



ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน



โดย
นางสาวชนิดาภา คันธารณมิตร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสารพดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน



โดย
นางสาวชนิตาภา คันธารณภูมิตร

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา แผนก ข ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE RESULTS OF USING CARTOON ELECTRONIC BOOKS (E-BOOK)
ON THE FOUNDER OF THE THAI KINGDOM HISTORY OF STUDENTS
IN GRADE 3, MUNICIPALITY 1 SCHOOL, BAN SAMPRAN
(NAKHON SARAPHADUNGWIT)



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education EDUCATIONAL TECHNOLOGY
Department of Educational Technology
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ

ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
วิชาประวัติศาสตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพดุงวิทย์) เทศบาลเมือง
สามพราน

โดย

นางสาวชนิตาภา คันธารณภูมิตร

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการศึกษา แผน ข ระดับปริญญาโท

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

รองศาสตราจารย์ ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....
ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. เอกนถุ์น บางท่าไม้)

.....
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์)

.....
ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล ผู้มีจรรยา)

620620136 : เทคโนโลยีการศึกษา แผน ข ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์

นางสาว ชนิดาภา คันธารณฤมิตร: ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพุดงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ดร. น้ามนต์ เรื่องฤทธิ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย 2) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผล มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($X = 2.60$, $S.D. = 0.68$)

620620136 : Major EDUCATIONAL TECHNOLOGY

Keyword : Electronic cartoon books/ History Subject

MISS Chanidapa KANTANNAREMIT : The results of using cartoon electronic books (E-Book) on the founder of the Thai kingdom history of students in grade 3, Municipality 1 school, Ban Sampran (Nakhon Saraphadungwit) Thesis advisor : Associate Professor Nammon Ruangrit

The objectives of this research are 1) to compare the academic achievement before and after studying of students. Learn with an electronic comic book about the founders of the Thai kingdom. History subject Social studies learning group Religion and culture Grade 3 and 2) to study student satisfaction with the electronic comic book titled The Founder of the Thai Kingdom. History subject Social studies learning group Religion and culture Grade 3 for the method of operation is 1) pre-testing (Pretest) 2) organizing learning according to the learning management plan and using electronic comic books 3) making review exercises or worksheets 4) Post-test (Post-test) 5) Assessment of student satisfaction and 6) Analysis of the obtained data. The sample group used in the research consisted of 30 students in Prathom 3/1, obtained by cluster random sampling. The tools used in the research were 1) lesson plans, 2) comic books. electronic 3) academic achievement test and 4) satisfaction assessment form For data analysis, percentage, mean, standard deviation, and t-test were used.

The results of the research found that 1) students who studied with electronic comic books The average score after studying was significantly higher than before studying at the .01 level and 2) the results of the student satisfaction assessment found that the students were satisfied with learning using the electronic comic book on the topic of the founders of the Thai kingdom. History subject Social studies learning group Religion and culture Grade 3 was overall at the high level ($X = 2.60$, $S.D. = 0.68$)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “ผลการใช้นั่งสื่อการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชา ประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน เทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีจากการ ได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล ผู้มีจรรยา ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ตลอดจนคณาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ได้ให้คำแนะนำอันมีประโยชน์แก่ผู้วิจัย ตลอดจนตลอดแก้ไขในจุด ที่ควรพัฒนา ส่งผลให้งานวิจัยเล่มนี้มีความอุดมสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร และคุณครูในโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุง วิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไป ด้วยดี ขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวของผู้วิจัย ตลอดจนเพื่อนนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สำหรับการให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษา กำลังใจ อันมีค่าจนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์

ท้ายที่สุดนี้ คุณความดีและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่ครอบครัว ชุมชน สังคม และระบบการศึกษาของประเทศ

ชนิตาภา คันธารณภูมิตร

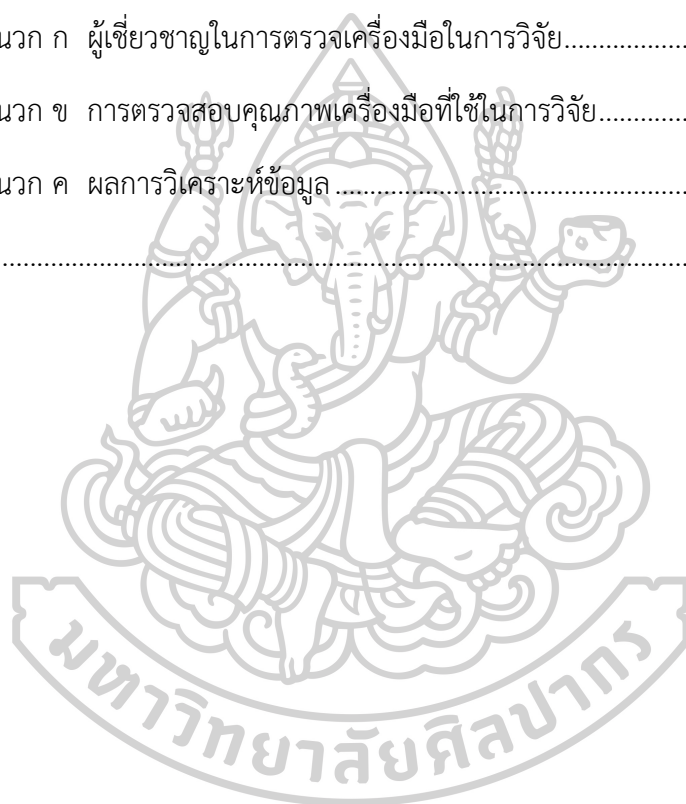
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
3. สมมติฐานของการวิจัย.....	8
4. ขอบเขตของการวิจัย.....	8
5. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 25.51 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 25.60)	12
1.1 วิสัยทัศน์.....	12
1.2 หลักการ.....	13
1.3 จุดหมาย.....	13
1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	14
1.5 มาตรฐานการเรียนรู้.....	15
1.6 สาระการเรียนรู้.....	16

2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	16
2.1 ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	16
2.2 เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	16
2.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	17
2.4 คุณภาพผู้เรียน.....	18
3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์).....	19
3.1 วิสัยทัศน์โรงเรียน	19
3.2 จุดหมาย	20
3.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	20
3.4 คุณลักษณะอันพึงประสงค์	21
3.5 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....	22
3.6 คำอธิบายรายวิชาหลักสูตรการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	22
3.7 โครงสร้างรายวิชา.....	23
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)	24
4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	24
4.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	25
4.3 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	29
4.4 ขั้นตอนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	33
4.5 การประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	36
6. ทฤษฎีการเรียนรู้กับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	38
5. เอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน	42
5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน	42
5.2 ความหมายของการ์ตูน	43
5.3 ประเภทของการ์ตูน.....	44

5.4 แนวทางการดำเนินเรื่องผ่านสื่อการ์ตูนในยุคดิจิทัล.....	45
5.5 แนวทางการจัดการเรียนรู้หนังสือภาพการ์ตูน.....	46
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49
6.1 งานวิจัยในประเทศ.....	49
6.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
ตัวแปรที่ศึกษา.....	53
แบบแผนการวิจัย.....	53
ระยะเวลาในการศึกษา.....	53
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	54
การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	54
วิธีดำเนินการวิจัย.....	64
ขั้นตอนการทดลอง.....	64
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	65
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	71
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	72
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	74
1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	74
2. ขอบเขตของการวิจัย.....	74
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	75

4. วิธีการดำเนินการวิจัย.....	76
5. สรุปผลการวิจัย.....	77
6. อภิปรายผล.....	77
7. ข้อเสนอแนะ.....	80
รายการอ้างอิง.....	82
ภาคผนวก.....	87
ภาคผนวก ก ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย.....	88
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	102
ประวัติผู้เขียน.....	204



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงค่าเป้าหมายและร้อยละที่ได้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ	5
ตารางที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	32
ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	72
ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องผู้ สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	72
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้.....	92
ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์.....	94
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	97
ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ.....	99
ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบประเมินความพึงพอใจ.....	101
ตารางที่ 10 คะแนนนักเรียนจากการทำแบบทดสอบ.....	103
ตารางที่ 11 การหาค่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จากกลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 30 คน	105

สารบัญภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 แสดงองค์ประกอบ ADDIE model.....	34
แผนภาพที่ 2 การแบ่งประเภทของการ์ตูน.....	44



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกและรอบ ๆ ตัวของเราที่ผ่านมาทำให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะทักษะการคิด เนื่องจากสาเหตุสำคัญหลายประการ เช่น ความต้องการทางสังคมที่เกิดจากภาวะความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และการศึกษา ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและทางลบต่อสังคมโลกทำให้คนบนโลกสามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายอย่างไร้พรมแดน และทรงพลังอำนาจทางการตลาดกว้างขวางมากขึ้น เราได้รับผลประโยชน์มากมาย แต่ขณะเดียวกันก็สร้างปัญหาให้กับสังคมไทยจนยากต่อการแก้ไข เช่น ปัญหาความไม่สมดุลระหว่างชนชั้นนายทุนกับผู้ใช้แรงงาน ปัญหาระบบเศรษฐกิจไม่เหมาะสมกับความต้องการของสังคม ทำให้คนในสังคมอยู่อย่างไม่มีความสุข ส่วนระบบการเมือง และการศึกษาที่ล้าหลังแต่มีระบบที่ไม่สอดคล้องกับสภาพพื้นฐานของชุมชนวัฒนธรรมของคนไทย ปัญหาความขัดแย้งของกลุ่มคนที่เกิดจาก การไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและเป็นไปอย่างรวดเร็ว และยิ่งจะยกระดับให้เท่าเทียมสังคมโลกยิ่งทำได้ยาก ถ้าหากไม่ใช้พลังความคิดที่ซับซ้อนและมีคุณภาพในการแก้ปัญหา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554 : ก)

นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดความมุ่งหมายและหลักการจัดการศึกษา ว่าต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข (มาตรา 6) ตลอดจนแนวการจัดการศึกษายังได้ให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนทุกคน โดยยึดหลักว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (มาตรา 22) ในการจัดการศึกษาต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และการบูรณาการตามความเหมาะสม

แต่ละระดับการศึกษาสิ่งหนึ่งที่กำหนดให้ดำเนินการคือเรื่องความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพ และการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข (มาตรา 23 ข้อ (5)) ทั้งนี้การจัดกระบวนการเรียนให้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนรู้จักประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ให้รู้จักคิดเป็น ทำเป็น รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในทุกวิชา ทั้งมีการประสานความร่วมมือมือกับบิดา มารดา ผู้ปกครอง และบุคคลในชุมชนทุกฝ่ายเพื่อร่วมกันพัฒนาผู้เรียน ตามศักยภาพ (กรมสุขภาพจิต, 2553 : 11)

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศนโยบายการปฏิรูปการศึกษา โดยมุ่งปฏิรูปหลักการใหญ่ 4 ประการ คือ การปฏิรูปโรงเรียน การปฏิรูปครูและบุคลากรทางการศึกษา การปฏิรูปหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน และการปฏิรูประบบบริหารการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายให้ประชาชนชาวไทยมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี และพัฒนาประเทศชาติให้สามารถอยู่ในสังคมโลกอย่างมีความสุข จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ในมาตรา 23 เน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมโดยใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยตามนโยบายการปฏิรูปการศึกษา จำเป็นจะต้องมีการปฏิรูปครู เพราะครูเป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จอันสำคัญในการปฏิรูปการศึกษา แก่นแท้ของการปฏิรูปการศึกษา คือ การสร้างปัญญาให้กับคน เพื่อที่จะมาแก้ปัญหาและพัฒนาให้กับสังคมไทยเป้าหมายของการปฏิรูปการศึกษาคือ การยกระดับคุณภาพการศึกษาให้สูงขึ้น มีมาตรฐานสูงเทียบเท่าระดับสากล สอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และโลกในยุคโลกาภิวัตน์ ความคาดหวังของสังคมโลก คือ เด็กไทยยุคใหม่จะต้องมีคุณลักษณะใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสมกับประเพณีวัฒนธรรมไทย ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างคุณลักษณะของผู้เรียนให้ได้มาตรฐานการศึกษาการปฏิรูปหลักสูตรของไทยเป็นการเปลี่ยนแปลงระบบการพัฒนาหลักสูตรและระบบการใช้หลักสูตร เพื่อแก้ไขจุดอ่อน จุดด้อยของระบบหลักสูตรเดิมที่ถูกกำหนดเนื้อหาสาระจากส่วนกลาง หลักสูตรไม่ทันสมัย ไม่เอื้อต่อการสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคม และไม่เอื้อต่อการจัดให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต

ทั้งนี้ปัญหาความจำเป็นและความต้องการของชุมชนท้องถิ่น เป็นที่ยอมรับกันว่า แต่ละภูมิภาคแต่ละท้องถิ่นย่อมมีความแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสภาพภูมิศาสตร์ เหตุผลการจัดการศึกษาโดยใช้ระบบหลักสูตรเดียวกันทั่วประเทศย่อมมีข้อบกพร่อง เพราะความต้องการที่หลากหลายของแต่ละท้องถิ่นที่แตกต่างกันไปตามบริบท จะเป็น

อุปสรรคในการนำหลักสูตรไปใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 22 และ มาตรา 24 ที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการกระทำ (Learning By Doing) คือ ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงการใช้กระบวนการเรียนรู้การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียน ทำเป็น คิดเป็น แก้ปัญหาได้ รักการอ่าน ใฝ่เรียนใฝ่รู้ เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ครูยุคใหม่ต้องทำ หน้าที่เป็นผู้ฝึก เป็นเพื่อน เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และเป็นสะพานสื่อสารที่เชื่อมโยงระหว่างผู้เรียน กับโลกกว้าง เป็นการวิจัยแผนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สูงขึ้น โดยครูสามารถปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การจัดทำ การใช้สื่อ การวัดผล ประเมินผล การสอนที่มีประสิทธิภาพ บรรยากาศการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานกับ การเรียน และใช้เป็นคู่มือการสอนของผู้สอนและอาจารย์ผู้อื่นในกรณีที่สอนแทน

ดังนั้นหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ปลูกฝังของชาติโดยเป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ คุณธรรม ร่างกาย มีจิตสำนึกในความ เป็นพลเมืองไทยและพลโลก โดยยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข มีทักษะพื้นฐานและความรู้ ตลอดจนเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีเป้าหมายของการจัดการ เรียนรู้ที่ต้องการให้อยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน ตลอดจนมีความแตกต่างกันอย่าง หลากหลาย และช่วยในการปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551 : 1) ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนของครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จะสอนแบบที่เคยปฏิบัติสืบทอดกันมา มีผลทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิด ทักษะการปฏิบัติ ทักษะกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ คือ การทำงานที่เน้นกระบวนการ การจัดการ การทำงานอย่าง มีคุณค่า รู้จักปรับปรุงคุณภาพของผลงาน มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการประเมินผลจะมุ่งเน้นที่ผลงาน เป็นส่วนใหญ่ ขาดการประเมินด้านกระบวนการ โดยผลการเรียนที่ได้ส่วนใหญ่มาจากการ ประเมินผลการปฏิบัติ และการทดสอบ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้ แต่นักเรียนไม่สามารถค้นคว้าหาวิธี หรือการแสวงหาความรู้ใหม่ๆ ด้วยตนเอง การเรียนการสอนที่จะ นำไปสู่ความสำเร็จตามแนวปฏิรูปการเรียนรู้นั้น จึงจำเป็นที่ผู้สอนต้อง ปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนให้

หลากหลายเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ อย่างมีศักยภาพ โดยเฉพาะเป้าหมายสูงสุดของการศึกษา คือ การสอนให้นักเรียนรู้จักคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น โดยเน้นกระบวนการ การที่จะทำให้ประเทศไทยของเราเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้นั้น ก็คือ การพัฒนาคนให้ได้รับการศึกษาสูงขึ้น เปลี่ยนแปลงแนวคิด ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำเนื้อหา ตามที่ครูบอก สอบวัดผลที่เน้นความรู้ความจำ ปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้เสียใหม่โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ฝึกให้ผู้เรียนได้พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็นและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้นโรงเรียนจะต้องเปลี่ยนแปลงสภาพเป็น “ศูนย์การเรียนรู้” (Learning Center) โรงเรียนจะต้องจัดให้มีสื่อและรูปแบบการเรียนที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้สอนต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 ระบุถึงกระบวนการเรียนรู้ที่สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการสรุปได้ว่า จะต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ตลอดจนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของคนทุกคนจะต้องเกี่ยวข้องกับวิธีคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) อยู่ตลอดเวลา เพราะนอกจากจะต้องนำไปใช้ในการเลือกตัดสินใจสิ่งต่างๆ ให้กับตนเองและครอบครัวแล้ว ยังต้องใช้กรองคำพูด การกล่าวอ้าง หรือแม้แต่ใช้ไต่ตรองข่าวต่างๆ ว่าเป็นจริงหรือไม่ อย่างไร ได้เป็นอย่างดี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2554 : 8)

การเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นหลักสูตรสถานศึกษาที่โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสารพดุงวิทย์) จัดทำเป็นสาระพื้นฐานปรับให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคมภูมิปัญญาท้องถิ่นการดำเนินชีวิตในสังคม ด้านประวัติศาสตร์ สำหรับการจัดการเรียนการสอน ผู้ศึกษาได้ริเริ่มจัดทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิชาบังคับเรียนสาระพื้นฐาน ซึ่งตั้งแต่ปี พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ทางครูผู้สอนได้สอนตามหนังสือของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ แต่หนังสือเหล่านั้นยังไม่ครอบคลุมครบดึงดูดใจ และมีกิจกรรมในแบบเรียนน้อยเกินไป ไม่สามารถทำให้นักเรียนสนใจเท่าที่ควรส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดในปีการศึกษา 2563 โดยผลการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนด และเมื่อพิจารณาผลการประเมินการศึกษา จำแนกตามสาระการเรียนรู้ พบว่า สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ มีต่ำกว่าระดับเกณฑ์มาตรฐานที่โรงเรียนกำหนดตามตารางต่อไป

