นข้อความทางบวก และ 1,2,3,4,5 ตามลำดับที่เป็นข้อความทางลบ

3. มาตรการวัดของเทอร์สโตน (Thurstone's Scale) แบบนี้ประกอบด้วยข้อความคิดเห็นที่เป็นข้อความย่อยๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษา โดยแบ่งระดับเจตคติตามความเข้ม 11 ระดับเจตคติที่ดีที่สุดแทนด้วย 11 ลดหลั่นลงมาถึงระดับเจตคติที่ต่ำสุดแทนด้วย 1 หลังจากได้รวบรวมข้อความแล้ว จะต้องนำข้อความนั้นไปให้ผู้ตัดสินได้ พิจารณาตัดสินและนำเอาของแต่ละคนมาหาค่าสเกล (Scale value) นั่นคือ ตำแหน่งมัธยฐานของแต่ละสเกลสำหรับวัดเจตคติต่อไป

ลิเคอร์ท ได้สร้างแบบวัดเจตคติเป็นที่นิยมพอๆ กับแนวคิดของเทอร์สโตนในแบบวัดเจตคติของเขา กำหนดให้ข้อความทุกข้อในแบบวัดเจตคติ คือ ผลรวมของคะแนนทุกข้อในแบบวัดเจตคติ ซึ่งเรากล่าวว่ามีเจตคติที่ดีต่อสิ่งใดก็ย่อมจะมีโอกาสตอบเห็นด้วยกับข้อความที่สนับสนุนสิ่งนั้นมีมาก และถ้ามีเจตคติที่ไม่ดีโอกาสที่จะตอบเห็นด้วยกับข้อความที่สนับสนุนสิ่งนั้นก็มีน้อย และโอกาสจะตอบเห็นด้วยกับข้อความที่ต่อต้านสิ่งนั้นมีมาก คะแนนรวมของทุกข้อจะเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงเจตคติของผู้ตอบในแบบวัดเจตคติของแต่ละบุคคล วิธีสร้างแบบวัดเจตคติของลิเคอร์ท ครั้งแรกจะต้องรวบรวมข้อความที่เกี่ยวข้องในสิ่งที่จะศึกษาให้ได้มากที่สุด แล้วนำข้อความที่รวบรวมได้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา โดยให้เลือกตอบว่าเห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพียงอย่างใดอย่างหนึ่งต่อข้อความแต่ละข้อ ผู้ตอบไม่ต้องทำใจเป็นกลาง แต่ตอบตามความรู้สึกของตนเอง การเปรียบเทียบเจตคติให้เป็นคะแนนข้อที่สนับสนุนคำตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนน 5 และลดลงเรื่อยๆ จนถึงคำตอบไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนน ส่วนข้อความที่ต่อต้าน ถ้าตอบไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 5 คะแนน และลดลงเรื่อยๆ จนตอบว่าเห็นด้วยอย่างยิ่ง จะให้ 1 คะแนน

ลิวิน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2543 : 60) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นมโนภาพ (Concept) ที่วัดได้ยาก เครื่องมือการวัดจึงมีหลายรูปแบบ แล้วแต่สถานการณ์ที่ต้องการวัดเครื่องมือที่นิยมใช้กันมีอยู่ 5 ชนิด คือ การสัมภาษณ์ การสังเกต การรายงานตนเอง เทคนิคจินตนาการ การวัด

ทางสร้ระภาพ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการรายงานตนเองโดยใช้แบบทดสอบตามแนว การสร้างของลิเคอร์ท (Likert's Scale)

แบบวัดเจตคติของลิเคอร์ท

แบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท เป็นวิธีที่เรนิส ลิเคอร์ท (Renis Likert) คิดค้นขึ้นโดย มีข้อตกลงเบื้องต้นว่าเจตคติที่ลักษณะการกระจายแบบโค้งปกติ ด้วยการนำข้อความที่สร้างขึ้นไป ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ไม่ต้องให้คณะผู้ตัดสินพิจารณาเหมือนกับวิธีของเทอร์สตัน และ กำหนดการให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ความเบี่ยงเบนมาตรฐานให้คะแนนช่วงความรู้สึกเท่าๆ กัน เป็น 5 ช่วงแบบต่อเนื่องเรียกว่า Arbitrary Weighting Method ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ หรือเฉยๆ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ให้คะแนนเป็น 5,4,3,2 และ 1 สำหรับข้อความ ทางบวก ส่วนข้อความทางลบในระดับความคิดเห็นเดียวกันให้คะแนน 1,2,3,4 และ 5 ซึ่งได้ผลไม่ แตกต่างกัน และพบว่ามีความสัมพันธ์สูงถึง 0.99 กับค่าคะแนนที่กำหนดเป็นจำนวนเต็ม ดังนั้นการ กำหนดคะแนนแต่ละระดับในแบบวัดเจตคติแบบลิเคอร์ทในเวลาต่อมา จึงกำหนดเป็นคะแนนจำนวน เต็มเรียงกันไป อาจเริ่มจาก 1 ไปแทนที่เริ่มด้วย 0 ก็ได้ คะแนนผู้ตอบแต่ละคนได้จากการรวบรวม คะแนนจากการตอบแต่ละข้อของผู้ตอบ

ดังนั้นมาตรวัดเจตคติของลิเคอร์ทจึงประกอบด้วยข้อความความคิดเห็นหลายๆ ข้อ แต่ละข้อ มีคุณค่าเจตคติตามสเกลระดับของความต่อเนื่อง จากไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ไม่เห็นด้วย ไม่แน่ใจ เห็น ด้วย และเห็นด้วยอย่างยิ่ง

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามของลิเคอร์ท

1. พิจารณาให้ชัดเจนว่าจะวัดเจตคติเรื่องอะไร โดยกำหนดขอบเขตความหมายของ เจตคตินั้นอย่างแน่นอนชัดเจน

2. เมื่อกำหนดความหมายและขอบเขตของสิ่งที่จะวัดอย่างแน่นอนแล้วก็สร้างข้อความ ในแต่ละเรื่องขึ้นมา

2.2.1 ข้อความควรจะไม่ใช่ข้อเท็จจริง หรือเป็นความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่ต้อง เป็นความรู้สึกหรือความเชื่อ หรือความตั้งใจที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2.2.2 ข้อความที่ใช้วัด ควรจะประกอบด้วยข้อความทั้งทางด้านบวกและลบละกัน ไม่ควรจะมีด้านใดด้านหนึ่งเพียงด้านเดียว

2.2.3 ข้อความนั้น ๆ จะต้องอ่านเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน กำกวม และตรงประเด็นที่ ต้องการศึกษา การเขียนคำถามแต่ละครั้งหนึ่งประเด็นเท่านั้น เพราะถ้า เขียนคำถามครั้งละหลาย ประเด็นจะทำให้ผู้ตอบเกิดความสับสนเพราะผู้ตอบอาจเห็นด้วยกับคำถามเพียงประเด็นเดียว ส่วน ประเด็นอื่นผู้ตอบอาจไม่เห็นด้วย

2.2.4 ข้อคำถามควรใช้คำและศัพท์ง่ายๆ ที่ทุกคนอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน พยายาม หลีกเลี่ยงคำที่มีหลายแง่หลายมุม

2.2.5 ผลจากการตอบคำถามควรกระจายพอสมควร ตามแนวคิดเจตคติ คือมีทั้ง กลุ่มที่เห็นด้วยและกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย

2.2.6 คำถามควรมีลักษณะที่สามารถจำแนกเจตคติของบุคคลในแง่ต่างๆ ได้ กล่าวคือบุคคลที่มีเจตคติต่างกับควรมีแนวคำตอบปรากฏให้เห็นแตกต่างกัน ส่วนคำถามใดที่บุคคลทุกๆ คนมีแนวโน้มตอบเหมือนกัน ทั้งที่มีเจตคติต่างกันข้อนั้นควรตัดทิ้งไป

3. สร้างข้อความครอบคลุมคุณลักษณะทั้ง 2 ทาง คือทางบวกและทางลบประมาณ 50-100 ข้อ

4. การกำหนดตัวแปรของเจตคติเมื่อได้ตั้งคำถามเรียบร้อยแล้วนำคำถามเหล่านี้มา กำหนดค่าเจตคติว่าควรมีค่าตั้งแต่เท่าใดถึงเท่าใด ซึ่งจะพิจารณาโดยยึดหลัก ดังนี้

4.1 ข้อคำถาม 2 ประเภท กำหนดค่าเป็น 5 ลักษณะ

ข้อคำถามประเภททางบวก	ข้อคำถามประเภททางลบ
- เห็นด้วยอย่างยิ่ง	- ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
- เห็นด้วย	- ไม่เห็นด้วย
- ไม่แน่ใจ	- ไม่แน่ใจ
- ไม่เห็นด้วย	- เห็นด้วย
- ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	- เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4.2 การกำหนดค่าน้ำหนัก คำถามประเภททางบวกกำหนดให้น้ำหนักสูงสุดอยู่ที่ “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” และน้ำหนักต่ำสุดอยู่ที่ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ทั้งในในทางตรงข้ามคำถามทางลบ กำหนดให้น้ำหนักสูงสุดอยู่ที่ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” และน้ำหนักต่ำสุดอยู่ที่ “เห็นด้วยอย่างยิ่ง”

5. การเลือกคำถาม คำถามทุกข้อที่สร้างขึ้นในตอนแรกจะนำไปใช้เป็นแบบสอบถาม เจตคติยังไม่ได้นำคำถามเหล่านี้ไปทดลองดูก่อนว่าคำถามแต่ละข้อเชื่อถือได้หรือไม่ สามารถวัดเจตคติ ที่ต้องการจะวัดได้หรือไม่เพียงไรในการเลือกคำถามเพื่อคัดไว้เป็นแบบสอบถาม ซึ่งต้องดำเนินการ ต่อไปดังนี้

5.1 นำคำถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญกับเรื่องนี้อ่าน เพื่อพิจารณาก่อนว่าข้อ คำถามเหล่านี้มีข้อใดดี ข้อใดไม่ดี ถ้าไม่ดีควรปรับปรุงหรือตัดออกไป หรือบางคำถามเหล่านี้อาจไม่ ครอบคลุมเนื้อหาที่ได้อาจได้เพิ่มเติมคำถามลงไปอีกเพื่อให้ครอบคลุมปัญหาให้ได้มากที่สุด

6. ทำการทดสอบก่อนใช้ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่คล้ายกับประชากรที่เราจะศึกษาจริง เพื่อทำการวิเคราะห์ว่าข้อความที่เราสร้างนั้นสามารถวัดได้ตรงตามที่ต้องการ โดยวิเคราะห์ข้อคำถาม ด้วยการทดสอบคะแนนที่ได้ด้วย t-test ค่าอำนาจจำแนกที่อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้คือค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้น ไป หรือใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์รายข้อ ด้วยการทดสอบค่า r ของคะแนนรายข้อกับ คะแนนรวม

การวิเคราะห์ข้อคำถามรายข้อ

1. ให้คะแนนตามค่าน้ำหนักของแต่ละข้อคำถามแล้วนำมารวมกันของแต่ละคน
2. เรียงคะแนนที่ได้ของแต่ละคนจากกลุ่มสูงไปหาต่ำ หรือจากมากไปน้อย
3. เลือกเอาเฉพาะคนที่ได้คะแนนจากกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ กลุ่มละ 25% ของจำนวนที่ ตอบแบบสอบถามทั้งหมด กลุ่มตรงกลางไม่นำมาวิเคราะห์

4. นำข้อคำถามของแต่ละข้อมาวิเคราะห์หาคะแนนรวมของแต่ละข้อทั้งกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ
5. หาผลบวกของคะแนนยกกำลังสอง ของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ
6. หาคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูงของแต่ละข้อและคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำของแต่ละข้อ
7. หาค่าความแปรปรวนของแต่ละข้อในกลุ่มสูง
8. หาค่าความแปรปรวนของแต่ละข้อในกลุ่มต่ำ
9. ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำของแต่ละข้อด้วยการทดสอบค่า t (t-test)
10. กำหนดระดับความเชื่อมั่นว่าจะใช้ที่ระดับ 0.05 หรือระดับ 0.01
11. เปิดตารางค่า t โดยใช้ค่า One-tailed-test
12. เปรียบเทียบค่าที่ได้จากข้อ 9 และ 11 คือถ้าค่าที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อคำถาม (ข้อ 9) มากกว่าค่าที่ได้จากการเปิดตาราง (ข้อ 11) แสดงว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้
13. นำข้อคำถามที่ใช้ได้ทั้งหมดมาเรียงแบบสุ่ม เพื่อสร้างแบบสอบถามและนำแบบสอบถามนั้นไปให้คนกลุ่มเดิมทำอีกครั้งเพื่อนำไปหาค่าความเชื่อมั่น

7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา

งานวิจัยในประเทศ

บรรพต สุวรรณประเสริฐ และประทีป ตริธโนภาส (2537 : 42 – 43) ได้ทำการวิจัยการผลิตมัลติมีเดียเพื่อใช้สอนคณิตศาสตร์ ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ผู้ทดลองใช้รู้สึกชอบโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อใช้ สอนหลักคณิตศาสตร์ 86% และไม่ชอบ 14%
2. ผู้ทดลองใช้รู้สึกชอบโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อใช้ สอนหลักคณิตศาสตร์ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัดได้ดี 79% ไม่ชอบ 21%
3. ผู้ทดลองใช้รู้สึกว่าตนได้เรียนรู้วิธีการใหม่ ๆ จากโปรแกรมมัลติมีเดีย เพื่อใช้สอนหลักคณิตศาสตร์ 80% และไม่เห็นด้วยกับความรู้นี้ 20%
4. ผู้ทดลองรู้สึกว่าโปรแกรมมัลติมีเดีย เพื่อใช้สอนหลักคณิตศาสตร์ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์ ดีขึ้น 84% และผู้ทดลองใช้ไม่มีความรู้นี้ 16%
5. ผู้ทดลองใช้รู้สึกว่าโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อสอนคณิตศาสตร์ เป็นเรื่องสำคัญ และเป็นเรื่องจำเป็นในปัจจุบันที่รายวิชาต่าง ๆ ควรผลิตโปรแกรมเช่นนี้สอนรายวิชานั้น 86% และผู้ทดลองใช้ไม่เห็นด้วยกับความรู้นี้ 12%

วิภาวดี วงศ์เลิศ (2544 : 76 – 78) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง “เซต” ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบคู่คิดอภิปราย ผลปรากฏว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพเท่ากับ 88.56 /85.66 ซึ่งสูงกว่าที่กำหนด และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนภายหลังได้รับการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบคู่คิดอภิปรายสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วีราภรณ์ นพพิทักษ์ (2546 : 56) ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 88.33/83.22 ซึ่งสูงกว่าที่กำหนดไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สท้าน เขตวิทย์ (2548 : 46) ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 90.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

มา (Ma. 1994 : 132 – A) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการสอนโดยวิธีปกติกับการดัดแปลงมัลติมีเดียทางการสอนในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์โดยใช้ความสามารถทางการเรียนและความศรัทธาในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนเกรด 6 ในประเทศไต้หวัน สาธารณรัฐประชาชนจีน การศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 90 คน แบ่งเป็น 2 ชั้นเรียน กลุ่มควบคุมประกอบด้วยนักเรียน 45 คน ได้รับการสอนโดยวิธีปกติเป็นเวลา 3 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมี 45 คน ได้รับการสอนเหมือนกลุ่มควบคุมทั้งวัสดุการสอนและเวลาที่สอน แต่ดัดแปลงใช้มัลติมีเดียแบบประยุกต์ร่วมกับการสอนด้วย ทั้งสองกลุ่มทำการสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและวิเคราะห์ ด้วยสถิติ ANOVA พบว่าทั้งสองกลุ่มคือกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

โอโซโก (Osoko. 1999 : 4049 – A) ได้ทำการศึกษาการใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ในโรงเรียน St. Louis Public School แหล่งข้อมูลได้จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นครูผู้สอน จำนวน 35 คน ผลการวิเคราะห์ สรุปได้ว่าเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนวิธีการสอนและก่อให้เกิดผลในเชิงบวกต่อการเรียนการสอน

บัมพ์ (Bump. 2004 : A) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทางคณิตศาสตร์มาใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัย Houston พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .01

ริดเดิล (Riddle. 1995 : 541) ได้ศึกษาการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในห้องเรียน พบว่ามัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ครูสอนนักเรียนได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมมัลติมีเดียได้โดยง่ายและรวดเร็วได้ด้วยตนเองซึ่งดีกว่าวิธีเรียนแบบเดิม ในห้องเรียนนักเรียนที่เรียนจากคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียจะพัฒนาในเรื่องความคิด สามารถใช้ภาพจากกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการเสริมความคิดนักเรียนจะสนใจในการสอนมากกว่าการสอนแบบธรรมดาจึงทำให้ครูพยายามที่จะนำสารสนเทศมาใช้เพื่อจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสอน

จากผลการวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียจะเห็นได้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถนำมาประยุกต์และพัฒนาบทเรียนเพื่อใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีทั้งนี้เพราะคอมพิวเตอร์ มีประโยชน์ในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ เราความสนใจในการเรียนใ้ นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมตอบสนองในการเรียนรู้ ได้ดีขึ้น รวมทั้งทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและเรียนโดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียส่วนใหญ่ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีกว่าการเรียนแบบปกติ

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบชิปปา

งานวิจัยในประเทศ

อรพิน หอมละเอียด (2552 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่องผลการใช้วิธีสอนแบบชิปปาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมุลินีวิวัตศรีอุบลรัตน์ราม จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมุลินีวิวัตศรีอุบลรัตน์ราม จังหวัดอุบลราชธานี มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิรนนท์ บุญเรือน (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาไทยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบชิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอำนวยการศิลป์ จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 28 คนได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนชิปปาส่งกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชลวษา ปิยะนฤพัทธ์ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการชิปปา ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปี 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการชิปปามีค่าร้อยละ 83.58 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเรียนรู้เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปี 2 หลังการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการชิปปา สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปี 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการชิปปา มีค่าร้อยละ 73.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความคิดเห็นของนักเรียนเตรียมทหารชั้นที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลักการชิปปา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สุทธิรัตน์ เลิศจตุรวิทย์ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาเพื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการวิเคราะห์ และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนเคยการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาเพื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการรักษาดีหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปปาเพื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการรักษาดีหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการรักษาดีหลังการทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุภาพ เวหา (2548 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำควบบกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบชิปปา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแบบปกติ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อัญชลี สอนชา (2548 : 156) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง สำนวน สุภาพิต คำพังเพยชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง สำนวน สุภาพิต คำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 93.24 / 84.74 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้อีกเท่ากับ 0.7746 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 77.46 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาอยู่ในระดับมาก

นงลักษณ์ เขียรหอม (2547 : บทคัดย่อ) ได้วิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง กระงน่อยจากป่าใหญ่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา มีประสิทธิภาพ 85.47/86.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้ง

ไว้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้งสี่ด้าน คือ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมทำให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งศักยภาพของตนเองในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนมีค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 แบบ ส่วนดัชนีประสิทธิผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 0.7929 คิดเป็นร้อยละ 79.29 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาภาษาถิ่น

ประทีป บุษลัน (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การอนุรักษ์ภาษาไทย : ภาษาถิ่นใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการอนุรักษ์ภาษาใต้ ของอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลาให้มีการใช้ที่ถูกต้อง กว้างขวางและให้คนในท้องถิ่นได้ทราบและตระหนักถึงความสำคัญของภาษาถิ่นใต้ที่กำลังใช้กันอยู่ในอันที่นำมาซึ่งประโยชน์ในการทำให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นเข้มแข็งและเป็นปึกแผ่น และสามารถใช้ประโยชน์ทางภาษาถิ่นได้อย่างสูงสุด วิธีการวิจัยโดยรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เป็นส่วนสนับสนุนและส่งเสริมงานวิจัยให้เกิดความสมบูรณ์และถูกต้องตรงกับความเป็นจริง นอกจากนี้ยังสัมภาษณ์บุคคลในท้องถิ่น และยังคงใช้ภาษาถิ่นได้อย่างถูกต้อง เชิญปราชญ์ชาวบ้านและผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งบุคคลในท้องถิ่นที่ใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวันมาประชุม ระดมสมองเพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์ภาษาถิ่นให้คงอยู่ต่อไป เพราะการอนุรักษ์ภาษาถิ่นก็หมายถึง การอนุรักษ์วัฒนธรรมของท้องถิ่นเช่นกัน

ผลการศึกษาพบว่า การที่คนในท้องถิ่นใช้ภาษาถิ่นน้อยลงเนื่องจากกระแสโลกาภิวัตน์ เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตประจำวันของคนในท้องถิ่นมากขึ้น โดยเฉพาะเยาวชนที่เป็นกำลังสำคัญในการรักษาสืบทอดภาษาถิ่นต่อไป ในอนาคตกำลังจะใช้ภาษาถิ่นน้อยลงทุกที และจากการที่ได้ประชุมระดมสมองเพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์ภาษาถิ่น ได้ข้อสรุปว่าจะต้องให้มีการจัดตั้งกลุ่มอนุรักษ์ภาษาถิ่นในชุมชน พร้อมกันกับการจัดหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาถิ่นในโรงเรียนทุกแห่ง โดยที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นต้องร่วมมือกับโรงเรียนต่างๆ และมีชุมชนเป็นผู้สนับสนุน ถ้าหากทำได้เช่นนี้ การอนุรักษ์ภาษาถิ่นใต้ก็จะประสบความสำเร็จ และยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นที่เปรียบเสมือนมรดกของชาติจะมีได้จางหายไปจากแผ่นดิน

มูจลินทร์ ลักษณะวงษ์ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบคำศัพท์ภาษาไทยถิ่นในจังหวัดสกลนคร วัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อศึกษาเปรียบเทียบคำศัพท์ภาษาไทยถิ่นในจังหวัดสกลนคร จำนวน 5 ภาษา ได้แก่ ภาษาญ้อ ภาษาผู้ไท ภาษาโย้ย ภาษาลาวเหนือหรือภาษาอีสาน และภาษากะเลิง โดยมีสมมติฐานว่า คำศัพท์ภาษาญ้อ ภาษาลาว และภาษาโย้ย มีความสัมพันธ์กันมากกว่าภาษากะเลิงและภาษาผู้ไท ผลการวิจัยพบว่า การใช้คำศัพท์ภาษาไทยถิ่นในจังหวัดสกลนครทั้ง 5 ภาษา ได้แก่ ภาษาญ้อ ภาษาผู้ไท ภาษาโย้ย ภาษาลาว และภาษากะเลิง มีการใช้คำศัพท์แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ 1.การใช้คำศัพท์เหมือนกัน 2.การใช้คำศัพท์แตกต่างกันบางภาษา โดยพบว่าการใช้คำศัพท์ของภาษาญ้อ ภาษาลาวและภาษาโย้ย มีความสัมพันธ์กันมากกว่าคำศัพท์ภาษากะเลิงและภาษาผู้ไท ซึ่งตรงตามสมมติฐานของการวิจัย นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสามารถจัดกลุ่มภาษาไทยถิ่นทั้ง 5 ภาษาตามความสัมพันธ์ได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ภาษาญ้อ ภาษาลาว และภาษาโย้ย กลุ่มที่ 2 ภาษากะเลิง และกลุ่มที่ 3 ภาษาผู้ไท

ปรารภณา กล่อมแจ้ และ ปัทมา แผลมไธสง (2554 : บทคัดย่อ) ได้จัดทำโครงการ “สื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint 2007 2. เพื่อนำสื่อที่ได้มาเป็นสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องได้ด้วยตนเอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 1554 ของโรงเรียน ญัฎฐเวศม์ ต.นาจอมเทียน อ.สัตหีบ จ.ชลบุรี จำนวน 29 คนโดยใช้วิธีประเมินความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจเรื่อง สีสันสวยงาม ตัวอักษรอ่านง่าย เข้าใจง่าย น่าสนใจ อยู่ในระดับดีมาก ภาพสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด

กนกพร เจริญวัลย์ (2534 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การกระจายคำศัพท์ในจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งงานวิจัยนี้มีจุดหมายเพื่อศึกษาการกระจายคำศัพท์ภาษาไทยถิ่นกลาง ภาษาไทยถิ่นใต้ และ ภาษาไทยเฉพาะถิ่นว่าใช้อยู่ในบริเวณใดบ้างในจังหวัดเพชรบุรี จากนั้นนำผลการศึกษามาทำแผนที่ ภาษาของจังหวัดเพชรบุรี โดยอาศัยคำศัพท์เป็นเกณฑ์ในการตัดสินว่าจังหวัดเพชรบุรีควรจัดอยู่ไว้ใน ภาคกลางหรือไม่ นอกจากนี้ยังศึกษาถึงความแตกต่างขององค์ประกอบทางสังคมในเรื่องเพศว่ามี อิทธิพลต่อการใช้คำศัพท์ภาษาไทยถิ่นกลาง ภาษาไทยถิ่นใต้ และภาษาไทยเฉพาะถิ่นหรือไม่ อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้ เป็นผลจากการเดินทางไปเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ โดยใช้หน่วยย่อยทั้งสิ้น 30 หน่วยย่อย จุดเก็บข้อมูล 78 จุดจากจำนวนทั้งสิ้น 90 ตำบล ใน 6 อำเภอ 2 กิ่งอำเภอของจังหวัด จำนวนผู้บอกภาษาเพศชาย 78 คน จำนวนผู้บอกภาษาเพศหญิง 78 คน รวมผู้บอกภาษาทั้งสิ้น 156 คน ผลการศึกษาความแตกต่างของศัพท์ภาษาถิ่นทั้ง 3 ภาษาคือ ภาษาไทยถิ่นกลาง ภาษาไทยถิ่นใต้ และภาษาไทยเฉพาะถิ่น พบว่าบริเวณเขตภูเขาที่สูงทางตะวันตกอันเป็นเขตของอำเภอบ้านลาด กิ่ง อำเภอหนองหญ้าปล้อง และกิ่งอำเภอแก่งกระจาน มีการใช้ศัพท์ภาษาไทยเฉพาะถิ่นภาษาเดียว ส่วน บริเวณตอนบนของจังหวัด พบว่ามีการใช้ศัพท์ภาษาไทยถิ่นกลางภาษาเดียวเป็นส่วนใหญ่นอกจากนั้น จะใช้ภาษาไทยถิ่นกลางปะปนกับศัพท์ภาษาไทยเฉพาะถิ่น ซึ่งมีการกระจายครอบคลุมไปเกือบทั้ง จังหวัด ส่วนภาษาไทยถิ่นใต้นั้น มีการใช้ศัพท์ภาษาไทยถิ่นใต้น้อย ไม่มีจุดเก็บข้อมูลใดใน จังหวัดเพชรบุรีใช้ภาษาถิ่นใต้เลย จากผลการศึกษาการใช้ศัพท์เป็นเกณฑ์ในการหาแนวแบ่งเขตภาษา จะแบ่งไม่ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมีการใช้ศัพท์ภาษาไทยกลางกับภาษาไทยเฉพาะถิ่นปะปนกันเป็น จำนวนมาก แต่จากการหาอัตราร้อยละของการกระจายคำศัพท์ 30 หน่วยย่อยของทุกจุดเก็บข้อมูล จะตัดสินได้ว่าจังหวัดเพชรบุรีไม่ควรจัดไว้ในเขตภาคกลางของประเทศไทย และผลการศึกษาความ แตกต่างในการใช้คำศัพท์ภาษาไทยถิ่นของผู้บอกภาษาเพศหญิงและเพศชายพบว่า ไม่มีความแตกต่าง กันมากนัก

7.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนวิชาภาษาไทย

พิรุณไพบย สำโรงทอง (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติ ต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู ผลการวิจัย พบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
6. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิสินี ชูสงค์ (2525 : 52-54) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสารหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พรพรรณ ศรีโป๊ก (2548 : 94) เปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาและเจตคติในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบ 4MAT กับการจัดกิจกรรมการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ 4MAT กับการจัดกิจกรรมการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษา มีเจตคติในการเรียนภาษาไทย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปราโมทย์ ไวยกุล (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านภาคกลางประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เตือนใจ ทรงกำพล (2550 : 90) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนเชิงสร้างสรรค์และเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์การเขียนเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์กับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย อาจกล่าวได้ว่าได้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษานั้นจะต้องได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีการสอนและระยะเวลาที่

เหมาะสม ซึ่งการสร้างให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยนั้นจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรักษ
ภาษาไทยและสามารถเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ดีขึ้น

สรุปจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความ
พยายามในการส่งเสริมหาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน
ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้จากประวัติศาสตร์ท้องถิ่นความเป็นมา
ของจังหวัดเพชรบุรี ศิลปวัฒนธรรม ภาษาถิ่นที่ต้องอาศัยการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้จริง ซึ่งหาก
นำเนื้อหาบทเรียนมาผลิตในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย จะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่น
เพชรบุรี ได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ทั้งนี้สื่อที่ผลิตขึ้นนี้ สอดคล้องกับแนวทางการบูรณาการใช้ สื่อ
การเรียนรู้ ICT เพื่อยกระดับการเรียนการสอนของสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่กล่าวถึงการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้ สื่อ
มัลติมีเดีย โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักของชิปปา ซึ่งมีความเหมาะสมสามารถพัฒนา
ผู้เรียนได้ครบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์สติปัญญาและสังคม ยึดหลักการเรียนการสอน
ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด
ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ร่วมกับการผลิตผลงานซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายและ
สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้นักเรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตามแนวคิด
Constructivism



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. ระเบียบวิธีการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 215 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

2.1.1 การสอนด้วย สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา

2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

2.2.1 ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

2.2.2 เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการ เรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

3. ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design ดังนี้ ตารางที่ 1 แผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

กลุ่ม	สอบก่อนเรียน	ทดลอง	สอบหลังเรียน
R	T ₁	X	T ₂

R	หมายถึง	การสุ่มกลุ่มทดลอง
T ₁	หมายถึง	แบบทดสอบก่อนการทดลอง
T ₂	หมายถึง	แบบทดสอบหลังการทดลอง
X ₁	หมายถึง	การเรียนรู้ด้วย สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

4.3 สื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

4.4 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ ซิปปา วิชาภาษาไทยเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

4.5 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

4.6 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

4.7 แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

5. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี

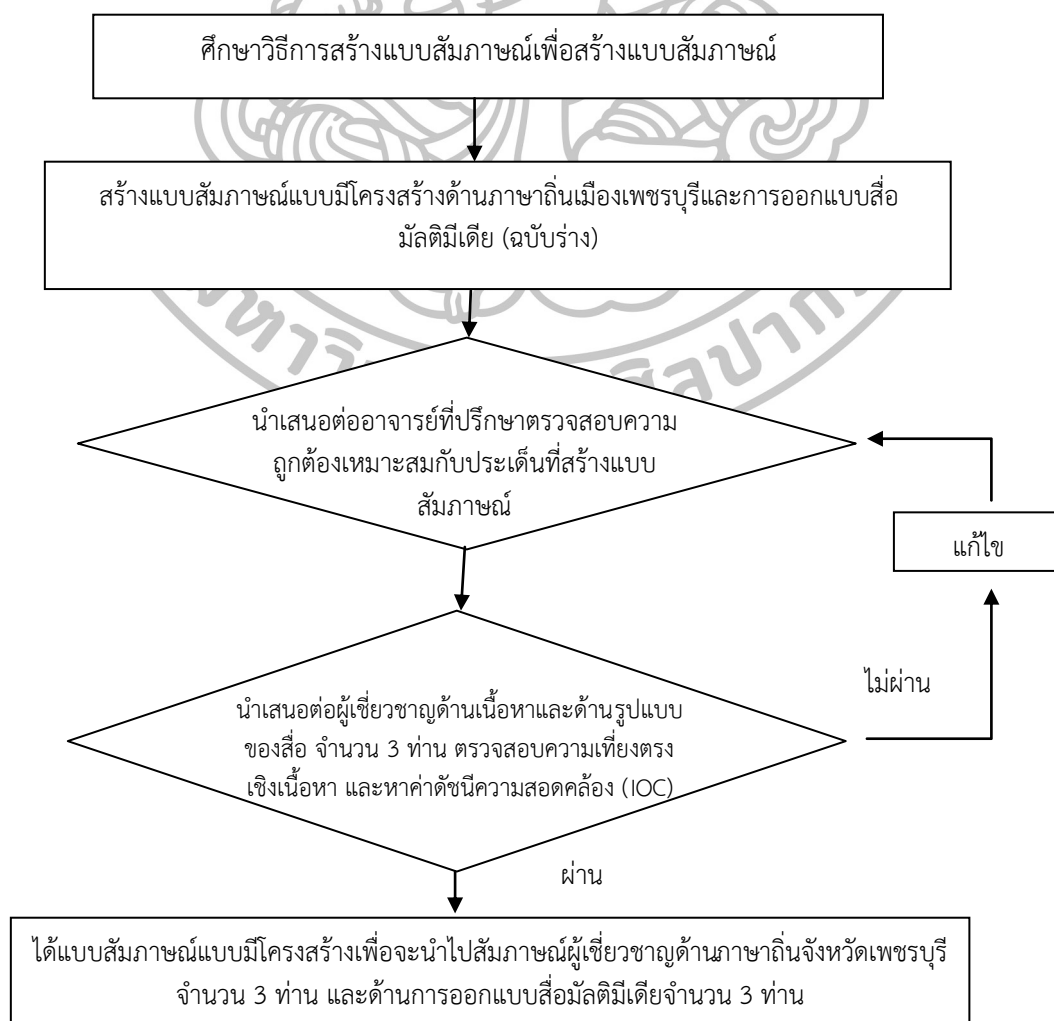
แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 2 ด้าน คือ ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี ด้านละ 3 ท่าน (รายชื่อดังภาคผนวก ก หน้า 138) มีวิธีการดังนี้

5.1.1 ศึกษาจากเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างแล้วนำมาสร้างประเด็นสัมภาษณ์สอบถาม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรีในประเด็นสำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำมาสร้างสื่อ ความเหมาะสมกับกลุ่มทดลอง และด้านรูปแบบของบทเรียนมัลติมีเดีย

5.1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อสอบถามความคิดเห็น นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและครอบคลุมเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

5.1.3 นำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่ตรวจสอบและแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและรูปแบบของสื่อ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงข้อความเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจนและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในแต่ละข้อ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ใช้วิธีคำนวณค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (IOC) ระหว่างข้อความกับเนื้อหาและวิเคราะห์หาค่า IOC เพื่อหาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์ (รายละเอียดตารางที่ 11-12 ภาคผนวก ข หน้า 140-143)

5.1.4 ได้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเพื่อจะนำไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 3 ท่าน และด้านการออกแบบสื่อ 3 ท่าน เพื่อหาข้อสรุปและยืนยันความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)



แผนภูมิที่ 8 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาษาล้านจังหวัดเพชรบุรีและการ ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และการออกแบบบทเรียน จำนวน 6 คน ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเนื้อหา และการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาล้านเมืองเพชรบุรี สรุปได้ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ทุกท่านเห็นว่าเนื้อหามีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ หลักสูตรภาษาไทยที่นักเรียนเรียนอยู่ การนำเนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับภาษาท้องถิ่นเพชรบุรีเป็นเรื่องที่มีประโยชน์เนื่องจาก ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดมาแต่โบราณเป็นการสะท้อนถึงรากเหง้าและบ่งบอกความเป็นมาของคนในชุมชน ควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้คงอยู่ เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัย และควรจัดเนื้อหาที่เป็นลักษณะย้อนอดีต สะท้อนวัฒนธรรม การจัดกลุ่มคำให้มีเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ ใกล้ตัวนักเรียนจะเข้าใจได้ง่ายกว่า เช่น ร่างกาย ผัก ผลไม้ สิ่งของเครื่องใช้ สัตว์ สำนวน กริยา ท่าทาง คำอุทาน เป็นต้น นอกจากนี้ นักเรียนจะเข้าใจมากขึ้นถ้าหากมีสื่อประกอบเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ บางครั้งเนื้อหาธรรมดาถ้ามีวิธีการสอนที่น่าสนใจ นักเรียนจะเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย ดังนั้น ควรนำเสนอเนื้อหาบทเรียนในรูปแบบที่นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย เน้นภาพ เสียงบรรยาย และ วิดีโอที่นำเสนอได้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย เห็นว่าการนำเสนอสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบ การ์ตูนจะเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ควรมีเกมส์ นิทาน เรื่องเล่า คำบรรยาย หรือเพลงประกอบ บทเรียนที่สามารถสร้างความสนใจ และทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนและจดจำเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายเร็ว การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียมาใช้อย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนที่หลากหลาย ทั้งภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกประกอบเสียงบรรยาย ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วและเข้าใจ บทเรียนได้ดีขึ้น

5.2 แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาล้านเมืองเพชรบุรี”

5.2.1 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตร และรายละเอียดเนื้อหาวิชา วิชา ภาษาไทย ในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐานที่ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของ ภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ระดับชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 3 ดังนี้

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	เลือกใช้ภาษามาตรฐานและภาษา ถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ	<ul style="list-style-type: none"> ภาษาไทยมาตรฐาน ภาษาล้าน

เนื้อหาในแผนการสอน มีดังนี้

- บทที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น (2 คาบ)
- บทที่ 2 เรื่อง รู้จักภาษาล้านเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)
- บทที่ 3 เรื่อง ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาล้านเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)

บทที่ 4 เรื่อง ภาษาถิ่นเพชรบุรีในอำเภอต่างๆ ในจังหวัดเพชรบุรี (จำนวน 4 คาบ)

บทที่ 5 เรื่อง การเลือกใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)

บทที่ 6 เรื่อง ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (2 คาบ)

บทที่ 7 เรื่อง การอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)

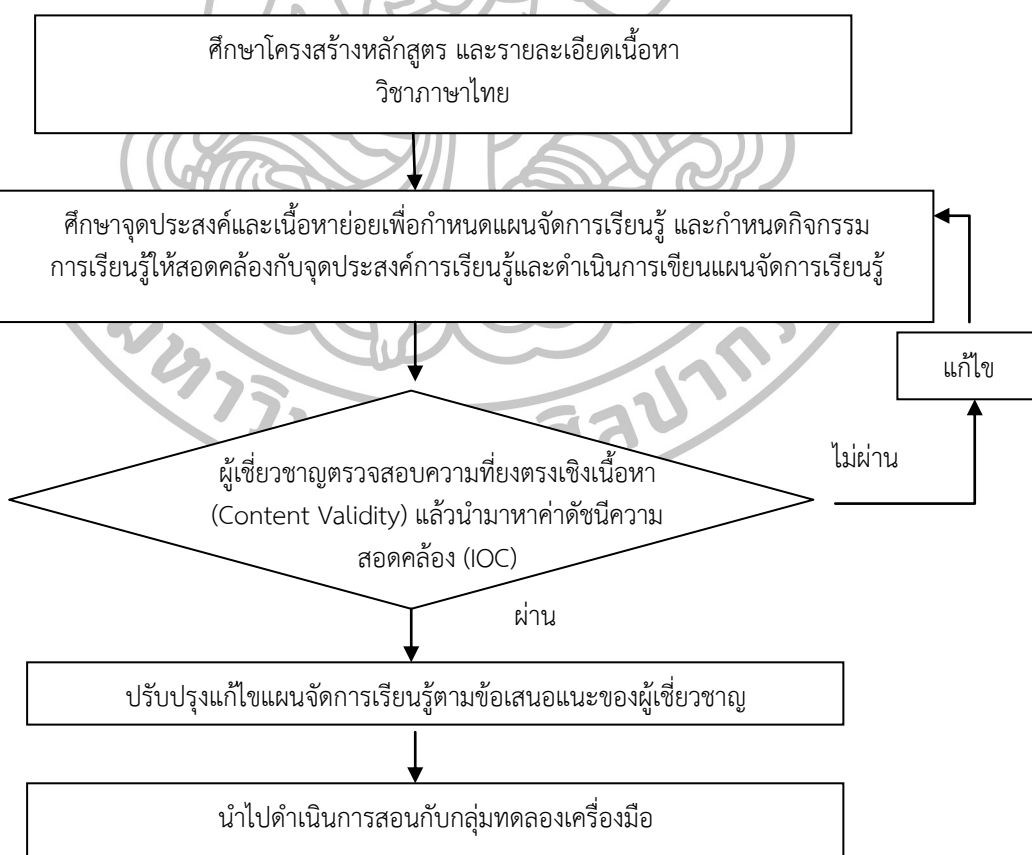
5.2.2 ศึกษาจุดประสงค์และเนื้อหาย่อยเพื่อกำหนดแผนการเรียนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5.2.3 ดำเนินการเขียนแผนจัดการเรียนรู้

5.2.4 นำแผนการสอนที่สร้างขึ้นเรียบร้อยแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการสอน จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และความสอดคล้องด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence : IOC) (รายละเอียดตารางที่ 13 ภาคผนวก ข หน้า 144)

5.2.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับนักเรียน



แผนภูมิที่ 9 ขั้นตอนการจัดทำแผนจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.3 สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.3.1 วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และกำหนดลำดับเนื้อหาที่จะทำสื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” โดยศึกษารูปแบบจาก เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

5.3.2 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์เพื่อใช้สร้างสื่อมัลติมีเดีย

5.3.3 ออกแบบร่างผังการดำเนินเรื่อง (Story Board) สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.3.4 ดำเนินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามโครงสร้างที่ได้ออกแบบไว้

5.3.5 นำเสนอสื่อฉบับร่างต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสื่อมัลติมีเดีย ที่ผลิตขึ้น เพื่อรับทราบข้อเสนอแนะ และดำเนินการแก้ไขให้ถูกต้องต่อไป

5.3.6 ขั้นพัฒนาและปรับปรุงสื่อมัลติมีเดีย

1) นำสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา/ด้านการออกแบบ สื่อมัลติมีเดีย ตรวจสอบความถูกต้องแต่ละด้าน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน ทำการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีขั้นตอนในการสร้างและกำหนดเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ คือ

คะแนน 1.00 – 1.49	หมายถึง คุณภาพสื่อควรปรับปรุงอย่างยิ่ง
คะแนน 1.50 – 2.49	หมายถึง คุณภาพสื่อควรปรับปรุง
คะแนน 2.50 – 3.49	หมายถึง คุณภาพสื่ออยู่ในระดับกลาง
คะแนน 3.50 – 4.49	หมายถึง คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดี
คะแนน 4.50 – 5.00	หมายถึง คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก

สื่อมัลติมีเดียที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินและตรวจสอบความถูกต้อง ผลการประเมินพบว่า ด้านการเนื้อหา มีความเหมาะสมในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.58) ด้านด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผลการประเมินพบว่า สื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ ดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.75) นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ได้แก่ ควรมียี่สิบบรรยายประกอบบทเรียนที่ออกเสียงชัดเจน ภาพเคลื่อนไหวบางตอนยังไม่ตอบสนองต่อเนื้อหาบทเรียน แบบทดสอบง่ายเกินไปนักเรียนสามารถเดาคำตอบได้ง่าย แม้ไม่ได้เรียนเนื้อหาบทเรียนมาก่อนก็สามารถเดาคำตอบได้ ควรแบ่งเนื้อหาที่ยาวออกเป็นตอนย่อยเพื่อให้ เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันสอนให้จบในคาบเดียว ภาพประกอบบทเรียนหรือภาพอนิเมชันประกอบบทเรียนควรเป็นภาพที่สื่อความหมายในเชิงบวก และควรเพื่อตัวอย่างการออกเสียงคำศัพท์ภาษาถิ่น เพื่อให้นักเรียนได้ฟังเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเพชรบุรีโดยตรงจะเพิ่มความน่าสนใจให้แก่บทเรียนมากยิ่งขึ้น (ผลการประเมินรายบุคคลดังแสดงในตารางที่ 31-32 ภาคผนวก จ หน้า 186-191)

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพ สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ของผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหาและด้าน การออกแบบ มัลติมีเดีย สรุปภาพรวมแสดงดังตารางต่อไปนี้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปลความหมาย
	(\bar{X})	(S.D.)	
1. ด้านเนื้อหา (content)			
1.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.17	0.75	ดี
1.2 เนื้อหาที่นำเสนอตรงและครอบคลุมตาม วัตถุประสงค์	4.50	0.55	ดีมาก
1.3 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4.17	0.41	ดี
1.4 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4.00	0.63	ดี
1.5 เนื้อหา มีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับ ผู้เรียน	3.83	0.75	ดี
เฉลี่ย	4.13	0.62	ดี
2. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)			
2.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับ ผู้เรียนชัดเจน	4.50	0.55	ดีมาก
2.2 การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการนำเสนอ ของสื่อมัลติมีเดีย	4.50	0.84	ดีมาก
2.3 มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	4.50	0.84	ดีมาก
2.4 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้ สำหรับการเรียนการสอน	4.50	0.55	ดีมาก
2.5 มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบ กับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทาง บทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆได้ง่าย	4.67	0.52	ดีมาก
2.6 การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	3.83	0.98	ดี
2.7 มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม	4.33	0.82	ดี
2.8 มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน	4.83	0.41	ดีมาก
เฉลี่ย	4.46	0.69	ดี
3. ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)			
3.1 การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่าย ต่อการใช้งาน	4.33	0.52	ดี

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปลความหมาย
	(\bar{X})	(S.D.)	
3.2 รูปแบบตัวอักษร มีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน	3.83	0.75	ดี
3.3 การเลือกใช้สี มีความเหมาะสมและกลมกลืน	4.33	0.82	ดี
3.4 การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.52	ดี
3.5 ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้องสื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	4.17	0.75	ดี
เฉลี่ย	4.20	0.67	ดี
4. ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย			
4.1 สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง	4.33	0.82	ดี
4.2 การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียนถูกต้อง	4.50	0.55	ดีมาก
4.3 คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	4.33	0.82	ดี
4.4 คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.00	0.63	ดี
4.5 คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสมชัดเจน	4.33	0.52	ดี
4.6 คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	3.83	0.98	ดี
เฉลี่ย	4.22	0.72	ดี
รวมเฉลี่ย	4.25	0.67	ดี

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปลา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่น เมืองเพชรบุรี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นจากแบบประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และด้านเนื้อหาตามแบบประเมินเป็นรายด้านและรายข้อ แสดงตามลำดับได้ ดังนี้

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา (Content) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาที่น่าสนใจและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.55) รองลงมาอยู่ในระดับดี ดังนี้ โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.75) ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.41) เนื้อหามีความเหมาะสมกับ

ระดับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.63) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เนื้อหาที่มีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.75)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.69) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.41) รองลงมาอยู่ในระดับดีมากคือ มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้งาน สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทางเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆได้ง่าย และมีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.52) กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับผู้เรียนชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.55), การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.84), มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.84), มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.55), มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.82) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.15)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.52), การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.52) , การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.82), ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.75) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.75)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.72) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.55) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.82) คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.82) คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสมชัดเจน ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.52), คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.63) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ , คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 0.98)

ตารางที่ 3 สรุปการประเมินและวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปลความหมาย
	(\bar{X})	(S.D.)	
1. ด้านเนื้อหา (content)	4.13	0.62	ดี
2. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)	4.46	0.69	ดี
3. ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)	4.20	0.67	ดี
4. ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย	4.22	0.72	ดี
รวมเฉลี่ย	4.25	0.67	ดี

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินและวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการออกแบบมัลติมีเดียจำนวน 6 ท่าน โดยแบ่งเป็นด้านๆ ที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี พบว่าภาพรวมทุกด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} = 4.46, S.D. = 0.69) รองลงมาคือ ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 4.22, S.D. = 0.72), ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} = 4.20, S.D. = 0.67) และด้านเนื้อหา (content) มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด (\bar{X} = 4.13, S.D. = 0.62)

2) ปรับปรุงแก้ไขสื่อมัลติมีเดียตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สื่อมัลติมีเดียมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5.3.6 ได้สื่อมัลติมีเดียไปใช้ทดลองจริงต่อไป โดยนำเสนอตามหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา แบบผู้เรียนมีอิสระในการเรียน (Learner Independence) ของทศนา แคมมณี ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม

ขั้นนี้เป็นการดึงความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตน ซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่

2 การแสวงหาความรู้ใหม่

ขั้นนี้เป็นการแสวงหาความรู้ใหม่ของผู้เรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่างๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ผู้เรียนหรือใช้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล / ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยง

ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียน จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล / ความรู้ที่
 หามาได้ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล / ประสบการณ์ใหม่ๆ โดยใช้กระบวนการต่างๆ ด้วย
 ตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่มในการอภิปราย และสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับ
 ข้อมูลนั้นๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียน อาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบ ความรู้ความ
 เข้าใจของตน รวมทั้งได้ขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปัน
 ความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น และได้ประโยชน์จากความรู้ ความเข้าใจของผู้อื่นไปพร้อมๆ กัน

ขั้นที่ 5 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้เดิมและความรู้
 ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย รวมทั้งวิเคราะห์
 กระบวนการเรียนรู้ทั้งหลายที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติและ / หรือการแสดงผลงาน

หาข้อความรู้ที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มี
 โอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบ
 ความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตาม
 ข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติและมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้

ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ความเข้าใจของ
 ตนไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการ
 แก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้นๆ

5.3.7 นำสื่อมัลติมีเดียที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้
 เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนกับนักเรียน ที่ยังไม่เคยเรียนเนื้อหาเรื่อง “ภาษาถิ่น” มาก่อนโดยทำ
 การทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

5.3.7.1 ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) ทดลอง
 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเนื้อหา
 มาก่อน จำนวน 3 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มนักเรียนที่มีผล
 การเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ซึ่งดูจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย แล้วให้นักเรียน
 เรียนรู้จากสื่อมัลติมีเดียตามกระบวนการซิปปา 7 ขั้นตอน หลังจากนั้นประเมินสื่อมัลติมีเดียเพื่อหา
 ข้อบกพร่องของสื่อที่สร้างขึ้น เพื่อปรับปรุงแก้ไขและทดลองกลุ่มเล็กในขั้นต่อไป

ตารางที่ 4 แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” แบบทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing)

คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด							คะแนนรวม 70 คะแนน	E ₁	คะแนน ทดสอบ หลังเรียน	E ₂
	หน่วยที่ / คะแนนเต็ม										
	1/10	2/10	3/10	4/10	5/10	6/10	7/10				
1	6	10	8	10	10	2	8	54	77.14	25	83.33
2	6	10	10	10	9	5	9	59	84.29	26	86.67
3	7	10	10	10	9	4	8	58	82.86	24	80.00
คะแนนรวม / ค่าเฉลี่ย								57	81.43	25	83.33
ผลวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂ = 81.43 / 83.33											

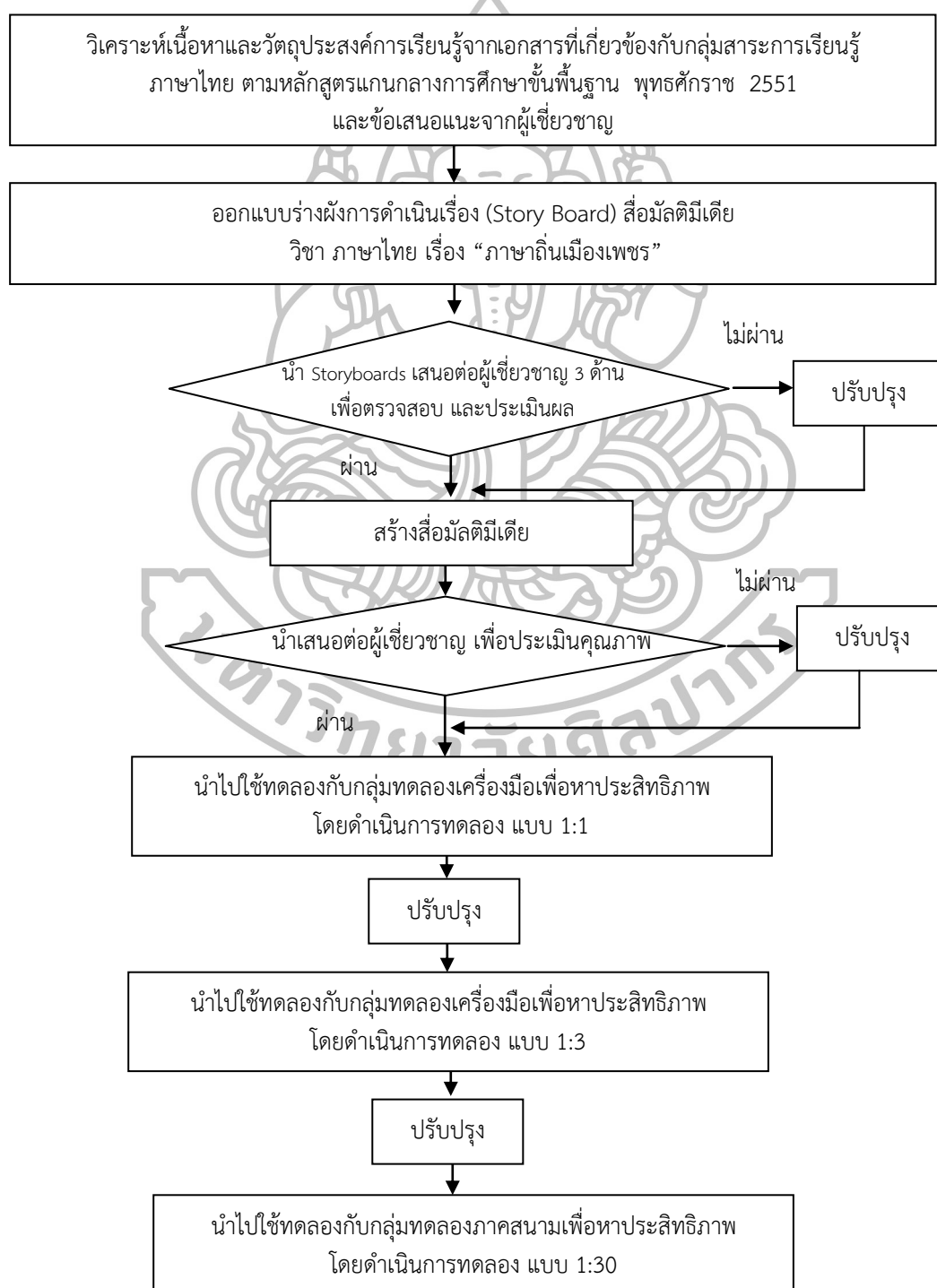
จากตาราง ที่ 4 พบว่า สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผ่านการทดลอง แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) หาประสิทธิภาพร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E₁) มีคะแนนเท่ากับ 81.43 และแบบทดสอบหลังเรียน (E₂) มีคะแนนเท่ากับ 83.33 แสดงว่าประสิทธิภาพของสื่อ บทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีค่าเท่ากับ 81.43/83.33 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

5.3.7.2 ทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเรื่อง “ภาษาถิ่น” มาก่อนจำนวน 9 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย จากกลุ่มนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ระดับละ 3 คน โดยให้นักเรียนศึกษาบทเรียนจากสื่อมัลติมีเดีย และประเมินเพื่อหาบกพร่องและแก้ไขต่อไป

ตารางที่ 5 แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” แบบทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing)

คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด							คะแนนรวม 70 คะแนน	E ₁	คะแนน ทดสอบ หลังเรียน	E ₂
	หน่วยที่ / คะแนนเต็ม										
	1/10	2/10	3/10	4/10	5/10	6/10	7/10				
1	6	10	10	10	9	5	9	59	84.29	26	86.67
2	7	10	10	9	10	6	10	62	88.57	26	86.67
3	6	10	9	10	10	5	10	60	85.71	22	73.33
4	7	9	9	8	10	4	10	57	81.43	23	76.67
5	8	10	7	10	9	4	8	56	80.00	25	83.33
6	7	10	9	10	10	4	9	59	84.29	22	73.33
7	7	10	10	10	9	5	7	58	82.86	25	83.33
8	6	10	10	10	10	6	8	60	85.71	26	86.67
9	7	10	9	9	10	5	8	58	82.86	23	76.67
คะแนนรวม / ค่าเฉลี่ย								58.78	83.97	24.22	80.74
ผลวิเคราะห์ประสิทธิภาพ E ₁ /E ₂ = 83.97 / 80.74											

จากตาราง ที่ 5 พบว่า สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผ่านการ ทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) หาประสิทธิภาพร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 83.97 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 80.74 แสดงว่าประสิทธิภาพของสื่อ บทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีค่าเท่ากับ 83.97/80.74 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด



แผนภูมิที่ 10 แสดงขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง”ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.4 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.4.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย จากตำรา และเอกสารต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

5.4.2 สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา โดยมีเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพ 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง คุณภาพสื่อดีมาก
- 4 หมายถึง คุณภาพสื่อดี
- 3 หมายถึง คุณภาพสื่อปานกลาง
- 2 หมายถึง คุณภาพสื่อพอใช้
- 1 หมายถึง คุณภาพสื่อควรปรับปรุง

เกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายโดยการใช้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

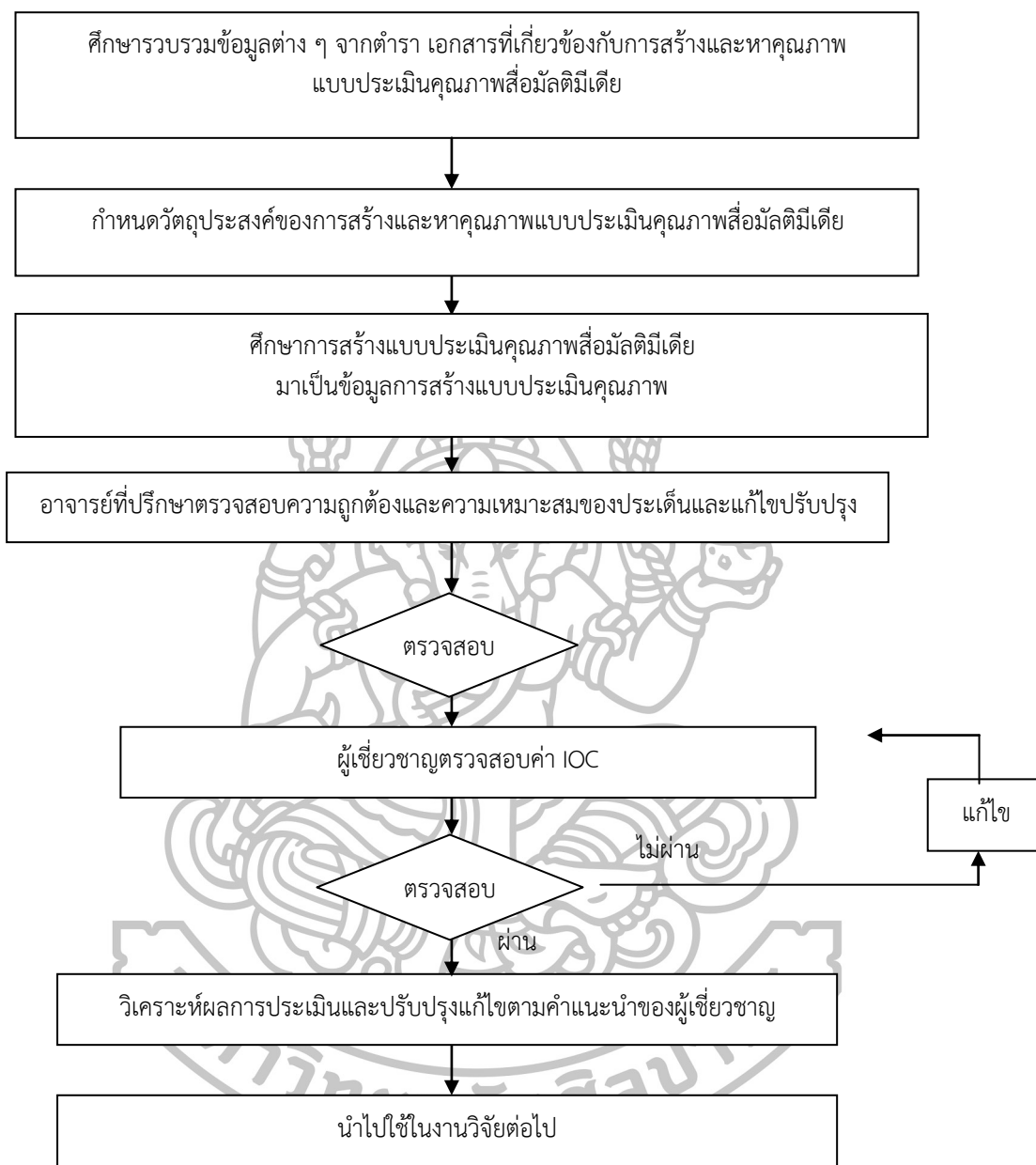
- | | | |
|-------------|---------|-----------------------|
| 4.50 – 5.00 | หมายถึง | คุณภาพสื่อดีมาก |
| 3.50 – 4.49 | หมายถึง | คุณภาพสื่อดี |
| 2.50 – 3.49 | หมายถึง | คุณภาพสื่อปานกลาง |
| 1.50 – 2.49 | หมายถึง | คุณภาพสื่อพอใช้ |
| 1.00 – 1.49 | หมายถึง | คุณภาพสื่อควรปรับปรุง |

5.4.3 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาความเหมาะสม และความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5.4.4 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา ที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบค่า IOC โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา (รายละเอียดตารางที่ 14 ภาคผนวก ข หน้า 145-146)

5. 4.5 ปรับปรุงแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

5. 4.6 นำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปประเมินจริง



แผนภูมิที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ
 ชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.5 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.5.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบทดสอบ ศึกษาจุดประสงค์ของหลักสูตรวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ หลังจากนั้น จึงสร้างตารางวิเคราะห์เพื่อสร้างแบบทดสอบให้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

5.5.2 สร้างแบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ โดยสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์