ตารางที่ 1 แสดงค่าเป้าหมายและร้อยละที่ได้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ

สาระ	ค่าเป้าหมายร้อยละ	ร้อยละที่ได้
1. ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม	70	72
2. หน้าที่พลเมือง	70	76
3. เศรษฐศาสตร์	70	72
4. ประวัติศาสตร์	80	72
5. ภูมิศาสตร์	70	74

(โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์), 2560 : 26)

จากตารางข้างต้น แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มีผลการเรียนไม่บรรลุตามเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด โดยรายวิชาประวัติศาสตร์เป็นรายวิชาพื้นฐานที่มีการกำหนดค่าเป้าหมายค่อนข้างสูงกว่าสาระอื่น ๆ เพราะความคาดหวังจากสถาบันทางการศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และแนวทางการพัฒนาผู้เรียนต้องการให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในประวัติศาสตร์ไทยให้มาก เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างชาติต่อไป ทั้งนี้ครูผู้สอนในฐานะผู้ทำการศึกษาวิจัยได้พิจารณาข้อมูลแล้วพบว่านักเรียนขาดความรู้และเข้าใจในวิชาประวัติศาสตร์ ตลอดจนนักเรียนไม่มีความสนใจในแบบเรียน อีกทั้งสาระประวัติศาสตร์เป็นสาระที่เนื้อหามาก ทำให้ผู้เรียนมีความเบื่อหน่ายในบริบทเนื้อหาการเรียน แต่อย่างไรก็ตามสาระประวัติศาสตร์มีความเกี่ยวข้องกับผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ซึ่งเป็นการศึกษาพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ไทยที่ทรงสถาปนาอาณาจักรไทยในอดีต ทำให้เราได้รู้ถึงจุดเริ่มต้นของอาณาจักรไทยในสมัยต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นได้ด้วยความเสียสละและพระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์ (สมพร อ่อนน้อม, 2563: 34)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำสื่อการเรียนการสอน รวมทั้งวิธีการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น จำเป็นต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ด้วยสื่อนวัตกรรมที่มีคุณภาพ ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดทักษะทางความคิด รู้วิธีการจัดการ และการแก้ปัญหา เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์สูงสุด คือ ดี เก่ง มีความสุข อีกทั้งทางสถานศึกษาไม่มีหนังสือเรียนและงบประมาณมีจำกัดต่อการจัดหาหนังสือแบบเรียนประวัติศาสตร์ ทำให้ต้องพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ขึ้น ทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและความต้องการในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (วิจิตร ภัคศิริรัตน์, 2554 : 526) ทั้งนี้ทางผู้สอนได้นำการจัดการเรียนรู้ เป็นวิธีการจัดการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ นำเข้าสู่บทเรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ และความรู้รวบยอด ซึ่งสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ 3 ครูได้นำเอาการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว มาใช้ในกระบวนการพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการความรู้และความคิดที่มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นับเป็นสื่อที่มีความสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน แม้วิทยาการปัจจุบันกว้างไกล เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นแต่ความรู้ที่อยู่ในรูปหนังสือยังเป็นที่ยอมรับของนักวิชาการการศึกษาค้นคว้ายังคงอ้างอิงข้อมูลจากหนังสือเป็นหลัก ถ้าเปรียบเทียบเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา หนังสือยังเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่สุดเพราะหนังสือสะดวกต่อการใช้สามารถอ่านได้ตลอดเวลาโดยไม่จำกัดสถานที่ ราคาถูก สื่อความหมายและถ่ายทอดได้อย่างถูกต้อง ตลอดจนเร้าให้เกิดความอยากทดลองปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้หนังสือที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก คงหนีไม่พ้นหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสำหรับการใช้ในการเรียนการสอนที่ดี เนื่องจากการ์ตูนสามารถช่วยเร้าความสนใจ และดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนนั้น ช่วยให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน และเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพราะมีภาพประกอบ ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรม เป็นรูปธรรมที่น่าสนใจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถ จดจำในเนื้อหาบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และมีความต้องการที่จะศึกษาเพิ่มขึ้นช่วยทำให้เกิดความคิด จินตนาการที่ดี และเกิดความคิดสร้างสรรค์เร้าความสนใจให้ติดตาม เกิดการเรียนรู้ที่ดีและช่วยส่งเสริมให้เกิดนิสัยรักการอ่านหนังสือ

(รสสุคนธ์ มกรมณี, 2557: 3) ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้สอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในวิชาประวัติศาสตร์นั้น พบว่า นักเรียนเกิดอาการเบื่อ ไม่กระตือรือร้นในการเรียนเพราะวิชาสังคมเป็นวิชาที่ส่วนใหญ่เนื้อหาอยู่ในรูป ของนามธรรมไม่สามารถจับต้องได้และสื่อการสอนที่ครูใช้เป็นหนังสือและวิธีการสอนแบบบรรยายทำให้เด็ก ๆ ขาดความสนใจ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมต่ำกว่าวิชาอื่น

ในปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนเข้ามามีบทบาทในกระบวนการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นมาโดยใช้เทคโนโลยีนี้มีหลายประเภทเช่น วิดีทัศน์ e-Learning และ e-Book ซึ่งผู้พัฒนาสื่อหลายท่านได้วิจัยแล้ว พบว่า สื่อดังกล่าวมีประสิทธิผลทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี เช่น งานวิจัยของดลวรรณ พวงวิภาต (2554) พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก งานวิจัยของอินทรา พาสิณุด, สุวรรณาสมบุญสุโข, และ สุริยงค์ เลิศกุลวานิชย์ (2554) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย e-Learning มีคะแนนสูงกว่าเรียนในห้องเรียนปกติ งานวิจัยของธัญพร แสงจันทร์, นิธิดา บุรณจันทร์ และสุวรรณา สมบุญสุโข (2554) พบว่า บทเรียน e-Learning มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ และมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และงานวิจัยของ จริญญา จงกลกลาง, นิธิดา บุรณจันทร์, และสุวรรณา สมบุญสุโข (2554) พบว่า บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์และประสิทธิผลทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน งานวิจัยของ Kelley (2011) พบว่า นักเรียนที่ใช้ e-Book สามารถอ่านหนังสือได้สูงกว่าระดับชั้นที่เรียนอยู่ และมีการพัฒนาเรื่องความเข้าใจในการอ่านเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนใช้ Marrone (2015) ได้ทำการเปรียบเทียบผลของการอ่านระหว่าง e-Book กับหนังสือกระดาษผลการวิจัยพบว่า e-Book น่าดึงดูดใจมากกว่า นักเรียนทั้งหมดอ่านหนังสือได้อย่างคล่องแคล่วในระดับที่สูงขึ้น 1 ระดับ Critelli (2011) ได้เปรียบเทียบผลของการอ่าน e-Book กับหนังสือกระดาษที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้หนังสือขั้นต้นผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่าง 2 กลุ่มดังกล่าว ซึ่งแสดงให้เห็นว่า e-Book อาจจะเทียบเท่ากับหนังสือกระดาษในแง่ของการช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้หนังสือขั้นต้น

จากเหตุผลดังกล่าว จากความสำคัญของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งยังประสบปัญหาดังกล่าวแล้ว ซึ่งจากการศึกษาผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการวิจัยเรื่อง รายงานการพัฒนา

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระ ผดุงวิทย์) โดยมีความเห็นว่าผู้วิจัยสามารถใช้สื่อการเรียนรู้ได้หลากหลาย รวมทั้งยังสามารถจัดทำขึ้นใช้เอง เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรของสถานศึกษาจึงมีความคิดที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนการสอนของ นักศึกษาทั้งในและนอกชั้นเรียน โดยคาดหวังว่าหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นี้ จะช่วยพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้นได้อย่างมีคุณภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการ เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนา อาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักเรียนที่เรียนรายวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน จำนวน 4 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 117 คน

2. **กลุ่มตัวอย่าง** ในการศึกษานี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เนื่องจากในแต่ละห้องเรียนมีนักเรียนความสามารถทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

ตัวแปร

ตัวแปรต้น หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ตัวแปรตาม**
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 2. ความพึงพอใจของนักเรียน

ระยะเวลาในการศึกษา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 2 เดือน ตุลาคม พ.ศ.2566 ถึงวันที่ 30 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2566

เครื่องมือในการศึกษา

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 2) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 4) แบบประเมินความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์** หมายถึง สื่อการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน ที่ผู้ศึกษาผลิตขึ้นโดยให้ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ ด้านกิจกรรม และด้านจัดการบทเรียน โดยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ หนังสือ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ ผ่านตัวการ์ตูนที่เป็นตัวเอกในการนำมาเดินเรื่องราวให้น่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน ทั้งนี้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์สามารถนำไปใช้กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิด ที่มีการติดตั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ Tablet iPad คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือ PC เป็นต้น

2. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ความรู้ความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่เกิดจากการเรียนจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยวัดจากคะแนนในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

3. **ความพึงพอใจของนักเรียน** หมายถึง สภาวะจิตที่ปราศจากความเครียด เป็นความรู้สึกของบุคคลในทางบวก ความชอบ ความสบายใจ ความสุขใจต่อสภาพแวดล้อมในด้านต่างๆ หรือเป็นความรู้สึกที่พอใจต่อสิ่งที่ทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ โดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าเป็น 3 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น จำนวน 10 ข้อ

4. **นักเรียน** หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน จำนวน 30 คน

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีขอบข่ายในการนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 วิสัยทัศน์
 - 1.2 หลักการ
 - 1.3 จุดมุ่งหมาย
 - 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.5 มาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.6 สาระการเรียนรู้
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 2.1 ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 2.2 เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 2.3 สาระและมาตรฐาน
 - 2.4 คุณภาพผู้เรียน
3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)
 - 3.1 วิสัยทัศน์โรงเรียน
 - 3.2 พันธกิจโรงเรียน
 - 3.3 จุดมุ่งหมาย
 - 3.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
 - 3.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 3.6 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 3.7 คำอธิบายรายวิชา
 - 3.8 โครงสร้างรายวิชา
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
 - 4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- 4.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.3 องค์ประกอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.4 ขั้นตอนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.5 การประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 5. เอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
 - 5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
 - 5.2 ความหมายของการ์ตูน
 - 5.3 ประเภทของการ์ตูน
 - 5.4 แนวทางการดำเนินเรื่องผ่านสื่อการ์ตูนในยุคดิจิทัล
 - 5.5 แนวทางการจัดการเรียนรู้หนังสือภาพการ์ตูน
- 6. ทฤษฎีการเรียนรู้กับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 6-8) ได้กล่าว รายละเอียดเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ คือ

1) เพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2) เพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

3) เพื่อสนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4) เพื่อมีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

5) เพื่อเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6) เพื่อสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

1.3 จุดหมาย

การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1) เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2) มีความรู้การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต การคิดการแก้ปัญหา ความสามารถในการสื่อสาร

3) มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี

4) มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก มีความรักชาติ ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5) มีการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

4.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ

1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม

2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ

3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ

4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ

4.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน

7) รักความเป็นไทย

8) มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

1.5 มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ภาษาไทย
- 2) คณิตศาสตร์
- 3) วิทยาศาสตร์
- 4) สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 5) สุขศึกษาและพลศึกษา
- 6) ศิลปะ
- 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 8) ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนา คุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่า ต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดเพียงใด

1.6 สารการเรียนรู้

ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสารการเรียนรู้ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พยายามให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก และมีการกำหนดสมรรถนะ คุณลักษณะของผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ และสารการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียน มีความรู้และคุณธรรม มีจิตสำนึก มีคุณภาพในการดำเนินชีวิตในการเป็นพลเมืองไทยและพลโลก

2. หลักสูตรกลุ่มสารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

2.1 ทำไมต้องเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมโลกมีตลอดเวลา การช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร การอยู่ร่วมกันในสังคม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

2.2 เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสารการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อมเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

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

- **หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต** ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและ

ความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการ ดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

- **เศรษฐศาสตร์** การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

- **ประวัติศาสตร์** เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

- **ภูมิศาสตร์** ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่างๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2.3 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และดำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และดำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส 3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่ารวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่างๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมายความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถ วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมี ผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหาวิเคราะห์สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2.4 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง
- ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการ และมีข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนาให้เป็นผู้มี คุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียน และได้ ฝึกหัดในการตัดสินใจ

- ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการบูรณาการ ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้ข้อคิดเกี่ยวกับ รายรับ-รายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้นและวิธีการ เศรษฐกิจพอเพียง

- ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นที่สูงต่อไป

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า สารการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 5 สาระ คือ สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม และ จริยธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ และสาระที่ 5 ภูมิศาสตร์ ซึ่งทั้ง 4 สาระจัดการศึกษาให้ผู้เรียนมีคุณภาพที่ แตกต่างกันตามช่วงวัย

3. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

3.1 วิสัยทัศน์โรงเรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มุ่งพัฒนา ผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียน การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต มีความตระหนัก ความรัก ความภาคภูมิใจ ร่วมอนุรักษ์ และสืบสานวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น อนุรักษ์และพัฒนาสภาพแวดล้อม มีความคิดสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ

3.2 พันธกิจโรงเรียน

1. พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษา ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข

2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนและบุคลากร มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างจิตสำนึกความเป็นไทย และดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3. เสริมสร้างระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดยใช้ภาคีเครือข่าย

4. ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่องให้มีความรู้ด้านภาษาต่างประเทศ เทคโนโลยี และมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน สามารถจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. บริหารจัดการด้วยหลักธรรมาภิบาลอย่างมีประสิทธิภาพ
6. เสริมสร้างความร่วมมือเครือข่ายการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกประเทศ
7. พัฒนาสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัยให้สอดคล้องกับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
8. นำระบบการนิเทศ มาพัฒนาการจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 จุดหมาย

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมาย เพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน การเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 6 ประการ ดังนี้

1. **ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม

6. ความสามารถในการผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการเรียนรู้ วัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น และแหล่งทรัพยากรในท้องถิ่น นำผลึกทางความคิดมาประดิษฐ์ ออกแบบ นำเสนอเผยแพร่อย่างสร้างสรรค์ ในลักษณะเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economic)

3.4 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสารพัดกิจวิทย์) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3.5 โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

รายวิชาพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษา

รายวิชา	รหัสวิชา	ชั้น	ชั่วโมง/สัปดาห์
สังคมศึกษา 1	ส11101	ป.1	2
สังคมศึกษา 2	ส12101	ป.2	2
สังคมศึกษา 3	ส13101	ป.3	2
สังคมศึกษา 4	ส14101	ป.4	2
สังคมศึกษา 5	ส15101	ป.5	2
สังคมศึกษา 6	ส16101	ป.6	2
ประวัติศาสตร์ 1	ส11102	ป.1	1
ประวัติศาสตร์ 2	ส12102	ป.2	1
ประวัติศาสตร์ 3	ส13102	ป.3	1
ประวัติศาสตร์ 4	ส14102	ป.4	1
ประวัติศาสตร์ 5	ส15102	ป.5	1
ประวัติศาสตร์ 6	ส16102	ป.6	1

3.6 คำอธิบายรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรับปรุง 2560

รายวิชา ประวัติศาสตร์ 3 รหัสวิชา ส13102 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลาเรียน 40 ชั่วโมง

เทียบศักราชที่สำคัญตามปฏิทินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน แสดงลำดับเหตุการณ์สำคัญของโรงเรียนและชุมชนโดยระบุหลักฐานและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐานและพัฒนาการของชุมชน สรุปลักษณะที่สำคัญของขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน เปรียบเทียบความเหมือนและความต่างทางวัฒนธรรมของชุมชนตนเองกับชุมชนอื่น ๆ ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจ โดยสังเขปของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรไทย อธิบายพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ในรัชกาลปัจจุบันโดยสังเขป เล่าวีรกรรมของบรรพบุรุษไทยที่มีในประเทศไทย

โดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรม จริยธรรมมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทย สามารถดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.3/1, ป.3/2

ส 4.2 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3

ส 4.3 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3

รวม 8 ตัวชี้วัด

3.7 โครงสร้างรายวิชา

โครงสร้างรายวิชา วิชาประวัติศาสตร์ (ส13101)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 40 ชั่วโมง

หน่วยที่	(แผนที่)	หน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
	(1)	ปฐมนิเทศและทดสอบก่อนเรียน		1	-
1	(2-8)	นานาศักราช	ส 4.1 ป.3/1	7	10
2	(9-19)	เหตุการณ์สำคัญ	ส 4.1 ป.3/2	11	20
	20	การวัดและประเมินระหว่างเรียน (กลางปี)		1	20
3	(21-31)	ถิ่นฐานเราแต่ก่อนเก่า	ส 4.2 ป.3/1, ป.3/2	11	10
4	(32-39)	ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	ส 4.3 ป.3/1, ป.3/2, ป.3/3	8	10
	(40)	การวัดและประเมินหลังเรียน (ปลายปี)		1	30
รวม				20	100

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชาติไทยอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

จึงได้เปิดสอนรายวิชาพื้นฐานโดยยึดสาระการเรียนรู้แกนกลางและตามความแตกต่างของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยเป็นหลัก วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ และตระหนักเห็นความสำคัญ นำไปสู่การปฏิบัติตนเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีในสังคม ดังนี้ผู้ศึกษาจึงต้องพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน เนื่องจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เรียนสามารถศึกษา ค้นคว้า และฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาสูงขึ้น

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีนักวิชาการให้ความหมายน่าสนใจ ดังนี้

ถาวร นุ่นละออง (2550: 11-13) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาอื่นๆได้ สำหรับหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์นั้นจะมีความหมายรวมถึงเนื้อหา ที่ถูก ดัดแปลงอยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาได้โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ แต่ก็ให้มีลักษณะ พิเศษ คือ สะดวกรวดเร็วในการค้นหาและผู้อ่านสามารถอ่านพร้อมกันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่าย ส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่ว ๆ ไป หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) คือ เครื่องมือที่ต้องมีอุปกรณ์ในการอ่าน คือ ฮาร์ดแวร์ ประเภทเครื่องคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ พร้อมทั้งติดตั้งระบบปฏิบัติการ หรือซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านข้อความต่าง ๆ เช่น ออแกไนเซอร์แบบพกพา, Pocket Pc หรือ พีดีเอ เป็นต้น ส่วนการดึงดูข้อมูล e - Book ใน ปัจจุบันมีอยู่ 2 ประเภท คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านข้อมูลจาก e - Book และซอฟต์แวร์ที่ใช้เขียนข้อมูล ออกมาเป็น e - Book

รวีวรรณ ขำพล (2550: 18) กล่าวว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Books – E-Books) เป็นหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ มีการบันทึกและนำเสนอเนื้อหาสาระของหนังสือในรูปแบบสัญญาณดิจิทัลมีการบันทึกลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เช่น ซีดี-รอม (CD-ROM) ปาล์มบุ๊ก (Plam Book) หนังสือในระบบเครือข่าย (Online Book) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ

ไพฑูริย์ ศรีฟ้า (2551: 14) กล่าวว่า E-book คือ สื่อประกอบการศึกษาหรือหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านผ่านทางจอในระบบออฟไลน์และออนไลน์

ทองสุข คำแก้ว (2553: 11) ได้กล่าวว่า E-book เป็นการประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศกับการอ่านเข้าด้วยกันโดยการนำเสนอในรูปแบบของสื่อประสมที่หลากหลายโดยมีส่วนประกอบทั้งข้อความภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและเสียงเข้าด้วยกันด้วยการเชื่อมโยงข้อมูลทั้งที่อยู่ในแฟ้มเดียวกันหรือคนละแฟ้มมีลักษณะคล้ายกับหนังสือสะดวกและง่ายในการศึกษา

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำหนังสือเล่มหนึ่งหลาย ๆ เล่ม มาออกแบบใหม่ให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์โดยปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลเหล่านั้นให้อยู่ในรูปของตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงลักษณะที่ตอบโต้กัน (Interactive) การเชื่อมโยงแบบไฮเปอร์เท็กซ์ สามารถทำบุ๊กมาร์ก (Book Mark) และหมายเหตุประกอบตามที่ผู้ใช้งานต้องการได้โดยอาศัยพื้นฐานหนังสือเป็นหลัก

จากที่ศึกษาสรุปได้ว่า ความหมายของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ คือนวัตกรรมหรือเครื่องมือที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการสอนของครู หรือประกอบการเรียนของนักเรียนวิชาใดวิชาหนึ่งตามหลักสูตร ประกอบด้วยหัวข้อเรื่อง จุดประสงค์ เนื้อหาสาระและกิจกรรม มีข้อมูลอ้างอิง และเรียงลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องกัน สาระถูกต้อง รูปแบบการพิมพ์ที่ดีมีความชัดเจนและเป็นสาระที่เขียนขึ้นด้วยความรู้ของผู้สอนเองมีระบบขั้นตอนในการเรียน สำหรับให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรกำหนด

4.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

Baker (1992: 139 – 149; อ้างถึงใน อรรพรรณ อรุณวิภาส, 2553; 10) ได้แบ่ง ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้คือ

(1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหรือแบบตำรา (Textbook) เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือและภาพประกอบในรูปแบบหนังสือปกติที่พบเห็นทั่วไป หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการ เปลี่ยนแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์เป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเติมการนำเสนอการ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดลอก เป็นต้น

(2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่าน เป็นหนังสือมีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กเริ่มเรียน หรือสำหรับฝึกออกเสียงหรือฝึกพูด (Talking books) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอ เนื้อหาที่ทั้งเป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับทักษะทางภาษา โดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำเหมาะสำหรับเริ่มต้น เรียนภาษาของเด็ก ๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

(3) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) นำเสนอข้อมูลและเน้นจัดเก็บข้อมูล ในรูปแบบอัลบั้มภาพเป็นหลักเสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษรการทำสำเนาหรือถ่ายโอนภาพ การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ หรือเพิ่มข้อมูลเชื่อมโยง เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

(4) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving picture books) เป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ โดยผู้อ่านสามารถเลือกศึกษาข้อมูลได้ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพกล่าวสุนทรพจน์ของ บุคคลสำคัญๆของโลกในโอกาสต่าง ๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จหรือสูญเสียของโลก เป็นต้น

(5) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia books) เน้นนำเสนอข้อมูล เนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อภาพ (Visual media) ที่เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio media) ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกับกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

(6) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia books) มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสือแบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายใน คุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว เสียง ดนตรีและอื่น ๆ เป็นต้น

(7) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเชื่อมโยง (Hypermedia book) มีคุณลักษณะเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหา นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกัน แหล่งเอกสารภายนอก เมื่อเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต

(8) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent electronic books) เป็นหนังสือสื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยาหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน เหมือนกับหนังสือมีสติปัญญา (อัจฉริยะ) ในการโต้ตอบหรือคาดคะเนในการโต้ตอบหรือมีปฏิกริยากับผู้อ่าน

(9) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อหนังสือทางไกล (Telemedia electronic books) มีคุณลักษณะคล้ายกับแบบหนังสือเชื่อมโยง แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

(10) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace books) มีลักษณะเหมือนกับแบบที่กล่าวมาแล้วข้างต้นผสมกัน สามารถเชื่อมโยงข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอก สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบ สื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติ

สำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใช้หลักการจำแนกประเภทบทเรียนคอมพิวเตอร์เป็น หลักการจำแนกประเภทซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์มีนักวิชาการได้จำแนก ไชยยศ เรื่องสุวรรณ (2548: 17-20) ได้จำแนกบทเรียนคอมพิวเตอร์ตามจุดประสงค์และวิธีการสอนเป็น 5 ประเภท ดังนี้

(1) บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบศึกษาทบทวน (Tutorials) บางกรณีเรียกว่า แบบเสนอเนื้อหาใหม่ เป็นบทเรียนที่มีผู้นิยมพัฒนากันมากที่สุดเนื่องจากมีพื้นฐานการพัฒนาจากความเชื่อที่ว่าคอมพิวเตอร์น่าจะเป็นสื่อประเภทอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน นั่นคือ น่าจะใช้แทนครูได้หลายวิชาทั้งนี้การเรียนการสอนนั้นไม่ได้ จำกัดอยู่แต่ในโรงเรียนระดับต่างๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษาเท่านั้น แต่ยังขยาย กว้างไปยังการฝึกอบรม (Training) ในระดับและสาขาอาชีพต่างๆ ซึ่งอาจผสมผสานการสอนการ เรียนรู้และการฝึกฝนด้วยตนเองในหลายๆรูปแบบ และบทเรียนคอมพิวเตอร์แบบศึกษาครบถ้วนก็ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะเข้าไปมีบทบาทได้

(2) บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบฝึกและปฏิบัติ (Drill and Practice) เป็นบทเรียนอีก ประเภทหนึ่งที่มีผู้นิยมพัฒนากันมาก รองลงมาจากประเภทแรก บทเรียนประเภทนี้ออกแบบมาเพื่อฝึกทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้ว ซึ่งจะมีการผสมผสานทบทวนแนวความคิด หลักการฝึกฝนในรูปแบบของการทดสอบ บทเรียนที่พบส่วนมากจะเป็นบทเรียนด้านภาษาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ซึ่งลักษณะของเนื้อหาจะเน้นด้านความรู้เป็นส่วนมาก จึงไม่เน้นส่วนประกอบหลัก ของการเรียนรู้ที่จะต้องมียอดประกอบหลายๆ ด้าน เช่น การนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบตามขั้นตอน

(3) บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบจำลองสถานการณ์ (Simulation) บทเรียนประเภทนี้จะ ออกแบบเพื่อเสนอเนื้อหา หรือใช้เพื่อทบทวน หรือสอนเสริมในสิ่งที่ผู้เรียนหรือทดลองไปแล้ว โดยเน้นรูปแบบการสร้างสถานการณ์ การจำลองสถานการณ์จริง ลำดับชั้นเหตุการณ์ต่าง ๆ และ เนื้อหาอื่น ๆ ที่มีลำดับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องที่เป็นสิ่งที่เข้าใจยากไม่สามารถมองเห็นได้ ต้อง อาศัยจากจินตนาการเข้าช่วย ชับซ้อน หรือเป็นอันตรายที่จะไปศึกษาในเหตุการณ์จริง ตัวอย่างเช่น อวัยวะภายในร่างกายมนุษย์ โครงสร้างอะตอม การเกิดปฏิกิริยาทางเคมี หลักการหมุนของมอเตอร์ ไฟฟ้าและอื่น ๆ

(4) บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบเกมการศึกษา (Game) พัฒนาจากแนวความคิดและทฤษฎีการ เสริมแรง (Reinforcement Theory) บนพื้นฐานที่ว่า ความต้องการในการเรียนรู้เกิดจาก แรงจูงใจ ภายใน (Intrinsic Motivation) เช่นความสนุกสนานจะให้ผลดีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำ ดีกว่าการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายนอก

(5) บทเรียนคอมพิวเตอร์แบบใช้ทดสอบ (Test) เป็นรูปแบบที่ผลิตง่ายกว่าแบบอื่น ความมุ่งหมายหลักก็ เพื่อทดสอบความรู้ความสามารถของผู้เรียนการทดสอบดังกล่าวอาจรวมถึงการ ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หรือการทดสอบหลังการเรียน (Post-test) หรือการทดสอบทั้งการเรียน และหลังการเรียน แล้วแต่การออกแบบถ้าเป็นโครงสร้างที่ใหญ่ขึ้นข้อสอบต่างๆ อาจถูกเก็บในรูปแบบของคลังข้อสอบ (Item bank) เพื่อสะดวกต่อการสุ่มมาใช้

ภาสกร เรืองรอง (2557: 2-3) แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ดังนี้

1. e-Book ที่สร้างและใช้งานบนคอมพิวเตอร์เดสทอปที่มีหน้าจอกว้างตั้งแต่ 600x800 ขึ้น ไป สร้างโดยโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ ดังนี้

1.1 โปรแกรม Filp Album ใช้โปรแกรม Filp Viewer เพื่อทำการอ่าน

1.2 โปรแกรม Desktop Author อ่านข้อมูล e-Book โดยใช้โปรแกรม DNL Reader

1.3 โปรแกรม Flash Album Deluxe ใช้โปรแกรม Flash Player เพื่อการอ่าน

2. e-Book ที่สร้างและใช้งานบนคอมพิวเตอร์แบบพกพา ได้แก่ Tablet PC และ Smart Phone สามารถแบ่งตามประเภทที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.1 ประเภท epub อ่านได้โดยโปรแกรม Epub Reader และติดตั้งได้จาก Google Play ในระบบ Andriod ที่สามารถสร้างได้จากโปรแกรมประยุกต์ ดังนี้

2.2 ประเภท iBook ที่สร้างโดยโปรแกรม iBook Author อ่านได้โดยโปรแกรม iBook ที่ติดตั้งได้จาก App Store ในระบบ IOS โปรแกรม iBook Author สามารถสร้าง e-Book ในรูปแบบ Multimedia ที่สามารถนำเสนอภาพและเสียงได้ อีกทั้งยังสามารถสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน e-Book ได้

กล่าวโดยสรุป Barker ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ออกเป็น 10 ประเภท คือ (1) แบบหนังสือหรือแบบตำรา (2) แบบหนังสืออ่านเป็นหนังสือมีเสียงคำอ่าน (3) แบบเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง (4) แบบเน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ หรือ ภาพยนตร์ (5) แบบเน้นเสนอข้อมูลเนื้อหา สารในลักษณะแบบสื่อภาพที่เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (6) แบบสื่อหลากหลายหรือแบบสื่อประสม (7) แบบเชื่อมโยง เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (8) แบบหนังสืออัจฉริยะมีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิริยาหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเหมือนกับหนังสือมีสติปัญญา (9) แบบสื่อหนังสือทางไกลเน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย และ (10) แบบนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติ

4.3 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2559: 56-58) กล่าวว่า โดยทั่วไปบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์จะมีองค์ประกอบไปด้วยข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และการเชื่อมโยงปฏิสัมพันธ์ แต่หากต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อยากรู้อยากเห็น มีความคิดเห็นจินตนาการนั้น อาจจะต้องออกแบบให้มีลักษณะเด่น และจุดสนใจเพิ่มมากขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ดังนี้

1. ข้อความอาจเป็นตัวอักษร ตัวเลข หรือเครื่องหมายวรรคที่มีแบบ (Style) หลากหลาย มีความแตกต่างกันทั้งตัวพิมพ์ (font) ขนาด (Size) และสี (Color) รูปแบบของตัวอักษรแต่ละแบบยังสามารถส่งเสริมหรือเป็นข้อจำกัดในการแสดงข้อความได้ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาจึงไม่สามารถยึดติดกับรูปแบบของตัวอักษรใด ๆ เพราะตัวอักษรแบบหนึ่งอาจเหมาะสมในการใช้เป็นหัวเรื่อง ในขณะที่อีกแบบหนึ่งสามารถใช้อธิบายเนื้อหาได้อย่างดี เพราะมีความชัดเจนอ่านง่าย ไม่ต้องใช้สายตามาก ส่วนขนาดของตัวอักษรจะสามารถเลือกใช้เพื่อเขียนหัวเรื่อง และเนื้อหาให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน

2. เสียง เสียงที่เราใช้ในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์มี 3 ชนิด คือ เสียงพูด (voice) เสียงดนตรี (Music) และเสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงพูดอาจเป็นเสียงบรรยายหรือเสียงจากการสนทนาที่ใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับเสียงดนตรีจะเป็นท่วงทำนองของเสียงเครื่องดนตรีต่าง ๆ และ

เสียงประกอบเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น ก็คือ เสียงพิเศษที่เพิ่มเติมเข้ามา เช่น เสียงรถยนต์ เสียงร้องของแมว เป็นต้น ควรเลือกเสียงให้สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับผู้เรียน มีความชัดเจนและผู้บรรยายหรือผู้พูดมีลีลาการใช้เน้นถ้อยคำที่น่าสนใจชวนติดตาม ใช้ถ้อยคำให้สละสลวย สื่อความหมายกะทัดรัด ชูใจ มีจังหวะคล้องจองกับการนำเสนอภาพและข้อความหน้าจอและสอดคล้องกับตัวผู้เรียน

3. ภาพนิ่ง ภาพถ่าย ภายลายเส้น ซึ่งภาพนิ่ง อาจเป็นภาพขาวดำหรือสีอื่น ๆ ก็ได้ อาจมี 2 มิติหรือ 3 มิติ โดยขึ้นอยู่กับความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ใ้ช้อยู่ ส่วนขนาดของภาพนิ่งอาจมีขนาดใหญ่เต็มจอหรือขนาดเล็กกว่านั้น ในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์จะมีภาพนิ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะมนุษย์ได้รับอิทธิพลมาจากการรับรู้ด้วยภาพเป็นอย่างดี ในการออกแบบควรรนำเสนองภาพให้เป็นระเบียบ มีลำดับขั้นตอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาและดูง่ายสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและวัยผู้เรียน หลีกเลี่ยงการใช้ภาพจำนวนมาก ๆ หรือภาพที่มีรายละเอียดมากหรือน้อยเกินไป ให้ผู้เรียนควบคุมการเรียนรู้ภาพ ๆ หนึ่งควรใช้เสนอแนวคิดหลักแนวคิดเดียว

4. ภาพเคลื่อนไหว ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนที่ ที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยตัวอักษรหรือภาพเพียงไม่กี่ภาพ ภาพเคลื่อนไหวมีคุณลักษณะเด่นที่ช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียนได้ ทั้งการเคลื่อนไหว (Animation) ที่เปลี่ยนตำแหน่งและรูปร่างของภาพและการเคลื่อนที่ (Moving) ที่เปลี่ยนเฉพาะตำแหน่งหน้าจอ

5. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ การนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์บางครั้ง การนำเสนอเนื้อหาอาจจะต้องมีการเชื่อมโยงไปยังคำสำคัญบางคำในเนื้อหาจึงจำเป็นต้องมีการเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าด้วยกัน ทั้งในรูปแบบของการเชื่อมโยงแบบ Hypertext (การเชื่อมโยงด้วยตัวอักษร) และ Hypermedia (การเชื่อมโยงด้วยภาพ) เป็นการอธิบายข้อมูลเพิ่มเติม นอกจากนี้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ยังมีลักษณะเด่นที่สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อตอบสนองหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้ทันที ในการออกแบบควรพิจารณาให้โอกาสผู้เรียนในการตอบผิด ซ้ำๆ มากเกินไปจะทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ส่วนการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อเสริมแรงแก่ผู้เรียนอาจทำได้โดยใช้คำกล่าวชม เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบได้ถูกต้องแต่ควรอยู่ในระดับที่เหมาะสมเช่นกัน