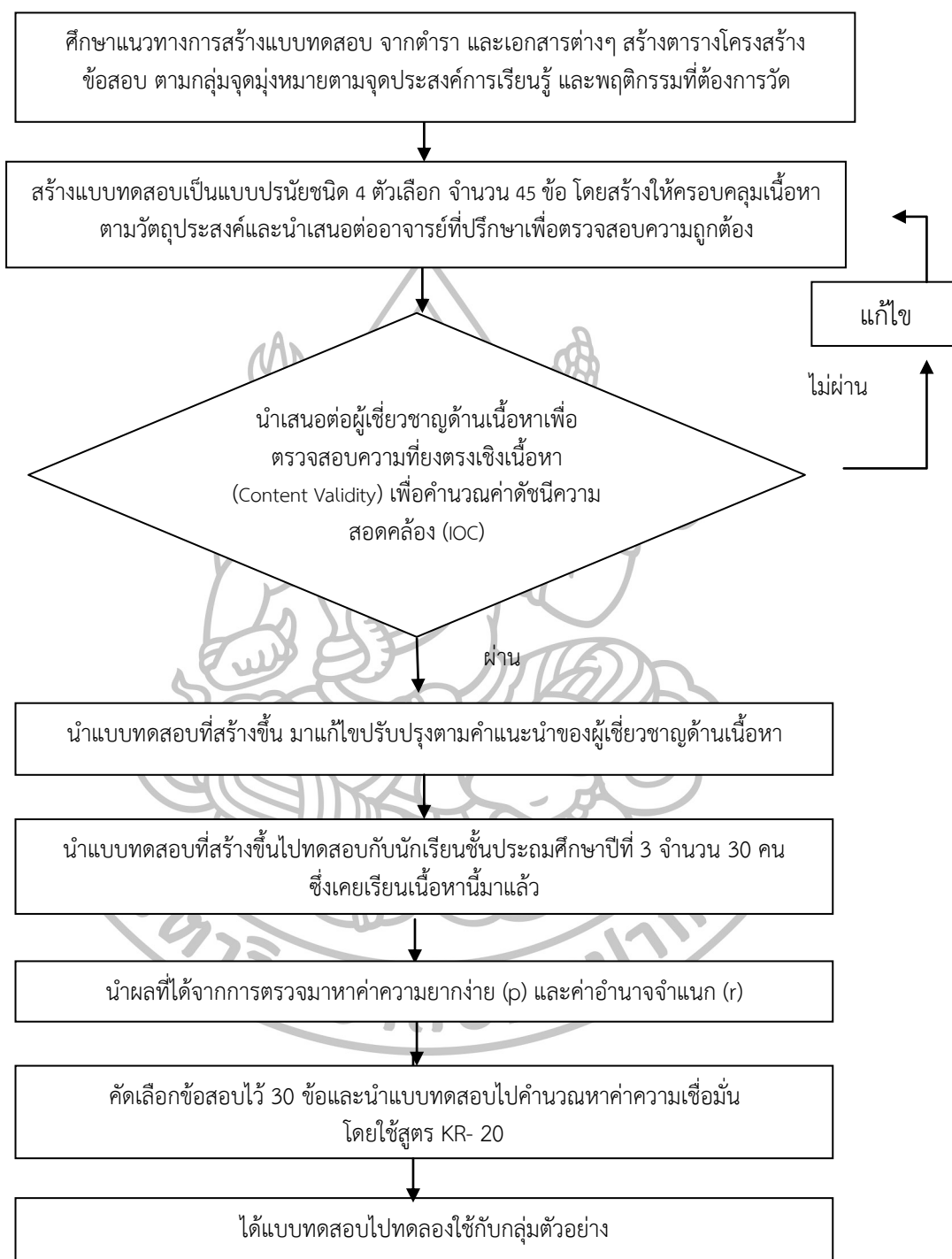
5.5.3 นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ แก้ไขความถูกต้อง

5.5.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบด้านความถูกต้อง ครอบคลุมของการตั้งคำถาม การใช้ภาษาตามหลักภาษา และดำเนินการแก้ไข ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้ถูกต้องและมีความสมบูรณ์มากขึ้น

5.5.5 วิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้ดัชนี ความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม คำนวณจากสูตร IOC (Index of Item objective Congruence) เลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ระดับ 0.5 ขึ้นไป พบว่า จากจำนวนแบบทดสอบจำนวน 45 ข้อ มีค่า IOC ผ่านเกณฑ์จำนวน 38 ข้อ (มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ระดับ 0.5 ขึ้นไป) และต้องนำไปปรับปรุงแก้ไข จำนวน 7 ข้อ (มีค่าดัชนีความสอดคล้องน้อยกว่า 0.5) (รายละเอียดตารางที่ 15 ภาคผนวก ข หน้า 147- 155)

5.5.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการประเมินผลความสอดคล้องมาแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในการเรียนวิชาภาษาไทย จำนวน 35 คน ที่เคยเรียนเนื้อหานี้มาแล้ว แล้วนำมาวิเคราะห์ความยากง่าย (Difficulty :P) ตั้งแต่ 0.20-0.80 ,ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination : r) ตั้งแต่ 0.20-1.00 (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543 : 123 -128) คัดเลือกข้อสอบไว้จำนวน 30 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97 ซึ่งถือว่าเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ (ดังแสดงในตารางที่ 24 ภาคผนวก ค หน้า 168-169)

5.5.7 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง



แผนภูมิที่ 12 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.6 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างขึ้น มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนหลังจากที่ได้เรียนจากสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปาจนครบทุกเรื่องแล้ว ซึ่งแบบสอบถามที่จะให้ผู้เรียนประเมินนี้มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแนวคิดของ ลีเคอร์ท โดยมีส่วนตอนในการสร้าง ดังนี้

5.6.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จากตำรา และเอกสารต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

5.6.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” มีเกณฑ์ในการประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายโดยการใช้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

4.50 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจ มากที่สุด

3.50 – 4.49 หมายถึง พึงพอใจมาก

2.50 – 3.49 หมายถึง พึงพอใจ ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง พึงพอใจ น้อย

1.00 – 1.49 หมายถึง พึงพอใจ น้อยที่สุด

5.6.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นทั้ง ให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบค่า IOC โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

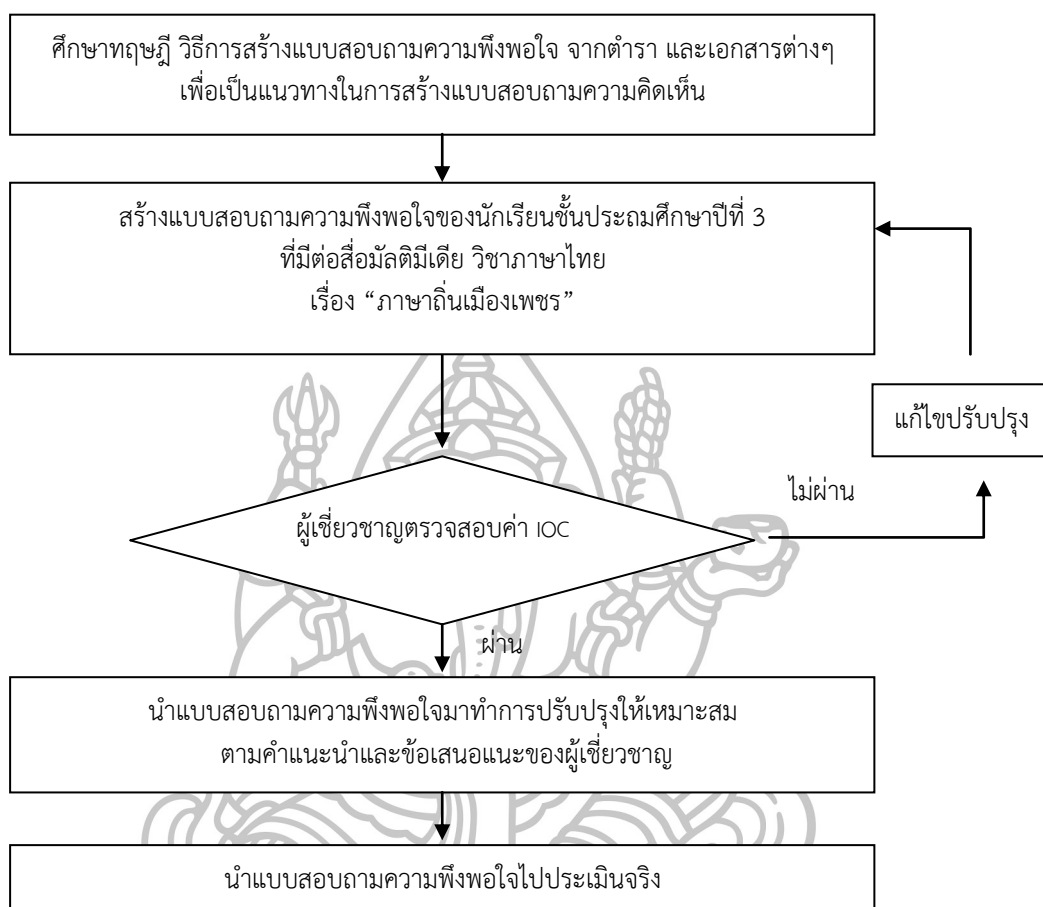
+1 แนใจว่ารายการพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับเนื้อหา

0 ไม่แนใจรายการพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจสอดคล้องกับเนื้อหา

-1 แนใจว่ารายการพิจารณาแบบสอบถามความพึงพอใจไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

5. 6.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และค่าความสอดคล้องมีค่าเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้ จากผลการวิเคราะห์พบว่าแบบประเมินทุกข้อมีค่าความสอดคล้องกับเนื้อหาผ่านเกณฑ์ (รายละเอียดตารางที่ 16 ภาคผนวก ข หน้า 156-157)

5. 6.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองกับกลุ่มทดลองและวิเคราะห์ผล



แผนภูมิที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทยเรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

5.7 แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ได้ดำเนินการสร้างดังนี้

5.7.1 ศึกษาทฤษฎี วิธีการสร้าง แบบสอบถามวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท จากหนังสือ การวัดเจตคติของ อีรวิค อีกรูค โดยนำมาปรับปรุงข้อคำถามให้เหมาะสม

5.7.2 สร้างแบบสอบถามที่แสดงลักษณะของเจตคติต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” เป็นรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ของลิเคอร์ท (Likers) จำนวน 30 ข้อ (สมบุรณ์ สุริยวงศ์ และคณะ , 2543 : 140-142)

5.7.3 กำหนดน้ำหนักในการตอบแบบสอบถามตามเกณฑ์ดังนี้

ข้อความเป็นไปในเชิงบวก (Positive)	การให้คะแนนจะเป็นดังนี้
5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย

3 หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2 หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1 หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

เกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า มีดังนี้

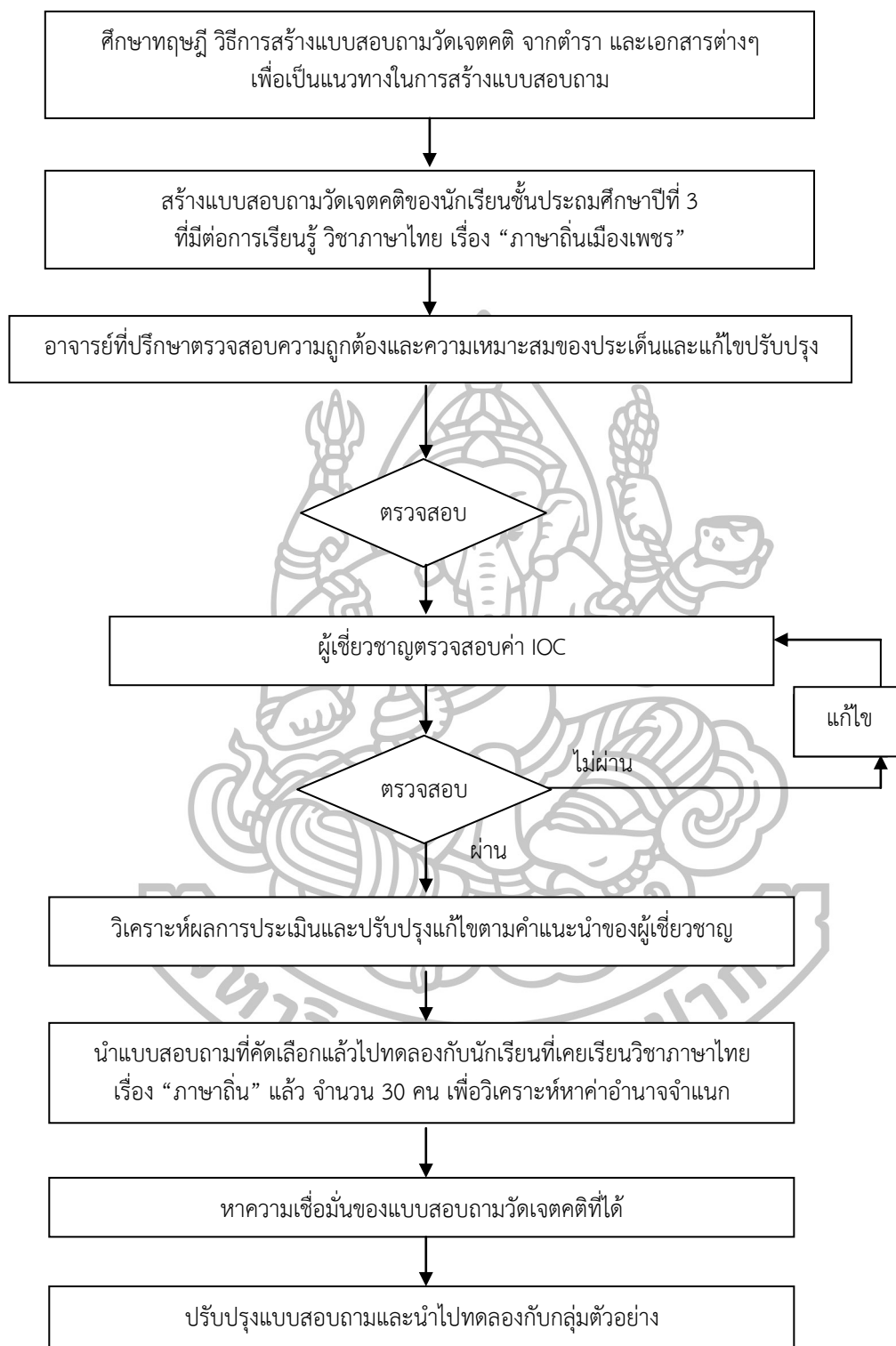
4.50 – 5.00 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3.50 – 4.49 หมายถึง	เห็นด้วย
2.50 – 3.49 หมายถึง	ไม่แน่ใจ
1.50 – 2.49 หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1.00 – 1.49 หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

5.7.4 นำแบบสอบถามวัดเจตคติต่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถาม คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าตั้งแต่ .50 ขึ้นไปเป็นข้อคำถามที่ใช้ได้ พบว่า จากแบบสอบถามวัดเจตคติ จำนวน 20 ข้อ มีแบบสอบถามที่มีความสอดคล้องจำนวน 14 ข้อ (มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่า 0.50) และมีแบบสอบถามจำนวน 6 ข้อที่ต้องนำข้อคำถามไปปรับปรุง (มีค่าดัชนีความสอดคล้องน้อยกว่า 0.50) (รายละเอียดตามตารางที่ 17 ภาคผนวก ข หน้า 158-159)

5.7.5 นำแบบสอบถามวัดเจตคติที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 35 คน ที่เรียนเรื่อง “ภาษาถิ่น” ผ่านไปแล้ว แล้วเรียงคะแนนจากสูงไปต่ำ แบ่งกลุ่มสูง -กลุ่มต่ำ โดยใช้สัดส่วน 25% จากนั้นวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อโดยใช้ t-distribution คัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2547 : 249-250) พบว่ามีข้อคำถามจากแบบวัดเจตคติที่มีค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ระหว่าง 3.21-15.25 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้ (รายละเอียดตามตารางที่ 28 ภาคผนวก ง หน้า 174)

5.7.6 นำแบบสอบถามที่คัดเลือกแล้วไปหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา ตามวิธีการของครอนบาค (ล้วน สายยศ ,และอังคณา สายยศ, 2538 : 170 -171) พบว่าแบบสอบถามวัดเจตคติมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71 ซึ่งถือว่าสามารถนำไปใช้ได้ (รายละเอียดตามตารางที่ 27 ภาคผนวก ง หน้า 173)

5.7.7 นำแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาคัดเลือกและหาคุณภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



แผนภูมิที่ 14 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

6. วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยมีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยนำจดหมายราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย ส่งถึงคณบดีคณะศึกษาศาสตร์เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานวิชาการระดับประถมศึกษา เพื่อเตรียมสถานที่ กำหนดวันและเวลาที่ใช้ในการทดลองโดยใช้ เครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมหูฟังจำนวน 30 เครื่อง โดยจัดให้ผู้เรียน 1 คน ต่อเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง

3. ทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 คาบเรียน

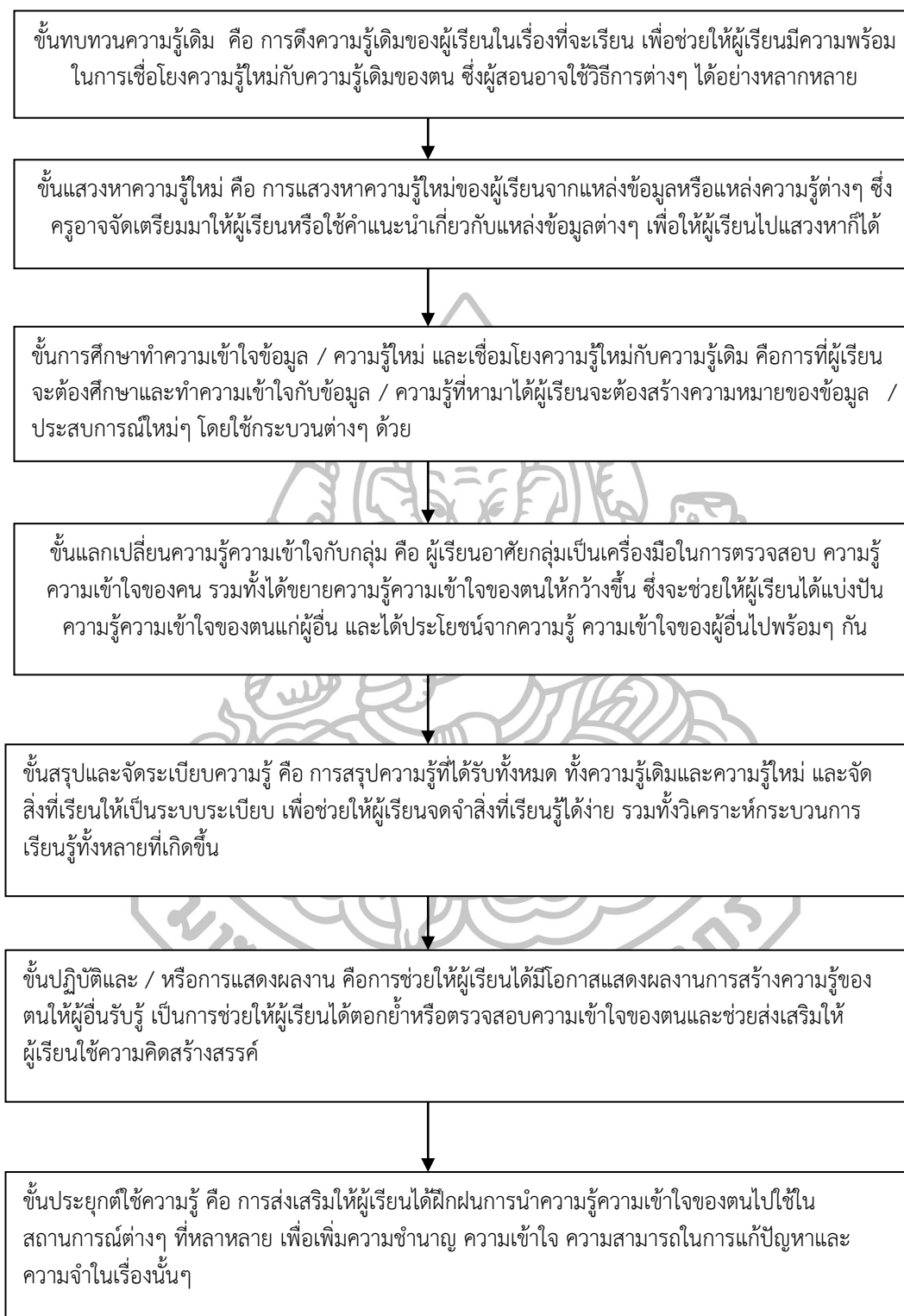
4. ดำเนินการสอนกับนักเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” จำนวน 7 บทเรียน รวมระยะเวลา 16 คาบเรียน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที ทั้งนี้ นักเรียนจะต้องแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละบทในคู่มือการเรียนรู้ที่วิจัยสร้างขึ้น และบันทึกคะแนนระหว่างเรียนลงในคู่มือตลอดระยะเวลาที่เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนโดยมีขั้นตอนตามกระบวนการซิปปา 7 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้น ทบทวนความรู้เดิม
- 2) ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่
- 3) ขั้นศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล /ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
- 4) ขั้นแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม
- 5) ขั้นสรุปและจัดระเบียบความรู้
- 6) ขั้นปฏิบัติและ/หรือการแสดงผลงาน
- 7) ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

5. เมื่อเรียนครบทั้ง 7 บทเรียน รวมระยะเวลา 16 คาบเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำทดสอบหลังเรียน ด้วยแบบทดสอบวัดผล การเรียนรู้หลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 1 คาบเรียน

6. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ในคาบเรียนสุดท้ายที่เรียนจบบทเรียน

7. ประเมินเจตคติของนักเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบ วัดเจตคติของนักเรียนต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ในคาบเรียนสุดท้ายที่เรียนจบบทเรียน



แผน ภูมิที่ 15 แสดง ขั้นตอนการใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

7.1 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและสถิติที่ใช้

7.1.1 คะแนนเฉลี่ย \bar{X} (ประกอบ กรรณสูต, 2525 : 41) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ \bar{X} แทนค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum X$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทนจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

7.1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (กานดา พุนลาภทวี, 2530 : 206) โดยใช้สูตร

$$S = \sqrt{\frac{N \sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทนค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 N แทนจำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
 X แทนคะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
 f แทนความถี่

7.1.3 หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2543 : 119) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 R แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

7.1.4 การหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบหาความยากง่าย โดยใช้สูตร

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทนค่าความยากง่ายของคำถามแต่ละข้อ
 R จำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ
 N จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

7.1.5 หาค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2539 : 209-211) โดยใช้สูตร

$$r = \frac{R_u - R_L}{\frac{N}{2}}$$

r แทนค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบรายข้อ

R_U แทนจำนวนผู้ตอบถูกในข้อนั้นในกลุ่มสูง

R_L แทนจำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้นในกลุ่มต่ำ

N แทนจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

7.1.6 การหาค่าความเชื่อมั่นใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) สูตร KR-20 โดยใช้สูตร

$$r_u = \frac{N}{N-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ

r_{tt} แทนค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

S_t^2 แทนความแปรปรวนของคะแนนทั้งหมด

N แทนจำนวนข้อ

P แทนสัดส่วนของผู้ทำถูกในแต่ละข้อ

q แทนสัดส่วนของผู้ทำผิดในแต่ละข้อ

7.1.7 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามวัดเจตคติ โดยหาค่า t ตามวิธีการ t -test โดยใช้การตัดกลุ่มสูง กลุ่มต่ำ 25% (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2528 : 185-186) โดยใช้สูตร

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2}{N_H} + \frac{S_L^2}{N_L}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถามวัดเจตคติ

\bar{X}_H แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูงสุด

\bar{X}_L แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำสุด

S_H^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง

S_L^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ

N_H แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง

N_L แทน คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ

7.1.8 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดเจตคติ โดยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2528 : 170-172) โดยใช้สูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
 n แทน จำนวนข้อแบบสอบถาม
 $\sum s_i^2$ แทน ผลรวมความแปรปรวนของคะแนนในแต่ละข้อ
 s^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งหมด

7.2 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

7.2.1 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน โดยใช้ t-test (Dependent Samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546: 148) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
 D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน
 N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน
 $\sum D$ แทน ผลรวมของความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

7.2.2 การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียใช้สูตร E1/E2 โดยใช้สูตร

$$E1 = \frac{\sum \bar{X}}{N} \times 100$$

$$E2 = \frac{\sum Y}{N} \times 100$$

เมื่อ \bar{X} แทน คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายบทในแต่ละบท (E1)
 Y แทน คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (E2)
 A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบท้ายบท
 B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
 N แทน จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อ
มัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ผลการวิเคราะห์
ข้อมูล ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชา
ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่
3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษา
ถิ่นเมืองเพชรบุรี

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง
ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย
ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา
วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี แสดงด้วยตารางดังต่อไปนี้

ทดลองภาคสนาม (Field Testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
อรุณประดิษฐ์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเรื่อง “ภาษาถิ่น” มาก่อนจำนวน 30 คน โดยการ
สุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วจึงให้
ศึกษาบทเรียนจากสื่อมัลติมีเดีย โดยปฏิบัติตามกระบวนการซิปปา 7 ขั้นตอน และเมื่อจบบทเรียนจึง
ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน และประเมินหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์ 80/80
ตารางที่ 6 แสดงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชา
ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ทดลองภาคสนาม (Field Testing)

คน ที่	คะแนนแบบฝึกหัด							คะแนนรวม 70 คะแนน	E ₁	คะแนน ทดสอบ หลังเรียน	E ₂
	หน่วยที่ / คะแนนเต็ม										
	1/10	2/10	3/10	4/10	5/10	6/10	7/10				
1	7	10	8	10	9	6	10	60	85.71	21	70.00
2	8	10	8	9	10	4	10	59	84.29	25	83.33

คนที่	คะแนนแบบฝึกหัด							คะแนนรวม 70 คะแนน	E_1	คะแนน ทดสอบ หลังเรียน	E_2
	หน่วยที่ / คะแนนเต็ม										
	1/10	2/10	3/10	4/10	5/10	6/10	7/10				
3	8	10	9	9	10	6	9	61	87.14	24	80.00
4	7	10	10	9	9	6	9	60	85.71	25	83.33
5	6	8	9	8	10	4	9	54	77.14	22	73.33
6	6	10	8	10	10	2	8	54	77.14	25	83.33
7	5	9	10	10	10	6	9	59	84.29	21	70.00
8	6	10	8	9	9	4	9	55	78.57	27	90.00
9	5	10	9	10	9	3	10	56	80.00	24	80.00
10	5	10	9	10	10	5	8	57	81.43	24	80.00
11	6	10	10	10	9	5	9	59	84.29	26	86.67
12	7	10	10	9	10	6	10	62	88.57	26	86.67
13	6	10	9	10	10	5	10	60	85.71	22	73.33
14	7	7	9	9	10	5	9	56	80.00	27	90.00
15	6	10	10	10	10	4	10	60	85.71	24	80.00
16	7	10	10	10	10	4	10	61	87.14	24	80.00
17	7	10	10	10	9	4	8	58	82.86	24	80.00
18	5	10	10	8	10	3	10	56	80.00	25	83.33
19	6	8	8	9	8	9	9	57	81.43	22	73.33
20	5	10	9	10	10	8	9	61	87.14	23	76.67
21	7	9	10	10	10	6	10	62	88.57	22	73.33
22	7	9	9	8	10	4	10	57	81.43	23	76.67
23	8	10	7	10	9	4	8	56	80.00	25	83.33
24	7	10	9	10	10	4	9	59	84.29	22	73.33
25	6	9	10	10	10	4	8	57	81.43	26	86.67
26	6	10	9	8	10	2	10	55	78.57	24	80.00
27	7	10	10	10	9	5	7	58	82.86	25	83.33
28	6	10	10	10	10	6	8	60	85.71	26	86.67
29	7	10	9	9	10	5	8	58	82.86	23	76.67
30	6	10	7	10	9	4	8	54	77.14	25	83.33
คะแนนรวม / ค่าเฉลี่ย								58.03	82.90	24.07	80.22
ผลวิเคราะห์ประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 82.90 / 80.22$											

จากตาราง ที่ 6 พบว่า สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผ่านการทดลอง ภาคสนาม (Field Testing) หาประสิทธิภาพร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 82.90 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 80.22 แสดงว่าประสิทธิภาพของสื่อ บทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมือง

เพชรบุรี มีค่าเท่ากับ 82.90/80.22 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่า บทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 7 แสดงสรุปผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

จำนวนนักเรียน	ระหว่างเรียน (E_1)		หลังเรียน (E_2)		E_1/E_2
	คะแนนเฉลี่ย 7 ตอนๆละ 10 คะแนน (เต็ม 70 คะแนน)	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 30 คะแนน)	ร้อยละ	
30	58.03	82.90	24.07	80.22	82.90/80.22

จากตารางที่ 7 พบว่า สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 82.90 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 80.22 แสดงว่าประสิทธิภาพของสื่อบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีค่าเท่ากับ 82.90/80.22 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าบทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน ด้วย สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี แสดงด้วยตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ผลวิเคราะห์ การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน ด้วย สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

รายการประเมิน	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	(\bar{X})	(S.D.)	t
ก่อนเรียน	30	30	17.17	2.73	15.86**
หลังเรียน	30	30	24.07	1.68	

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 8 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีมี

คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 24.07$, S.D.= 1.68) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X} = 17.17$, S.D.= 2.73) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการเรียนด้วย สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้นักเรียน มีความรู้ความเข้าใจดีขึ้น จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (รายละเอียดตามตารางที่ 18 ภาคผนวก ค หน้า 161)

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี แสดงด้วยตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์เจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ เจตคติ	ลำดับ
1	การเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้มากขึ้น	4.90	0.40	มากที่สุด	2
2	ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	4.53	0.63	มากที่สุด	11
3	การเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบความรู้ใหม่ๆ	4.70	0.60	มากที่สุด	5
4	ข้าพเจ้ามีความสนุกสนานเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	4.67	0.61	มากที่สุด	6
5	ข้าพเจ้ามีความชอบและตั้งใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	4.50	0.63	มาก	12
6	ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	4.27	1.05	มาก	14
7	ข้าพเจ้ากล้าใช้ภาษาถิ่นเมืองเพชรหลังจากเรียนจบ	4.17	0.79	มาก	15
8	ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เรียนรู้ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	4.73	0.45	มากที่สุด	4
9	ข้าพเจ้ามีความสนใจอยากสอบถามคำศัพท์ใหม่ๆ เกี่ยวกับภาษาถิ่นเมืองเพชรกับครูหรือผู้ปกครองมากขึ้น	4.17	1.05	มาก	15
10	ข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาถิ่นเพชรบุรีเพิ่มมากขึ้นหลังจากเรียนจบ	4.57	0.73	มากที่สุด	9
11	ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	4.77	0.43	มากที่สุด	3

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับ เจตคติ	ลำดับ
12	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่พัฒนานักเรียนไปสู่สังคม ภายนอกได้	4.57	0.77	มากที่สุด	9
13	การเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ดีช่วยให้การเรียนรู้วิชาอื่นๆ ดีขึ้นด้วย	4.10	0.76	มาก	16
14	ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษาวิชาภาษาไทยใน เนื้อหาอื่นๆ มากขึ้น	4.30	0.95	มาก	13
15	ข้าพเจ้าเห็นว่าการศึกษาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่น เมืองเพชร เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน	4.50	0.68	มาก	12
16	ข้าพเจ้าเห็นว่าวิชาภาษาไทยเรื่องภาษาถิ่นเมือง เพชร เป็นวิชาที่แปลกใหม่และน่าสนใจ	4.63	0.61	มากที่สุด	7
17	ข้าพเจ้ารู้สึกชอบเมื่อครูให้ทำกิจกรรมในขณะที่เรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร	4.73	0.45	มากที่สุด	4
18	ข้าพเจ้าเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาถิ่นเมือง เพชรบุรีเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของ จังหวัดเพชรบุรี	4.93	0.25	มากที่สุด	1
19	ข้าพเจ้ารู้สึกชอบและสนใจที่เรียนรู้คำศัพท์ท้องถิ่น เพชรบุรีอื่นๆ นอกเหนือจากในบทเรียน	4.53	0.57	มากที่สุด	10
20	การเรียนรู้ภาษาถิ่นเพชรบุรีเป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ไม่ ยากหากเรามีความตั้งใจที่จะเรียนรู้	4.60	0.89	มากที่สุด	8
	เฉลี่ย	4.54	0.67	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ เจตคติของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมี เจตคติในภาพรวม อยู่ใน ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67) เนื่องจากการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมือง เพชรบุรี” เป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับนักเรียนและนักเรียนได้ใช้ภาษาเพชรบุรีในการสื่อสารได้จริง นักเรียนได้รับความรู้เรื่องภาษาถิ่นเพชรบุรี ได้ฝึกการใช้ภาษา สนทนาด้วยรูปแบบการเรียนที่แปลก ใหม่ เข้าใจง่าย สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้จริง จึงส่งผลให้ผลการวิเคราะห์ เจตคติของนักเรียนที่ มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” เมื่อพิจารณาเป็นราย ข้อ พบว่า ข้อที่มี ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้าพเจ้าเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรม ท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรี ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) รองลงมา คือ การเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.40) ข้าพเจ้ามีความสุข มากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การ เรียนวิชาภาษาไทยได้ดีช่วยให้การเรียนรู้วิชาอื่นๆ ดีขึ้นด้วย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.76)