เขาวลิต ประดิษฐ์ (2550: 1) กล่าวว่าองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

1. หน้าปก
2. คำนำ
3. สารบัญ
4. คำอธิบายรายวิชา

5. บทเรียน
6. ภาพประกอบบทเรียน
7. เสียงประกอบคำบรรยาย
8. แบบทดสอบหลังเรียน
9. ดรรชนี

สุรศักดิ์ ไททองวงศ์สกุล (2550) อ้างอิงใน นายสุวรรณ บัวศรี (2554) ได้กล่าวไว้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สมบูรณ์ควรจะต้องประกอบด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ ตัวอักษร ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหวการเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ และวีดิทัศน์ เป็นต้น โดยที่องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบ ดังนี้

1. อักษร (Text) หรือข้อความ เป็นองค์ประกอบของโปรแกรมมัลติมีเดีย ควรมีลักษณะดังนี้
 - 1.1 สื่อความหมายให้ชัดเจน เพื่ออธิบายความสำคัญที่ต้องการนำเสนอส่วนของเนื้อหาสรุปแนวคิดที่ได้เรียนรู้
 - 1.2 การเชื่อมโยงอักษรบนจอภาพสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดีย
 - 1.3 กำหนดความยาวเนื้อหาให้เหมาะสม ผู้ผลิตโปรแกรมสามารถใช้เทคนิคแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อย แล้วเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน
 - 1.4 สร้างการเคลื่อนไหวให้อักษร
 - 1.5 เครื่องหมายและสัญลักษณ์ เป็นสื่อกลางที่สำคัญในการติดต่อกับผู้ศึกษาในบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ การนำเสนอหรือออกแบบสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายควรให้สัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน สามารถทำความเข้าใจกับความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ นั้นได้อย่างรวดเร็ว
2. ภาพนิ่ง (Still Images) ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่ายหรือภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ"
3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหวจะหมายถึง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิก อาทิ การเคลื่อนไหวของลูกสูบและวาล์วในระบบการทำงานเครื่องยนต์ 4 จังหวะ เป็นต้น
4. เสียง (Sound) เสียงในมัลติมีเดียจะจัดเก็บอยู่ในรูปของข้อมูลดิจิทัล และสามารถเล่นซ้ำ (Replay) ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียก็เพื่อนำเสนอข้อมูลหรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจยิ่งขึ้น
5. วีดิทัศน์ การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพยนตร์วีดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัลรวมเข้าไปกับโปรแกรมประยุกต์ที่เขียนขึ้น โดยทั่วไปของวีดิทัศน์จะนำเสนอด้วยเวลา

จริงที่จำนวน 30 ภาพต่อวินาที ในลักษณะนี้จะเรียกว่าวีดิทัศน์ดิจิทัล คุณภาพของวีดิทัศน์ดิจิทัลจะทัดเทียมกับคุณภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์

6. การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์จะหมายถึง การที่ผู้ชมมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามต้องการ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบไปด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพถ่าย เสียง ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ การเชื่อมโยงแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อเป็นการเร้าและกระตุ้นความสนใจให้ผู้อ่านมีความสนใจอยากเรียนรู้และศึกษาเนื้อหาต่างๆ

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตัวแปร	ผู้วิจัย								รวม (ความถี่)
	เจนณีฤทธิ์ มิ่งศิริธรรม (2559)	เขาวลิต ประดิษฐ์ (2550)	สุรศักดิ์ ไททองศักดิ์กุล (2550)	ศรชิต มาลัยวงศ์ (2540)	พรทิพย์ โสฬสยา (2540)	สาธิต วงศ์วัฒนามานนท์ (2540)	ปีติธนา สงวนบุญญพงษ์ (2542)	ทองสุข คำแก้ว (2553)	
ข้อความ	✓		✓	✓			✓	✓	5
เสียง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
ภาพนิ่ง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
ภาพเคลื่อนไหว	✓	✓	✓			✓	✓	✓	6
การมีปฏิสัมพันธ์	✓	✓	✓				✓	✓	5
หน้าปก		✓							1
คำนำ		✓							1
สารบัญ		✓							1
คำอธิบายรายวิชา		✓							1
บทเรียน		✓							1
แบบทดสอบ		✓							1
บรรณานุกรม		✓							1

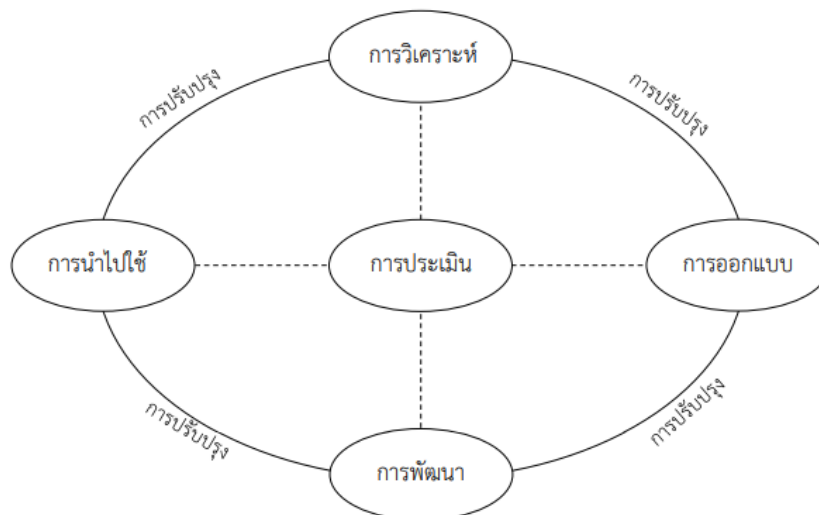
สรุปได้ว่า องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบไปด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพถ่าย เสียง ภาพเคลื่อนไหว วีดิทัศน์ การเชื่อมโยงแบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อเป็นการเร้าและกระตุ้นความสนใจให้ผู้อ่านมีความสนใจอยากเรียนรู้และศึกษาเนื้อหาต่าง ๆ

4.4 ขั้นตอนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้ได้อิงหลักการพัฒนาตามรูปแบบของ ADDIE Model ซึ่งเป็นแบบที่ได้รับการยอมรับการอย่างกว้างขวาง มีกระบวนการทำงานของ ADDIE Model มีดังนี้

Richey, Klein, & Tracey (2011: 19; อ้างถึงใน สมจิตร จันทรฉาย 2557: 11) กล่าวว่า การออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบแอดดี (ADDIE model) ประกอบด้วยกิจกรรมในการดำเนินงาน 5 กิจกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ (analyze) การออกแบบ (design) การพัฒนา (develop) การนำไปใช้ (implement) และการประเมินผล (evaluate) ซึ่งเมื่อพิจารณาให้ดีแล้วมีลักษณะคล้ายกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา (analyze) การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (design) การเตรียมการแก้ปัญหา (develop) การทดลองการแก้ปัญหา (implement) และสุดท้ายประเมินแนวทางการแก้ปัญหาว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (evaluate) รูปแบบ ADDIE นี้ จึงเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนในเรื่องต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะมีผู้นิยมนำไปใช้ในการออกแบบสื่อ วัสดุการเรียนการสอน เช่น การออกแบบชุดการเรียนการสอน การออกแบบบทเรียนแบบโปรแกรม เป็นต้น ตลอดจนนำไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนในระดับมหภาค คือระบบการศึกษาในชุมชนและการออกแบบการเรียนการสอนในระดับห้องเรียน เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

องค์ประกอบของกิจกรรมทั้ง 5 งานนี้ มีความสัมพันธ์ดังแสดงในแผนภาพ 2.1



แผนภาพที่ 1 แสดงองค์ประกอบ ADDIE model
ที่มา : Richey, Klein, & Tracey (2011: 19)

จากภาพ 1 กิจกรรมที่จะต้องปฏิบัติในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบของ ADDIE model มีดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม
- 2) การวิเคราะห์ระบบ สิ่งแวดล้อม และสภาพขององค์กร เพื่อพิจารณาถึงทรัพยากร

และอุปสรรคต่างๆ

- 3) การศึกษาลักษณะของกลุ่มประชากร
- 4) การวิเคราะห์เป้าหมายและจุดประสงค์ว่าเป็นการเรียนรู้ในลักษณะใด

เช่น การเรียนรู้ เนื้อหา การเรียนรู้ทักษะ หรือการเรียนรู้ที่เป็นความต้องการเฉพาะ

ขั้นที่ 2 การออกแบบ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การกำหนดเป้าหมาย จุดประสงค์ที่สามารถสังเกตได้ วัดได้
- 2) การจัดลำดับเป้าหมายและจุดประสงค์ให้ง่ายต่อการเรียนและการปฏิบัติ
- 3) การวางแผนการประเมินผลการเรียนรู้และการปฏิบัติ
- 4) การพิจารณากลวิธีการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับเนื้อหา การจัดกลุ่มการทำกิจกรรม

ของผู้เขียนในลักษณะต่าง ๆ ในลักษณะกลุ่มและรายบุคคล

- 5) การคัดเลือกสื่อการเรียนการสอน

ขั้นที่ 3 การพัฒนา กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

- 1) การสร้างสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามที่ให้ออกแบบไว้
- 2) การทดสอบ (try out) สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย
- 3) การปรับปรุงสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

1) การเผยแพร่สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น เช่น การติดตั้ง การซ่อมบำรุงสื่อ การจัดอบรมให้ครูรู้วิธีการใช้สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น การให้คำแนะนำและนิเทศการใช้สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน

2) การให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนให้ครูยอมรับสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นและนำสื่อไปใช้

ขั้นที่ 5 การประเมิน กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

1) การสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2) การทดสอบ (try-out) สื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนและเครื่องมือวัดประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวินิจฉัยผลการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียน และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสำเร็จและความล้มเหลวในการใช้โปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์

3) การประเมินภายหลังจากนำสื่อ/กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนไปใช้กับกลุ่มประชากร ผู้ศึกษาได้นำมาใช้กระบวนการและขั้นตอนของ ADDIE Model มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยครอบคลุมทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวิเคราะห์โดยศึกษาปัญหาที่เกิดรวมทั้งหาวิธีการแก้ปัญหา ออกแบบและพัฒนาบทเรียนให้มีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนา แล้วนำไปทดลองหาประสิทธิภาพว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้มีคุณภาพและประสิทธิภาพหรือไม่ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้น พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาหาค่าทางสถิติและเขียนรายงานผลการศึกษา

4.5 การประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ชวนพิศ ปะกิระนำ (2554: 37) กล่าวว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่งที่อยู่ใช้ในการด้านการศึกษา ดังนั้นเมื่อพัฒนาแล้วจึงจะต้องรับการประเมินเพื่อตรวจสอบโครงสร้างภายใน ประเมินผลลัพธ์ ประเมินสิ่งต่างๆ ที่ประกอบเป็นโครงสร้างภายใน เช่น ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบเกี่ยวกับจอภาพ ความยากง่ายในการใช้งาน เป็นต้น ในการประเมินจะใช้แบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่จะใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่าสอบถามผู้ทดลองใช้สื่อได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาโปรแกรม ผู้เชี่ยวชาญในด้านสื่อ ผู้สอนและนักเรียนทั่ว ๆ ไป ทั้งนี้การที่จะใช้ประเมินเป็นกลุ่มใดผู้ออกแบบจะต้องเลือกอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่จะประเมิน รายละเอียดที่ผู้ออกแบบสามารถเลือกใช้ประเมินสื่อ ดังต่อไปนี้ (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2551: 141 อ้างอิงใน ชวนพิศ ปะกิระนำ, 2554: 37)

การประเมินองค์ประกอบ

การประเมินองค์ประกอบ หมายถึง การประเมินตามแนวทางการศึกษาที่เน้นประเมินในด้านเนื้อหาและแบบทดสอบในการออกแบบ เช่น สี เสียง หรือภาพ เป็นต้น ด้านการจัดการของบทเรียนตลอดจนการทำเอกสาร (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2551: 147 – 151; อ้างอิงใน ชวนพิศ ปะกิระนำ, 2554: 37)

1. ด้านเนื้อหา เนื้อหาถือเป็นส่วนที่สำคัญในการพัฒนาสื่อ เนื่องจากเนื้อหาเป็นส่วนที่จะให้ความรู้แก่นักเรียน ดังนั้นในการประเมินจะประเมินในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ด้านความเหมาะสมของเนื้อหา หมายถึง การประเมินในด้านความเหมาะสมของเนื้อหากับนักเรียน บทเรียนที่ดีควรมีคุณลักษณะอย่างหนึ่งคือมีเนื้อหาที่ตรงกับระดับของนักเรียน โดยมีการใช้ภาษาที่เหมาะสม มีการสอดแทรกการอธิบายด้วยภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว

2) ด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความถูกต้องของเนื้อหาเป็นประเด็นสำคัญที่จะต้องมีการตรวจสอบและประเมิน เนื้อหาที่น่าเสนอในสื่อจะต้องเป็นเนื้อหาที่ถูกต้องและครบถ้วน ไม่คลุมเครือ นอกจากนี้จะต้องใช้ภาษา สกคคคำหรือใช้ไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องเช่นกัน

3) คุณค่าของเนื้อหา หมายถึง เนื้อหาที่น่าเสนอในสื่อมีคุณค่าเพียงไรต่อนักเรียน เช่น เนื้อหาที่มุ่งแต่ความเพลิดเพลิน ความรุนแรง หรือเนื้อหาที่น่าเสนอในแง่การเหยียดผิว เชื้อชาติ เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาที่กล่าวถึงนี้ถือว่าเป็นเนื้อหาที่ไม่มีคุณค่าและไม่เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนแต่อย่างใด

โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้านักเรียนเป็นเด็กเล็กผู้ออกแบบควรจะมีมิติระวาง ดังนั้นการประเมินคุณค่าของเนื้อหาจึงเป็นสิ่งสำคัญ

2. ด้านการออกแบบ หมายถึง การออกแบบลักษณะโครงสร้างของจอภาพที่นำเสนอการใช้สี และตัวอักษร และการใช้สื่อประสม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การใช้พื้นที่หน้าจอ เนื่องจากจอภาพคอมพิวเตอร์เป็นส่วนที่จะใช้ติดต่อกับนักเรียน ดังนั้นการออกแบบการใช้พื้นที่ของจอภาพ จึงควรออกแบบให้มีความง่ายและสะดวกต่อการใช้ของนักเรียน จัดรูปแบบนำเสนอของจอภาพอย่างเป็นสัดส่วนชัดเจนและเป็นรูปแบบการนำเสนอตลอดทั้งบทเรียน

2) การใช้สีและตัวอักษร การออกแบบเพื่อการใช้สีและตัวอักษรถือว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการนำเสนอของจอภาพ สีที่ใช้ควรเป็นสีที่สบายตาและผ่อนคลายนักเรียน นอกจากนี้จะต้องเน้นความสวยงามและความชัดเจน ในส่วนของตัวอักษรก็เช่นกันควรจะเป็นตัวอักษรที่มีขนาดเหมาะสม และใช้สีของตัวอักษรโดยมีหลักคือ สีของตัวอักษรเข้มบนสีพื้นที่อ่อนหรือใช้สีตัวอักษรอ่อนบนพื้นเข้ม

3) การใช้สื่อประสม หมายถึง การใช้เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือข้อความในบทเรียน ซึ่งจะทำให้บทเรียนมีการอธิบายที่หลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามการใช้สื่อประสมควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยหรือระดับของนักเรียน สถานการณ์ในบทเรียนและควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ควบคุมการแสดงผลบนจอภาพในด้านสื่อประสมด้วยตนเองได้

3. ด้านกิจกรรม ในการออกแบบสื่อส่วนหนึ่งที่จะต้องออกแบบควบคู่กันไป ได้แก่ กิจกรรมที่จะให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์เพื่อมีส่วนร่วมหรือเพื่อทำการทดสอบความรู้นักเรียน กิจกรรมที่ออกแบบในบทเรียนจะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่กำลังนำเสนอ และถ้าเป็นกิจกรรมที่เป็นแบบการตอบคำถามหรือแบบทดสอบจะต้องเป็นแบบทดสอบที่ผ่านการหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก หรือค่าความเชื่อมั่นมาก่อน และจะต้องเป็นคำถามที่ชัดเจน ตลอดจนสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะนำเสนอ นอกจากนี้กิจกรรมต่างๆ ที่นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์ควรจัดให้มีการเสริมแรง (Reinforcement) ในจังหวะที่เหมาะสมกับเวลาและระดับของนักเรียน

4. ด้านการจัดการบทเรียน หมายถึง วิธีการควบคุมบทเรียน ความชัดเจนของคำสั่งในด้วยบทเรียน การจัดทำเอกสารประเด็นต่างๆ เหล่านี้ จะต้องมีการออกแบบอย่างเหมาะสมและสมบูรณ์ ดังนี้

1) ส่วนของวิธีการควบคุมบทเรียน หมายถึง นักเรียนมีโอกาสในการควบคุมบทเรียน

เป็นอย่างไร บทเรียนเสนอหัวข้อหลักหรือหัวข้อย่อยสอดคล้องกันหรือไม่อย่างไร ตลอดจนการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในสื่อที่ให้นักเรียนได้จัดการเองได้ เช่น การปรับแต่งเรื่องการจัดเวลาให้ความช่วยเหลือ เป็นต้น

2) ความชัดเจนของคำสั่งในบทเรียน หมายถึง การที่นักเรียนสามารถจัดการบทเรียนได้ง่ายไม่สับสน โดยไม่ต้องร้องขอความช่วยเหลือจากผู้สอน หรือนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ก็สามารถใช้งานบทเรียนได้

3) ส่วนการจัดทำเอกสาร ถือเป็นส่วนหนึ่งที่ต้องจัดทำเนื่องจากสามารถใช้เอกสารเป็นแหล่งอ้างอิงได้ และสามารถใช้เป็นคู่มือในการใช้บทเรียนได้ เอกสารที่ดีควรประกอบด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่จำเป็น การแนะนำบทเรียน วัตถุประสงค์ของบทเรียน การใช้งานบทเรียนและปัญหาที่อาจจะพบได้ในการใช้บทเรียน

สรุปได้ว่า ผู้ออกแบบต้องประเมินองค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ ด้านกิจกรรม และด้านจัดการบทเรียน ซึ่งแต่ละองค์ประกอบของหนังสือต้องมีผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถเป็นผู้ประเมิน

6. ทฤษฎีการเรียนรู้กับการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น โดยทั่ว ๆ ไป แล้วได้นำทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้ เป็นหลักในการสร้าง ดังนี้

หลักการเรียนแบบรอบรู้ (Mastery learning)

การเรียนแบบรอบรู้เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่มีความเชื่อมั่นว่า เด็กทุกคนสามารถเรียน ได้ถ้าเขาเหล่านั้นได้รับการสอนด้วยวิธีการสอน ที่เหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนแบบรอบรู้จะต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ ที่เฉพาะตัวโดยอาศัยการวิเคราะห์ผลการแสดงออกของผู้เรียนแต่ละคนเป็นสำคัญ โดยสิ่งที่จะช่วยให้การให้ข้อมูลย้อนกลับ มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือการใช้แบบทดสอบแบบวิเคราะห์การเรียนรู้ ระหว่างทางการเรียนรู้ของผู้เรียน (Formative tests) และการประเมินผลการเรียนของครูจะต้องเป็นการประเมินด้วยหลักการแบบยึดเกณฑ์ที่กำหนดเป็นหลัก(Criterion-referenced tests) มากกว่า ที่จะใช้การประเมินโดยยึดมาตรฐานกลาง (Norm-referenced tests) เป็นหลัก

การจัดการเรียนแบบรอบรู้ไม่เกี่ยวข้องกับสาระเพียงแต่จะเกี่ยวข้องกับกระบวนการตรวจสอบความรอบรู้โดยสมบูรณ์ของผู้เรียนเป็นสำคัญเท่านั้น ซึ่งจะตั้งอยู่บนฐานคิดของรูปแบบ การสอนเพื่อการเรียนแบบรอบรู้ของเบนจามิน บลูม (Benjamin Bloom's Learning for Mastery model) การเรียนแบบรอบรู้จะถูกใช้ในลักษณะของการสอนตามความสามารถของกลุ่ม ในการเรียนรู้หรือการสอนแบบหนึ่งต่อหนึ่ง หรือการเรียนตามอัตราด้วยโปรแกรมสื่อ (Programmed materials) การเรียนการสอนอาจจะเป็นการสอนด้วยครูโดยตรงร่วมกับการเรียนรู้ ร่วมกับเพื่อนร่วมห้อง หรือเป็นการเรียนโดยอิสระก็ได้ เพียงแต่มีเงื่อนไขสำคัญว่าจำเป็นต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่เป็นประเด็นที่เล็กและมีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนมีการจัดลำดับ หัวข้อหรือประเด็นที่ดีและเหมาะสมเพียงพอ (มนตรี แยมกสิกร, 2550)

ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Operant conditioning theory)

Skinner ได้ให้ข้อคิดว่า พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากประกอบด้วย การตอบสนองที่แสดงออก การตอบสนองเหล่านี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่แสดงออกมาเรื่อย ๆ ดีใจที่ตนเองทำได้ ถูกต้อง หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้นภายในตัวเอง เมื่อและพฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นตามอัตราส่วน การตอบสนองในการเรียนรู้เราจำเป็นต้องทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลงซึ่งจะเป็นไป โดยการเสริมแรงกับพฤติกรรมที่ต้องการนั้น

จุดเด่นทฤษฎีของSkinner ที่นำมาใช้ในบทเรียนสำเร็จรูปที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่

1. เงื่อนไขของการตอบสนอง (Operant conditioning) ได้แก่ พฤติกรรมของมนุษย์ ที่แสดงออกจะเกิดขึ้นบ่อยแค่ไหนนั้น ขึ้นอยู่กับการตอบสนองอัตราการแสดงออกของพฤติกรรม
2. การเสริมแรง (Reinforcement) ได้แก่ สิ่งเร้าที่ท าให้อัตราการแสดงออกของพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ต้องการ และตัดหรือกำจัดพฤติกรรมบางอย่างออกไปได้ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะศึกษาเรียนรู้ด้วยความตั้งใจ
3. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual differences) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ที่เรียนรู้ได้เร็ว สามารถนำเวลาที่เหลือไปทำกิจกรรมอื่นโดยไม่ต้องรอผู้เรียนรู้ได้ช้าในขณะเดียวกัน ผู้ที่เรียนรู้ได้ช้าก็สามารถจะเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ จากบทเรียนสำเร็จรูปได้ตามศักยภาพของตนเอง โดยไม่ถูกบีบคั้นว่าจะต้องเรียนจบเนื้อหาสาระที่ผู้สอนกำหนดพร้อมกับผู้เรียนที่เรียนรู้ได้เร็ว โดยที่ตนเอง “ไม่เกิดการเรียนรู้” อย่างแท้จริง (โรงเรียนบ้านคลองโยง, 2558)

นอกจากนี้ Skinner ได้สร้างเครื่องมือช่วยสอนที่เรียกว่า บทเรียนสำเร็จรูปหรือ โปรแกรมการเรียนขึ้นเพื่อช่วยปรับปรุงแบบการเรียนการสอนในอเมริกา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ทั้งด้านตัวครูผู้สอนและระบบการเรียนการสอนได้เป็นผลสำเร็จดียิ่ง หลักการเรียนรู้ของทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของ Skinner เน้นการกระทำของผู้ที่เรียนมากกว่าสิ่งเร้าที่ผู้สอน กำหนด กล่าวคือ เมื่อต้องการให้อินทรีย์เกิดการเรียนรู้จากสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง เราจะให้ผู้เรียนรู้ เลือกแสดงพฤติกรรมเองโดยไม่บังคับหรือบอกแนวทางการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้แล้ว จึงเสริมแรงพฤติกรรมนั้น ๆ ทันทีเพื่อให้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้น เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบอาการกระทำ นั้น พฤติกรรมหรือการตอบสนองจะขึ้นอยู่กับเสริมแรง ส่วนบทเรียนโปรแกรม (Program learning) ใช้หลักของ Skinner ที่ว่าจะให้รางวัลทุกครั้งเมื่อสัตว์ที่นั้น มาทดลองตอบสนองตามที่เรต้องการจากสิ่งนี้ได้มีผลทำให้เกิดบทเรียนสำเร็จรูปหรือบทเรียนโปรแกรมและเครื่องช่วยสอน (Teaching machine) ขึ้น ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองโดยมีคำตอบที่ถูกต้องไว้ให้บทเรียน โปรแกรมและเครื่องช่วยสอนต่างก็ยึดหลักดังกล่าวและพยายามจัดแบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นส่วนย่อย ๆ จัดลำดับให้เป็นเหตุเป็นผลเริ่มจากง่ายไปหายาก ผู้เรียนจะเรียนได้ด้วยตนเองและเมื่อเรียนสำเร็จ แต่ละขั้นผู้เรียนก็จะได้รับการเสริมแรงทันที ตัวเสริมแรงในบทเรียนโปรแกรมนั้น ได้แก่ ความรู้ในเนื้อหาวิชานั้นเองการที่ผู้เรียนตอบค าถามในแต่ละชุดได้ถูกต้องก็แสดงว่าผู้เรียนได้รับการ เสริมแรง ซึ่งจะมีผลให้ผู้เรียนพยายามที่จะเรียนให้มีความรู้มาก ๆ ยิ่งขึ้นต่อไป สกินเนอร์(Skinner) ได้ให้ข้อคิดว่า พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากประกอบด้วย การตอบสนองที่แสดงออก การตอบสนองเหล่านี้ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่แสดงออกมาเรื่อย ๆ ดีใจที่ตนเองทำได้ ถูกต้อง หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้นภายในตัวเอง เมื่อและพฤติกรรมนี้จะเกิดขึ้นตามอัตราส่วน การตอบสนองในการเรียนรู้เราจำเป็นต้องทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะ เป็นไป โดยการเสริมแรงกับพฤติกรรมที่ต้องการนั้น (ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, 2558)

ทฤษฎีความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Connectionism theory) ของธอร์นไดค์ (Thorndike) ซึ่งได้เสนอ Law of learning หรือทฤษฎีการเรียนรู้ (แสงเดือน ทวีสิน, 2545: 136-138) ไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. กฎแห่งความพร้อม (Law of readiness) หมายถึง สภาพความพร้อม หรือความมีวุฒิภาวะของผู้เรียน ทั้งทางด้านร่างกายอวัยวะต่าง ๆ ในการเรียนรู้ และจิตใจรวมทั้ง พื้นฐานประสบการณ์เดิม สภาพความพร้อมของหูดตา ประสาท สมอง กล้ามเนื้อ ประสบการณ์เดิม ที่เชื่อมโยงกับความรู้หรือสิ่งใหม่ ตลอดจนความสนใจความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียน ถ้าผู้เรียน เกิดมีความพร้อมตามองค์ประกอบดังกล่าวก็ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี

2. กฎของการฝึกหัด (Law of exercise) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำซ้ำบ่อย ๆ ก็ย่อมจะทำให้เกิดความสมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งกฎนี้เป็นการเน้นความมั่นคงระหว่างการเชื่อมโยงและการตอบสนองที่ถูกต้อง ย่อมนำมาซึ่งความสมบูรณ์แห่งการเรียนรู้ กฎของการฝึกหัดแบ่งออกได้เป็น

3. กฎแห่งการใช้ (Law of use) หมายถึง การฝึกฝน การตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่เสมอ ย่อมทำให้เกิดพันธะที่แน่นแฟ้นระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้แล้วได้นำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้อยู่เสมอก็ทำให้การเรียนรู้เกิดความมั่นคงถาวรไม่ลืม

4. กฎแห่งการไม่ใช้ (Law of disuse) หมายถึง การไม่ได้ฝึกฝน หรือไม่ได้ใช้ไม่ได้ กระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ความมั่นคงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองอ่อนกำลังลงหรือลดความเข้มลง หรือเมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้แล้วไม่ได้นำความรู้ไปใช้หรือไม่เคยใช้ย่อมทำให้การทำกิจกรรมนั้น ไม่ดีเท่าที่ควรหรืออาจจะทำให้ความรู้นั้นเสื่อมสลายไปได้

5. กฎแห่งความเป็นผล (Law of effect) กฎนี้เป็นผลที่ทำให้เกิดความพอใจกล่าวคือ เมื่ออินทรีย์ได้รับความพอใจ จะทำให้พันธะหรือสิ่งที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง มีความเข้มแข็งมั่นคง หรือเกิดความอยากจะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น แต่ถ้าอินทรีย์ได้รับผลที่ไม่พอใจ ก็จะทำให้ไม่อยากเรียน หรือเกิดความเบื่อหน่ายเป็นผลเสียต่อการเรียนรู้

5. เอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

“การ์ตูน” ถือเป็นเครื่องมือทางการตลาดในการสร้าง Brand Engagement ที่มีแบรนด์เป็นจุดเชื่อมต่อ ซึ่งการสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าหรือผู้บริโภคก็ต้องมีอาศัยการตลาดเชิง Experience marketing เพื่อให้ลูกค้าหรือผู้บริโภคมีเป้าหมาย โอกาสได้สัมผัส เมื่อลูกค้ามีประสบการณ์ที่ดีย่อมจะเกิดการบอกต่อ นอกจากนี้ “การ์ตูน” เครื่องมือการสื่อสารประเภท Entertainment content ที่ผสมผสานเทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งถือเป็นรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อของคนรุ่นใหม่ และหากออกแบบการ์ตูนให้ดีมีเรื่องราวจะสามารถส่งเสริม Engagement ให้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการอีกทางหนึ่งด้วย

หากจะให้อธิบายความหมายของ “การ์ตูน” ก็แตกต่างกันไปตามประสบการณ์และวัตถุประสงค์ในการใช้งานของบุคคล เด็กอาจจะมองเป็นสื่อบันเทิง เป็นตัวอย่างการใช้ชีวิตแบบวีรบุรุษ ในขณะที่ผู้ใหญ่อาจมองการ์ตูนในมุมตรงข้าม เนื่องด้วยการ์ตูนถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาการ เนื้อหาส่วนใหญ่มักเกินจริง ซึ่งมักถูกผู้ใหญ่ตีความไปในทางไร้สาระ มีความรุนแรง หรือหวังผลประโยชน์ทางการค้า แต่ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา สื่อการ์ตูนได้รับความสนใจในการศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก โดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นเพื่อศึกษาการนำเอาสื่อการ์ตูนไปใช้ประโยชน์ด้านการเรียนการสอนวิชาต่างๆ แต่ในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในเรื่องแนวทางการศึกษาการ์ตูนจะประกอบด้วย 2 แนวทางใหญ่ ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, ตปากร พุทธส, และภัทรา บุรารักษ์, 2555) คือ (1) ประเด็นความวิตกกังวลในผลกระทบด้านลบของการ์ตูนต่อเยาวชน เช่น ความรุนแรง เพศ เป็นต้น (2) การแสวงหาวิธีการที่จะนำเอาการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสาธารณสุข การเมือง การศึกษา เป็นต้น

สังเกต นาคไพจิตร (2553: 4) ได้อธิบายว่า การ์ตูนเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องเร้าความสนใจ กระตุ้นให้เรียนในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งการ์ตูนให้อธิบายให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจจากการใช้ภาพการ์ตูนง่าย ๆ อธิบายในสิ่งที่จะเรียนรู้อาจทำให้นักศึกษาเข้าใจดียิ่งขึ้น ซึ่งในการใช้การ์ตูนประกอบกิจกรรมการเรียนจะช่วยสร้างเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนเรียนอย่างสนุกสนานเพราะการ์ตูนมีลักษณะเฉพาะตัวเอง ให้อารมณ์ขันแก่ผู้ดู และช่วยสร้างเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์แก่ผู้เรียน เพราะเด็กจะเรียนแบบตัวการ์ตูนที่ตนชอบ ซึ่งผู้สอนสามารถนำการ์ตูนไปใช้ได้ทุกกลุ่มวิชา ใช้ในการเรียนการสอนรายบุคคลได้อย่างดี นอกจากนี้แล้วหนังสือการ์ตูน

สามารถที่จะนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีโดยใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์เพื่อสร้างเสริมนิสัยรักการอ่าน และใช้เป็นหนังสือเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ หนังสือภาพการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือ เพื่อเพิ่มความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่นคือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้วิชาต่างๆ อาทิ เช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณกรรม เป็นต้นวิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาจัดเป็นหน่วย ๆ มาจัดทำเป็นภาพการ์ตูน ซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่าน ได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินจนอ่าน รวมทั้งใช้เป็นหนังสือเรียนในการเรียนรายวิชาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

5.2 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนอาจจะมี ความหมายแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ตรงหรือการรับรู้ภาพลักษณะผ่านสื่อต่าง ๆ แต่ความหมายของการ์ตูนถูกนิยามไปในทิศทางเดียวกัน (กาญจนา แก้วเทพ, ตปากร พุทธเกส, และภัทรา บุรารักษ์, 2555) ดังนี้ Cartoon หรือการ์ตูน เป็นคำที่มีต้นกำเนิดมาจากคำว่า Carton ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่า กระดาษ หรือกระดาษการ์ด (paper card)

ในหนังสือ A Dictionary of Art Terms and Techniques (1969) กล่าวถึงความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนหมายถึงภาพวาดลายเส้นเชิงล้อเลียนตลกขบขันที่มักจะวาดเป็นลายเส้นอย่างง่าย โดยมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน การศึกษา ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นทางด้านการเมืองหรือสังคม

สังเกต นาคไพจิตร (2553: 4) ได้อธิบายว่า การ์ตูน คือภาพวาดภาพที่บอกเรื่องราว การ์ตูนอาจให้ความบันเทิง สอน หรือให้ความเห็นเกี่ยวกับบุคคลเหตุการณ์หรือเรื่องทั่วไป ซึ่งการ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยคำและรูปภาพ แต่บางทีก็ใช้ภาพวาดบอกเรื่องราวเพียงอย่างเดียว และการ์ตูน เป็นภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะหนึ่ง เป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความรู้สึกด้วยรูปภาพ

นอกจากนี้ยังมีคำอื่น ๆ ที่หมายความถึงการ์ตูนอีกหลายคำ อาทิเช่น

- Comic เป็นภาษาละตินมา มีความหมายเกี่ยวข้องกับ ความสนุกสนาน (Comedy)

- Caricature เป็นศัพท์จากภาษาอิตาลีแปลว่า บรรลุหรือบรรลุ ใน The Encyclopedia America ได้ให้ความหมาย การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเน้นแบบคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและทำให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ หรือการ์ตูนการเมือง