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี แสดงด้วยตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ผลการ วิเคราะห์ประเมิน ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มี สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
1.ด้านสื่อ					
1.1	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียมีรูปแบบน่าสนใจและสนุกสนาน	4.70	0.47	มากที่สุด	1
1.2	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรมากขึ้น	4.63	0.49	มากที่สุด	2
1.3	ความง่ายของเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย	4.47	0.68	มาก	3
1.4	วิธีการใช้งานสื่อมัลติมีเดียไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน	4.70	0.47	มากที่สุด	1
ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	แปรผล	ลำดับ
	เฉลี่ย	4.63	0.53	มากที่สุด	(3)
2.ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์					
2.1	การใช้งานปุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าใจง่ายและใช้งานได้สะดวก	4.33	0.80	มาก	4
2.2	สีของตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม อ่านง่าย สบายตา	4.67	0.61	มากที่สุด	3
2.3	ภาพที่ใช้ประกอบสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา	4.43	0.68	มาก	4
2.4	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.70	0.53	มากที่สุด	2
2.5	วิดีโอประกอบเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น	4.73	0.58	มากที่สุด	1
2.6	การตอบสนองทำได้อย่างรวดเร็ว	4.70	0.65	มากที่สุด	2
2.7	การแสดงผลการเรียนรู้ทันทีหลังจากทำแบบทดสอบ	4.67	0.55	มากที่สุด	3
2.8	โปรแกรมเปิดโอกาสให้นักเรียนควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้	4.67	0.71	มากที่สุด	3
	เฉลี่ย	4.61	0.64	มากที่สุด	(4)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับ
3.ด้านเนื้อหา					
3.1	ภาษาที่ใช้ในบทเรียนสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.67	0.55	มากที่สุด	3
3.2	เสียงบรรยายในสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น	4.73	0.52	มากที่สุด	2
3.3	เพลงที่ใช้ประกอบสื่อสอดคล้องกับเนื้อหา	4.77	0.43	มากที่สุด	1
3.4	ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.50	มากที่สุด	4
3.5	แบบทดสอบ แบบฝึกหัดมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.60	0.67	มากที่สุด	4
	เฉลี่ย	4.67	0.53	มากที่สุด	(2)
4.ด้านประโยชน์					
4.1	นักเรียนไม่มีความเบื่อหน่ายในขณะที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย	4.57	0.68	มากที่สุด	3
4.2	นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาษาถิ่นเพชรบุรีมากขึ้น	4.83	0.46	มากที่สุด	1
4.3	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีในระดับใด	4.73	0.58	มากที่สุด	2
	เฉลี่ย	4.71	0.57	มากที่สุด	(1)
	เฉลี่ยรวม	4.66	0.57	มากที่สุด	

จากตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียวิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.57) เนื่องจากการเรียนด้วย สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” มี ขั้นตอนการสอน ด้วยสื่อมัลติมีเดียที่มีการนำเสนอที่หลากหลายทั้งด้าน ภาพ เสียง คำบรรยาย ภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอประกอบบทเรียน ที่น่าสนใจ และการยกตัวอย่างคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน ที่เรียนจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากตามลำดับความสามารถของนักเรียนทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น จึงส่งผลให้ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.57) รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.57) ด้านสื่อ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.53) และด้านสื่อมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.64) และพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด และค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่อง

ภาษาถิ่นเพชรบุรีมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.83, S.D. = 0.46) เพลงที่ใช้ประกอบสื่อสอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.77, S.D. = 0.43) รองลงมาคือ วีดิโอประกอบเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.58) ,การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียมีรูปแบบน่าสนใจและสนุกสนาน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.47) และวิธีการใช้งานสื่อมัลติมีเดียไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.47) และข้อที่มีค่าน้อยที่สุด ได้แก่ การใช้งานปุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าใจง่ายและใช้งานได้สะดวก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.80)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

1. การสอนด้วย สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย

1. ผลการเรียนรู้ ของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
2. เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนอรุณประดิษฐ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 215 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน อรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ซึ่งจากการสุ่มได้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาษาถิ่นจังหวัดเพชรบุรี
2. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
3. สื่อมัลติมีเดีย วิชา ภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
4. แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ ชิปปา วิชา ภาษาไทยเรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
5. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
6. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
7. แบบวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบชิปปา เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 82.90/80.22 ซึ่งเป็นไปตาม เกณฑ์ 80/80 ที่ได้ตั้งสมมติฐานไว้
2. ผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
3. เจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67)
4. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.57)

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้ สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชา ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี จากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถนำไปสู่การอภิปรายผล ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้นำสื่อมัลติมีเดีย ไปทดลองใช้กับนักเรียนลักษณะ ทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One Testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ ที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเนื้อหาที่ผ่านมา ก่อน จำนวน 3 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียน สามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 81.43 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 83.33 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าบทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้ได้มีการแก้ไขสื่อมัลติมีเดียตามคำแนะนำของ นักเรียน คือ การเพิ่มคำบรรยายในทุกหน้าที่มีเนื้อหา และใช้เพลงเดียวกันตลอดบทเรียน และเพิ่ม ขนาดของตัวอักษรให้อ่านง่ายขึ้น

1.2 ผู้วิจัยได้นำสื่อมัลติมีเดีย ไปทดลองใช้กับนักเรียนลักษณะ ทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ ที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่างและไม่เคยเรียนเนื้อหาที่ผ่านมา ก่อน จำนวน 9 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนสูงจำนวน 3 คน ปานกลาง จำนวน 3 คน และต่ำจำนวน 3 คน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 83.97 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 80.74 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการ วิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าบทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้ได้มี การแก้ไขสื่อมัลติมีเดียตามคำแนะนำของนักเรียน คือ การใส่เลขหน้าที่บทเรียนเพื่อให้ทราบจำนวน หน้าทั้งหมดและหน้าปัจจุบันที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ แก้ไขการใช้สัญลักษณ์ที่ซ้ำซ้อนกับข้อความที่ แสดงอยู่ และปุ่มสัญลักษณ์บางอันไม่ได้ตอบ

1.3 ผู้วิจัยได้นำสื่อมัลติมีเดีย ไป ทดลองภาคสนาม (Field Testing) ทดลองกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอรุณประดิษฐ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเนื้อหาที่ผ่านมา ก่อน จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งผลจากการสุ่มได้นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ห้อง 1 จำนวน 3 คน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบ ระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเท่ากับ 82.90 และแบบทดสอบหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเท่ากับ 80.22 เมื่อเปรียบเทียบกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ 80/80 แสดงว่าบทเรียนที่สร้างขึ้นนี้มีประสิทธิภาพ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

การหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 82.90 / 80.22 แสดง ว่าสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมือง เพชรบุรี มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 การที่นักเรียนเรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้าง ขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหาภาษาท้องถิ่นเพชรบุรี และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นอกจากนี้ผู้วิจัยยัง

ได้พัฒนาสื่อบทเรียนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง แบบทดสอบ วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างหลากหลาย ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้สอดคล้องกับแนวคิดของ ฮอลล์ (Hall, 1996 : 112) ที่กล่าวว่าคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความ สี สัน ภาพกราฟฟิก (graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (animation) เสียง (audio sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (full motion video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (interactive multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้งานโดยใช้คีย์บอร์ด (keyboard) เมาส์ (mouse) หรือ ตัวชี้ (pointer) การใช้มัลติมีเดียช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่างๆ ที่นำมารวมไว้ในมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดีทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการเรียนรู้ น่าสนใจและสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของธีระพร ภาคมฤกษ์ (2548 : บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ตามกระบวนการ ซิปป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัย พบว่าบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 83.28 / 82.81

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่น เมืองเพชรบุรี พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยการทดสอบค่า t-test เท่ากับ 15.86 หลังจากที่ได้ศึกษาสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจาก สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นได้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับการนำไปใช้กับนักเรียนเนื่องจากผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพหลายขั้นตอน หลังจากนักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาบทเรียนจากสื่อบทเรียนและได้ทำแบบทดสอบหลังเรียนที่ผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพ หากค่าความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) เมื่อได้ค่า IOC แล้วผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นแล้ว และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถถ่ายทอดความรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการเรียนรู้แบบซิปปา ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สห่าน เขตวิทย์ (2548 : 46) ที่ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย เรื่อง คู่อันดับและกราฟ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 90.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดียสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้การเรียนรู้แบบซิปปายังช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นเช่นเดียวกัน สอดคล้องกับ อรพิน หอมละเอียด (2552 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่องผลการใช้วิธีสอนแบบซิปปา

ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมูลนิธิวัดศรีอุบลรัตนาราม จังหวัดอุบลราชธานี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมูลนิธิวัดศรีอุบลรัตนาราม จังหวัดอุบลราชธานี มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ จิรนนท์ บุญเรือน (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซิปปา ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาไทยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซิปปาสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ในภาพรวมพบว่า นักเรียนมีเจตคติในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.67) เนื่องจากการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” นักเรียนได้รับความรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเพชรบุรี ได้ฝึกการใช้ภาษา สนทนาด้วยรูปแบบการเรียนที่แปลกใหม่ เข้าใจง่าย สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้จริง จึงส่งผลให้ผลการวิเคราะห์ เจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นราย ข้อ พบว่านักเรียนเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรี ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) และการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ทำให้ นักเรียนได้รับความรู้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.40) นักเรียนมีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) ซึ่งสอดคล้องกับปราโมทย์ ไวยกุล (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านภาคกลางประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครูผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อวิชาภาษาไทยของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ จิรนนท์ บุญเรือน (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซิปปา ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาไทยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซิปปาสูงกว่าการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนเจตคติที่มีต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาไทยสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย อาจกล่าวได้ว่าได้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยนั้นจะต้องได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีการสอนและระยะเวลาที่เหมาะสม ซึ่งการสร้างให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยนั้นจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรักและภาคภูมิใจในภาษาไทยและสามารถเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ดีขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาท้องถิ่นจังหวัดเพชรบุรี

4. ความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี นักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.57) เนื่องจากการเรียนด้วย สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” มีขั้นตอนที่สอนด้วยสื่อมัลติมีเดียที่มีการนำเสนอที่หลากหลายทั้งด้าน ภาพ เสียง คำบรรยาย ภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอประกอบบทเรียน ที่น่าสนใจ และการยกตัวอย่างคำศัพท์ ในชีวิตประจำวันทีเรียนจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องยากตามลำดับความสามารถของนักเรียนทำให้นักเรียน มีความเข้าใจในบทเรียนมากขึ้น เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจด้าน ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.57) ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนเห็นว่ามีสื่อมัลติมีเดียที่ ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียน รองลงมาได้แก่ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา มี ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.57) และความพึงพอใจด้านสื่อ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.53) แสดงให้เห็นว่านักเรียนให้ความสนใจกับเนื้อหาที่ผู้วิจัยนำไปใส่ไว้ในสื่อบทเรียน ซึ่งได้แบ่งเนื้อหา บทเรียนเป็น 4 หมวด ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน เช่น อาหาร สัตว์ ของใช้ และคำวิเศษณ์ เป็นคำศัพท์ที่ นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน มีการเปรียบเทียบคำศัพท์ในชีวิตประจำวันที่นักเรียนใช้กับภาษาถิ่น เมืองเพชรบุรี ร่วมกับการบรรยายศัพท์เป็นภาษาท้องถิ่นเพชรบุรีที่มีสำเนียงเหนือเป็นเอกลักษณ์สร้างความ น่าสนใจให้กับสื่อมัลติมีเดียมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ริตเดล (Riddle. 1995 : 541) ได้ศึกษา การใช้โปรแกรมมัลติมีเดียในห้องเรียน พบว่า มัลติมีเดีย ที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ครูสอนนักเรียนได้ บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมมัลติมีเดียได้โดยง่ายและ รวดเร็วได้ด้วยตนเองซึ่ง ดีกว่าวิธีเรียนแบบเดิม ในห้องเรียนนักเรียนที่เรียนจากคอมพิวเตอร์มัลติมี เดียจะพัฒนาในเรื่อง ความคิด สามารถใช้ภาพจากกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการเสริมความคิดนักเรียนจะสนใจ ในการสอนมากกว่าการสอนแบบธรรมดาจึงทำให้ครูพยายามที่จะนำสารสนเทศมาใช้เพื่อจัดการเรียน การสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสอน

ในภาพรวม สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี มีเนื้อหาที่น่าสนใจ และสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น สามารถกลับมาทบทวนบทเรียนได้ตามต้องการ ทราบผลการประเมินจากการทำแบบทดสอบได้ทันที ดังนั้นสื่อมัลติมีเดีย จึงมีความจำเป็นสำหรับการเรียนการสอน วิชา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมือง เพชรบุรี โดยจะเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียน การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน ย่อมทำให้การถ่ายทอดเนื้อหานั้นๆ มีความหมายมากขึ้น การใช้มัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่างๆ ด้วยตัวเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ใน มัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วิดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้ คอมพิวเตอร์อันเป็น เทคโนโลยีในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์ น่าสนใจและเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนาน ในการเรียนรู้มากขึ้น และเมื่อนำมาผสมกับการจัดการเรียนการสอนที่มีรูปแบบ ที่เหมาะสม จึงเพิ่ม ประสิทธิภาพในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ซึ่ง สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2543 : 17-20) ได้ใช้แนวคิดเหล่านี้ในการจัดการเรียนการสอนโดย

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและพึ่งตนเองแล้ว ยังต้องพึ่งการปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่นๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (process skills) ต่างๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนจะเป็นอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้ และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือ การให้มีการเคลื่อนไหวทางกาย (physical participation) เรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนมากขึ้น หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่ไปประยุกต์ใช้ (application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย แนวคิดดังกล่าว คือแบบแผน การจัดการเรียนรู้แบบซิปปา ซึ่งผู้สอนสามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพได้

ข้อเสนอแนะของการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง ดังนี้

1. ควรมีการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนด้าน ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ จะทำให้การใช้สื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ควรมีการเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอน เครื่องคอมพิวเตอร์ ให้พร้อมเพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการศึกษารุ่นต่อไป ควรศึกษาเพิ่มเติมดังนี้

1. ควรมีการศึกษารูปแบบการสอน อื่นๆที่มีการบูรณาการสื่อไอซีทีสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
2. ควรมีการวิจัยรูปแบบการเรียนรู้ร่วมกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่ง แหล่งทรัพยากรเรียนรู้ออนไลน์
3. ควรนำเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระอื่นๆ มาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างหลากหลายมากขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรมวิชาการ.(2544). การสังเคราะห์งานวิจัยรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ . (2551). **หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กานดา พูนลาภทวี.2530). **สถิติเพื่อการวิจัย**.กรุงเทพฯ: พิสิษฐ์เซ็นเตอร์
- กาญจนา นาคสกุล. (2524). **ระบบเสียงภาษาไทย**. ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตมีเดีย**. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____ . (2548). **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา** . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กนกพร เจริญวัลย์. (2534). “การศึกษาการกระจายคำศัพท์ในจังหวัดเพชรบุรี. ” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กฤษี คำชาย. 2540). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ มีเดียมีเดียเพื่อเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องประกันคุณภาพการศึกษาเบื้องต้น.” สารนิพนธ์ กศ.ม.กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จिरนันท์ บุญเรือน. (2544). “ผลของการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนซิปปาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.”วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุฬามาศ จันทศรีสุคต. (2537) “ความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของผู้ปกครองและครูต่อเจตคติความเชื่อมั่นในตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุดรธานี” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จันทรา ตันติพงศานุรักษ์. (2543). **การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ**, วารสารวิชาการ. 3(12) : 36-55
- ชนาธิป พรกุล.(2544). “**คลีพระราชบัญญัติการจัดการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**,” วารสารวิชาการ. 4 (9) : 2-7

- ชลวษา ปิยะนฤพัทธ์. (2551). “การศึกษาผลการเรียนรู้ และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนเตรียมทหารชั้นปี 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้หลักการชิปปา.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตภาควิชาหลักสูตร และวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชวลิต ชูกำแพง. (2551). **การพัฒนาหลักสูตร**. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ดารา แพร่ตัน. (2538). **การผลิตและการใช้มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา**. เอกสารประกอบการสัมมนา วิชาการ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เดือนใจ ทรงกำพล. (2550). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสร้างสรรค์และเจตคติต่อวิชา ภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อสิ่งพิมพ์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ .” วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การจัดการการ เรียนรู้).พระนครศรีอยุธยา : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. ถ่ายเอกสาร.
- ทีศนา แคมมณี. (2545). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- _____. (2550). **ศาสตร์การสอน**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2545). **การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง : โมเดลชิปปา (CIPPA Model)**,” *ครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 27(3) : 1-7 ; มีนาคม-มิถุนายน, 2542 ก.
- _____. (2545). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แคมมณี และคณะ. (2543). **ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด : ต้นแบบการ เรียนรู้ทางด้านทฤษฎีและแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ.
- ทองใบ แทนมณี. (2551). **พุดจาภาษาเพชร**. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวง วัฒนธรรม สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดเพชรบุรี.
- ธีระพร ภาคมฤกษ์. (2548). “ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ ตามกระบวนการ ชิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธีรวิมล เอกะกุล. (2549). **การวัดเจตคติ**. อุบลราชธานี : วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
- นงลักษณ์ เขียรหอม. (2547). “การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง กระจมน้อยจากป่าใหญ่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.” วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นพมาศ ธีระเวคิน. (2542). **จิตวิทยาสังคมกับชีวิต**. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นวลจิตต์ เขาวีร์ติพงษ์. (2542). **การสอนโดยให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางแบบ CIPPA. วารสารวิชาการ**. 2(1) : 15-17 ; มกราคม – มิถุนายน.

- เนืองนิต ปิยะวงศ์.(2541). “ผลของกระบวนการกลุ่มที่มีต่อเจตคติทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสา จังหวัดน่าน” : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,เชียงใหม่.
- บัญญัติ ชำนาญกิจ. (2542). **กระบวนการแสวงหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์** .นครสวรรค์ : คณะครุศาสตร์. สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545).**การวิจัยเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2540). **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. คู่มือการสอน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บรรพต สุวรรณประเสริฐ และประทีป ตริธมโอภาส. (2537).**รายงานการวิจัย เรื่องการผลิตมัลติมีเดียเพื่อใช้สอนคณิตศาสตร์**. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ประคอง กรรณสูต. (2530). **สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประทีปพิทย ไพรไชยยา . (2552). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยชุดภาษาเพื่อชีวิต (ภาษาพาที) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญากับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ประทีป บุหลัน. (2554). **“การอนุรักษ์ภาษาไทย : ภาษาถิ่นใต้.”** สารนิพนธ์ ปริญญารัฐประศาสนศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยการปกครองท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปราโมทย์ ไวยกุล. (2540). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเพลงพื้นบ้านภาคกลางประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู”. ปริญญาโท กศ.ม (การมัธยมศึกษา).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ปัทมา แผลงไธสง และปรารณา กล่อมแจ้ง. (2554). **โครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย.ประกาศนียบัตรวิชาชีพ.วิทยาลัยเทคโนโลยีพัฒนการสัตหีบ.**
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์.(2534).**จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.
- _____ . (2539). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ.
- _____ . (2535). **การบริหารงานวิชาการ**. กรุงเทพมหานคร: สหมิตรออฟเซต.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540).**วิธีการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 7.กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรพรรณ ศรีโป๊ก. (2548). “การเปรียบเทียบความสามารถในการใช้ภาษาไทยและเจตคติในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบ 4 MAT กับการจัดกิจกรรมการสอนตามหลักสูตรสถานศึกษา.” ปริญญาโท กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). **การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิคการสอน**.กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมนเนจเม้นท์ จำกัด.

- พิชิต ฤทธิจักรุญ. (2547). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : เข้า ออฟเตอร์มีส์.
- พิรุณโปรย สำโรงทอง. (2554). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู.” ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรณีย์ ช. เจนจิต. (2529). **การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- _____. (2528). **จิตวิทยาการเรียนการสอน (จิตวิทยาการศึกษาสำหรับครู)**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์
- _____. (2543). **จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 4)**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์การพิมพ์
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). **การวัดผล**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2533). **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มุจลินทร์ ลักษณะวงษ์. (2551). “การศึกษาเปรียบเทียบคำศัพท์ภาษาไทยถิ่นในจังหวัดสกลนคร .” วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2535) . **การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** . นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ยุพา กลีร์กษ. (2556). **องค์ความรู้โครงการวัฒนธรรมไทยสายใยชุมชนอำเภอบ้านลาด**, [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 22 มิถุนายน. เข้าถึงได้จาก province.m-culture.go.th/petchaburi/ภูมิปัญญาภาษาถิ่นบ้านลาด.pdf
- ยีน ภูววรรณ. (2536). **เทคโนโลยีมีลติมีเดีย**. ไมโครคอมพิวเตอร์, มีนาคม.
- เรืองเดช ปันเขื่อนขัติย์. (2525). **ภาษาถิ่นตระกูลไทย ,ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม**. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาชนบท มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รสนา เหตุการณ์. (2533). “ผลการให้คำปรึกษาเชิงจิตวิทยาแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาเจตคติของนักเรียนต่อการเรียน กรณีศึกษาโรงเรียนชนบทศึกษา จังหวัดขอนแก่น .” วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). เข้าถึงเมื่อ 3 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก <http://www.dailynews.co.th/politics/147014>
- _____. (2546). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- ล้วน สายยศ; อังคณา สายยศ. (2539). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2543). **การวัดด้านจิตพิสัย**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2538). **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2538) .**แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง** . พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

- _____ . (2542). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟเพรส.
- วิจิตรนัฏ ภาณุพงศ์. (2539). “การวิเคราะห์หน่วยเสียงในระบบเสียงภาษาสงขลา”. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิภาวดี วงศ์เลิศ. (2544). “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่อง “เซต” ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบคู่คิดอภิปราย.” ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิราพร นพพิทักษ์. (2546). “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.” ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิไล กัลป์ยานวณิช. (2541). “การศึกษาผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนระบบมัลติมีเดีย เรื่องเมืองไทยของเรา”. ปริญญาโท กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์. (2521). **ภาษาและภาษาศาสตร์**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิสินี ชูสงค์. (2525). “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาหลักภาษาเพื่อการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์.” ปริญญาโท กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิโรจน์ ธรรมจินดา. (2536). “ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติ ความคิดสร้างสรรค์ ความถนัดทางภาษา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ใช้ปายนิเทศประกอบภาพการ์ตูนกับภาพเหมือนจริงเป็นสื่อในการสอน.” ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วีรศักดิ์ วิทวัสกุล. (2534). **Multimedia เทคโนโลยีแห่งอนาคต**. คอมพิวเตอร์วิ.9 (86) : 154. , ตุลาคม).
- ศิริมา พุ่มทิพย์. (2552). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อการเรียนวิชาพระพุทธศาสนาเรื่อง อริยสัจ 4 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิคจิกซอร์ 2 กับการจัดการเรียนรู้แบบซิปปา.” วิทยานิพนธ์. กศ.ม. (หลักสูตรและการศึกษา). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศักดิ์ สุนทรเสณี. (2531). **เจตคติ**. กรุงเทพฯ : ดี.ดี บุ๊คส์ไตร์.
- ศักดิ์ไทย สุรกิจบวร. (2545). **จิตวิทยาสังคม**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2537). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต.
- สนอง อินละคร. (2544). **เทคนิควิธีการสอนและนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง**. อุบลราชธานี : อุบลราชธานีออฟเซทการพิมพ์.
- สท้าน เขตวิทย์. (2548). “บทเรียนคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย เรื่อง **คู่อันดับและกราฟ** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1”. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมบูรณ์ สุริยวงศ์ , สมจิตรา เรืองศรีและเพ็ญศรี เศรษฐวงค์ . (2543). **ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

- สมบัติ กาญจนารักษ์พงษ์. (2547). **29 เทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย : การเรียนแบบร่วมมือ**. กรุงเทพฯ : ชารอักษร.
- สุภาพ เวหา. (2548). "ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่องคำควบกล้ำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบซิปปาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2." วิทยานิพนธ์ กศ.ม. ลพบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- สุทธิรัตน์ เลิศจตุรวิทย์. (2544). "ผลของการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนซิปปา เพื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการวิเคราะห์และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5." วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2546). **21 วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด**. กรุงเทพฯ : ดวงกมลสมัย.
- สุรวุฒิ สุขินโรจน์. (2533). "Multimultdia," **คอมพิวเตอร์**. 17(94) : 20 - 24, ตุลาคม - พฤศจิกายน.
- สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์. (2536). **สู่แนวทางใหม่ของการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดีย**. Computer Today Magazine. 5(78) : 30 - 31, กรกฎาคม.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ไทเส็ง.
- อนุমানราชทน,พระยา. (2516). **นิรุกติศาสตร์ ภาค 2**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศูนย์การทหารราบ.
- อัญชลี สอนข. (2548). "การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง สำนวน สุภาษิต คำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." สารนิพนธ์ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อรพิน หอมละเอียด. (2552). "ผลการใช้วิธีสอนแบบซิปปาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมูลนิธิวัดศรีอุบลรัตนาราม จังหวัดอุบลราชธานี." สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อรทัย มูลคำ และคณะ. (2542). **บูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง Child Center : Storyline Method**. กรุงเทพฯ : ที.พี. พรินท์การพิมพ์.

ภาษาอังกฤษ

- Anastasi, A. (1985). **Psychological testing**. (2nd ed.) New York: Mc Millan.
- Alessi, S.M. and S.R. Trollip. (1985). **Computer – Based Instruction : Methods and Development**. New Jersey : Prentice – Hall.
- _____. (1991). **Computer – Based Instruction : Methods and Development**. New Jersey : Prentice – Hall.
- Borsook, T. (1991). **Harnessing The Power of Interactivity for Instruction**. In M.R. Simonson and C. Hargrave. (Eds.) *Proceeding of 1991 Convention of the Association for Educational Communication and Technology*. Orlando, 19 :3621 – A.
- Bump. **The effect of a computer multimedia interactive mathematics program on the mathematics achievement of developmental mathematics college students**. Retrieved August 19, 2006, from URL : <http://proquest.umi.com>, 2004.
- Garrison, K.C. (1973). **Dictionary of education**. New York: Mc Graw-Hill.
- Green, Babara. (1993). **Technology Edge : Guide to Multimedia**. and others. 37. New Jersey : New Riders Publishing U.S.A.
- Hall, K.A. (1996). “**Computer – Based Education**,” in *Encyclopedia of Education Research*. 5th ed. Vol. 1 : 362. H.E. Mitzel, J.H. Best, and W. Rabinowitz, eds. New York : Free Press.
- Hannafin, M.J. and Peck, K.L., (1988). **The Design Development and Evaluation of Instructional Software**. New York : Macmillan.
- Jeffcoate, Judith. (1995). **Multimedia in Practice : Technology and Applications**. Great Britain : Prentice Hall International Limited.
- Kemp, Jerrold E. (1971). **Instructional Design : A Plan for Unit and Course Development**. 149. California : Belmont.
- Linda, Tway. (1995). **Multimedia in Action**. New York Academic Press. Inc.
- Ma, Hsiu – Lan. (1994). *A Comparative Study Between Tradition Instruction and Multimedia Instruction in Mathematical Problem Solving Achievements and Beliefs* Dissertation Abstracts. **International – A**. 55(05) : A 1219.
- Osoko, Madinah Khadijah. (1997). *Using Technology*. **Dissertation Abstracts Alternative – A**. 59 (11) : 40 – 49.
- Paulissen and Frater. **Computer Assisted Instruction**. New York : Longman. 30., 1994.
- Riddle, Elizabeth. (1995). **M. Multimedia Communication: Reading Pedagogical traditions**. *Dissertation Abstracts Online*. 34 (03) : 258

- Roblyer, M. and Hall, K.(1985).**Systematic Instruction Design of Computer Courseware : A Workshop Handbook**. Tallhassee, FL : Florida A&M University.
- Romiszowski,(1986).A.J. **Developing Auto – Instruction Materials**. New York : London Nicols Publishing.
- Vaughan, Tay. **Multimedia Making It Work**. Berkeley, Calif. : Osborne McGraw – Hill., 1993.