- Illustrated Tale หรือนิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพ

- Animation หมายถึงการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยวิธีการนำเอาภาพการ์ตูนหลายภาพที่มีความต่อเนื่องกัน มาฉายในความเร็วที่เหมาะสมจนเกิดเป็นภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวขึ้นมา แต่ในประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นผู้นำของการ์ตูนจะใช้คำว่า มังงะ (Manga) ซึ่งหมายถึงการ์ตูนใน สิ่งพิมพ์ และ แอนิเมะ (Anime) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ญี่ปุ่นตามภาษาของญี่ปุ่น

5.3 ประเภทของการ์ตูน

ด้วยความหลากหลายของการ์ตูน จึงมีผู้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้มากมายหลายแบบ โดยใช้เกณฑ์ที่แตกต่างกันของการ์ตูน (กาญจนา แก้วเทพ, ตปากร พุทธเกส, และภัทรา บุรารักษ์, 2555) ดังนี้



แผนภาพที่ 2 การแบ่งประเภทของการ์ตูน

(1) แบ่งตามเกณฑ์ของพื้นที่ที่นำการ์ตูนไปใช้ประโยชน์ การจัดวางและเนื้อหา แรנדอล พี แฮริ สัน นักวิชาการการ์ตูนได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 6 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน (Cartoon illustration), การ์ตูนกรอบเดียว (Single-Panel cartoon), การ์ตูนช่อง (Comic strip),

หนังสือการ์ตูน (Comic book), การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated cartoon) และสินค้าการ์ตูน (Cartoon product)

(2) เกณฑ์แบ่งตามประเภทเนื้อหา แบ่งได้ 10 ประเภท ได้แก่ เรื่องวิทยาศาสตร์ (Science Fiction), การผจญภัยในความฝัน (Fantastic Adventure), เรื่องอาชญากรรมและการสอบสวน (Crime and Detective), เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคล (Real stories and Biography), เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure), การ์ตูนเรื่องสัตว์ (Animal Cartoon), เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor), เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest) และเรื่องจากรรณคดี (Retold Classic), เรื่องสงคราม (War)

(3) เกณฑ์บางตามรูปแบบและเป้าหมาย แบ่งได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น ผจญภัย ตื่นเต้น สยองขวัญ เป็นต้น และรูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องการเมือง วรรณคดี วิทยาการ เป็นต้น

(4) เกณฑ์แบ่งตามลักษณะการแสดงออก แบ่งได้ 12 ประเภท ได้แก่ การ์ตูนการเมือง, การ์ตูน ประกอบเรื่อง, การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ, การ์ตูนข้ามชั้นช่องเดียวจบ, การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในหน้า เดียว, การ์ตูนเรื่องราว, การ์ตูนโฆษณา, การ์ตูนเคลื่อนไหว, การ์ตูนล้อเลียนบุคคล, การ์ตูนประกอบการศึกษา, การ์ตูนโทรทัศน์และการ์ตูนแบบ

(5) เกณฑ์แบ่งตามวัยของผู้อ่าน แบ่งได้ 3 ระดับ ได้แก่ การ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก, การ์ตูนสำหรับเด็กโต และการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นและผู้ใหญ่ (6) เกณฑ์แบ่งตามลักษณะผู้สร้างการ์ตูน แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่ การ์ตูนที่ผลิตโดยผู้ผลิต และการ์ตูนที่ผลิตโดยผู้รับสารโดยใช้อาวุธ ผลิตเพื่อความชื่นชอบเป็นหลัก

5.4 แนวทางการดำเนินเรื่องผ่านสื่อการ์ตูนในยุคดิจิทัล

วงการสื่อสารมวลชนมีพัฒนาการองค์ความรู้ใหม่ๆ เสมอ อย่างแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องมือหลักในการผลิตเนื้อหาสื่อที่สำคัญ เพราะไม่ว่าผลงานสื่อจะถูกผลิตออกมาในรูปแบบใด จะเป็นภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ข่าวหนังสือพิมพ์ รวมถึงการ์ตูนก็มักให้ความสำคัญกับเรื่องเล่า (storytelling) เสมอมา แต่โลกของการเล่าเรื่องในยุคสื่อเก่านั้น เป็นยุคการเล่าเรื่องในยุคการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) ที่ซึ่งเชื่อในทฤษฎีแบบจำลองการสื่อสารของ "David K. Berlo" ได้กล่าวไว้ว่า

“องค์ประกอบการสื่อสารมี "Sender > Message > Channel > Receiver" ซึ่งเชื่อว่าผู้ส่งสารเท่านั้นที่มีอำนาจในการบอกเล่าเรื่องราว”

แต่โลกการสื่อสารวันนี้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว นับตั้งแต่มีอินเทอร์เน็ต เมื่อปี ค.ศ. 1990 และนับตั้งแต่มีกระดานสนทนาและมีเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ที่เชื่อมต่อและทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อเชื่อมถึงกันได้ไม่ยาก จนโลกการสื่อสารก้าวเข้าสู่ยุค "ผู้ใช้งานเป็นผู้ผลิตสาร" (ฮาม เชื้อสถาปนศิริ, 2556)

จากการศึกษาทฤษฎีของนักการศึกษาและงานวิจัยของหลายท่าน พบว่า หนังสือการ์ตูนมีคุณสมบัติช่วยดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ความสะดุดตาของการ์ตูนจะทำให้ เด็กมีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่าย เด็กจะสนใจและเข้าใจได้ดีกว่า (Kinder, 1959 : 150-153) ดั่งงานวิจัยของ สุธาสิณี บุญครอบ (2547) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ม.3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้วีไลลักษณ์ ลาจันติก (2548) พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้การ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้น ม.1 ผลการศึกษาเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเอง มีปฏิสัมพันธ์ในการช่วยเหลือในการเรียนรู้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และหนังสือการ์ตูนได้ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้เกิดความกระตือรือร้นและเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นและในด้านทักษะการอ่านในใจนักเรียนทุกคนผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

5.5 แนวทางการจัดการเรียนรู้หนังสือภาพการ์ตูน

ทิตนา แคมมณี (2561: 104) อธิบายว่า หนังสือภาพการ์ตูนจัดเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทหนึ่ง ที่มีลักษณะใช้ภาพแสดงเรื่องราวแทนการใช้ตัวหนังสือดำเนินเรื่องเหมือนหนังสือเด็กทั่วไป หนังสือการ์ตูนจะต้องมีเรื่องราวและภาพมีการดำเนินเรื่องของตัวละครเพื่อดึงดูดใจให้ผู้อ่านติดตามเรื่อง ดังนั้นการเขียนเรื่องสำหรับหนังสือการ์ตูนจึงเป็นเรื่องสำคัญการเขียนเรื่องเพื่อใช้เป็นหนังสือภาพการ์ตูนจะต้องมีกระบวนการเขียน ซึ่งประกอบด้วย การเลือกแนวคิดหรือแก่นเรื่อง (theme) การวางโครงเรื่อง (plot) การดำเนินเรื่องราวไปตามโครงเรื่องโดยให้มีเหตุการณ์ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละคร ฉาก สถานที่และเหตุการณ์ที่เกิดจากตัวละครต่างๆตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง ตอนกลาง ไปจนถึงจบเรื่องในตอนท้าย ขั้นตอนการเขียนมีดังนี้

1. **ขั้นวางแผน** ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

- 1.1 ศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนในเรื่องต่าง ๆ เช่น ลักษณะและประเภทการ์ตูน กลุ่มผู้อ่าน ความรู้และคุณธรรมที่แทรกเข้าไป
- 1.2 กำหนดจุดประสงค์ว่า จะเขียนเรื่องในรูปแบบใด เช่น นิทาน นิยาม เป็นต้น จะเน้นให้ความบันเทิงหรือให้สาระความรู้ หรือให้คติสอนใจ
- 1.3 วางแนวคิดหรือแก่นเรื่อง (theme) อย่างชัดเจนเพียงเรื่องเดียว
- 1.4 สร้างโครงเรื่อง (plot) โดยเลือกจุดที่เร้าใจหรือเลือกเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นหากกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็ก เรื่องที่แต่งจะต้องเป็นเรื่องของเด็กหรือสร้างทำเป็นเรื่องของเด็ก
- 1.5 เขียนโครงเรื่องโดยย่อ
- 1.6 กำหนดต้นเรื่อง การดำเนินเรื่องและตอนจบอย่างละเอียด
- 1.7 สร้างอุปนิสัยตัวละครให้ชัดเจน โดยเฉพาะตัวเอก เช่น กำหนดอายุ รูปร่าง อุปนิสัย เป็นต้น
- 1.8 สร้างรายละเอียด ฉาก บ้าน สถานที่ บริเวณที่เรื่องราวเกิดขึ้น รายละเอียดเกี่ยวกับระยะเวลาให้ถูกต้อง รวมทั้งชุดที่ตัวละครแต่ง
- 1.9 ทบทวนและทำการแก้ไขโครงเรื่องให้สนุกเป็นที่สนใจกับเด็ก แก่นของเรื่องที่แทรกมีความชัดเจน ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ โดยดูไม่เป็นคำสั่งสอนจนเกินไป เรื่องราวและเหตุการณ์มีการเคลื่อนไหวที่กลมกลืนกันและสมเหตุสมผล
- 1.10 กำหนดความยาวและจำนวนหน้าของหนังสือ

2. **ขั้นการเขียนเรื่อง** ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

- 2.1 ลงมือเขียนเรื่องอย่างละเอียดตามขั้นตอนแรก
- 2.2 ทบทวนส่วนต่าง ๆ ที่เขียนให้มีความเหมาะสม ชื่อเรื่อง เนื้อเรื่อง แนวคิดภาษาที่ใช้รายละเอียดต่าง ๆ ต้องมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน

3. **ขั้นการเขียนภาพการ์ตูน** ในขั้นนี้ผู้เขียนเรื่องอาจส่งเรื่องไปให้นักวาดภาพหรืออาจปฏิบัติเองตามขั้นตอน

- 3.1 เขียนเรื่องใหม่อีกครั้งหนึ่ง แบ่งเนื้อเรื่องออกเป็นหน้า ๆ ให้ครบตามจำนวนหน้าที่กำหนดไว้
- 3.2 เขียนเนื้อเรื่องในแต่ละหน้าให้เป็นบทสคริปต์ โดยมีทั้งบทบรรยายและบทสนทนา
- 3.3 กำหนดความยาวของสคริปต์เรื่องในหนึ่งหน้าออกเป็นส่วน ๆ หรือเป็นกรอบ เพื่อจะได้กำหนดจำนวนกรอบภาพทั้งหมดภายในหนึ่งหน้า เขียนและกำหนดกรอบในแต่ละหน้าไปจนครบจำนวนหน้าของเล่ม
- 3.4 เขียนภาพหยาบ ๆ เป็นลักษณะของบัตรเรื่อง (storyboard) ควรกำหนดรายละเอียดคำบรรยาย คำพูดที่ชัดเจน เพื่อจะได้ไม่ผิดพลาดในการวาด

3.5 วาดตามบัตรเรื่องในแต่ละหน้าอย่างละเอียด กำหนดบริเวณที่ต้องใส่คำพูดหรือคำบรรยาย ในกรอบภาพให้พอดี

3.6 เมื่อวาดเสร็จแล้ว ใส่ตัวหนังสือลงในภาพ ตรวจสอบการใช้ภาษาให้ถูกต้อง

3.7 กระดาษที่ใช้เขียนเรื่องและวาด ควรมีขนาดใหญ่กว่าเล่มหนังสือที่จะพิมพ์ นอกจากนี้มีประเด็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือการ์ตูนมีข้อค้นพบดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สุนทร เขยชื่น (2524) ได้ศึกษาการสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติ

2. มโนทัศน์ทางจริยธรรม

เบญจมาศ สุชาติวุฒิ (2535) ได้ศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูนสูงกว่านักเรียนที่เรียนจากการสอนปกติ

3. เจตคติ และการปฏิบัติเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพ

ยุณี พงศ์จตุรวิทย์ (2533) ได้ศึกษากับเด็กวันเรียนที่ป่วยด้วยโรคเรื้อรัง นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนประกอบมีค่าคะแนนเฉลี่ยด้าน เจตคติ และการปฏิบัติเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความสนใจในการเรียน

Gesell (1949) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านหนังสือภาพของเด็กอายุ 5-16 ปี พบว่า เด็กอายุ 5-6 ปี ชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนและมีความพยายามที่จะอ่านการ์ตูนและต้องการให้คนอื่นอ่านให้ฟัง และเด็กอายุ 7-8 ปี ชอบและมีความสนใจต้องการ ที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนสูงสุดเพราะเริ่มอ่านได้มาก รวมทั้งเด็กอายุ 9-16 ปี ก็ยังสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่มากและ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 95 สนใจอ่านหนังสือการ์ตูน

5. การพัฒนาบุคลิกผู้เรียน

Pittman (1958) วิจัยศึกษาอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก พบว่า หนังสือการ์ตูนสามารถเปลี่ยนบุคลิกของเด็กให้ดีขึ้นได้อย่างมาก และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนแบบรายบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนเป็นสิ่งที่บุคคลทุกเพศ ทุกวัยให้ความสนใจ การ์ตูนเป็นตัวช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างความสนใจในการเรียน และเพิ่มแรงจูงใจ

ในการเรียนให้กับนักเรียน ทั้งการตุนยังช่วยให้เด็กชอบและสนใจอ่านหนังสือและช่วยให้เด็กเกิดความคิดที่จะเรียบเรียงเรื่องที่เขาเห็น หรือเรียนรู้ออกมาได้ดี เนื่องจากการตุนสามารถถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาเป็นภาพเพื่อให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างผู้ส่งและผู้รับได้เป็นอย่างดี

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

ศิริณี จันทระชาติ (2556: 83) ได้ศึกษา การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องเรียนรู้สังคมมนุษย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.22 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.5193 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูนอยู่ในระดับมาก

ทัศนกร สมใจหวัง (2559: 177-190) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยได้คะแนนประสิทธิภาพ 80.54 /80.60 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

กนกวรรณ สมิตี (2563: 335) ได้ศึกษา การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.20/80.11 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง กฎหมายใกล้

ตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุลเจริญวิทยาคม สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แรววิไล จำปาศักดิ์ (2560: 109) ได้ทำการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก มีประสิทธิภาพ 81.06/82.84 ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีระดับความพึงพอใจที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระดับมาก

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

มิลริงตัน (Millington, 2016: 96) ได้ศึกษาเรื่องกรณีตัวอย่างการพิมพ์วารสารอิเล็กทรอนิกส์บนเวปไซต์ไวด์เว็บ ซึ่งได้กล่าวว่า เวิลด์ ไลด์ เว็บ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารทั่วโลก สื่อหลายมิติ มีสมรรถภาพและความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลได้ไม่จำกัด ดังนั้นจึงมีการใช้เวปไซต์ ไวด์ เว็บ ในการผลิตวารสารอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ขึ้นมามากขึ้น การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงการตัดสินใจในการวางรูปแบบและการผลิตวารสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยการผลิตวารสารอิเล็กทรอนิกส์ขึ้น ชื่อว่า The European Journal of Continuing Education และ เผยแพร่ในเน็ตเวิร์ก ซึ่งมีชื่อว่า The European Journal

โซเนส (Sones, 2017: 238-239) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านหนังสือธรรมดากับหนังสือการ์ตูน เรื่อง การพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม ในเด็กระดับเกรด 6 และเกรด 7 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูน ได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 10-30 เปอร์เซ็นต์ และเมื่อสลับให้กลุ่มที่อ่านหนังสือธรรมดาอ่านหนังสือการ์ตูน กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนอ่านหนังสือธรรมดาปรากฏว่า กลุ่มที่อ่านหนังสือการ์ตูนได้คะแนนเฉลี่ยในครั้งหลังสูงกว่า อ่านหนังสือธรรมดาในครั้งแรก

ชานด์ (Shand, 2020: 141) ได้ทำการศึกษา เรื่องการผสมผสานซอฟต์แวร์นิทานอิเล็กทรอนิกส์ในการสอนฝึกฝนการเรียนรู้ของครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายสู่การพัฒนาด้านวิชาชีพครูตลอดจนการจัดระบบและการบริหาร โดยการศึกษาแนวนี้ได้แก้ไขความไม่สมดุลระหว่างบทบาทของผู้สอนและอุปกรณ์สารสนเทศผลวิจัย พบว่าการให้ความสำคัญกับการตัดสินใจของผู้สอนด้วยทัศนคติในการเลือกใช้และทำให้เกิดการเรียนรู้ในห้องเรียน กระตุ้นให้ผู้สอนประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์