ภาคผนวก



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. ผศ.บุญมา แฉ่งฉายา
อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
2. อาจารย์ทองใบ แทนมณี
อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรภาษาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
3. อาจารย์ล้อม เฟ็งแก้ว
อดีตอาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรภาษาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดีย

1. นายสมพงษ์ เกศินิลพรรณ
ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรี เขต 1
2. ผศ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน
ประธานภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ผศ. ดร.ทัตทอง พราหมณี
ผู้ช่วยคณบดี ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีและยุทธศาสตร์สารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี หัวหน้าโครงการหลักสูตรนานาชาติ
4. อาจารย์นवल วิจัย
อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านวิธีสอน

1. ผศ. ดร.น้ามนต์ เรืองฤทธิ์
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. อาจารย์วรุฒิ มั่นสุขผล
อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ผศ.ดร.บุษบา บัวสมบูรณ์
อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญการออกแบบแผนการสอน

1. อาจารย์วิฑูรย์ พงศ์พญา
ผู้อำนวยการโรงเรียนอรุณประดิษฐ์
2. ดร.วิทยา พัฒนวงศ์
ผู้จัดการโรงเรียนอรุณประดิษฐ์
3. อาจารย์แสนประเสริฐ ปานเนียม
อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรภาษาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี



ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อ	ข้อคำถามสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ						
1	ชื่อ - สกุล	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
2	เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3	อายุ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4	วุฒิการศึกษา <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5	สาขาวิชาที่จบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6	สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
7	ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
8	ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับภาษาถิ่นเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์						
9	ท่านคิดว่าภาษาถิ่นเพชรบุรีมีความสำคัญอย่างไร	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
10	ท่านคิดว่าควรนำเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเรื่องใดบ้างที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการให้ความรู้กับนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
11	ท่านคิดว่าจำนวนเนื้อหาที่นำมาใช้นั้นควรมีมากน้อยเพียงใด แบ่งเป็นกี่ตอน จึงจะเหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
12	ท่านคิดว่าควรใช้รูปแบบบทเรียนมัลติมีเดียในการนำเสนอเนื้อหาแบบใดจึงจะเหมาะสมมากที่สุด และควรมีวิธีการอย่างไร	+1	+1	-1	0.33	ไม่สอดคล้อง
13	ท่านคิดว่าในสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นควรมีวิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้แบบใด จึงจะเหมาะสมและน่าสนใจมากที่สุด	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
14	แบบทดสอบระหว่างบทเรียน (หรือกิจกรรม) และแบบทดสอบท้ายบทเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสม ควรมีรูปแบบใด	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
15	การวัดและประเมินผลการเรียนเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีควรมีการวัดผลและประเมินผลในรูปแบบใดนอกเหนือจากการใช้แบบทดสอบ (เช่น การปฏิบัติ การอธิบาย)	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
16	ท่านคิดว่าควรมีการนำเข้าสู่บทเรียน การนำเสนอ การออกแบบหน้าจอ ข้อความ ภาพ เสียง อย่างไรจึงจะทำให้นักเรียนมีความสนใจ	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
17	ท่านคิดว่าควรใช้สื่อใดมาผสมผสานในสื่อ มัลติมีเดีย เพื่อให้การเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเกิดความสมบูรณ์ กระตุ้นความสนใจ และส่งผลให้การเรียนเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง



ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ						
1	ชื่อ - สกุล	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3	อายุ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4	วุฒิการศึกษา <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5	สาขาวิชาที่จบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6	สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
7	ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
8	ประสบการณ์ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์						
9	ท่านคิดว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ควรมีรูปแบบใด <input type="checkbox"/> สอนเนื้อหา (Tutorial) <input type="checkbox"/> สถานการณ์จำลอง (Simulation) <input type="checkbox"/> การฝึกทักษะ (Drill and Practice) <input type="checkbox"/> แบบเกมการเรียนรู้การสอน (Instructional Game)	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
10	การเรียบเรียงเนื้อหาในการดำเนินเรื่องราว ควรเป็นไปในลักษณะใด	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
11	การออกแบบหน้าจอสำหรับ สื่อมัลติมีเดียบน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ควรมีลักษณะอย่างไรตามหัวข้อต่อไปนี้ <input type="checkbox"/> ด้านข้อความ <input type="checkbox"/> ด้านภาพประกอบและกราฟิก (ลักษณะของภาพ การจัดวางตำแหน่งของภาพ การปรากฏของภาพ) <input type="checkbox"/> ด้านเสียง <input type="checkbox"/> การควบคุมหน้าจอ (ปุ่มต่างๆ) <input type="checkbox"/> การปฏิสัมพันธ์ <input type="checkbox"/> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ข้อ	ข้อความคำถามสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
12	ด้านข้อความ <input type="checkbox"/> รูปแบบตัวอักษร <input type="checkbox"/> ขนาดตัวอักษร <input type="checkbox"/> สีของตัวอักษร ข้อความ พื้นหลัง <input type="checkbox"/> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านข้อความ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
13	ด้านภาพประกอบและกราฟิก (ลักษณะของภาพ การจัดวางตำแหน่งของภาพ การปรากฏของภาพ) <input type="checkbox"/> ภาพนิ่ง <input type="checkbox"/> ภาพเคลื่อนไหว (Animation) <input type="checkbox"/> คลิปวีดีโอ <input type="checkbox"/> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านภาพประกอบและกราฟิก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
14	ด้านเสียง <input type="checkbox"/> เสียงพูด หรือเสียงบรรยาย <input type="checkbox"/> เสียงเอฟเฟ็กต์ <input type="checkbox"/> เสียงดนตรีประกอบ <input type="checkbox"/> ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านเสียง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
15	การควบคุมหน้าจอ (ปุ่มต่างๆ)	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
16	การปฏิสัมพันธ์	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
17	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
18	ท่านคิดว่ารูปแบบการทดสอบวัดและประเมินผลก่อนเรียน และหลังเรียน ควรมีลักษณะใด <input type="checkbox"/> เลือกตอบ (4 ตัวเลือก) <input type="checkbox"/> เติมคำ <input type="checkbox"/> เลือกคำตอบถูก ผิด <input type="checkbox"/> จับคู่	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
19	ท่านคิดว่ารูปแบบของแบบทดสอบระหว่างเรียน ควรมีลักษณะใด <input type="checkbox"/> เลือกตอบ (4 ตัวเลือก) <input type="checkbox"/> เติมคำ <input type="checkbox"/> เลือกคำตอบถูก ผิด <input type="checkbox"/> จับคู่	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
20	ในการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ควรมีการแสดงผลย้อนกลับหรือไม่ และควรใช้รูปแบบใดบ้างจึงจะเหมาะสม	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมิน แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียบน ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
	1	2	3		
1. สารสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
1.2 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
1.3 มีความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง					
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.2 ประเมินผลได้ตามสภาพจริง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3. เนื้อหา					
3.1 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.2 ถูกต้องตามหลักวิชาการ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.4 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4.2 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4.3 เรียงลำดับกิจกรรมได้เหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4.4 เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4.5 เหมาะสมกับเวลา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4.6 ผู้เรียนมีผลงานที่เกิดจากการปฏิบัติ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้					
5.1 เหมาะกับวัย ความสนใจ และความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6. การวัดและประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6.2 สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6.3 เกณฑ์การประเมินมีความสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองและเพื่อน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพ สื่อมัลติมีเดีย
วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ						
1	ชื่อ - สกุล	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	เพศ <input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง				1	สอดคล้อง
3	อายุ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4	วุฒิการศึกษา <input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> ปริญญาโท <input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5	สาขาวิชาที่จบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6	สถานที่ทำงาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
7	ตำแหน่ง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
8	ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับภาษาถิ่นเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
ตอนที่ 2 รายการประเมินคุณภาพ						
ด้านเนื้อหา (content)						
9	โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
10	เนื้อหาที่น่าสนใจตรงและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
11	ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
12	เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
13	เนื้อหามีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
14	แบบฝึกหัดครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	+1	+1	-1	0.33	ไม่สอดคล้อง
15	การวัดและประเมินผลครอบคลุมแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	-1	0.33	ไม่สอดคล้อง
ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)						
16	กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับผู้เรียนชัดเจน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
17	การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
18	มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
19	มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง






ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
20	มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับ ผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทาง บทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆได้ง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
21	การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
22	มีการป้องกันเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
23	มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)						
24	การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อ การใช้งาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
25	รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและ เหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
26	การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
27	การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับ เนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
28	ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบ ข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย						
29	สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
30	การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
31	คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมี ความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
32	คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
33	คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความ เหมาะสมชัดเจน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
34	คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสม ชัดเจน น่าสนใจ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง




ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
1	ข้อใดไม่ถือเป็นความสำคัญของภาษาถิ่น(ความเข้าใจ) ก. การถ่ายทอดภูมิปัญญาในท้องถิ่น ข. ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น ค. สะท้อนการดำรงชีวิตในท้องถิ่น ง. ใช้วางแผนการบริหารประเทศ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
2	ข้อใด <u>ไม่</u> ถือเป็นประโยชน์ของการศึกษาภาษาถิ่น (ความเข้าใจ) ก. เข้าใจระบบการปกครองของท้องถิ่น ข. เข้าใจความเป็นมาของภาษา ค. เข้าใจเรื่องความหมายของคำ ง. เข้าใจเรื่องการเรียงคำในประโยค	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
3	ข้อใดไม่ถือเป็นภาษาถิ่นเพชรบุรี (ความจำ) ก. ภาษาท่ายาง ข. ภาษาบ้านลาด ค. ภาษาอีสาน ง. ภาษาไทยทรงดำ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
4	ภาษาถิ่นอำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรีมีเสียงวรรณยุกต์ทั้งหมดกี่เสียง ก. 3 เสียง ข. 5 เสียง ค. 7 เสียง ง. 9 เสียง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
5	ลูกค้า : แม่ค้าชมพู่เพชรสายรุ้งกิโละเท้าไทร แม่ค้าชาวบ้านลาด : 120 บาท ลูกค้า : แผงจิ้งจกให้หน่อยสัก 80 บาทไหม แม่ค้าชาวบ้านลาด: คอยไปเถอะ (สีหน้าไม่พอใจ)คำว่า “คอยไปเถอะ” ที่แม่ค้าชาวบ้านลาดพูดมีความหมายว่าอย่างไร (การวิเคราะห์) ก. ให้คอยก่อน ข. ไม่ตกลง ค. ไม่ต้องคอย ง. คอยประเดี๋ยวจะขายให้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
6	“อย่าแต่งตัวให้ ทรูหรา นักเดี๋ยวหมามันจะกัดเอา” คำว่า “ทรูหรา” ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหมายความว่าอย่างไร (การนำไปใช้) ก. แต่งตัวรุ่มร่าม ข. แต่งตัวด้วยเพชรนิลจินดาเต็มตัว ค. แต่งตัวสกปรก ง. แต่งตัวโป้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
7	ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหากมีผู้พูดว่า “ <u>รู้เรื่อง</u> ” แสดงว่าผู้พูดหมายความว่าอย่างไร (การวิเคราะห์) ก. พูดอีกครั้งสิ ข. ไม่เข้าใจ ค. เข้าใจแล้ว ง. พูดไม่รู้เรื่อง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
8	ในภาษาถิ่นเพชรบุรีจะเรียก “ <u>ศาลพระภูมิ</u> ” ว่าอย่างไร (การวิเคราะห์) ก. ภูมิที่ ข. ศาลเจ้าที่ ค. ศาลเจ้า ง. ศาลเตี้ย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
9	ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหากมีผู้พูดว่า “ <u>ไปด้วยดี</u> ” แสดงว่าผู้พูดหมายความว่าอย่างไร (การวิเคราะห์) ก. ไปด้วยสิ ข. ไม่ไป ค. ไปก่อนเถอะ ง. เตี้ยวค้อยไป	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
10	จังหวัดเพชรบุรีมีเอกลักษณ์เฉพาะทางด้านใด (ความเข้าใจ) ก. การแต่งกาย ข. สถานที่ท่องเที่ยว ค. ภาษา ง. อาหารการกิน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
11	ข้อใดกล่าว <u>ไม่</u> ถูกต้องเกี่ยวกับภาษาถิ่น(ความเข้าใจ) ก. ภาษาถิ่นคือภาษาพื้นเมือง ข. ภาษาถิ่นเพชรบุรีมีสำเนียงเหมือนภาษาอีสาน ค. ภาษาเหนือคือภาษาถิ่น ง. ภาษาถิ่น คือภาษาดั้งเดิมของท้องถิ่น	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
12	ข้อใด <u>ไม่</u> ถือเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี (ความจำ) ก. ขนมหม้อแกง ข. สำเนียงเหนือ ค. ชายหาดชะอำ ง. ถ้ำไต้ทะเล	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
13	ข้อใดกล่าวถึงลักษณะเฉพาะของภาษาถิ่นเพชรบุรี <u>ไม่</u> ถูกต้อง (การวิเคราะห์) ก. มีคำว่า “ไม่” ตามหลังในคำปฏิเสธ เช่น คำว่า “ไปไม่” หมายถึง “ไม่ไป” ข. มีคำว่า “ดี” หลังประโยค เช่น คำว่า “ไปด้วยดี” หมายถึง “ไปด้วยสิ” ค. มีภาษาท่าทางประกอบการพูด เช่น ทำมือกางออกเมื่อพูดสิ่งของที่ใหญ่โต ง. การออกเสียงวรรณยุกต์ข้ามระดับ เช่น คำว่า “เก้าแก่” ข้ามเสียงวรรณยุกต์จากภาษากลางเป็น “เก้าแก่” (เอกเป็นจัตวา)	+1	+1	-1	0.33	นำไปปรับปรุง


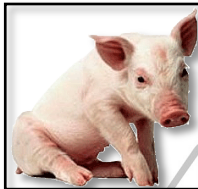






ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
14	ข้อใดกล่าวถึงลักษณะเฉพาะของภาษาถิ่นเพชรบุรีได้ถูกต้องที่สุด (การวิเคราะห์) ก. ภาษาถิ่นเพชรบุรีมักพูดสื่อสารกันเฉพาะคนสูงอายุเท่านั้น ข. ภาษาถิ่นเพชรบุรีมีสำเนียงคล้ายภาษาถิ่นใต้ ค. ภาษาถิ่นเพชรบุรีสื่อสารกันเฉพาะในอำเภอบ้านลาด เท่านั้น ง. ภาษาถิ่นเพชรบุรีไม่ถือเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
15	หนูนิดชวนเพื่อนจากอำเภอบ้านลาดกินข้าว แต่เพื่อนตอบว่า “กินไม่” จะหมายความว่าอย่างไร (ความจำ) ก. กินก่อนเถอะ ข. กินมาแล้ว ค. ไม่กิน ง. ยังไม่กิน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
16	ถ้าพูดถึงภาษาไทยทรงดำ จะหมายถึงภาษาถิ่นที่ใช้สื่อสารในอำเภอใดของจังหวัดเพชรบุรี(ความจำ) ก. อำเภอบ้านลาด ข. อำเภอท่ายาง ค. อำเภอชะอำ ง. อำเภอเขาย้อย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
17	ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด (ความเข้าใจ) ก. ภาษาไทยทรงดำคือภาษาอีสาน ข. ภาษาไทยทรงดำไม่ใช่ภาษาถิ่นเพชรบุรี ค. ภาษาไทยทรงดำคือภาษาลาวโซ่ง ง. อำเภอเขาย้อยมีภาษาถิ่นที่เรียกว่าภาษาไทยทรงดำ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
18	 ในภาพในภาษาถิ่นเพชรบุรีออกเสียงว่าอย่างไร (ความจำ) ก. น้ำเต้า ข. ชีพรั้า ค. ฟักเขียว ง. ฟักทอง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
19	ในภาพในภาษาถิ่นเพชรบุรีหรือออกเสียงว่า อย่างไร (ความจำ)  ก. น้ำเค็ม ข. น้ำมัน ค. น้ำปลา ง. น้ำเคย	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
20	ข้อใดกล่าว ไม่ ถูกต้องเกี่ยวกับการเรียกสัตว์เลี้ยงใน ภาษาถิ่นเพชรบุรี (ความจำ) ก. ลูกหมา เรียกว่า ลูกกระดิ่ง ข. ลูกวัว เรียกว่า ลูกกระแอ ค. ลูกแมว เรียกว่า ลูกเหมียว ง. ลูกไก่ เรียกว่า ลูกกระเจี๊ยบ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
21	ข้อใดจับคู่รูปภาพกับชื่ออาหาร ไม่ ถูกต้อง (ความจำ) ก.  เรียกว่า ขนมปุย ข.  เรียกว่า ขนมเบื้อง ค.  เรียกว่า ขนมทอด ง.  เรียกว่า ขนมข้าวเหนียวห่อ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
22	หากนักเรียนได้ยินคนบ้านลาดพูดว่า“อย่าออกไปข้างนอก <u>ฝนกำลังลิม</u> เดี่ยวไม่สบาย” คำว่าที่ขีดเส้นใต้มี ความหมายตรงกับข้อใด (ความเข้าใจ) ก. ฝนตกปรอยๆ ข. ฝนตกหนักมาก ค. ฝนตกฟ้าแลบ ง. พายุกำลังมา	+1	+1	-1	0.33	นำไปปรับปรุง

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
23	ข้อใดจับคู่คำศัพท์ภาษาถิ่นกับคำมาตรฐาน ไม่ ถูกต้อง (ความจำ) ก. กะละมัง = กะละเหม่ง ข. กระป๋อง = กระแป๋ง ค. ชันน้ำ = จอกน้ำ ง. ทัพพี = ฉันละพี	+1	+1	-1	0.33	นำไปปรับปรุง
24	ในภาษาถิ่นเพชรบุรีเรียกสิ่งนี้ว่าอย่างไร (ความจำ) ก. กลองแขก ข. กลองทุ้ม ค. กระทั่ง ง. กลองคู่ 	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
25	เกิดเป็นลูกผู้หญิงอย่างอนตั้นสายเดี่ยวเขาจะว่าเราเป็นคนซี้สาก คำว่า “ซี้สาก” ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหมายความว่าอย่างไร (ความจำ) ก. คนซี้เกียด ข. คนสกปรก ค. คนซี้เหนียว ง. คนเห็นแก่ตัว	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
26	ในภาษาถิ่นเพชรบุรี หากมีผู้พูดว่า อาหารจานนี้ “ ไม่เป็นกิน ” จะหมายความว่าอย่างไร(ความเข้าใจ) ก. ผู้พูดกินไม่เป็น ข. อาหารไม่อร่อย ค. อาหารไม่พอกิน ง. อาหารน่ากิน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
27	 จากภาพในภาษาถิ่น เพชรบุรีจะพูดอย่างไร ถ้าไม่อยากกิน อาหาร (ความเข้าใจ) ก. กินไม่ ข. ไม่เป็นกิน ค. ไหมกิน ง. กินไม่เป็น	+1	+1	-1	0.33	นำไปปรับปรุง
28	ในภาษาถิ่นเพชรบุรีใช้คำว่าอะไรแทนคำว่า “สกปรก” (ความเข้าใจ) ก. มอซอ ข. คลัก ค. รุ่งริง ง. คล้ำ 	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ให้นักเรียนอ่านเรื่องย่อนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 29-31

“ยามเย็นตะวันใกล้ลับขอบฟ้า พ่อจูง ลูกกระแอไปอาบน้ำในบึงใหญ่ ในบึงมีดอกบัวอยู่ มากโข มีฝูงจิ้งหตุยบินวนไปมา บรรยากาศช่างสดชื่น ทันใดนั้นพ่อก็ครีมีซี่เมฆปกคลุมและฝนก็เริ่มลิมลงมา พ่อจึงรีบพาลูกกระแอกลับบ้าน”

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
29	ภาพใดหมายถึง “ <u>ลูกกระแอ</u> ” ที่พ่อจูงไปอาบน้ำในบึงใหญ่ (ความจำ) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> ก.  </div> <div style="text-align: center;"> ข.  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> ข.  </div> <div style="text-align: center;"> ง.  </div> </div>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
30	ในบึงมีบัวอยู่มากโข หมายความว่าอย่างไร (ความเข้าใจ) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> ก. มากมาย ค. สวยมาก </div> <div style="text-align: center;"> ข. หลากหลายชนิด ง. นับไม่ถ้วน </div> </div>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
31	ภาพใดหมายถึง “ <u>ฝูงจิ้งหอย</u> ” ที่บินวนไปมาในบึงบัว (ความจำ) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> ก.  </div> <div style="text-align: center;"> ข.  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> ค.  </div> <div style="text-align: center;"> ง.  </div> </div>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
32	การจับคู่คำศัพท์ภาษาถิ่นเมืองเพชรข้อใด <u>ไม่</u> ถูกต้อง (การวิเคราะห์) <div style="margin-top: 10px;"> ก. ปลวก = มดตะนูน ข. ต้นไผ่ = ซอ ค. รถเข็น = รถรูน ง. ลูกกระแอ = ลูกควาย </div>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
33	การจับคู่คำศัพท์ภาษาถิ่นเมืองเพชรข้อใด <u>ไม่</u> ถูกต้อง (การวิเคราะห์) <div style="margin-top: 10px;"> ก. ดวงตา = กะตา ข. เอว = กะเอว ค. หน้าผาก = หน้าไม้ ง. จมูก = กะหมูก </div>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
40	นักเรียนคิดว่าปัญหาการใช้ภาษาถิ่นที่ลดน้อยลงในปัจจุบันเป็นปัญหาหรือไม่ อย่างไร(การวิเคราะห์) ก. เป็นปัญหา เพราะภาษาถิ่นจะสูญหาย ข. เป็นปัญหา เพราะเกิดความขัดแย้งกันในครอบครัวสื่อสารกันไม่เข้าใจ ค. ไม่เป็นปัญหา เพราะปัจจุบันเรามีเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ เช่น การไลน์แทนการพูดคุย ง. ไม่เป็นปัญหา เพราะเราใช้การเขียนแทนการพูดได้	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
41	การใช้ภาษาถิ่นที่น้อยลงในปัจจุบันเกิดจากหลายสาเหตุ ยกเว้น ข้อใด (การวิเคราะห์) ก. พ่อ แม่ไม่พูดภาษาถิ่นกับลูก ข. การอพยพย้ายถิ่นของคนในชุมชน ค. นโยบายของรัฐบาลที่ส่งเสริมการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนทำให้ต้องเรียนรู้ภาษาอื่นๆ ง. คนในชุมชนพูดจาสื่อสารกันด้วยภาษาถิ่นน้อยลง	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
42	ถ้าเพื่อนที่โรงเรียนพูดภาษาถิ่นกับนักเรียน นักเรียนควรปฏิบัติกับเพื่อนอย่างไร (การวิเคราะห์) ก. ห้ามไม่ให้เพื่อนพูดเพราะไม่เข้าใจ ข. สอนภาษาอื่นๆ ให้เพื่อน ค. พูดล้อเลียนให้เพื่อนอาย ง. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาถิ่นกับเพื่อน	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
43	ข้อใดเป็นการส่งเสริมการใช้ภาษาถิ่นที่ถูกต่อง เหมาะสมที่สุด (การนำไปใช้) ก. พูดจาล้อเลียนเพื่อนที่พูดภาษาถิ่น ข. ไม่ควรพูดภาษาถิ่นกับเพื่อนเพราะเพื่อนไม่เข้าใจ ค. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาถิ่นจากคนในครอบครัว ง. หลีกเลี่ยงการพูดภาษาถิ่นในที่สาธารณะ	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้
44	นักเรียนคิดว่าเราควรอนุรักษ์ภาษาถิ่นหรือไม่ เพราะเหตุใด (การนำไปใช้) ก. ควร เพราะเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรสืบสานอนุรักษ์ไว้ ข. ควร เพราะทำให้คนในท้องถิ่นสื่อสารกับคนภายนอกเข้าใจ ค. ไม่ควร เพราะเป็นภาษาพูดที่เขย ล้าสมัย ง. ไม่ควร เพราะประเทศไทยกำลังเข้าสู่ประชาคมอาเซียนควรพูดภาษาสากลมากกว่า	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้

ลำดับ	ข้อความคำถามของแบบทดสอบ	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปล ความหมาย
		1	2	3		
45	<p>ในฐานะที่นักเรียนอาศัยอยู่ในจังหวัดเพชรบุรี นักเรียนคิดว่าจะมีแนวทางอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรีได้อย่างไร (การนำไปใช้)</p> <p>ก. จัดบันทึกภาษาถิ่นเพชรบุรีที่ได้ยิน ความหมายลงในสมุด</p> <p>ข. ศึกษาหาความรู้รอบตัวจากอินเทอร์เน็ต</p> <p>ค. หาความรู้เรื่องภาษาถิ่นเพชรบุรีจากบุคคลรอบตัว เช่น บุคคลในครอบครัวและท้องถิ่น</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>	+1	+1	+1	1	นำไปใช้ได้



ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อ	ข้อคำถามสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
1.ด้านสื่อ						
1.1	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียมีรูปแบบน่าสนใจและสนุกสนาน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
1.2	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรมากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
1.3	ความง่ายของเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
1.4	วิธีการใช้งานสื่อมัลติมีเดียไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์						
2.1	การใช้งานปุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าใจง่ายและใช้งานได้สะดวก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.2	สีของตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม อ่านง่าย สบายตา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.3	ภาพที่ใช้ประกอบสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.4	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.5	วิธีโต้ตอบเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหา ทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.6	การตอบสนองทำได้อย่างรวดเร็ว	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.7	การแสดงผลการเรียนรู้ทันทีหลังจากทำแบบทดสอบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2.8	โปรแกรมเปิดโอกาสให้นักเรียนควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.ด้านเนื้อหา						
3.1	ภาษาที่ใช้ในบทเรียนสื่อความหมายได้ชัดเจน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.2	เสียงบรรยายในสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.3	เพลงที่ใช้ประกอบสื่อสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.4	ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3.5	แบบทดสอบ แบบฝึกหัดมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
4.ด้านประโยชน์						
4.1	นักเรียนไม่มีความเบื่อหน่ายในขณะที่เรียนด้วยสื่อ มัลติมีเดีย	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
4.2	นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาษาถิ่น เพชรบุรีมากขึ้น	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
4.3	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อ มัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ในระดับใด	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง



ตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียน
ที่มีการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC = $\frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
1	การเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้มากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3	ข้าพเจ้าเห็นว่าการศึกษาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ไม่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน	+1	-1	0	0	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
4	การเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบความรู้ใหม่ๆ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
5	ข้าพเจ้ามีความสุขสนุกสนานเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทยเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
6	ข้าพเจ้าเห็นว่าวิชาภาษาไทยเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี เป็นวิชาที่ไม่น่าสนใจ	0	0	0	0	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
7	ข้าพเจ้ามีความชอบและตั้งใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
8	ข้าพเจ้ารู้สึกไม่ชอบเมื่อครูให้ทำกิจกรรมในขณะที่เรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	0	0	0	0	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
9	ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
10	ข้าพเจ้ากล้าใช้ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีหลังจากเรียนจบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
11	ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เรียนรู้ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
12	ข้าพเจ้าเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาถิ่นเพชรบุรีเป็นเรื่องตลกและล้อสมัย	+1	0	0	0.33	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
13	ข้าพเจ้ามีความสนใจอยากสอบถามคำศัพท์ใหม่ๆเกี่ยวกับภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีกับครูหรือผู้ปกครองมากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ข้อ	ข้อความสำหรับการวิจัย	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลความหมาย
		1	2	3		
14	ข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาถิ่นเพชรบุรีเพิ่มมากขึ้นหลังจากเรียนจบ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
15	ข้าพเจ้ารู้สึกไม่ชอบที่สื่อสารภาษาไทยด้วยภาษาถิ่นเพชรบุรี	+1	0	0	0.33	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
16	การเรียนรู้ภาษาถิ่นเพชรบุรีเป็นวิชาที่เรียนรู้อยากมาก	+1	0	0	0.33	ไม่สอดคล้อง นำไปปรับปรุง
17	ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทยเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
18	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่พัฒนานักเรียนไปสู่สังคมภายนอกได้	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
19	การเรียนวิชาภาษาไทยได้ดีช่วยให้การเรียนวิชาอื่นๆ ดีขึ้นด้วย	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
20	ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษาวิชาภาษาไทยในเนื้อหาอื่นๆ มากขึ้น	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง





ตารางที่ 18 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
ของนักเรียน จำนวน 30 คน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลต่าง
1	16	21	5
2	18	25	7
3	20	24	4
4	17	25	8
5	12	22	10
6	12	25	13
7	11	21	10
8	17	27	10
9	13	24	11
10	17	24	7
11	18	26	8
12	19	26	7
13	14	22	8
14	21	27	6
15	18	24	6
16	17	24	7
17	20	24	4
18	16	25	9
19	18	22	4
20	14	23	9
21	17	22	5
22	17	23	6
23	22	25	3
24	18	22	4
25	21	26	5
26	18	24	6
27	19	25	6
28	18	26	8
29	18	23	5
30	19	25	6
ค่าเฉลี่ย	17.17	2.73	-
ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	24.07	1.68	-
$\sum D$			6.9

ตารางที่ 19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ คะแนน ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

t-test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	17.17	30	2.73
	Posttest	24.07	30	1.68

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ค่า t-test ของคะแนนการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน ด้วย สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pair 1	Pre-test - Posttest	6.90	2.38	0.44	15.8585	29

จากตารางพบว่า การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 17.17 คะแนน และคะแนนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.07 คะแนนและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลรวมคะแนน ($\sum R$)	IOC $IOC = \frac{\sum R}{N}$	แปลผล
	1	2	3			
1	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
2	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
3	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
4	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
5	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
6	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
7	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
8	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
9	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
10	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
11	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
12	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
13	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
14	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
22	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
23	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
24	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
27	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
28	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
31	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ผลรวมคะแนน ($\sum R$)	IOC	แปลผล
	1	2	3		$IOC = \frac{\sum R}{N}$	
32	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
33	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
34	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
35	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
36	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
37	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
38	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
39	1	1	-1	2	0.33	นำไปปรับปรุง
40	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
41	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
42	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
43	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
44	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้
45	1	1	1	3	1.00	นำไปใช้ได้

จากตารางข้อสอบ ที่มีค่ามากกว่า 0.05 ขึ้นไป มีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้ในการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ส่วนข้อสอบที่ได้น้อยกว่า 0.05 นำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป ซึ่งข้อสอบที่มีค่า ผ่านเกณฑ์มีจำนวน 38 ข้อ และต้องนำไปปรับปรุงแก้ไขจำนวน 7 ข้อ

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
1	0.75	0.22	นำไปใช้
2	0.56	0.22	นำไปใช้
3.	0.83	0.11	ตัดทิ้ง
4.	0.50	0.11	ตัดทิ้ง
5.	0.72	0.11	ตัดทิ้ง
6.	0.72	0.33	ตัดทิ้ง
7.	0.78	0.22	นำไปใช้
8.	0.56	0.22	นำไปใช้
9.	0.78	0.22	นำไปใช้
10.	0.44	0.00	ตัดทิ้ง
11.	0.67	0.00	ตัดทิ้ง
12.	0.56	0.22	นำไปใช้
13.	0.44	0.22	นำไปใช้
14.	0.56	0.22	นำไปใช้
15.	0.67	0.44	นำไปใช้
16.	0.56	0.22	นำไปใช้
17.	0.50	0.11	ตัดทิ้ง
18.	0.78	0.22	นำไปใช้
19.	0.67	0.22	นำไปใช้
20.	0.61	0.33	นำไปใช้
21.	0.50	0.33	นำไปใช้
22.	0.78	0.22	นำไปใช้
23.	0.50	0.33	นำไปใช้
24.	0.39	- 0.11	ตัดทิ้ง
25.	0.89	0.22	นำไปใช้
26.	0.44	0.22	นำไปใช้
27	0.42	0.22	นำไปใช้
28	0.83	- 0.11	ตัดทิ้ง
29	0.67	0.44	นำไปใช้
30	0.67	0.22	นำไปใช้
31	0.67	0.22	นำไปใช้
32	0.67	0.00	ตัดทิ้ง

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	หมายเหตุ
33	0.61	0.11	ตัดทิ้ง
34	0.56	0.44	นำไปใช้
35	0.89	0.00	ตัดทิ้ง
36	0.50	0.11	ตัดทิ้ง
37	0.56	0.44	นำไปใช้
38	0.61	0.11	ตัดทิ้ง
39	0.78	0.22	นำไปใช้
40	0.56	0.00	ตัดทิ้ง
41	0.56	0.22	นำไปใช้
42	0.61	0.33	นำไปใช้
43	0.67	0.22	นำไปใช้
44	0.50	0.33	นำไปใช้
45	0.44	0.22	นำไปใช้

จากตารางข้อสอบที่ดีหรือเหมาะสมกับผู้สอบ คือข้อสอบที่มีค่า p (ความยากง่าย) ประมาณ 0.2 – 0.8 และมีค่า r (อำนาจจำแนก) 0.2 ขึ้นไป จากการวิเคราะห์ข้อสอบมีค่า p และค่า r ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 จากแบบทดสอบทั้งสิ้น 45 ข้อ



ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คนที่	X	X ²	คนที่	X	X ²
1	25	625	21	20	400
2	22	484	22	23	529
3	24	576	23	20	400
4	24	576	24	18	324
5	20	400	25	22	484
6	20	400	26	27	729
7	26	676	27	25	625
8	15	225	28	21	441
9	15	225	29	17	289
10	22	484	30	21	441
11	17	289	31	21	441
12	22	484	32	25	625
13	26	676	33	16	256
14	22	484	34	28	784
15	23	529	35	27	729
16	20	400			
17	19	361			
18	18	324			
19	25	625			
20	26	676			

$$\sum X = 762$$

$$\sum X^2 = 17,016$$

ตารางที่ 24 ตารางแสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของนักเรียนกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำเพื่อวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวิชาภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	P	ตอบผิด (คน)	q	Pq
1	30	0.30	5	0.05	0.02
2	18	0.18	17	0.17	0.03
3	35	0.35	0	0.00	0.00
4	10	0.10	25	0.25	0.03
5	35	0.35	0	0.00	0.00
6	12	0.12	23	0.23	0.03
7	13	0.13	22	0.22	0.03
8	14	0.14	21	0.21	0.03
9	15	0.15	20	0.20	0.03
10	16	0.16	19	0.19	0.03
11	18	0.18	17	0.17	0.03
12	19	0.19	16	0.16	0.03
13	20	0.20	15	0.15	0.03
14	21	0.21	14	0.14	0.03
15	22	0.22	13	0.13	0.03
16	23	0.23	12	0.12	0.03
17	25	0.25	10	0.10	0.03
18	26	0.26	9	0.09	0.02
19	27	0.27	8	0.08	0.02
20	32	0.32	3	0.03	0.01
21	29	0.29	6	0.06	0.02
22	18	0.18	17	0.17	0.03
23	14	0.14	21	0.21	0.03
24	15	0.15	20	0.20	0.03
25	2	0.02	33	0.33	0.01

ข้อที่	ตอบถูก (คน)	P	ตอบผิด (คน)	q	Pq
26	8	0.08	27	0.27	0.02
27	22	0.22	13	0.13	0.03
28	26	0.26	9	0.09	0.02
29	17	0.17	18	0.18	0.03
30	22	0.22	13	0.13	0.03

$$\sum pq = 0.72$$

การวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ วิชาภาษาไทย จำนวน 30 ข้อ โดยใช้สูตร KR - 20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) ได้ดังนี้

$$\sum pq = 0.72$$

$$\sum X = 762$$

$$\sum X^2 = 17,016$$

$$N = 35$$

$$n = 30$$

$$\text{จากสูตร } S_t^2 = \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

$$= \frac{35(17,016) - (762)^2}{35(35-1)}$$

$$= 12.53$$

$$\text{จากสูตร } r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

$$= \frac{30}{30-1} \left[1 - \frac{0.72}{12.53} \right]$$

$$= 0.97$$

ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบฉบับนี้มีค่า 0.97 ซึ่งมีความเชื่อมั่นอยู่ในเกณฑ์ดี (ความเชื่อมั่นของ ข้อสอบที่ใช้ได้ควรมีความเชื่อมั่น 0.70 ขึ้นไป)



ภาคผนวก ง

การหาประสิทธิภาพของแบบสอบถามวัดเจตคติ

ตารางที่ 25 แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและความสัมพันธ์การกระจายของแบบประเมินเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

คนที่	ผลการวิเคราะห์				
	จำนวนข้อที่ตอบ	คะแนนรวม (Sum.)	ค่าเฉลี่ย (Mean \bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	สัมประสิทธิ์การกระจาย(%) (C.V.)
1	20	85	4.25	1.16	27.39
2	20	90	4.50	0.61	13.49
3	20	86	4.30	0.86	20.10
4	20	79	3.95	0.83	20.90
5	20	98	4.90	0.31	6.28
6	20	84	4.20	0.77	18.28
7	20	93	4.65	0.49	10.52
8	20	76	3.80	0.89	23.54
9	20	86	4.30	0.80	18.64
10	20	78	3.90	1.02	26.18
11	20	80	4.00	1.03	25.65
12	20	83	4.15	0.93	22.49
13	20	94	4.70	0.73	15.59
14	20	79	3.95	1.00	25.28
15	20	78	3.90	0.97	24.82
16	20	74	3.70	1.72	46.48
17	20	86	4.30	0.66	15.28
18	20	71	3.55	1.57	44.28
19	20	82	4.10	0.79	19.22
20	20	94	4.70	0.57	12.15
21	20	83	4.15	0.88	21.09
22	20	83	4.15	0.75	17.96
23	20	89	4.45	0.69	15.42
24	20	78	3.90	0.97	24.82
25	20	95	4.75	0.64	13.45
26	20	92	4.60	0.60	13.01
27	20	79	3.95	0.83	20.90
28	20	86	4.30	1.03	23.98
29	20	78	3.90	0.79	20.21
30	20	66	3.30	0.57	17.31
31	20	81	4.05	0.94	23.32

คนที่	ผลการวิเคราะห์				
	จำนวนข้อที่ตอบ	คะแนนรวม (Sum.)	ค่าเฉลี่ย (Mean \bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	สัมประสิทธิ์การ กระจาย(%) (C.V.)
32	20	77	3.85	0.81	21.11
33	20	87	4.35	0.88	20.12
34	20	80	4.00	0.97	24.33
35	20	81	4.05	0.89	21.90

ตารางที่ 26 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเจตคติในภาพรวม

ผลการวิเคราะห์	ภาพรวม
คะแนนรวม	2,911
ค่าเฉลี่ย	4.16
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.35
C.V.(%)	8.52
แปลผล	มาก

ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.7187

ตารางที่ 27 แสดงผลการวิเคราะห์แบบประเมินเจตคติรายข้อ

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20
จำนวนคน	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35
คะแนนรวม	159	153	153	150	155	154	119	145	144	142	155	150	115	139	143	135	150	144	145	161
คะแนนต่ำสุด	3	3	3	2	3	3	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	2	1	1	2
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.54	4.37	4.37	4.29	4.43	4.40	3.40	4.14	4.11	4.06	4.43	4.29	3.29	3.97	4.09	3.86	4.29	4.11	4.14	4.60
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.66	0.73	0.73	0.86	0.65	0.74	1.09	0.73	0.87	0.94	0.70	0.75	1.30	1.25	0.92	0.97	0.83	1.05	0.94	0.77
C.V.(%)	14.47	16.72	16.72	20.07	14.78	16.72	32.06	17.70	21.07	23.11	15.76	17.51	39.46	31.43	22.50	25.26	19.25	25.54	22.78	16.84
แปลผล	มากที่สุด	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	ปานกลาง	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	ปานกลาง	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด
วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20
ค่าอำนาจจำแนก	0.52	0.27	0.00	0.26	0.49	0.25	0.27	0.55	0.28	0.38	0.32	0.60	0.09	0.52	0.27	0.00	0.26	0.49	0.25	0.27
Sig	0.00	0.11	0.98	0.14	0.00	0.15	0.12	0.00	0.10	0.02	0.06	0.00	0.62	0.00	0.11	0.98	0.14	0.00	0.15	0.12
แปลผล	yes	no	no	no	yes	no	no	yes	no	yes	no	yes	no	yes	no	no	no	yes	no	no
ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.7187	หมายเหตุ : ค่าอำนาจจำแนกแบบ Item Total Correlation และค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา																			

ตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อและการคำนวณค่าที ของแบบสอบถามวัดเจตคติ

ข้อที่	คะแนนกลุ่มสูง		คะแนนกลุ่มต่ำ		t คำนวณมากกว่า เกณฑ์ ($t=1.75$)	ผลการเปรียบเทียบ
	X_H	S_H^2	X_t	S_L^2		
1	4.78	0.44	4.00	0.50	7.8	จำแนกได้
2	4.67	0.25	4.11	1.36	3.11	จำแนกได้
3	4.56	0.27	4.00	0.75	5.09	จำแนกได้
4	4.67	0.50	4.00	0.75	4.79	จำแนกได้
5	4.89	0.11	4.33	0.64	7.00	จำแนกได้
6	4.67	0.50	4.11	0.86	3.73	จำแนกได้
7	4.00	0.75	2.67	1.75	4.92	จำแนกได้
8	4.78	0.19	3.78	0.44	14.29	จำแนกได้
9	4.56	0.28	3.78	1.19	4.88	จำแนกได้
10	4.78	0.19	4.11	1.61	3.30	จำแนกได้
11	4.78	0.19	4.00	0.75	7.80	จำแนกได้
12	4.78	0.19	3.56	0.53	15.25	จำแนกได้
13	4.22	0.94	3.00	2.50	3.21	จำแนกได้
14	4.78	0.19	3.56	1.53	6.42	จำแนกได้
15	4.89	0.11	4.55	0.27	8.50	จำแนกได้
16	4.78	0.19	3.44	1.53	7.05	จำแนกได้
17	4.44	0.53	3.67	0.75	5.50	จำแนกได้
18	4.78	0.44	3.56	1.53	5.54	จำแนกได้
19	4.78	0.19	3.11	0.86	13.92	จำแนกได้
20	5.00	0.00	4.44	1.03	5.09	จำแนกได้

จากตารางแบบสอบถามวัดเจตคติของนักศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอรุณประดิษฐ จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 35 คน ที่เรียนเรื่อง “ภาษาถิ่น” ผ่านไปแล้ว แล้วเรียงคะแนนจากสูงไปต่ำ แบ่งกลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ โดยใช้สัดส่วน 25% จากนั้นวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อโดยใช้ t-distribution คัดเลือกเฉพาะข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2547 : 249-250) พบว่ามีข้อคำถามจากแบบวัดเจตคติที่มีค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ระหว่าง 3.21-15.25 จำนวน 20 ข้อ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้



ตารางที่ 29 ตารางสรุปประเด็นสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
1	ท่านคิดว่าภาษาถิ่นเพชรบุรีมีความสำคัญอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> - ภาษาถิ่นเป็นการสะท้อนถึงเอกลักษณ์อันดั้งเดิมที่เป็นลักษณะเฉพาะในจังหวัดเพชรบุรี - เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมที่เป็นรากเหง้าของชาวจังหวัดเพชรบุรี - เป็นการแสดงถึงความรักสามัคคี คนที่มีสำเนียงเดียวกันแสดงถึงความเป็นพวกพ้อง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน พวกกัน อันจะเป็นการส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ของชุมชน
		<ul style="list-style-type: none"> - ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดมาแต่โบราณเป็นการสะท้อนถึงรากเหง้าและบ่งบอกความเป็นมาของคนในชุมชนนั้นๆ - บ่งบอกความแตกต่างของคนในท้องถิ่น - มีสำนวน คำศัพท์ รูปประโยคที่ต่างกับภาษากลาง ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี - บ่งบอกถึงอาชีพ ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชน
		<ul style="list-style-type: none"> - สะท้อนวัฒนธรรมออกมาจากภาษาที่มีสำเนียงการพูดที่เหนือแตกต่างกันออกไป - ภาษาถิ่นเป็นสมบัติของชาติ เป็นรากฐานดั้งเดิมของชาวเพชรบุรี - การการสะท้อนศิลปวัฒนธรรมและวรรณคดีท้องถิ่น - การแสดงออกถึงความเป็นชนเผ่าเดียวกัน เกิดความรักสามัคคีและความภูมิใจในรากเหง้าของตน
2	ท่านคิดว่าควรนำเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีหัวข้อใดบ้างที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการให้ความรู้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาที่ผู้วิจัยนำเสนอ ทั้ง 7 ประเด็นมีความเหมาะสมดีแล้ว ได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> บทที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและ ประโยชน์ การศึกษาภาษาไทยถิ่น (2 คาบ) บทที่ 2 เรื่อง รู้จักภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ) บทที่ 3 เรื่อง ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ) บทที่ 4 เรื่อง ภาษาถิ่นเพชรบุรีในอำเภอต่างๆ ในจังหวัดเพชรบุรี (จำนวน 4 คาบ) บทที่ 5 เรื่อง การเลือกใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
		<p>บทที่ 6 เรื่อง ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (2 คาบ)</p> <p>บทที่ 7 เรื่อง การอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหามีความเหมาะสมแล้วทั้ง 7 ประเด็นตามที่ผู้วิจัยนำเสนอ แต่ให้เพิ่มเนื้อหาเสริมบทเรียน เช่น นิราศนายต่วน นิราศเขาลูกช้าง การเพิ่มคำศัพท์เฉพาะในแต่ละชุมชน - เรื่องของวงศ์ศัพท์ / โครงสร้างของคำศัพท์ / หมวดของคำศัพท์ - เน้นการออกเสียงและการยกตัวอย่างคำที่ใกล้ตัวนักเรียน
3	<p>ท่านคิดว่าจำนวนเนื้อหาที่นำมาใช้นั้นควรมีน้อยเพียงใดความยาวของเนื้อหาควรแบ่งเป็นกี่ตอนจึงจะเหมาะสม</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนๆ โดยเรียงลำดับจากเนื้อหาที่ง่ายไปยาก - เนื้อหาอาจจะแบ่งเป็นหมวดหมู่ เช่น ร่างกาย ผัก ผลไม้ คำอุทาน สถานที่ โดยเลือกคำที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน <p>เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัย และควรจัดเนื้อหาที่เป็นลักษณะย้อนอดีต สะท้อนวัฒนธรรม การจัดกลุ่มคำให้มีเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ใกล้ตัวนักเรียนจะเข้าใจได้ง่ายกว่า เช่น ร่างกาย ผัก ผลไม้ สิ่งของเครื่องใช้ สัตว์ สำนวน กริยาท่าทาง คำอุทาน เป็นต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องของเนื้อหาของภาษาถิ่นไม่มีความยากง่าย ความหนักเบาของเนื้อหา มั่นอยู่ที่ความคุ้นเคยหรือประสบการณ์ในการรับรู้ที่แตกต่างกันของแต่ละคน - ลักษณะของภาษมีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น ควรยกตัวอย่างให้ครบถ้วน ครอบคลุมทุกพื้นที่ - จำนวนเนื้อหามักน้อยไม่สำคัญเท่าการวิธีการนำเสนอ ที่มีความชัดเจน เข้าใจง่าย ต้องใช้เวลาในการรับฟัง คิด เรียนรู้ และแสดงออกถึงการรับรู้ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอของครู
4	<p>ท่านคิดว่าถ้าจะสอนเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรด้วยสื่อมัลติมีเดียควรให้วิธีการสอนและ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใด จึงจะเหมาะสมและน่าสนใจมากที่สุด</p>	<ul style="list-style-type: none"> - วิธีการสอนที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน เช่น การจัดกิจกรรมเสริมในชั้นตอนที่ 6 ชั้นปฏิบัติหรือแสดงผลงาน และ 7 ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ของวิธีการสอนแบบชิปปา

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
		<p>- ควรเป็นคำศัพท์มากกว่าเน้นสำนวนที่ยาวๆ เพื่อง่ายต่อการจดจำและออกเสียงตาม เน้นการจัดกิจกรรมที่สนุกสนาน ผสมผสาน การเรียนในแนวสืบค้นอดีตของบรรพบุรุษ เน้นกิจกรรมเดี่ยวแต่ทำอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการเรียน นอกจากนี้การให้นักเรียนได้สัมผัสพบเจอกับปราชญ์ชาวบ้านที่ใช้ภาษาท้องถิ่นจริงๆ จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น</p> <p>- นักเรียนจะเข้าใจมากขึ้นแค่ไหนอยู่ที่วิธีการนำเสนอของครู บางครั้งเนื้อหาธรรมดาก็มีวิธีการสอนที่น่าสนใจ นักเรียนจะเข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย ยิ่งถ้าเป็นครูคนที่เขาชอบสอนอะไรเขาก็จะมีความตั้งใจและสนใจมากกว่าครูที่เขาไม่ชอบ เพราะฉะนั้นครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสอน</p>
5	ท่านคิดว่าในการทดสอบนักเรียนระหว่างเรียนควรมีกิจกรรม หรือแบบทดสอบหรือไม่และควรใช้การทดสอบลักษณะใด	<p>- การทดสอบด้วยการให้นักเรียนฝึกพูดและออกเสียงซึ่งการให้นักเรียนพูดและครูเป็นผู้ฟังจะเป็นการสื่อสารที่ตรงที่สุด</p> <p>- อาจใช้รูปแบบของการทดสอบจากการฟัง เช่น การเปลี่ยนนิทานที่เล่าด้วยภาษาท้องถิ่น การให้นักเรียนฟังนิทานภาษาถิ่นจากนักเล่านิทานในชุมชน รวมถึงการแสดงบทบาทสมมติตามบทในนิทานจะช่วยเพิ่มความสนุกสนานและน่าจดจำหรือการให้นักเรียนไปสืบค้นคำศัพท์ภาษาถิ่นในชุมชน และนำมาแลกเปลี่ยนกัน</p> <p>- ควรมีการวัดผลระหว่างเรียนด้วยวิธีการสื่อสารตอบโต้หรือการให้นักเรียนแสดงผลงานของตนเอง แต่ในที่นี้ควรให้นักเรียนได้มีกิจกรรมกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม หรือการเชิญผู้รู้ในท้องถิ่นมาร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียนกับนักเรียนด้วยจะดีมาก</p>
6	การวัดและประเมินผลการเรียนเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีควรมีการวัดผลและประเมินผลในรูปแบบใดนอกเหนือจากการใช้แบบทดสอบ (เช่น การปฏิบัติ การอธิบาย)	<p>- การฝึกปฏิบัติ เช่น เมื่อจบการเรียนรู้ในแต่ละบทหรือครบจำนวนที่ครูตั้งเป้าหมายไว้ให้นักเรียนได้มีกิจกรรมการเล่านิทานพื้นบ้านหรือนิทานอีสป แสดงบทบาทสมมติ โดยใช้ภาษาท้องถิ่นเพชรบุรีในการเล่าเรื่อง อาจเชิญผู้เชี่ยวชาญมาร่วมเป็นกรรมการตัดสินด้วย นอกจากนี้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเผยแพร่ข้อมูลเป็นเรื่องสำคัญมากกว่ากิจกรรมที่ไม่ได้เผยแพร่</p>

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
		<ul style="list-style-type: none"> - ควรเน้นจากการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของนักเรียน การแสดงออก เน้นการวัดผลการปฏิบัติมากกว่าเน้นวัดผลจากเอกสาร - การฝึกปฏิบัติ เช่น การให้นักเล่านิทานในท้องถิ่นมาเล่า นิทานให้เด็กฟังโดยใช้ภาษาถิ่น แล้วให้เด็กนักเรียนได้สรุปย่อ เรื่องราวจากนิทานที่ฟังตามความเข้าใจของตนเอง นอกจากนี้ จะเป็นการวัดความเข้าใจของนักเรียนด้วยยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชนด้วย
7	<p>ท่านคิดว่าควรมีการนำเข้าสู่บทเรียน การนำเสนอ การออกแบบหน้าจอ ข้อความ ภาพ เสียง อย่างไรจึงจะทำให้ นักเรียนมีความสนใจ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การใช้เสียง เช่น เพลงของรุ่งเพชร แหลมสิงห์ เพลง “ฝนเดือนหก” ซึ่งเป็นเพลงที่มีความหมายดีและออกสำเนียง ภาษาเพชรบุรีได้ชัดเจน - การใช้หมวดคำอุทาน สำแสดงที่นักเรียนคุ้นเคยมา ประกอบเพื่อจูงใจนักเรียน <p>ควรมีสื่อที่หลากหลาย ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว วิดีโอ เพลงที่เหมาะสมกับวัย เนื้อหาเข้าใจง่ายและสื่อถึงคำในภาษาถิ่น เช่น เพลงของชายเมืองสิงห์ “ฝนเดือนหก” อาจใช้เป็น เพลงนำเข้าสู่บทเรียน หรือการใช้ภาพที่สะท้อนเอกลักษณ์ของจังหวัด ทุ่งนา ชนบท วิถีชีวิต</p> <ul style="list-style-type: none"> - ให้ความสำคัญกับวิธีการนำเสนอของครูว่าจะมีความ น่าสนใจมากน้อยเพียงใด
8	<p>ท่านคิดว่าควรใช้สื่อใดมาผสมผสานในสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้การเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเกิดความสมบูรณ์ กระตุ้นความสนใจ และส่งผลให้การเรียนเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เกมส์ - เพลงลูกทุ่ง - การเล่านิทานประกอบเพลง - การแสดงบทบาทสมมติ - การจับคู่คำ - การใช้เสียงท้องถิ่นประกอบเนื้อหา <p>ใช้เพลง เกมส์ ภาพการ์ตูนสนทนาหรือตัวแสดงบทบาทสมมติในลักษณะเล่าเรื่องให้น่าติดตาม หรือการใช้สัตว์ ภาพการ์ตูนที่อยู่ในความสนใจของนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้สื่อบุคคลจะเหมาะสมที่สุด เช่น การเชิญปราชญ์ท้องถิ่นมาร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน - เพลงพื้นบ้าน เพลงลูกทุ่ง - นักร้องที่เป็นชาวเพชรบุรี เช่น โสอานนท์ - ผู้ทรงความรู้ที่ใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสาร เช่น ลุงนวย ป่าตุ้ม (นักจัดรายการวิทยุ สสวท)

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
9	ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม	<p>1. ควรให้คนมีสำเนียงเพชรบุรีแท้ๆ ในการบรรยายเพื่อให้เกิดความถูกต้อง</p> <p>2. ควรไปขอความรู้เพิ่มเติมที่ภาคหลักสูตรภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เนื่องจากมีการสอนหลักสูตรท้องถิ่น ด้วย อาจจะได้ข้อมูลเพิ่มเติม</p> <p>3. การให้นักเรียนได้แสดงออกหลังจากเรียนจากสื่อแล้วเป็นการวัดความรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี มากกว่าการใช้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว</p> <p>1. ควรไปพบผู้เชี่ยวชาญที่หลากหลายโดยเฉพาะคนในชุมชนที่ใช้ภาษาถิ่นโดยตรงหรือผู้ที่มีความรู้และเข้าใจภาษาถิ่น เช่น อาจารย์สุรียพร แสงคำรณ ซึ่งเคยศึกษาเรื่องภาษาถิ่นในอำเภอบ้านลาด อาจารย์ชำนาญ นิลสุข ซึ่งเคยวิเคราะห์เรื่องสำเนียงของคนในจังหวัดเพชรบุรี</p> <p>2. ศึกษาวรรณกรรมท้องถิ่น เช่น นิราศเขาลูกช้าง นิราศนายด้วน</p> <p>3. ศึกษาจากเพลง เช่น สาวทำยาง เพลงลูกทุ่งที่แต่งหรือประพันธ์โดยคนเพชรบุรี</p> <p>4. ศึกษาคำอื่นๆ เช่น สุภาษิตคำพังเพย คำอุทาน ทำแสดงต่างๆ เพิ่มเติม</p> <p>1. ควรศึกษาเพิ่มเติมจากงานที่พูดถึงวรรณกรรมท้องถิ่น</p> <p>2. ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมจากภาควิชาหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เกี่ยวกับหลักสูตรท้องถิ่นที่เปิดสอนเรื่องภาษาถิ่น</p> <p>3. ควรศึกษาหาความรู้พบปะพูดคุยกับคนในท้องถิ่นที่ใช้ภาษาถิ่นต่างๆ เพื่อได้รากศัพท์ที่ถูกต้องและสำเนียงที่ถูกต้องจากเจ้าของภาษาในท้องถิ่นนั้นๆ</p> <p>4. ควรลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามเพิ่มเติมจากการศึกษาจากตำรา</p>

ตารางที่ 30 ตารางสรุปประเด็นสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

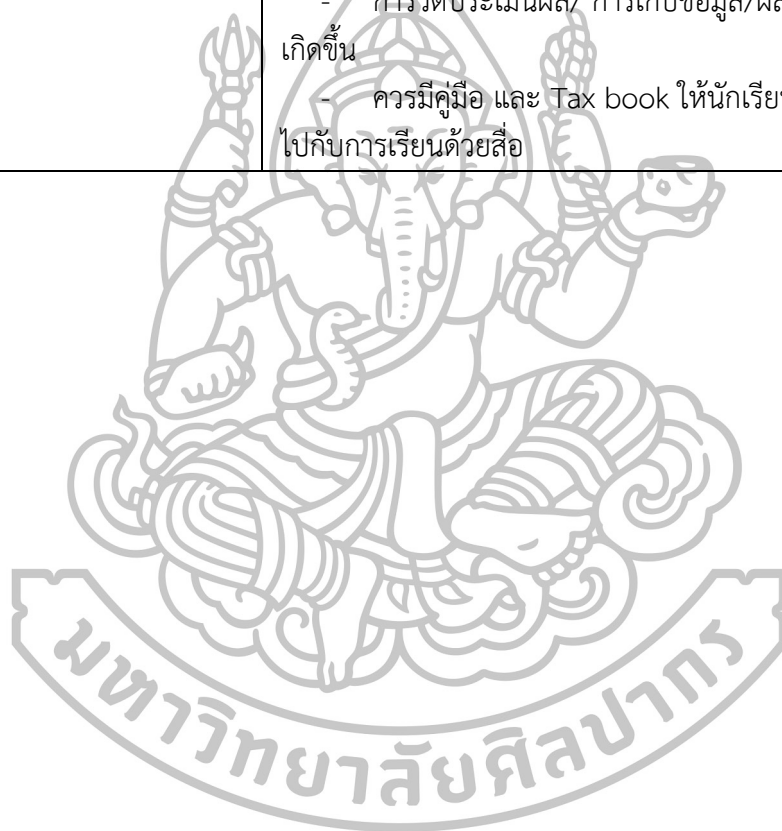
ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
1	ท่านคิดว่าสื่อมัลติมีเดียบนแท็บเล็ต เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ควรมีใช้แบบใด	สอนเนื้อหา (Tutorial) สถานการณ์จำลอง (Simulation) การฝึกทักษะ (Drill and Practice) แบบเกมการเรียนรู้การสอน (Instructional Game) อื่นๆ - ควรมีจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง - มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและสิ่งแวดล้อม - มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย - เกิดกระบวนการเรียนรู้ - สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้
2	การนำเสนอเนื้อหาในการดำเนินเรื่องราว ควรเป็นไปในลักษณะใด	- ควรมีการกำหนดเนื้อหาขอบเขตที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - จัดกลุ่มของภาษา เช่น คำทักทาย / สรรพนาม / คำปฏิเสธ ฯลฯ - ควรนำเสนอเนื้อหาจากเรื่องใกล้ตัวไปหาเรื่องไกลตัว / เรื่องง่ายไปสู่เรื่องยาก - กำหนด Pratten ของการนำเสนอเนื้อหาไปในแนวเดียวกัน - เป็นลักษณะของเกมที่ทำทาย
3	ท่านคิดว่าควรใช้สื่อใดมาผสมผสานในสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้การเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเกิดความสมบูรณ์ กระตุ้นความสนใจ และส่งผลให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลมากที่สุด	- สื่อควรมีการผสมผสานทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ มาประยุกต์ให้เหมาะสม - ควรมีการ์ตูน Animation - Game Education - Text book ประกอบการใช้สื่อ สามารถเก็บบันทึก ร่องรอยการเรียนรู้ บันทึกกิจกรรม คะแนนของนักเรียนได้ Clip VDO ประกอบในบทเรียนช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น - ภาพ - เสียง - ภาพเคลื่อนไหว - การ์ตูนแอนิเมชัน - วิดีโอ

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
4	การออกแบบหน้าจอสำหรับสื่อมัลติมีเดียบนร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่น เมืองเพชร ควรมีลักษณะอย่างไรตามหัวข้อต่อไปนี้	<p>4.1 ด้านข้อความ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● รูปแบบตัวอักษร <ul style="list-style-type: none"> - อ่านง่าย - จำนวนตัวอักษรไม่มากเกินไป การเว้นช่องไฟให้เหมาะสม - Font ที่ใช้แพร่หลายและเป็นสากล คำนึงถึงการนำไปใช้ในอุปกรณ์อื่นๆ - การใช้ Font ไม่ควรเกิน 2 รูปแบบในหนึ่งหน้า - สีเส้นสวยงาม - เหมาะสมกับช่วงวัย ● ขนาดตัวอักษร <ul style="list-style-type: none"> - ขนาดเหมาะสม - จำนวนบรรทัดไม่มากเกินไป องค์กรประกอบของจอ 40-50 % - ชัดเจน อ่านง่าย - เหมาะสมกับช่วงวัย ● สีของตัวอักษร ข้อความ พื้นหลัง <ul style="list-style-type: none"> - สีอักษรเข้ม - พื้นหลังควรสีพื้นอ่อน หรือกราฟิกอ่อนๆ - สีในภาพไม่ควรเกิน 3 สีรวมภาพพื้นหลัง - คู่มือสีให้ไปในทิศทางเดียวกัน - สีตัวอักษรตัดกับพื้นหลัง ● ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม <ul style="list-style-type: none"> - ถ้าเป็นกราฟิกควรเป็นธีมเดียวกัน <p>4.2 ด้านภาพประกอบและกราฟิก (ลักษณะของภาพการจัดวางตำแหน่งของภาพ การปรากฏของภาพ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ภาพนิ่ง <ul style="list-style-type: none"> - ภาพควรอยู่ตรงกลางหรือมุมขวาบน - ภาพสื่อความหมายได้ตรงประเด็น - ภาพเกี่ยวข้องเชื่อมโยงเนื้อหา - ดูรายละเอียด เรียงตามการออกแบบ ● ภาพเคลื่อนไหว (Animation) <ul style="list-style-type: none"> - อยู่ตรงกลาง - สื่อความหมายตรงกับเนื้อเรื่องที่กำลังศึกษา

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
		<ul style="list-style-type: none"> - ไม่ควรมีมากเกินไป เช่น ตัววิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เพราะจะรบกวนสายตา - เน้นการ์ตูน • คลิปวิดีโอ <ul style="list-style-type: none"> - ชัดเจน มีขนาดใหญ่ - ภาพและเสียงมีความสัมพันธ์กัน - สามารถหยุด เล่น ซ้ำ เปิด-ปิดเสียง ย่อ-ขยายได้ - ใช้คลิปวิดีโอเพื่อสาริต / จำลองสถานการณ์ที่สื่ออื่นแสดงไม่ได้ - เน้นคลิปสั้นๆ เป็นตอนๆ • ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม <ul style="list-style-type: none"> - ควรศึกษาถึงประเภทของไฟล์งานที่นำมาเล่น - ศึกษารูปแบบการตั้งชื่อไฟล์ภาพ (ข้อจำกัด) <p>4.3 ด้านเสียง</p> <ul style="list-style-type: none"> • เสียงพูด หรือเสียงบรรยาย <ul style="list-style-type: none"> - เสียงดังชัดเจน ปรับระดับของเสียงได้ - หากใช้เสียงภาษาถิ่นควรมี Subtitle ด้วย - นักเรียนสามารถควบคุมได้ เช่น เลือกว่าจะฟังหรือไม่ฟังได้ - เสียงดังชัดเจน เหมาะสมกับวัย - ควรให้เสียงลักษณะการ์ตูน • เสียงเอฟเฟ็กต์ <ul style="list-style-type: none"> - ใช้เฉพาะเท่าที่จำเป็นในจุดที่ต้องการเน้น เช่น ตอบ ผิด ตอบถูก เสียงเตือนต่างๆ - เสียงสั้นๆ กระชับ ไม่นานเกินไป • เสียงดนตรีประกอบ <ul style="list-style-type: none"> - คลอเบาๆ แต่ควรเป็นเพลงพื้นเมืองหรือเข้ากับเนื้อหา มีเฉพาะในหน้าที่จำเป็นอาจจะไม่ต้องมีทุกหน้าก็ได้ - ในส่วนนำเข้าบทเรียนควรมีเพลงดนตรีเพื่อกระตุ้นเร้าความสนใจ • ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม <ul style="list-style-type: none"> - เสียงที่นำมาใช้ควรเป็นเสียงของเจ้าของภาษา ท้องถิ่นจริงๆ บันทึกให้ชัดเจน - Subtitle ตรงกับภาษาที่พูด - ควรมีเมนูเลือกฟังเสียง คำอ่านออกเสียงคำต่างๆ เพื่อฝึกฟัง พูด