นิทานอิเล็กทรอนิกส์กับแบบฝึกหัดในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพิ่มพูนความรู้ให้แก่นักเรียน ทำให้หลักการสอนหลายด้าน เช่น ซอฟต์แวร์ที่ส่งผลบวกต่อ การพัฒนาด้านอารมณ์ความกระตือรือร้น และความสำเร็จตามเป้าหมายของการศึกษา และยังส่งผลให้เกิดการรวมกลุ่มของ นักเรียนและทิศทางทางการศึกษาโดยผู้สอนจะประเมินสถานการณ์ได้ด้วยตนเองในขณะเดียวกัน ผอ.คนอื่นที่ไม่ได้ผ่านกรณีศึกษามาก่อน อาจจะประสบกับปัญหาในการประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ ผลของกรณีศึกษานี้ นำมาซึ่งการประยุกต์ใช้กับแบบฝึกหัดและช่วยกระตุ้นให้ผู้สอนพยายามที่จะพัฒนาความมั่นใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยค้นคว้ามีความตระหนัก และเห็นความสำคัญของการปลูกฝังให้นักเรียนเป็นผู้มีค่านิยมที่ดี ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะตาม จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ต้องการให้ผู้เรียนมี ความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการ ดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่ม สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะนำ หนังสืออ่านเพิ่มเติม มาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมี ความสุข สนุกสนาน ได้องค์ความรู้ ข้อคิดและแนวปฏิบัติเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเป็น แบบอย่างการปฏิบัติตน และค่านิยมที่พึงประสงค์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในเรื่องผู้สถาปนาอาณาจักร ไทย เพื่อนักเรียนสามารถนำความรู้ไปเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ต่อไป



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องผลการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Semi-Experimental Research) ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. แบบแผนการวิจัย
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
7. วิธีดำเนินการวิจัย
8. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร นักเรียนที่เรียนรายวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน จำนวน 4 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 117 คน

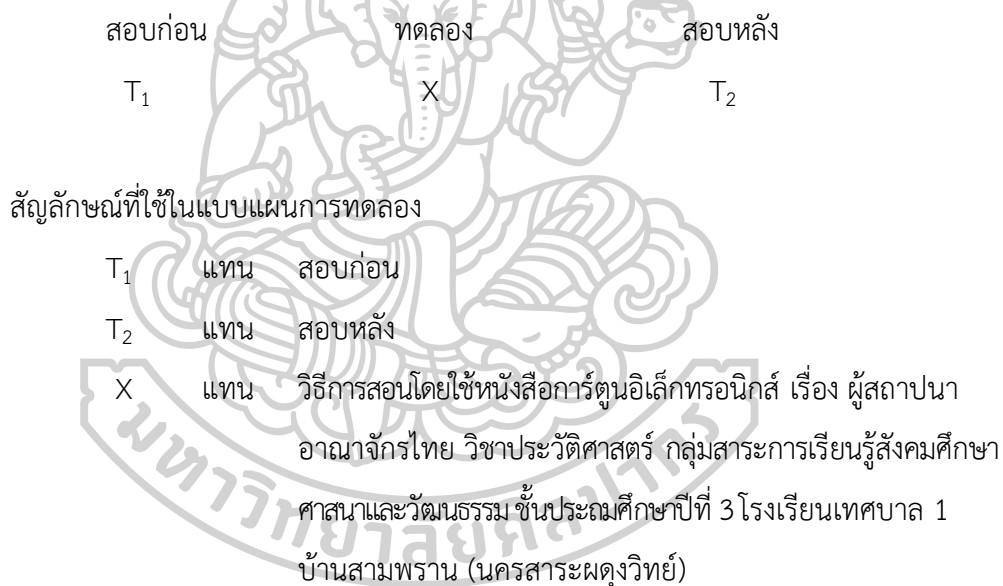
2. กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์
2. ตัวแปรตาม
 - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
 - 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียน

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยรายงานผลการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้ศึกษาจะดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design (ไพศาล วรรคา, 2556: 136)



ระยะเวลาในการศึกษา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 5 เดือน มกราคม พ.ศ.2565 ถึงวันที่ 31 เดือน มีนาคม พ.ศ.2565

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยดำเนินการด้วยโปรแกรม Microsoft Word ในการจัดทำข้อมูลเป็นชุดเอกสาร

2. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยดำเนินการด้วยโปรแกรม Canva ในการออกแบบเนื้อหาและบันทึกเป็นไฟล์ภาพจากนั้นนำข้อมูลไปเข้าสู่โปรแกรม E-book

3. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เพื่อวัดความสามารถในการเรียนหลังเรียนจบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยดำเนินการด้วยโปรแกรม Microsoft Word ในการจัดทำข้อมูลเป็นชุดเอกสาร

4. แบบสอบถามความพึงพอใจ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ได้สร้างขึ้นตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยดำเนินการด้วยโปรแกรม Microsoft Word ในการจัดทำข้อมูลเป็นชุดเอกสาร

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษา ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ตามขั้นตอนดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้เข้าใจหลักการ จุดหมาย โครงสร้างสาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด แนวทางการดำเนินการวัดและประเมินผล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 7-34)

1.2 ศึกษาค้นคว้า วิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือแบบเรียน และคู่มือการจัดการเรียนการสอนต่างๆ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 73-75)

1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพดุงวิทย์) จำนวน 5 แผน มีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1) พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ 2) พระเจ้าอู่ทอง 3) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และ 4) พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ซึ่งตัวแผนการจัดการเรียนมีองค์ประกอบดังนี้

1.3.1 เป้าหมายการเรียนรู้

1.3.2 สาระสำคัญ

1.3.3 หลักฐานการเรียนรู้

1.3.4 การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้

1.3.5 กระบวนการเรียนรู้

1.3.6 กิจกรรมการเรียนรู้

1.3.7 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1.3.8 กิจกรรมเสนอแนะ

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม เพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย เป้าหมายการเรียนรู้ สาระสำคัญ หลักฐานการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ และกิจกรรมเสนอแนะ

1.6 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาระดับคุณภาพของเครื่องมือ ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธณี, 2551 : 220-221) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

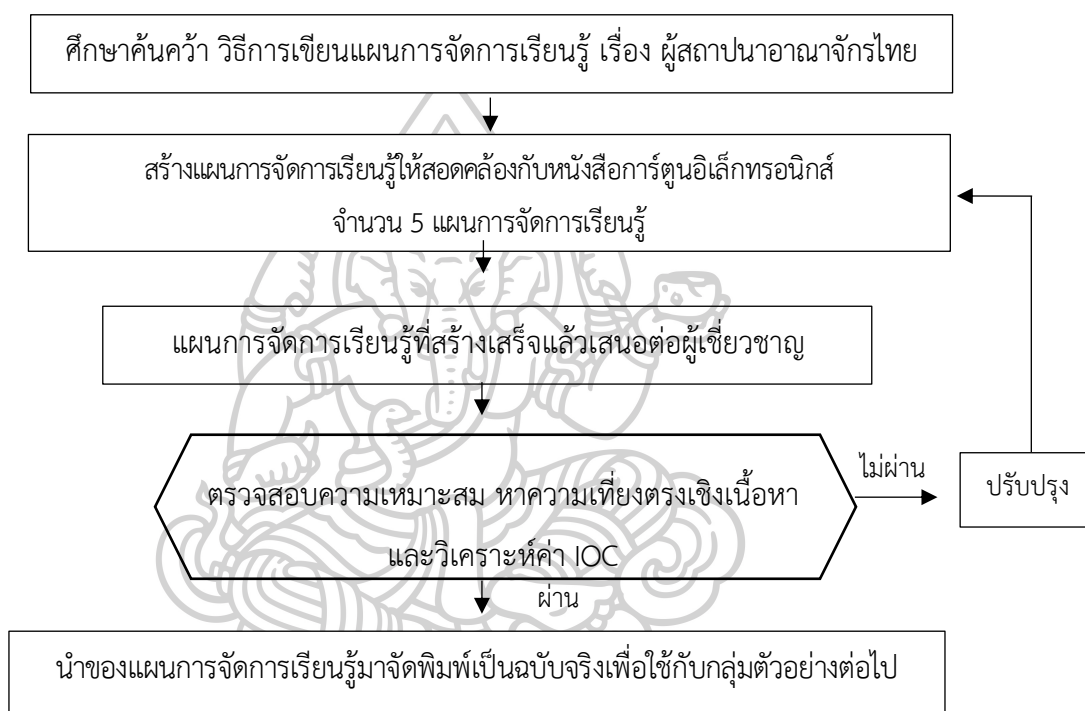
ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

1.8 นำของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปปรับปรุง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1.9 นำของแผนการจัดการเรียนรู้มาจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป
สรุปขั้นตอนสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เป็นแผนภาพดังนี้



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

2. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน(นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้นดำเนินการดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาระบบการเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

2.2 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิชา ส13101 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และแบ่งเนื้อหาออกเป็นสาระการเรียนรู้

2.3 ศึกษาวิธีการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย จากหนังสือตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย และขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

2.4 กำหนดเค้าโครงเรื่องของเนื้อหาของสาระประวัติศาสตร์ วิชาประวัติศาสตร์ 3 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีลักษณะเป็นภาพการ์ตูนสี่ประกอบคำบรรยายในสื่อการเรียนรู้ มีการแบ่งหน้าตามเนื้อหาของเรื่องเฉพาะของพระมหากษัตริย์ที่นำเสนอ ซึ่งดำเนินการด้วยโปรแกรม Canva ในการออกแบบเนื้อหาและบันทึกเป็นไฟล์ภาพจากนั้นนำข้อมูลไปเข้าสู่โปรแกรม E-book เพื่อให้ได้เป็นหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.5 ออกแบบ กำหนดเนื้อหา กำหนดรูปแบบการทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยจัดทำเป็นลักษณะเล่มจำลองหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 2 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา และ 2) ด้านสื่อนวัตกรรม (หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์) รวมทั้งหมด 6 ท่าน เพื่อตรวจสอบ

2.6 ให้ผู้เชี่ยวชาญหาคุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

2.7 นำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาระดับคุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย) ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554: 74)

คะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

คะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

คะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นปรับปรุงหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

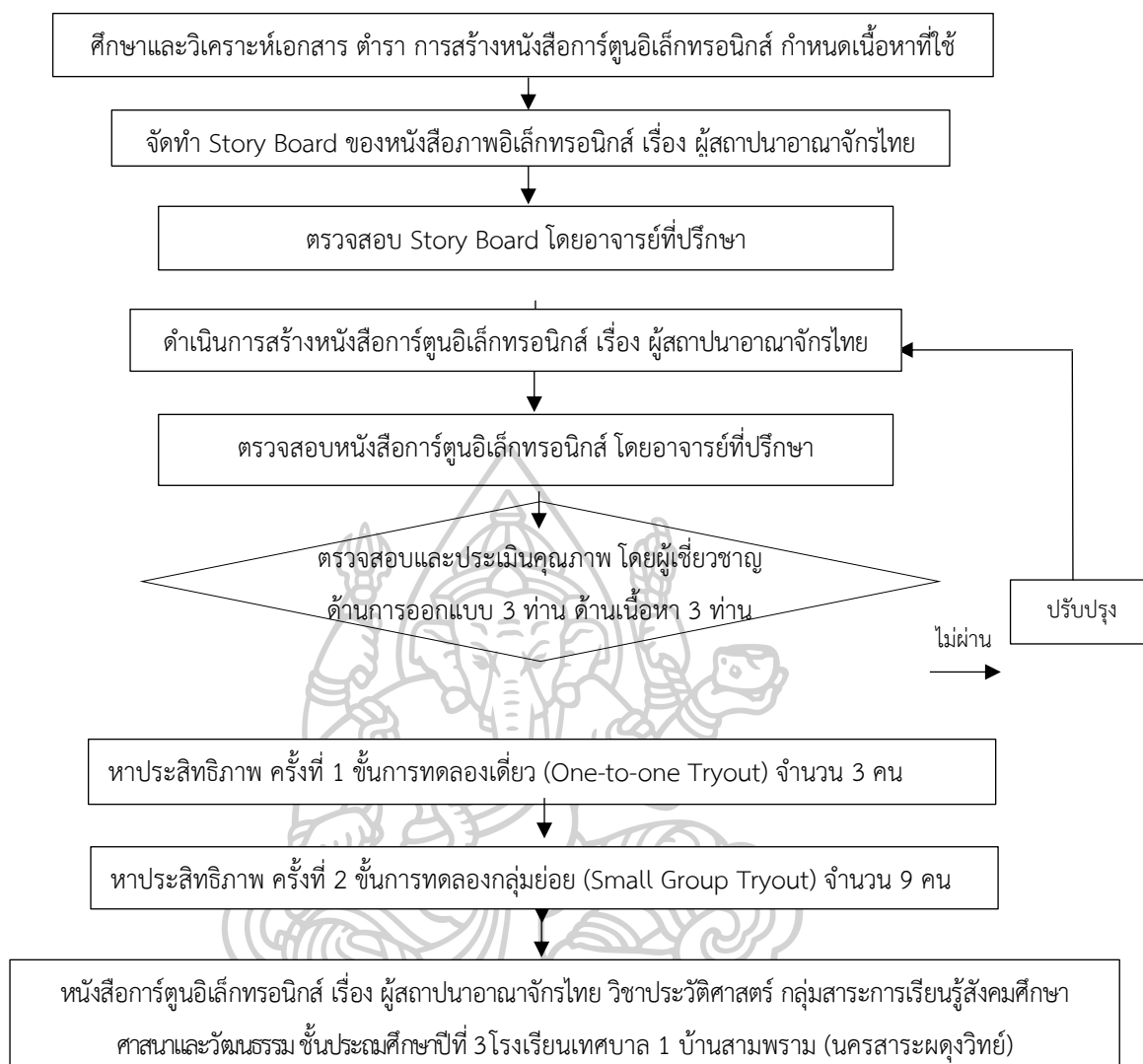
2.8 นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ในการเรียนกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาเพื่อประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ดังนี้

2.8.1 ชั้นทดลองเดี่ยว (One-to-one-Tryout) นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่สร้างขึ้น ไปทดลองกับนักศึกษาจำนวน 3 คน ประกอบด้วย เด็กเก่ง 1 คน เด็กปานกลาง 1 คน และเด็กอ่อน 1 คน ซึ่งไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยผลประสิทธิภาพมีค่าเท่ากับ 67.5/81.11 ไม่เป็นไปตามประสิทธิภาพที่กำหนด เพราะขาดความสมบูรณ์ของเนื้อหา ขนาดตัวอักษร และแบบฝึกหัด ซึ่งทางผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มต่อไป

2.8.2 ชั้นทดลองแบบกลุ่ม (Small Group Tryout) นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักศึกษาจำนวน 9 คน ประกอบด้วย เด็กเก่ง 3 คน เด็กปานกลาง 3 คน และเด็กอ่อน 3 คน ซึ่งไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยผลประสิทธิภาพมีค่าเท่ากับ 68.06/82.22 ไม่เป็นไปตามประสิทธิภาพที่กำหนด เพราะขาดแบบฝึกหัดที่ครอบคลุม การทบทวนเนื้อหา ซึ่งทางผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2.9 นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน

สรุปขั้นตอนการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เป็นแผนภาพดังนี้



แผนภูมิที่ 3.2 แสดงขั้นตอนการพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

3. การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มีวิธีดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.1 ศึกษาศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาสาระการเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราม (นครสวรรค์วิทยุ)

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างข้อสอบและวิธีการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ และศึกษาจากหนังสือการสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เทคนิคการเขียนข้อสอบ และศึกษาการสร้าง

แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ และคัดข้อสอบเพื่อนำมาวัดให้ตรงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของเรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.3 สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ประกอบในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสารพดุงวิทย์) เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ใช้จริง 30 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนที่สร้างขึ้นเสร็จแล้ว นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี, 2551 : 220-221) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นวัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่วัดตามจุดประสงค์การเรียนรู้

3.5 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.00 เป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ (สมนึก ภัททิยธนี, 2551 : 166-167)

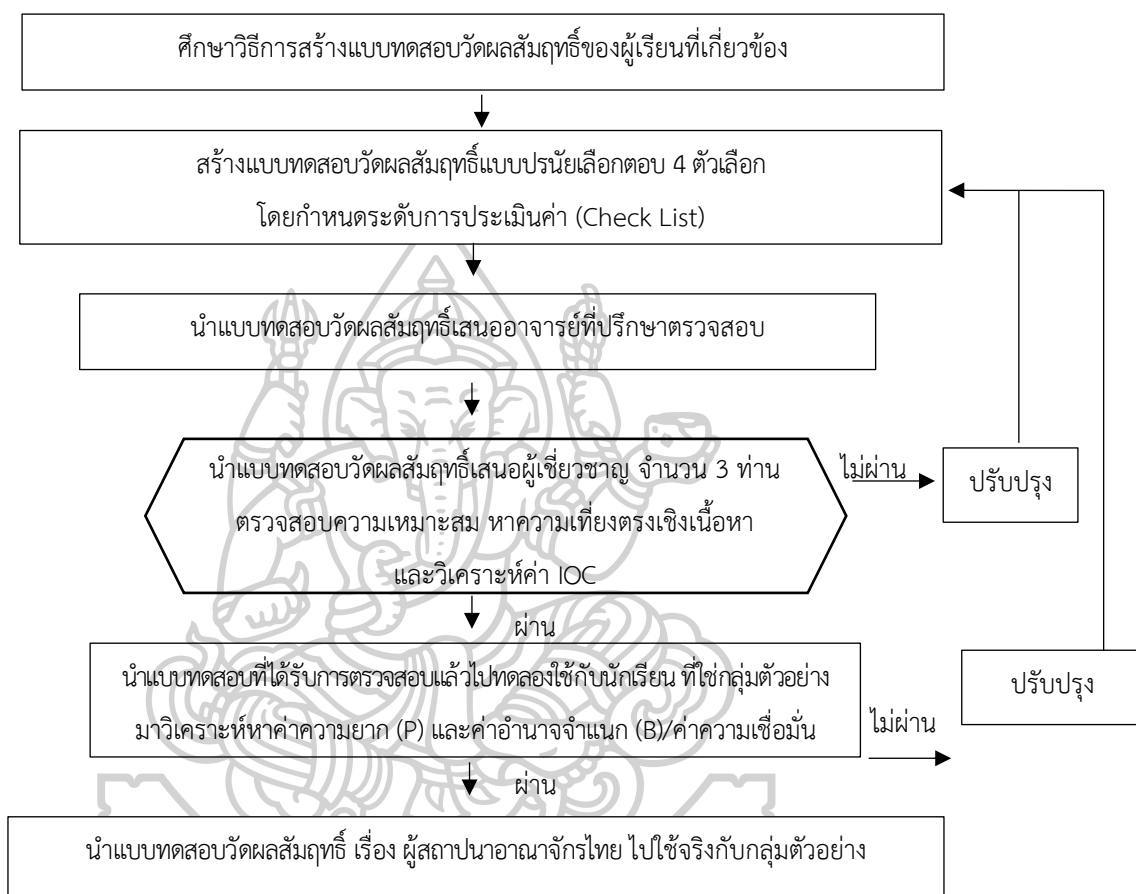
3.6 นำแบบทดสอบที่ได้รับการตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 วิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ 3 ที่เรียนเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ ตลอดจนค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ถ้าตอบผิดหรือตอบมากกว่า 2 ข้อให้ 0 คะแนน