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
		<p>4.4 การควบคุมหน้าจอ (ปุ่มต่างๆ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดวางโดยคำนึงถึงตำแหน่งมือของนักเรียน (Thumbzone) - ควบคุมได้ง่าย - ขนาดควรเป็น 50*50 อย่างน้อย - สื่อสารได้ตรงเป็นสัญลักษณ์มาตรฐาน เช่น เล่น หยุด หยุดชั่วคราว เดินหน้า ถอยหลัง เปิด ปิด ฯลฯ - รูปแบบเดียวกันตลอด และควบคุมเส้นทางการเรียนได้ - ปุ่มควรมีขนาดเหมาะสม <p>4.5 การปฏิสัมพันธ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้และมี Feedback ทันที - มีกิจกรรม / เกมส์ - นักเรียนสามารถควบคุม VDO หรือ Game ได้เอง - มีกิจกรรมนอกเหนือจากบทเรียนที่นักเรียนได้ทำร่วมกับครูหรือเพื่อนๆ - มีการโต้ตอบเป็นระยะๆ <p>4.6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ควรศึกษาจิตวิทยาของเด็กประถมศึกษาปีที่ 3 (9-10 ปี) ว่ามีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างไร
5	ท่านคิดว่ารูปแบบการทดสอบวัดและประเมินผล <u>ก่อนเรียน</u> และ <u>หลังเรียน</u> ควรมีลักษณะใด	เลือกตอบ (4 ตัวเลือก) จับคู่
6	ท่านคิดว่ารูปแบบของแบบทดสอบระหว่างเรียนควรมีลักษณะใด	เลือกตอบ (4 ตัวเลือก) เติมคำ เลือกคำตอบถูก ผิด จับคู่ การจัดเรียงประโยค
7	ในการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ควรมีการแสดงผลย้อนกลับหรือไม่ และควรใช้รูปแบบใด จึงจะเหมาะสม	ควรมีผลย้อนกลับ อาจแสดงออกในรูป Alert box / Alert Message Voice / กราฟิก ควรมีใช้ย้อนกลับ และการเสริมแรง

ลำดับ	ประเด็นสัมภาษณ์	สรุปการสัมภาษณ์
8	ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม	<p>ควรศึกษาความรู้ในเรื่องต่างๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - การ Set ขนาดหน้าจอ : Version Android - ศึกษา JAVA - ศึกษาโปรแกรม Eclip /VM อื่นๆ - ทฤษฎีการ / สเป็คคอมพิวเตอร์ - การ Try Out - การออกแบบ Screen Design - การใช้เวลาเรียนให้สัมพันธ์กับเนื้อหา - การวัดประเมินผล/ การเก็บข้อมูล/ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น - ควรมีคู่มือ และ Tax book ให้นักเรียนเพื่อใช้ควบคู่ไปกับการเรียนด้วยสื่อ



ตารางที่ 31 แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซีปภา
วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ผลความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปล ความหมาย
	1	2	3	(\bar{X})	(S.D.)	
1. ด้านเนื้อหา (content)						
1.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ ต่อเนื่อง	5	4	4	4.33	0.58	ดี
1.2 เนื้อหาที่น่าเสนอตรงและครอบคลุมตาม วัตถุประสงค์	5	4	4	4.33	0.58	ดี
1.3 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	4	4	4	4.00	0.00	ดี
1.4 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58	ดี
1.5 เนื้อหามีการแบ่งลำดับความยากง่าย เหมาะสมกับผู้เรียน	5	4	3	4.00	1.00	ดี
เฉลี่ย	4.60	4.00	3.60	4.07	0.55	ดี
2. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)						
2.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและ ระดับผู้เรียนชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58	ดี
2.2 การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการ นำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ บทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.5 มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุม เส้นการเดินทางบทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับ ไปยังจุดต่างๆได้ง่าย	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
2.6 การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	5	4	3	4.00	1.00	ดี
2.7 มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่าง เหมาะสม	5	4	3	4.00	1.00	ดี
2.8 มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย	5.00	4.13	4.25	4.46	0.68	ดี

รายการประเมิน	ผลความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปล ความหมาย
	1	2	3	(\bar{X})	(S.D.)	
3. ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)						
3.1 การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน	4	4	5	4.33	0.58	ดี
3.2 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00	ดี
3.3 การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
3.4 การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	4	4.33	0.58	ดี
3.5 ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความ หรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	ดี
เฉลี่ย	4.60	4.00	4.40	4.33	0.46	ดี
4. ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย						
4.1 สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง	4	4	5	4.33	0.58	ดี
4.2 การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง	4	4	5	4.33	0.58	ดี
4.3 คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
4.4 คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4	4	5	4.33	0.58	ดี
4.5 คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสมชัดเจน	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
4.6 คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	5	4	3	4.00	1.00	ดี
เฉลี่ย	4.50	4.17	4.50	4.39	0.65	ดี
รวมเฉลี่ย	4.68	4.07	4.19	4.31	0.58	ดี

จากผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการเนื้อหา ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นจากแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณาผลความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตามแบบประเมินเป็นรายด้านและรายข้อ แสดงตามลำดับได้ ดังนี้

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา (Content) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องและเนื้อหาที่ นำเสนอตรงและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับดังนี้ ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) เนื้อหามีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เนื้อหาไม่เหมาะสมกับระดับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.68) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มี 5 ข้อ คือ การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย , มีกลยุทธ์การนำเสนอ ดึงดูดความสนใจ , มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน , มี ปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก ได้ตอบกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทาง บทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆได้ง่ายและมีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับผู้เรียนชัดเจน อยู่ในระดับ ดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด มี 2 ข้อ คือ การออกแบบสนองความ แตกต่างระหว่างบุคคล และมีการบ่อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design) อยู่ในระดับ ดี มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การเลือกใช้สีมี ความเหมาะสมและกลมกลืน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน, การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา และ ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่าง เหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ รูปแบบ ตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด มี 2 ข้อ คือ คุณภาพการใช้ เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ และ คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสมชัดเจน อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง , การเชื่อมโยงไปยัง

จุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง และ คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00)

นอกจากนั้น ยังมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมอื่นๆ จากการตรวจแบบประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ดังนี้

ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

ท่านที่ 1 อาจารย์แสนประเสริฐ ปานเนียม

1. ควรมีเสียงบรรยายประกอบบทเรียน ที่ชัดเจน
2. คลิปวิดีโอควรตัดต่อให้นักเรียนเลือกชมเป็นตอนๆ ได้ตามความสนใจ
3. ควรเลือกใช้คำศัพท์ที่เป็นลักษณะคำในหมวดคำนาม หรือ คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน
4. แบบทดสอบบางข้อยังไม่เหมาะสม นักเรียนสามารถเดาคำตอบได้ง่าย แม้ไม่ได้เรียนเนื้อหาบทเรียน

ท่านที่ 2 ดร.วิทยา พัฒนวงศ์

1. เสียงบรรยายควรมีความชัดเจน คำควบกล้ำ การยกตัวอย่างคำ หรือประโยค
2. คลิปบางตอนไม่ได้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้
3. เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันควรสอนให้จบในคาบเดียว

ท่านที่ 3 อาจารย์ทองใบ แทนมณี

1. ควรเสียงบรรยายประกอบบทเรียน
2. เนื้อหาบางตอนต้องสอนอย่างต่อเนื่อง เช่น ตัวอย่างคำศัพท์
3. ก่อนใช้บทเรียน ควรกล่าวเน้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษาถิ่นจากอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจอย่างเรียนรู้



ตารางที่ 32 แสดงผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปปา
วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” ของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปล ความหมาย
	1	2	3	(\bar{X})	(S.D.)	
1. ด้านเนื้อหา (content)						
1.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ ต่อเนื่อง	5	4	3	4.00	1.00	ดี
1.2 เนื้อหาที่น่าเสนอตรงและครอบคลุมตาม วัตถุประสงค์	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม	5	4	4	4.33	0.58	ดี
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน	4	5	4	4.33	0.58	ดี
1.5 เนื้อหามีการแบ่งลำดับความยากง่าย เหมาะสมกับผู้เรียน	4	4	3	3.67	0.58	ดี
เฉลี่ย	4.60	4.40	3.60	4.20	0.66	ดี
2. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)						
2.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและ ระดับผู้เรียนชัดเจน	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.2 การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการ นำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย	5	5	3	4.33	1.15	ดี
2.3 มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ	5	5	3	4.33	1.15	ดี
2.4 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ บทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน	5	4	4	4.33	0.58	ดี
2.5 มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุม เส้นการเดินทางบทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับ ไปยังจุดต่างๆได้ง่าย	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.6 การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	5	3	3	3.67	1.15	ดี
2.7 มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่าง เหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.8 มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	4.88	4.38	4.13	4.46	0.72	ดีมาก

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่าเฉลี่ยทางสถิติ		แปล ความหมาย
	1	2	3	(\bar{X})	(S.D.)	
3. ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)						
3.1 การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน	4	5	4	4.33	0.58	ดี
3.2 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียน	5	3	3	3.67	1.15	ดี
3.3 การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน	5	4	3	4.00	1.00	ดี
3.4 การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้ สอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	4	4.33	0.58	ดี
3.5 ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความ หรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	5	4	3	4.00	1.00	ดี
เฉลี่ย	4.60	4.20	3.40	4.07	0.86	ดี
4. ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย						
4.1 สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง	5	5	3	4.33	1.15	ดี
4.2 การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
4.3 คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	4	5	3	4.00	1.00	ดี
4.4 คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4	4	3	3.67	0.58	ดี
4.5 คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสมชัดเจน	4	4	4	4.00	0.00	ดี
4.6 คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ	3	3	3	3.67	1.15	ดี
เฉลี่ย	4.17	4.67	3.33	4.06	0.74	ดี
รวมเฉลี่ย	4.56	4.41	3.61	4.20	0.75	ดี

จากผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ที่มีต่อการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นจากแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.75) เมื่อพิจารณาผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ตามแบบประเมินเป็นรายด้านและรายข้อ แสดงตามลำดับได้ ดังนี้ ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา (Content) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาที่นำเสนอตรงและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับดังนี้ ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม และเนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เนื้อหา มีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.72) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาอยู่ในระดับดีมากติดมาก 3 ข้อ คือ กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับผู้เรียนชัดเจน , มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้งาน สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทางเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆได้ง่าย และมีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) และข้อที่อยู่ในระดับดี 3 ข้อ คือ การออกแบบเป็นระบบตามลำดับขั้นการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดีย, มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 1.15) และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล อยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.15)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.86) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการใช้งาน, การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) , การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน, ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบข้อความหรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสม และถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.15)

ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญใน ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาทุกข้ออยู่ในระดับดี เรียงลำดับ ดังนี้ สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 1.15) คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว

(Video) มีความเหมาะสมชัดเจน ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) , คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 1.15)

นอกจากนั้น ยังมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมอื่นๆ จากการตรวจแบบประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมัลติมีเดีย ดังนี้

ท่านที่ 1 นายสมพงษ์ เกศนิลพรรณ

4. ควรมียังเสียงบรรยายประกอบบทเรียน
5. ควรมีหน้าแสดงตำแหน่งที่นักเรียนกำลังเรียน หรือแจ้งสถานะว่ากำลังเรียนเรื่องอะไร หน้าที่เท่าไร
6. ควรใช้แอนิเมชันที่เหมาะสมในบทเรียน และสื่อความหมายในเชิงบวก
7. ควรเพิ่มตัวอย่างการออกเสียงคำศัพท์ภาษาถิ่นในเนื้อหาบทเรียน บางตอนเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ มากกว่าฟังคำบรรยายเพียงอย่างเดียว

ท่านที่ 2 ผศ.ดร.ทัตทอง พราหมณี

1. ควรมียังเสียงบรรยายประกอบบทเรียน
2. ควรปรับเปลี่ยนปุ่มให้เป็นภาษาไทยทั้งหมด
3. ควรมีปุ่มเลือกเปิด - ปิดเสียง
4. ควรให้รูปแบบอักษรที่เป็นมาตรฐาน เพื่อป้องกันการแสดงผลที่ผิดเพี้ยน
5. ควรมีปุ่มควบคุมการเล่น วีดีโอ

ท่านที่ 3 อาจารย์นवल วิชัย

1. ควรเปลี่ยนเสียงเพลงเป็นเสียงบรรยาย ในส่วนที่เป็นเนื้อหาบทเรียน
2. มีวีดีโอที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน ไม่ควรนำมาใส่ เช่น วีดีโอ ของรายการดนตรีกีวี ศิลปินบทที่ 2
3. ควรใช้ป้ายข้อความหรือปุ่มสัญลักษณ์ให้เหมาะสม ไม่ควรมีปุ่ม Button มากเกินไป
4. ปุ่ม Button ที่นำมาใช้ควรมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้จริง ไม่ควรใช้เป็นปุ่มหลอก
5. เนื้อหาบทเรียนมีข้อความมากเกินไป ไม่น่าอ่าน ควรขยายข้อความ และเพิ่มหน้าหากเนื้อหา มีจำนวนมาก
6. ควรมีรูปที่สื่อเนื้อหาบทเรียน หรือเกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น พุดถึงจังหวัดเพชรบุรี ควรมีรูป หรือสัญลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี



แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

วันที่.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ – สกุล
2. เพศ () ชาย () หญิง
3. อายุ.....ปี
4. วุฒิการศึกษา () ต่ำกว่าปริญญาตรี () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
5. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
7. ตำแหน่ง
8. ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หรือเป็นผู้มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับภาษาถิ่นเพชรบุรี

ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัย เรื่อง “ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร” จึงขอความร่วมมือจากท่านโปรดให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นลงในแบบสัมภาษณ์นี้

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่าภาษาถิ่นเพชรบุรีมีความสำคัญอย่างไร
2. ท่านคิดว่าควรนำเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี หัวข้อใดบ้างที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการให้ความรู้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. ท่านคิดว่าจำนวนเนื้อหาที่นำมาใช้นั้นควรมีน้อยเพียงใด ความยาวของเนื้อหาควรแบ่งเป็นกี่ตอนจึงจะเหมาะสม
4. ท่านคิดว่าถ้าจะสอนเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรด้วยสื่อมัลติมีเดียควรให้ วิธีการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใด จึงจะเหมาะสมและน่าสนใจมากที่สุด

5. ท่านคิดว่าการทดสอบนักเรียนระหว่างเรียนควรมีกิจกรรม หรือแบบทดสอบหรือไม่และควรใช้การทดสอบลักษณะใด

6. การวัดและประเมินผลการเรียนเรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีควรมีการวัดผลและประเมินผลในรูปแบบใดนอกเหนือจากการใช้แบบทดสอบ (เช่น การปฏิบัติ การอธิบาย)

7. ท่านคิดว่าควรมีการนำเข้าสู่บทเรียน การนำเสนอ การออกแบบหน้าจอ ข้อความ ภาพ เสียง อย่างไรจึงจะทำให้นักเรียนมีความสนใจ

8. ท่านคิดว่าควรใช้สื่อใดมาผสมผสานในสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้การเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเกิดความสมบูรณ์ กระตุ้นความสนใจ และส่งผลให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม

ลงชื่อ.....ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์
(.....)

...../...../.....

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดีย ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

วันที่.....เวลา.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ – สกุล
2. เพศ () ชาย () หญิง
3. อายุ.....ปี
4. วุฒิการศึกษา () ต่ำกว่าปริญญาตรี () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
5. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
6. สถานที่ทำงาน
7. ตำแหน่ง “ ”
8. ประสบการณ์ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
.....
.....

ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัย เรื่อง “ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปป่าที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร” จึงขอความร่วมมือจากท่านโปรดให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นลงในแบบสัมภาษณ์นี้

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์

1. ท่านคิดว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ควรมีใช้แบบใด
 - สอนเนื้อหา (Tutorial)
 - สถานการณ์จำลอง (Simulation)
 - การฝึกทักษะ (Drill and Practice)
 - แบบเกมการเรียนรู้การสอน (Instructional Game)
 - อื่นๆ.....
2. การนำเสนอเนื้อหาในการดำเนินเรื่องราว ควรเป็นไปในลักษณะใด
.....
.....

3. ท่านคิดว่าควรใช้สื่อใดมาผสมผสานในสื่อมัลติมีเดีย เพื่อให้การเรียนรู้เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีเกิดความสมบูรณ์ กระตุ้นความสนใจ และส่งผลให้การเรียนเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด
.....
.....

4. การออกแบบหน้าจอสำหรับ สื่อมัลติมีเดียบนแท็บเล็ตร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบชิปป่าที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ควรมีลักษณะอย่างไรตามหัวข้อต่อไปนี้

4.1 ด้านข้อความ

- รูปแบบตัวอักษร

.....

.....

- ขนาดตัวอักษร

.....

.....

- สีของตัวอักษร ข้อความ พื้นหลัง

.....

.....

- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

4.2 ด้านภาพประกอบและกราฟิก (ลักษณะของภาพ การจัดวางตำแหน่งของภาพ การปรากฏของภาพ)

- ภาพนิ่ง

.....

.....

- ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

.....

.....

- คลิปวิดีโอ

.....

.....

- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

4.3 ด้านเสียง

- เสียงพูด หรือเสียงบรรยาย

.....

.....

- เสียงเอฟเฟ็กต์

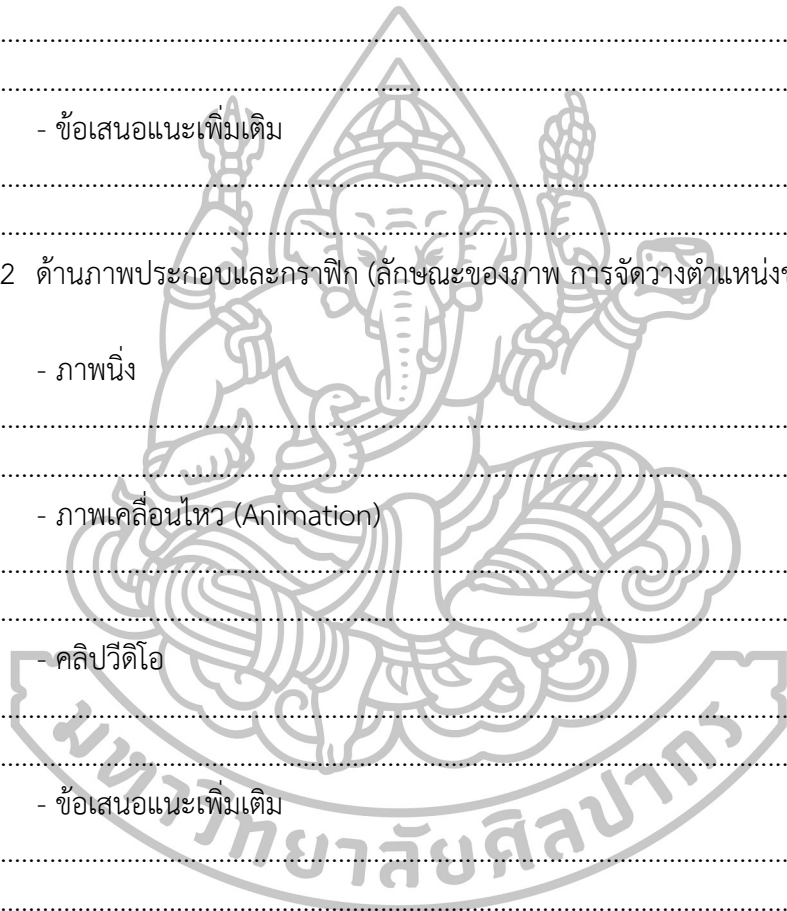
.....

.....

- เสียงดนตรีประกอบ

.....

.....



- ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4.4 การควบคุมหน้าจอ (ปุ่มต่างๆ)

4.5 การปฏิสัมพันธ์

4.6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอื่นๆ

5. ท่านคิดว่ารูปแบบการทดสอบวัดและประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน ควรมีลักษณะใด

เลือกตอบ (4 ตัวเลือก)

เต็มคำ

เลือกคำตอบถูก ผิด

จับคู่

อื่นๆ.....

6. ท่านคิดว่ารูปแบบของแบบทดสอบระหว่างเรียน ควรมีลักษณะใด

เลือกตอบ (4 ตัวเลือก)

เต็มคำ

เลือกคำตอบถูก ผิด

จับคู่

อื่นๆ.....

7. ในการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควรมีการแสดงผลย้อนกลับหรือไม่และควรใช้รูปแบบใด จึงจะเหมาะสม

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม

ลงชื่อ.....ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

(.....)

...../...../.....

(ตัวอย่าง)

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 แบบบูรณาการการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา
 วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้น ป.3 ภาคเรียนที่ 2 / 2558
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น
 ครูผู้สอน นางรัตน์ติกา นต์ เพนเทศ

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด / จุดประสงค์การเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด ป.3/6 เลือกใช้ภาษามาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมาย ของภาษาถิ่นได้
2. บอกความสำคัญของการศึกษาภาษาถิ่นได้
3. บอกประโยชน์ของการศึกษาภาษาไทยถิ่นได้

2. สาระสำคัญ

ภาษาไทยมาตรฐานเป็นภาษาที่ใช้อย่างเป็นทางการ ส่วนภาษาถิ่นเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารกันภายในท้องถิ่นเพื่อแสดงความเป็นหนึ่งเดียวกัน การเรียนรู้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นทำให้สามารถเลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

สาระสำคัญการเรียนรู้

2.1 ความรู้

ภาษาถิ่น หมายถึง คำที่ใช้ในการพูดสื่อความหมายกันในเฉพาะท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง ซึ่งผู้ที่อยู่ในชุมชนนั้นจะใช้สื่อสารกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ภาษาถิ่นจะสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น ชีวิตความเป็นอยู่ รวมถึงความเจริญรุ่งเรืองของชุมชนนั้นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

2.2 ทักษะกระบวนการ

- การใช้เหตุผล
- การสรุปความรู้
- ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์
- ทักษะการเปรียบเทียบ
- ทักษะการนำความรู้ไปใช้

2.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัยรับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้

- อยู่อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ

2.4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 2.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 2.4.2 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
- 2.4.3 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์
- 2.4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

2.5 ชิ้นงาน/ภาระงาน (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้อย่างน้อย)

- กิจกรรมการใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี เช่น การฟังนิทาน เพลง สื่อมัลติมีเดีย
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- ใบงานชิ้นที่ 1
- บันทึกผลการเรียนรู้ในคู่มือการเรียนรู้
- แบบประเมินต่างๆ ได้แก่ แบบประเมินการนำเสนอผลงาน / แบบประเมิน

รายบุคคล/ แบบประเมินการทำงานกลุ่มและแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา

1. ทบทวนความรู้เดิม

ครูทบทวนความรู้เดิมให้กับนักเรียนเกี่ยวกับการพูดในภาษาไทยมาตรฐานและภาษาถิ่นภาคต่างๆและทักทายนักเรียนด้วยเพลง “ยินดีที่ได้รู้จัก” พูดสวัสดีโดยใช้ภาษาถิ่นภาคต่างๆ ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคกลาง และภาคอีสาน หลังจากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อในสื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร และบันทึกผลในคู่มือการเรียนรู้บทที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาถิ่น

2. การแสวงหาความรู้ใหม่

ครูใช้สื่อมัลติมีเดีย วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ในบทที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาถิ่น

3. การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล / ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าภาษาถิ่นต่างจากภาษาไทยมาตรฐานอย่างไร สามารถบอกความแตกต่างระหว่างภาษาไทยมาตรฐานและภาษา

4. การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม

ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คนให้นักเรียนระดมความคิดว่าภาษาถิ่นหมายถึงอะไร มีความสำคัญและการศึกษาภาษาถิ่นมีประโยชน์อย่างไร

5. การสรุปและจัดระเบียบความรู้

ให้นักเรียนบอกความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการศึกษาภาษาถิ่นโดยเขียนลงในใบงานที่ครูเตรียมให้

6. การปฏิบัติและ / หรือการแสดงผลงาน

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอถึงความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการศึกษาภาษาถิ่น

7. การประยุกต์ใช้ความรู้

นักเรียนช่วยกันรวบรวมความรู้ที่ได้จากกลุ่มต่างๆ และสรุปลงในคู่มือการเรียนรู้

4. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

4.1 วิธีการวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ตรวจใบงานชิ้นที่ 1	ใบงานชิ้นที่ 1 (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อมัลติมีเดียบน เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
2. คู่มือการจัดการเรียน เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
3. หนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง พุดจาภาษาเพชร

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม

วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558
 30 คะแนน

- ข้อใดไม่ถือเป็นความสำคัญของภาษาถิ่น
 - การถ่ายทอดภูมิปัญญาในท้องถิ่น
 - สะท้อนการดำรงชีวิตในท้องถิ่น
 - ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น
 - ใช้วางแผนการบริหารประเทศ
- ข้อใด ไม่ ถือเป็นประโยชน์ของการศึกษาภาษาถิ่น
 - เข้าใจระบบการปกครองของท้องถิ่น
 - เข้าใจเรื่องความหมายของคำ
 - เข้าใจความเป็นมาของภาษา
 - เข้าใจเรื่องการเรียงคำในประโยค
- ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหากมีผู้พูดว่า “รู้เรื่อง” แสดงว่าผู้พูดหมายความว่าอย่างไร
 - พูดอีกครั้งสิ
 - ไม่เข้าใจ
 - เข้าใจแล้ว
 - พูดไม่รู้เรื่อง
- ในภาษาถิ่นเพชรบุรีจะเรียก “ศาลพระภูมิ” ว่าอย่างไร
 - ภูมิที่
 - ศาลเจ้าที่
 - ศาลเจ้า
 - ศาลเตี้ย
- ในภาษาถิ่นเพชรบุรีหากมีผู้พูดว่า “ไปด้วยดี” แสดงว่าผู้พูดหมายความว่าอย่างไร
 - ไปด้วยสิ
 - ไม่ไป
 - ไปก่อนเถอะ
 - เดี๋ยวค่อยไป
- ข้อใด ไม่ ถือเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี
 - ขนมหม้อแกง
 - สำเนียงเหนือ
 - ชายหาดชะอำ
 - ถ้าใต้ทะเล
- ข้อใด ไม่ ถือเป็นลักษณะเฉพาะของภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
 - มีคำว่า “ไม่” ตามหลังในคำปฏิเสธ เช่น คำว่า “ไปไม่” หมายถึง “ไม่ไป”
 - มีคำว่า “ดี” หลังประโยค เช่น คำว่า “ไปด้วยดี” หมายถึง “ไปด้วยสิ”
 - มีภาษาท่าทางประกอบการพูด เช่น ทำมือกางออกเมื่อพูดสิ่งของที่ใหญ่โต
 - การออกเสียงวรรณยุกต์ข้ามระดับ เช่น คำว่า “เก้าแก่” ข้ามเสียงวรรณยุกต์จากภาษากลาง เป็น “เก้าแก่” (เอกเป็นจัตวา)
- ข้อใดกล่าวถึงลักษณะเฉพาะของภาษาถิ่นเพชรบุรีได้ถูกต้องที่สุด
 - ภาษาถิ่นเพชรบุรีมักพูดสื่อสารกันเฉพาะคนสูงอายุเท่านั้น
 - ภาษาถิ่นเพชรบุรีมีสำเนียงคล้ายภาษาถิ่นใต้
 - ภาษาถิ่นเพชรบุรีสื่อสารกันเฉพาะในอำเภอบ้านลาดเท่านั้น
 - ภาษาถิ่นเพชรบุรีไม่ถือเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นเพชรบุรี



16. ข้อใดจับคู่คำศัพท์ภาษาไทยกับคำมาตรฐาน ไม่ ถูกต้อง

ก. กะละมัง = กะล่อม

ข. เรียม = สะอาด

ค. กระจ่าง = กระจ่าง

ง. น้ำ = น้ำ

17. เกิดเป็นลูกผู้หญิงอย่างอนตั้นสายเดี่ยวเขาจะว่าเราเป็นคนซี่สาก คำว่า “ซี่สาก” ในภาษาถิ่นเพชรบุรี หมายความว่าอย่างไร

ก. คนซี่เกี้ยว ข . คนสกปรก

ค. คนซี่เหนียว ง . คนเห็นแก่ตัว

18. ในภาษาถิ่นเพชรบุรี หากมีผู้พูดว่า อาหารจานนี้ “เป็นกินมะ” จะหมายความว่าอย่างไร

ก. ผู้พูดกินไม่เป็น ข. อาหารไม่อร่อย

ค. อาหารไม่พอกิน ง. อาหารน่ากิน

19. ในภาษาถิ่นเพชรบุรี หากมีผู้พูดว่า อาหารจานนี้ “นั้กลงมะ” จะหมายความว่าอย่างไร

ก. ไม่ชอบกิน ข. ไม่ชอบต่อสู้อ

ค. ชอบกินมาก ง. ไม่อร่อยเลย

ให้นักเรียนอ่านเรื่องย่อนี้ แล้วตอบคำถามข้อ 20-22

“ยามเย็นตะวันใกล้ลับขอบฟ้า พ่อจูง ลูกกระแอไปอาบน้ำในบึงใหญ่ ในบึงมีดอกบัวอยู่ มากโข มีฝูงจิ้งหุ้ยบินวนไปมา บรรยากาศช่างสดชื่น ทันใดนั้นฟ้าก็ครึ้มมี ขี้เมฆ ปกคลุมและฝนก็เริ่ม สึม ลงมา พ่อจึงรีบพาลูกกระแอกลับบ้าน”

20. ภาพใดหมายถึง “ลูกกระแอ” ที่พ่อจูงไปอาบน้ำในบึงใหญ่

ก.



ข.



ค.



ง.



21. ในบึงมีบัวอยู่ มากโข หมายความว่าอย่างไร

ก. มากมาย

ข. หลากหลายชนิด

ค. สวยมาก

ง. นับไม่ถ้วน

22. ภาพใดหมายถึง “ฝูงจิ้งหอย” ที่บินวนไปมาในบึงบัว

ก.



ข.



ค.



ง.



23. ในภาษาถิ่นเพชรบุรีจะเรียก “ถั่วลิสง” ว่าอย่างไร

ก. ถั่วคุด

ข. ถั่วลิ้นเตา

ค. ถั่วเหลือง

ง. ถั่วพลู

24. จากภาพในภาษาถิ่นเพชรบุรีจะเรียกสิ่งนี้ว่าอย่างไร

ก. โตนดเต้า

ข. ขนมหตาล

ค. ลูกตาลอ่อน

ง. ขนมนปู่



25. จากภาพในภาษาถิ่นเพชรบุรีจะเรียกสิ่งนี้ว่าอย่างไร

ก. หมี่ขาว

ค. วุ้นเส้น

ข. เส้นหมี่

ง. เส้นแกงร้อน



26. การใช้ภาษาถิ่นที่น้อยลงในปัจจุบันเกิดจากหลายสาเหตุ ยกเว้น ข้อใด

ก. พ่อ แม่ไม่พูดภาษาถิ่นกับลูก

ข. การอพยพย้ายถิ่นของคนในชุมชน

ค. นโยบายของรัฐบาลที่ส่งเสริมการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนทำให้ต้องเรียนรู้ภาษาอื่นๆ

ง. คนในชุมชนพูดจาสื่อสารกันด้วยภาษาถิ่นน้อยลง

27. ถ้าเพื่อนที่โรงเรียนพูดภาษาถิ่นกับนักเรียน นักเรียนควรปฏิบัติกับเพื่อนอย่างไร

ก. ห้ามไม่ให้เพื่อนพูดเพราะไม่เข้าใจ

ข. พูดล้อเลียนให้เพื่อนอาย

ค. สอนภาษาอื่นๆ ให้เพื่อน

ง. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาถิ่นกับเพื่อน

28. ข้อใดเป็นการส่งเสริมการใช้ภาษาถิ่นที่ถูกต้องเหมาะสมที่สุด

ก. พูดล้อเลียนเพื่อนที่พูดภาษาถิ่น

ข. เรียนรู้คำศัพท์ภาษาถิ่นจากคนในครอบครัว

ค. ไม่ควรพูดภาษาถิ่นกับเพื่อนเพราะเพื่อนไม่เข้าใจ

ง. หลีกเลี่ยงการพูดภาษาถิ่นในที่สาธารณะ

29. นักเรียนคิดว่าเราควรอนุรักษ์ภาษาถิ่นหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ควร เพราะเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรสืบสานอนุรักษ์ไว้
 - ควร เพราะทำให้คนในท้องถิ่นสื่อสารกับคนภายนอกเข้าใจ
 - ไม่ควร เพราะเป็นภาษาพูดที่เขย ล้าสมัย
 - ไม่ควร เพราะประเทศไทยกำลังเข้าสู่ประชาคมอาเซียนควรพูดภาษาสากลมากกว่า
30. ในฐานะที่นักเรียนอาศัยอยู่ในจังหวัดเพชรบุรี นักเรียนคิดว่าจะมีแนวทางอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรีได้อย่างไร
- จัดบันทึกภาษาถิ่นเพชรบุรีที่ได้ยินพร้อมความหมายลงในสมุด
 - ศึกษาหาความรู้รอบตัวจากอินเทอร์เน็ต
 - หาความรู้เรื่องภาษาถิ่นเพชรบุรีจากบุคคลรอบตัว เช่น บุคคลในครอบครัวและท้องถิ่น
 - ถูกทุกข้อ

เฉลยแบบทดสอบ

1.ง	11.ก	21.ก
2.ก	12.ง	22.ข
3.ค	13.ข	23.ก
4.ก	14.ข	24.ก
5.ก	15.ก	25.ง
6.ง	16.ก	26.ค
7.ค	17.ก	27.ง
8.ข	18.ข	28.ข
9.ค	19.ก	29.ก
10.ง	20.ง	30.ง

แบบประเมินสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย
เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. ชื่อ - สกุล
2. เพศ () ชาย () หญิง
3. อายุ.....ปี
4. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
5. สาขาวิชาที่จบการศึกษา
6. สถานที่ทำงาน
7. ตำแหน่ง
8. ประสบการณ์ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัย เรื่อง “ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ” จึงขอความร่วมมือจากท่านโปรดประเมินสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ตามรายการคุณภาพ ดังนี้

ตอนที่ 2 รายการประเมินคุณภาพ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องว่างตามความคิดเห็นของท่าน

- 5 หมายถึง คุณภาพสื่อดีมาก
- 4 หมายถึง คุณภาพสื่อน้อย
- 3 หมายถึง คุณภาพสื่อปานกลาง
- 2 หมายถึง คุณภาพสื่อพอใช้
- 1 หมายถึง คุณภาพสื่อควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านเนื้อหา (content)						
1.1 โครงสร้างเนื้อหาชัดเจนมีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง						
1.2 เนื้อหาที่นำเสนอตรงและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์						
1.3 ใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสม						
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียน						
1.5 เนื้อหามีการแบ่งลำดับความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน						
2. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน (instructional design)						
2.1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนการสอนและระดับผู้เรียนชัดเจน						

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
2.2 การออกแบบเป็นระบบตามลำดับชั้นการนำเสนอของสื่อ มัลติมีเดีย						
2.3 มีกลยุทธ์การนำเสนอดึงดูดความสนใจ						
2.4 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบบทเรียนที่ใช้สำหรับ การเรียนการสอน						
2.5 มีปฏิสัมพันธ์ให้โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียน อย่างสม่ำเสมอ การควบคุมเส้นการเดินทาง (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับไปยังจุด ต่างๆได้ง่าย						
2.6 การออกแบบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล						
2.7 มีการป้อนกลับเพื่อเสริมแรงอย่างเหมาะสม						
2.8 มีเอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมเหมาะสม ชัดเจน						
3. ด้านการออกแบบหน้าจอ (screen design)						
3.1 การจัดวางองค์ประกอบได้สัดส่วน สวยงาม ง่ายต่อการ ใช้งาน						
3.2 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด ชัดเจน อ่านง่ายและเหมาะสมกับ ผู้เรียน						
3.3 การเลือกใช้สีมีความเหมาะสมและกลมกลืน						
3.4 การสื่อความหมายของกราฟิกที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหา						
3.5 ปุ่ม (Button) สัญลักษณ์ (Icon) ข้อความหรือแถบข้อความ หรือรูปภาพชัดเจน เหมาะสมและถูกต้อง สื่อสารกับ ผู้ใช้ได้ อย่างเหมาะสม						
4. ด้านเทคนิคและมัลติมีเดีย						
4.1 สามารถแสดงผลภาษาไทยถูกต้อง						
4.2 การเชื่อมโยงไปยังจุดต่างๆ ภายในบทเรียน ถูกต้อง						
4.3 คุณภาพการใช้เสียงดนตรีประกอบกับบทเรียนมีความ เหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ						
4.4 คุณภาพและความชัดเจนของเสียงบรรยาย						
4.5 คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว (Video) มีความเหมาะสม ชัดเจน						
4.6 คุณภาพของภาพ Animation มีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ						

ตอนที่ 3 สรุปข้อคิดเห็นผลการตรวจแบบประเมิน

สรุปผลการพิจารณาในเชิงคุณภาพ โดยให้เหตุผลพร้อมตัวอย่างตามองค์ประกอบการประเมิน ระบุข้อดี และข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามประเด็นหลักหรือองค์ประกอบของรายการประเมิน คือ

1. ส่วนนำของบทเรียน.....

.....

2. เนื้อหาของบทเรียน.....

.....

.....

3. การใช้ภาษา.....

.....

.....

4. การออกแบบระบบการเรียนการสอน.....

.....

.....

.....

5. ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย.....

.....

.....

6. การออกแบบปฏิสัมพันธ์.....

.....

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

ตำแหน่ง

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียบนแท็บเล็ต
วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร**

- คำชี้แจง**
1. แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้เป็นการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียบนแท็บเล็ต วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชร”
 2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียวโดยมีเกณฑ์กำหนดไว้ ดังนี้
5= พึงพอใจมากที่สุด 4= พึงพอใจมา 3=พึงพอใจพอใช้ 2=พึงพอใจน้อย 1= พึงพอใจน้อยที่สุด
 3. ขอให้นักเรียนตอบคำถามความความเป็นจริงที่นักเรียนปฏิบัติหรือตามความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนมากที่สุด
 4. คำตอบของนักเรียนจะถือเป็นความลับ จะไม่มีผลใดๆ ต่อนักเรียน คำตอบที่ได้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5 พึงพอใจ มากที่สุด	4 พึงพอใจ มาก	3 พึงพอใจ พอใช้	2 พึงพอใจ น้อย	1 พึงพอใจ น้อยที่สุด
0	เนื้อหาของบทเรียนมีความเหมาะสม					✓
00	การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละเรื่องมีความเหมาะสม		✓			

คำอธิบาย

- ในข้อ 0 นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องพึงพอใจน้อยที่สุดแสดงว่านักเรียนมีคิดเห็นว่าเนื้อหาของบทเรียนยังไม่มีคุณภาพเหมาะสม
- ในข้อ 00 นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องพึงพอใจมากแสดงว่านักเรียนมีความชอบในการจัดลำดับเนื้อหาในบทเรียน

ขอขอบใจนักเรียนที่ให้ความร่วมมือด้วยดีและมีความตั้งใจในการตอบแบบสอบถาม

**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย
วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร**

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด โดยใช้เกณฑ์การประเมินดังนี้

5= พึงพอใจมากที่สุด 4= พึงพอใจมาก 3=พึงพอใจพอใช้ 2=พึงพอใจน้อย 1= พึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5 พึงพอใจ มากที่สุด	4 พึงพอใจ มาก	3 พึงพอใจ พอใช้	2 พึงพอใจ น้อย	1 พึงพอใจ น้อยที่สุด
1.ด้านสื่อ						
1.1	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียมีรูปแบบน่าสนใจและสนุกสนาน					
1.2	การเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรมากขึ้น					
1.3	ความง่ายของเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดีย					
1.4	วิธีการใช้งานสื่อมัลติมีเดียไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน					
2.ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์						
2.1	การใช้งานปุ่มสัญลักษณ์ต่างๆ เข้าใจง่ายและใช้งานได้สะดวก					
2.2	สีของตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม อ่านง่ายสบายตา					
2.3	ภาพที่ใช้ประกอบสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.4	ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน					
2.5	วิดีโอประกอบเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาทำให้เข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น					
2.6	การตอบสนองทำได้อย่างรวดเร็ว					
2.7	การแสดงผลการเรียนรู้ทันทีหลังจากทำแบบทดสอบ					
2.8	โปรแกรมเปิดโอกาสให้นักเรียนควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5 พึงพอใจ มากที่สุด	4 พึงพอใจ มาก	3 พึงพอใจ พอใช้	2 พึงพอใจ น้อย	1 พึงพอใจ น้อยที่สุด
3.ด้านเนื้อหา						
3.1	ภาษาที่ใช้ในบทเรียนสื่อความหมายได้ชัดเจน					
3.2	เสียงบรรยายในสื่อมัลติมีเดียช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น					
3.3	เพลงที่ใช้ประกอบสื่อสอดคล้องกับเนื้อหา					
3.4	ระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา					
3.5	แบบทดสอบ แบบฝึกหัดมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
4.ด้านประโยชน์						
4.1	นักเรียนไม่มีความเบื่อหน่ายในขณะที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย					
4.2	นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาษาถิ่นเพชรบุรีมากขึ้น					
4.3	ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ในระดับใด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

...../...../.....

แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย
เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

- คำชี้แจง**
1. แบบสอบถามวัดเจตคติฉบับนี้เป็นการวัดความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”
 2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด เพียงข้อเดียวโดยมีเกณฑ์กำหนดไว้ ดังนี้

5	= เห็นด้วยอย่างยิ่ง	4	= เห็นด้วย	3	= ไม่แน่ใจ
2	= ไม่เห็นด้วย	1	= ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง		
 3. ขอให้นักเรียนตอบคำถามความความเป็นจริงที่นักเรียนปฏิบัติหรือตามความรู้สึกนึกคิด และลักษณะนิสัยอันแท้จริงของนักเรียนมากที่สุด
 4. คำตอบของนักเรียนจะถือเป็นความลับ จะไม่มีผลใดๆ ต่อนักเรียน คำตอบที่ได้จะนำไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5 เห็นด้วย อย่างยิ่ง	4 เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	2 ไม่เห็น ด้วย	1 ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
0	ข้าพเจ้าเห็นว่าการศึกษาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร ไม่มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน					✓
00	ข้าพเจ้าเห็นว่าวิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่น่าเบื่อหน่าย				✓	

คำอธิบาย

- ในข้อ 0 นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งแสดงว่านักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชร มีประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน
- ในข้อ 00 นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องไม่เห็นด้วยแสดงว่านักเรียนมีความคิดเห็นว่วิชาภาษาไทยไม่ใช่วิชาที่น่าเบื่อ

แบบสอบถามวัดเจตคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย เรื่อง “ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี”

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5 เห็นด้วย อย่างยิ่ง	4 เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	2 ไม่เห็น ด้วย	1 ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
1	การเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้มากขึ้น					
2	ข้าพเจ้าสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้					
3	การเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี ทำให้ข้าพเจ้าค้นพบความรู้ใหม่ๆ					
4	ข้าพเจ้ามีความสุขสนุกสนานเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
5	ข้าพเจ้ามีความชอบและตั้งใจในการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
6	ข้าพเจ้ามีความสนใจและอยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ในวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
7	ข้าพเจ้ากล้าใช้ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีหลังจากเรียนจบ					
8	ข้าพเจ้ารู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เรียนรู้ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
9	ข้าพเจ้ามีความสนใจอยากสอบถามคำศัพท์ใหม่ๆ เกี่ยวกับภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีกับครูหรือผู้ปกครองมากขึ้น					
10	ข้าพเจ้ามีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาถิ่นเพชรบุรีเพิ่มมากขึ้นหลังจากเรียนจบ					
11	ข้าพเจ้ามีความสุขมากเมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
12	วิชาภาษาไทยเป็นวิชาที่พัฒนานักเรียนไปสู่สังคมภายนอกได้					
13	การเรียนวิชาภาษาไทยได้ดีช่วยให้การเรียนวิชาอื่นๆ ดีขึ้นด้วย					
14	ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษาวิชาภาษาไทยในเนื้อหาอื่นๆ มากขึ้น					
15	ข้าพเจ้าเห็นว่าการศึกษาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวัน					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5 เห็นด้วย อย่างยิ่ง	4 เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	2 ไม่เห็น ด้วย	1 ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
16	ข้าพเจ้าเห็นว่าวิชาภาษาไทยเรื่องภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี เป็นวิชาที่แปลกใหม่และน่าสนใจ					
17	ข้าพเจ้ารู้สึกชอบเมื่อครูให้ทำกิจกรรมในขณะที่เรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี					
18	ข้าพเจ้าเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรี					
19	ข้าพเจ้ารู้สึกชอบและสนใจที่เรียนรู้คำศัพท์ท้องถิ่นเพชรบุรีอื่นๆ นอกเหนือจากในบทเรียน					
20	การเรียนรู้ภาษาถิ่นเพชรบุรีเป็นวิชาที่เรียนรู้ได้ไม่ยาก หากเรามีความตั้งใจที่จะเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้สื่อมัลติมีเดีย
ตัวอย่างหน้าจอสื่อมัลติมีเดีย
ภาพการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย

คู่มือการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติ
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปา วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี
4. เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี

เนื้อหาบทเรียน

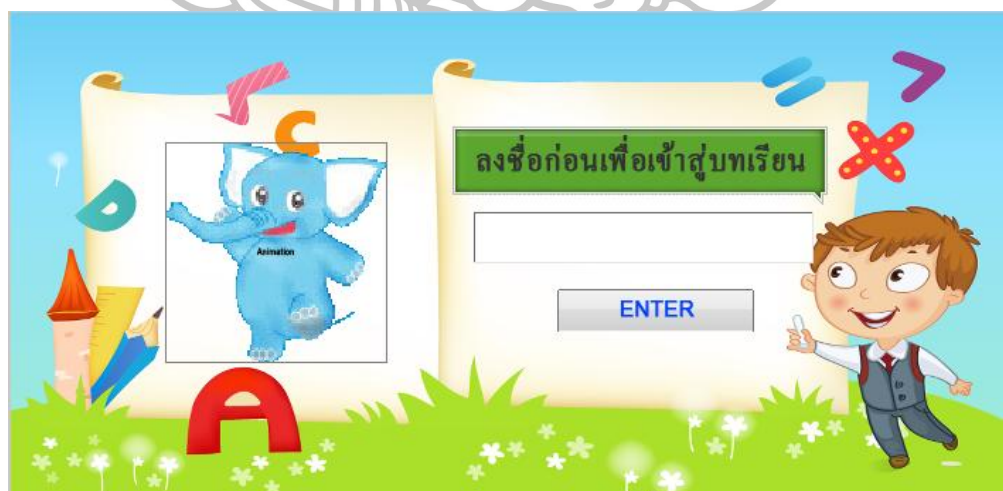
- บทที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น (2 คาบ)
- บทที่ 2 เรื่อง รู้จักภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)
- บทที่ 3 เรื่อง ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)
- บทที่ 4 เรื่อง ภาษาถิ่นเพชรบุรีในอำเภอต่างๆ ในจังหวัดเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)
- บทที่ 5 เรื่อง การเลือกใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 4 คาบ)
- บทที่ 6 เรื่อง ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (2 คาบ)
- บทที่ 7 เรื่อง การอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)

วิธีการใช้บทเรียนมัลติมีเดีย

1. บทเรียนนี้มาสามารถเปิดใช้งานได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น
2. เมื่อนำแผ่น CD บทเรียนมัลติมีเดียใส่ในช่องใส่ CD เครื่องจะทำการ Run บทเรียนเองจะปรากฏหน้าจอดังนี้



3. เมื่อเข้าสู่เมนูจะปรากฏหน้าจอดังนี้ ให้พิมพ์ชื่อผู้เรียนแล้วคลิก “ENTER”



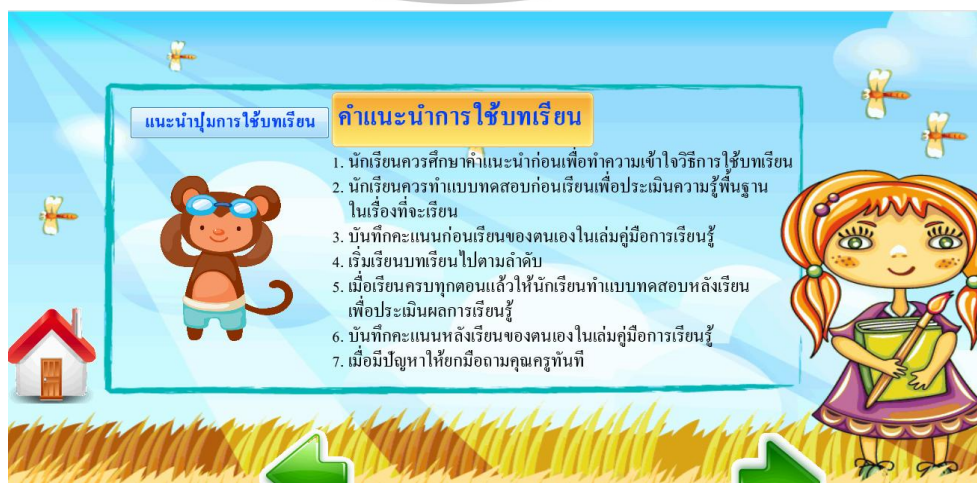
4. จากนั้นจะเข้าสู่หน้าเมนูหลักดังนี้



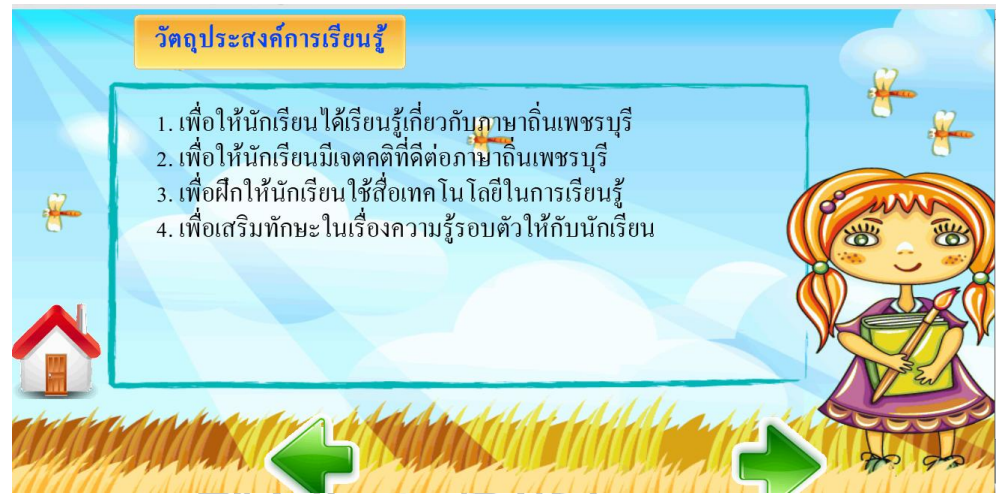
5. เมื่อเข้าสู่เมนูจะปรากฏหน้าจอเมนูหลักดังนี้ให้นักเรียนเลือกเมนูการเรียนรู้



6. จากนั้นเลือกเพื่ออ่านคำแนะนำในการใช้บทเรียน ปรากฏหน้าจอดังนี้



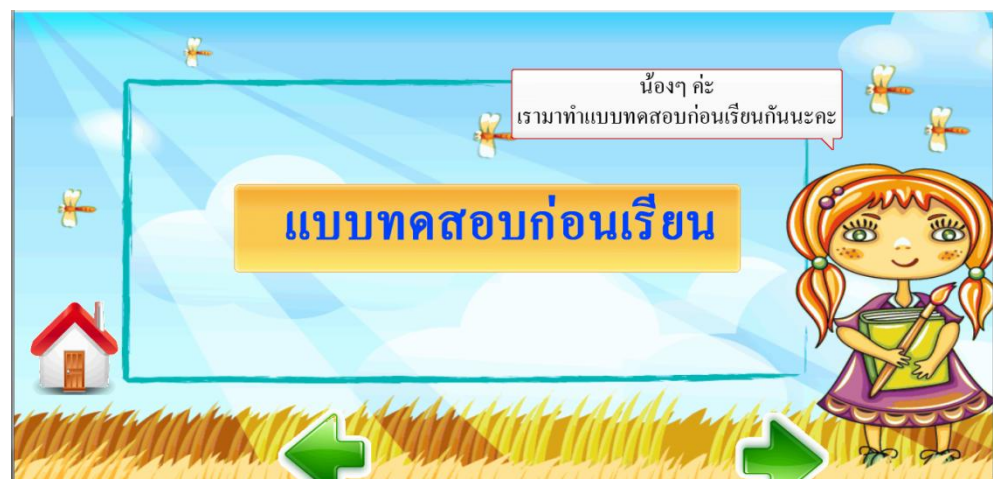
7. เลือกเพื่ออ่านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ปรากฏหน้าจอดังนี้



8. เลือกเพื่ออ่านคำแนะนำปุ่มการใช้บทเรียน ปรากฏหน้าจอดังนี้



9. เลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียน ก่อนเรียนเนื้อหาต่อไป



10. เลือกเรียนเนื้อหาบทเรียนจากบทเรียนหลัก จำนวน 7 บทเรียน



11. เนื้อหาตอนที่ 1 เรื่อง ความหมาย ความสำคัญและประโยชน์การศึกษาภาษาไทยถิ่น (2 คาบ)



12. เนื้อหาตอนที่ 2 เรื่อง รู้จักภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)



13. เนื้อหาตอนที่ 3 เรื่อง ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของภาษาถิ่นเพชรบุรี จำนวน (2 คาบ)



14. เนื้อหาตอนที่ 4 เรื่อง ภาษาถิ่นเพชรบุรีในอำเภอต่างๆ ในจังหวัดเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)



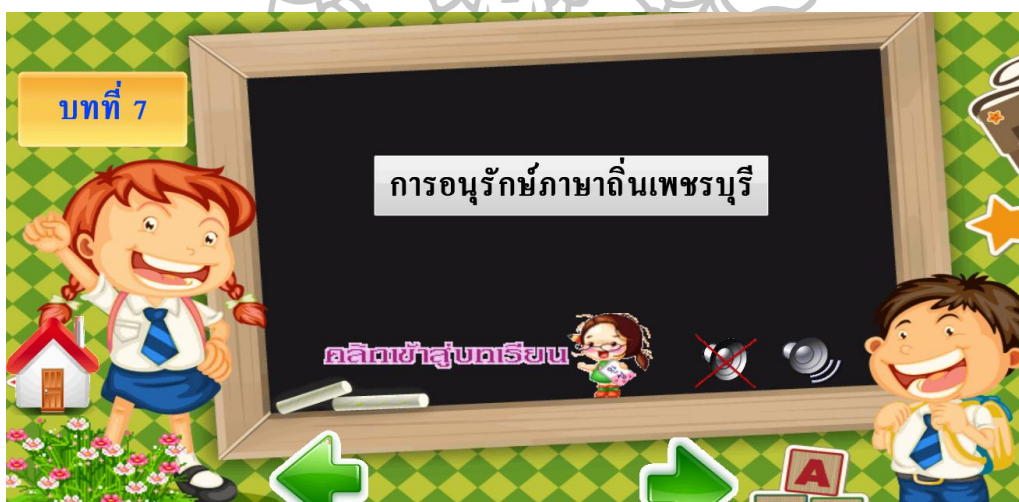
15. เนื้อหาตอนที่ 5 เรื่อง การเลือกใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 4 คาบ)



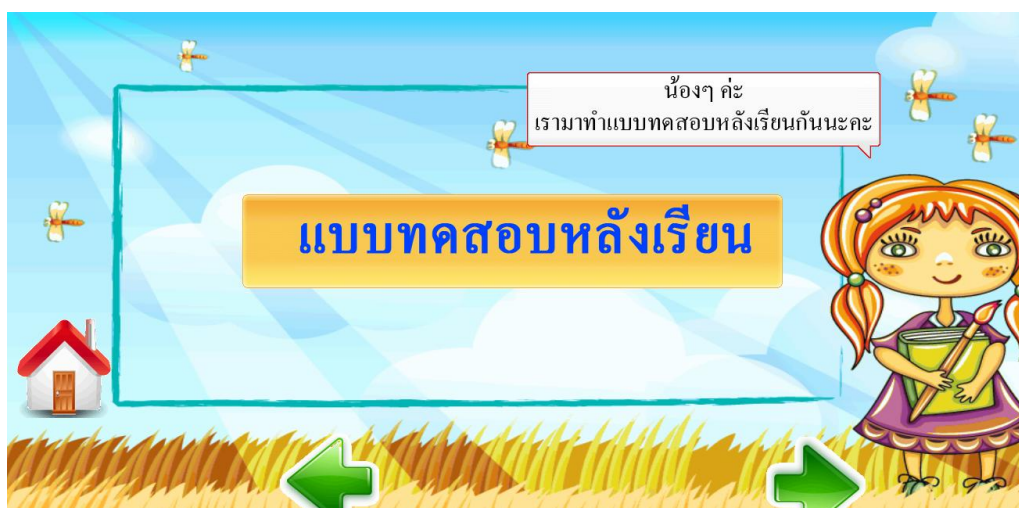
16. เนื้อหาตอนที่ 6 เรื่อง ปัญหาและอุปสรรคของการใช้ภาษาถิ่นเพชรบุรี (2 คาบ)



17. เนื้อหาตอนที่ 7 เรื่อง การอนุรักษ์ภาษาถิ่นเพชรบุรี (จำนวน 2 คาบ)



18. เมื่อเรียนรู้เนื้อหาครบแล้วให้คลิกเลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ



19. เมื่อทำข้อสอบครบทั้ง 10 ข้อแล้ว บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะสรุปผลการทดสอบให้ จะปรากฏหน้าจอดังนี้



20. มีหน้าแนะนำผู้จัดทำ ดังนี้



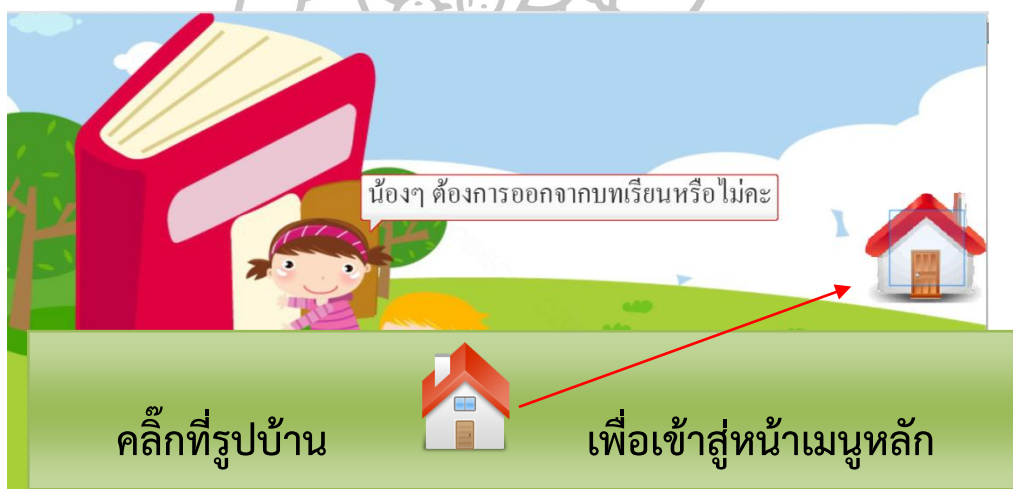
21. หน้าขอบคุณสำหรับผู้ทรงความรู้เรื่อง “ภาษาถิ่นเพชรบุรี” และผู้อุเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำบทเรียนมัลติมีเดีย ดังนี้



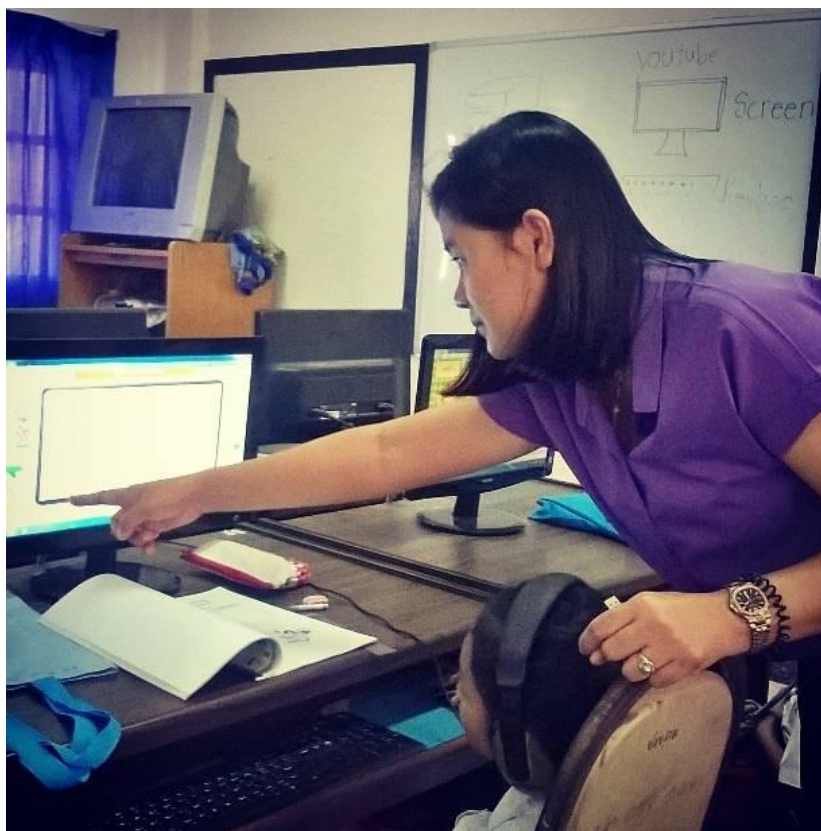
22. แนะนำผู้ทรงความรู้ด้านภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี “จะปรากฏหน้าจอดังนี้”



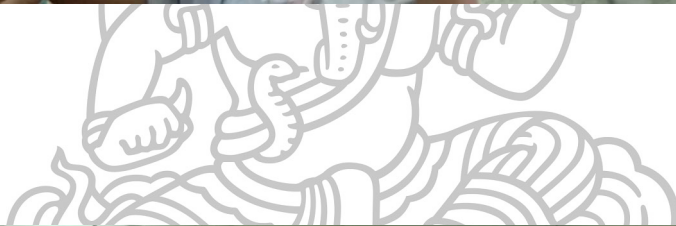
23. เมื่อต้องการออกจากบทเรียนให้ทำการคลิกที่  ออกจากบทเรียน แต่ถ้ายังไม่ต้องการออกจากบทเรียนให้คลิกที่  เพื่อกลับเข้าสู่หน้าเมนูหลัก



ภาพการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย











ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นางรัตนติกานต์ เพนเทศ
 วัน เดือน ปีเกิด 7 กันยายน 2518
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 8 หมู่ 9 ตำบลหนองกะปุ อำเภอบ้านลาด จังหวัดเพชรบุรี 76150

ประวัติการศึกษา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ
 สาขาการบัญชี (บธ.บ.) มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
 พ.ศ.2554 ศึกษาต่อหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.)
 สาขาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม

ประวัติการทำงาน
 พ.ศ.2548 ปฏิบัติหน้าที่เจ้าหน้าที่งานนโยบายและแผนโรงเรียนอรุณประดิษฐ์
 จังหวัดเพชรบุรี
 พ.ศ.2550 ปฏิบัติหน้าที่เลขานุการผู้อำนวยการโรงเรียนอรุณประดิษฐ์
 จังหวัดเพชรบุรี
 พ.ศ.2552 ถึงปัจจุบัน ปฏิบัติหน้าที่บุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งหัวหน้างานนโยบาย
 และแผน โรงเรียนอรุณประดิษฐ์ จังหวัดเพชรบุรี