3.7 นำกระดาษคำตอบที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยาก (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อ โดยยึดเกณฑ์การตัดสินตามวิธีของเบรนนัน (Brennan) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554 : 96) ดังนี้คือ ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20-1.00 แล้วคัดข้อสอบที่มีค่าความยากตามค่าที่กำหนดไว้ และหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของโลเวท จากนั้นพิจารณาตัดข้อสอบที่ไม่เป็นไปตามเงื่อนไขออก จะได้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

3.8 นำข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปปรับปรุง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์มาจัดพิมพ์เป็นฉบับจริงเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เป็นแผนภาพ ดังนี้



แผนภูมิที่ 3.3 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

5. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ในการจัดการเรียนการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น มีวิธีดำเนินการดังนี้

5.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบสอบถามประเภทต่าง ๆ เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดให้ครอบคลุม เพื่อสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชา

ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาความคิดเห็น โดยดัดแปลงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2561 : 66- 80)

5.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยศึกษาข้อความที่แสดงถึงความพึงพอใจและสร้างแบบสอบถามจำนวน 10 ข้อ

5.3 นำแบบสอบถามที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นทั้ง 10 ข้อ เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขโดยได้ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ของคำถาม โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณาการให้คะแนน ดังนี้

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน	+1
เห็นว่าไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	0
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน	-1

โดยผลการตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 สามารถนำไปใช้ได้

5.4 นำแบบสอบถามวัดความพึงพอใจที่ผ่าน การตรวจสอบแล้วมาจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าต่อไป เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า กำหนดการให้คะแนนมี 3 ระดับ ดังนี้

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนระดับความพึงพอใจ ดังนี้

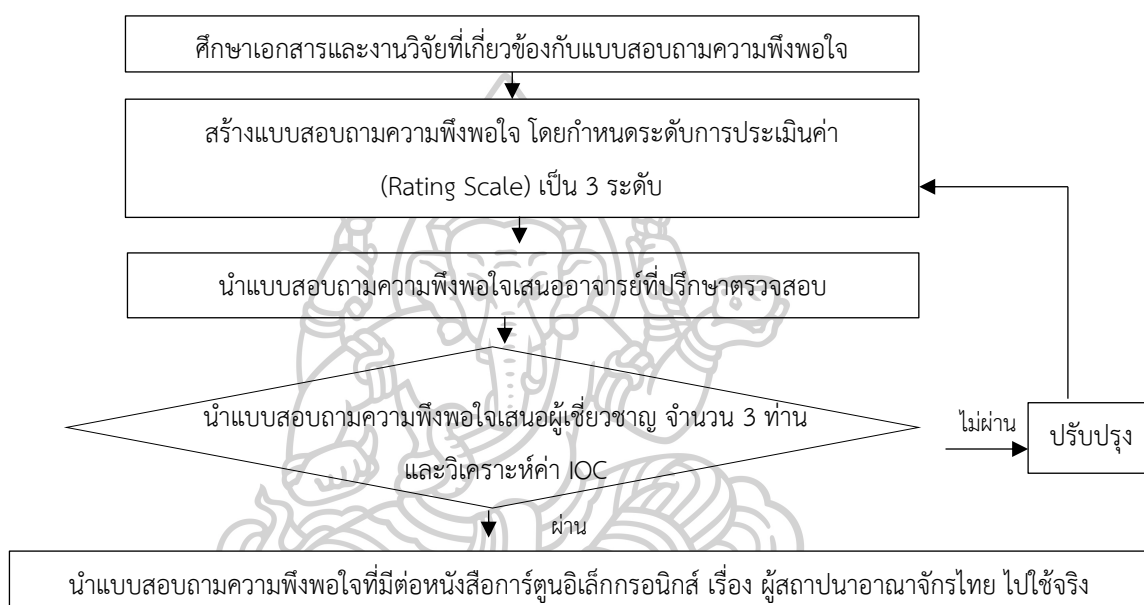
คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
3	มาก
2	ปานกลาง
1	น้อย

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ย โดยประยุกต์มาจากเกณฑ์ของไพศาลวรคำ (2556: 171) แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.00	หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

5.5 นำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) จำนวน 30 คน

สรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทยา) เป็นแผนภาพ ดังนี้



แผนภูมิที่ 3.4 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนในการดำเนินการศึกษา

ขั้นเตรียม

1. ผู้ศึกษาได้เตรียมกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม จำนวน 30 คน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 โดยให้นักเรียนศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. ผู้ศึกษาปฐมนิเทศนักเรียนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติในการเรียนโดยการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น
3. ก่อนดำเนินการศึกษาค้นคว้าทุกครั้ง ผู้ศึกษาตรวจสอบความเรียบร้อยของห้องเรียนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. อธิบายการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย พร้อมกับบรรยายเนื้อการเรียนรู้ พร้อมแจ้งมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ และเงื่อนไขในการเรียนให้กลุ่มตัวอย่างทราบ

ขั้นดำเนินการทดลอง

1. นำแบบทดสอบก่อนเรียนไปทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ของสาระประวัติศาสตร์ เรื่องผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ
2. ให้นักเรียนเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้และหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ของสมิทและราแกน (Smith and Ragan. 1999: 114-115) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ (introduction) ขั้นสอน (body) ขั้นสรุป (conclusion) และขั้นประเมินผล (assessment)
3. ทำแบบฝึกทบทวนหรือใบงานระหว่างเรียนประจำหน่วยการเรียนรู้
4. ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยกระทำทันทีเมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ

5. ประเมินความพึงพอใจในการเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้และหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปทำการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการศึกษาต่อไปตามรายละเอียดการดำเนินการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ วิเคราะห์ดังนี้

1.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระ ผดุงวิทย์)

1.1.2 หาค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้

1.1.3 หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.1.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.1.5 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดความพึงพอใจ

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาใช้วิธีการคำนวณ วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1.2.1 หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.2.2 หาค่าเฉลี่ยของคะแนนประเมินหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ของผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เกณฑ์ประเมินของ บุญชม ศรีสะอาด (2554: 103) ดังนี้

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนระดับความพึงพอใจ ดังนี้

คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
3	มาก
2	ปานกลาง
1	น้อย

เกณฑ์การแปลความหมายของระดับค่าเฉลี่ย โดยประยุกต์มาจากเกณฑ์ของ ไพศาล
วรคำ (2556: 171) แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

1.2.3 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง
ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน
(นครสาระผดุงวิทย์) ตามเกณฑ์ 80/80 โดย ทดลองแบบเจาะจง (Focus Group Evaluation) ทดลอง
กับนักเรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 30 คน โดยค่าประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนได้
เท่ากับ 81/83 ซึ่งได้ทดลองใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย เพื่อหา
ข้อบกพร่องของบทเรียน แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขเพื่อเตรียมไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

1.2.6 วิเคราะห์หาความแตกต่างของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
โดยใช้ t-test (Dependent Sample) (บุญชม ศรีสะอาด. 2554: 113)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1.1 หาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา

หาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC
(สมนึก ภัททิยธนี. 2551 : 221)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาหรือระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2.1.2 ทาค่าความยากง่าย

การหาค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยการใช้สูตร P (บุญชม ศรีสะอาด 2554 : 84)

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

เมื่อ P แทน ระดับความยาก

R แทน จำนวนผู้ตอบถูกทั้งหมด

N แทน จำนวนคนในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

2.1.3 การหาค่าอำนาจจำแนก

การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยใช้สูตรของเบรนแนน (Brennan) (บุญชม ศรีสะอาด. 2554 : 90)

$$B = \frac{R}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ B แทน ค่าอำนาจจำแนก

R แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

n_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์

n_2 แทน จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบอิงกลุ่มจากผลการสอบครั้งเดียวโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder-Richardson) ของคูเดอร์-ริชาร์ดสันดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี. 2551 : 224 – 225)

$$\text{สูตร } r_{tt} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right)$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ
	p	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบถูกในข้อนั้น
	q	แทน	อัตราส่วนของผู้ตอบผิดในข้อนั้น
	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) วิธีนี้ นำแบบทดสอบอิงเกณฑ์ฉบับเดียว ไปทดสอบนักเรียน 1 กลุ่ม เพียงครั้งเดียว สามารถนำผลมาวิเคราะห์ หาค่าความเที่ยงได้จากสูตร ดังนี้

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

เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอิงเกณฑ์
	X_i	แทน	คะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน
	k	แทน	จำนวนข้อสอบทั้งฉบับ
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

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

เมื่อ	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด
	Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนของแบบฝึกหัดหรืองาน
	Σx^2	แทน	ผลรวมของกำลังสองคะแนนของแบบฝึกหัดหรืองานแต่ละคน

2.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.2.1 ค่าเฉลี่ย \bar{x} (บุญชม ศรีสะอาด. 2554: 105)

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

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2.2.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด. 2554: 106)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	x	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	Σ	แทน	ผลรวม

2.2.3 หาประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
 วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)
 (ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2553: 139)

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum Y}{N} \times 100$$

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

E_2 แทน ประสิทธิภาพของแบบทดสอบหลังเรียน

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

ที่นักเรียนกลุ่มทดลองทำได้

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

หลังเรียนที่นักเรียนกลุ่มทดลองทำได้

N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มทดลอง

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

2.2.4 หาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตร
 t-test (Dependent Samples) (บุญชม ศรีสะอาด. 2554: 113)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤตเพื่อทราบความมี
 นัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ในการรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอนตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

(n = 30)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	\bar{X}	S.D.	t
คะแนนก่อนเรียน	30	12.37	2.01	21.32*
คะแนนหลังเรียน	30	25.07	1.11	

$P < .01$, $df = n-1 = 29$, $t = 1.34^*$

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ในการทดสอบภาคสนาม ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

(n = 30)

ที่	รายการ	ความคิดเห็น		การแปลผล
		\bar{X}	S.D.	
1	เนื้อหาสาระที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ	2.88	0.53	มาก
2	เนื้อหาสาระที่เรียนส่งเสริมและตระหนักถึงกระบวนการคิด ของนักเรียน	2.80	0.55	มาก
3	นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง	2.53	0.73	มาก
4	นักเรียนสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรมในหนังสือการ์ตูน	2.57	0.68	มาก

อิเล็กทรอนิกส์				
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่	2.60	0.62	มาก
6	เนื้อหาสาระที่เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	2.80	0.61	มาก
7	นักเรียนพอใจที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง	2.50	0.78	มาก
8	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น	2.23	0.94	ปานกลาง
9	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน	2.53	0.73	มาก
10	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติตนและวางตนให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น	2.57	0.68	มาก
เฉลี่ย		2.60	0.68	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.68) เมื่อพิจารณารายข้อ ซึ่งข้อ 1 เนื้อหาสาระที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ พบว่า เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.88$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือข้อ 6 เนื้อหาสาระที่เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ พบว่า เป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.61) และข้อ 2 เนื้อหาสาระที่เรียนส่งเสริมและตระหนักถึงกระบวนการคิดของนักเรียน ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.48) รองลงมาคือ ข้อ 5 นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ($\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.62) สำหรับความพึงพอใจต่ำที่สุด คือ ข้อ 8 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.23$, S.D. = 0.94)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน ผู้วิจัยขอเสนอสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากรที่ใช้ศึกษาในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่เรียนรายวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน จำนวน 4 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 117 คน
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาในการวิจัย ได้แก่ ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เนื่องจากในแต่ละห้องเรียนมีนักเรียนความสามารถทั้งกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน
2. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 2.1 ตัวแปรต้น คือ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 - 2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลา 8 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 2 เดือน ตุลาคม พ.ศ.2566 ถึงวันที่ 30 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2566

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เนื้อหาในรายวิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ 3 เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยเนื้อหาดังต่อไปนี้

- 4.1 พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
- 4.2 พระเจ้าอู่ทอง
- 4.3 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
- 4.4 พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00

3.2 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) โดยมีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 81/83

3.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เพื่อวัดความสามารถในการเรียนหลังเรียนจบแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้เป็นแบบทดสอบแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00

3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ได้สร้างขึ้นตามวิธีการของลิเคอร์ท (Likert) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยมีค่า IOC เท่ากับ 1.00

4. วิธีการดำเนินการวิจัย

4.1 ดำเนินการเตรียมการ

4.1.1 ผู้ศึกษาได้เตรียมกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม จำนวน 30 คน คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 โดยให้นักเรียนศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.1.2 ผู้ศึกษาปฐมนิเทศนักเรียนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติในการเรียนโดยการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น

4.1.3 ก่อนดำเนินการศึกษาค้นคว้าทุกครั้ง ผู้ศึกษาตรวจสอบความเรียบร้อยของห้องเรียนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

4.1.4 อธิบายการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย พร้อมกับบรรยายเนื้อหาการเรียนรู้ พร้อมแจ้งมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ และเงื่อนไขในการเรียนให้กลุ่มตัวอย่างทราบ

4.2. ดำเนินการทดลอง

4.2.1 นำแบบทดสอบก่อนเรียนไปทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ของสาระประวัติศาสตร์ เรื่องผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชา ส13102 ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ

4.2.2 ให้นักเรียนเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้และหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ของสมิทและราแกน (Smith and Ragan, 1999: 114-115) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ (Introduction) ขั้นสอน (Body) ขั้นสรุป (Conclusion) และขั้นประเมินผล (Assessment)

4.2.3 ทำแบบฝึกทบทวนหรือใบงานระหว่างเรียนประจำหน่วยการเรียนรู้

4.2.4 ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยกระทำทันทีเมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ

4.2.5 ประเมินความพึงพอใจในการเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้และหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

4.2.6 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปทำการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการศึกษาต่อไปตามรายละเอียดการดำเนินการทดลอง

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน สรุปผลการวิจัย ดังนี้

5.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.68)

6. อภิปรายผล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ

ประเมินผล โดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยวิเคราะห์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนรู้ และเนื้อหาเรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยภายในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย เนื้อหาถูกออกแบบให้มีสีสัน มีการใช้ตัวอักษรที่อ่านได้ง่าย และมีรหัสเข้าศึกษาได้ โดยสแกนผ่านคิวอาร์โค้ด (QR-CODE) ให้ดูภาพจำลอง ตลอดจนวิธีการต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และในเรื่องของการเข้าถึงเนื้อหาบทเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้และทบทวนผ่านระบบออนไลน์ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ซึ่งสอดคล้องกับแวนวีไล จำปาศักดิ์ (2560: 109) ได้ทำการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับทัศนกร สมใจหวัง (2559: 177-190) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียนของผู้เรียน ที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของชานด์ (Shand, 2020: 141) ได้ทำการศึกษา เรื่องการผสมผสานซอฟต์แวร์นิทานอิเล็กทรอนิกส์ในการสอนฝึกฝนการเรียนรู้ของครูระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายสู่การพัฒนาด้านวิชาชีพครูตลอดจน

การจัดระบบและการบริหาร โดยการศึกษาแนวโน้มได้แก้ไขความไม่สมดุลระหว่างบทบาทของผู้สอน และอุปกรณ์สารสนเทศผลวิจัยพบว่า การให้ความสำคัญกับการตัดสินใจของผู้สอนด้วยทัศนคติในการ เลือกลงใช้และทำให้เกิดการเรียนรู้ในห้องเรียน กระตุ้นให้ผู้สอนประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์นิทาน อิเล็กทรอนิกส์กับแบบฝึกหัดในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และ เพิ่มพูนความรู้ให้แก่ นักเรียน ทำให้หลักการสอนหลายด้าน เช่น ซอฟต์แวร์ที่ส่งผลบวกต่อการพัฒนา ด้านอารมณ์ความกระตือรือร้น และความสำเร็จตามเป้าหมายของการศึกษา และยังส่งผลให้เกิดการ รวมกลุ่มของ นักเรียนและทิศทางการศึกษาโดยผู้สอนจะประเมินสถานการณ์ได้ด้วยตนเอง ในขณะเดียวกัน ผู้สอนคนอื่นที่ไม่ได้ผ่านกรณีศึกษามาก่อน อาจประสบกับปัญหาในการ ประยุกต์ใช้ซอฟต์แวร์ ผลของกรณีศึกษานี้ นำมาซึ่งการประยุกต์ใช้กับแบบฝึกหัดและช่วยกระตุ้นให้ ผู้สอนพยายามที่จะพัฒนาความมั่นใจและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ การเรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.68) โดยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการจัดลำดับของ องค์ประกอบในตัวเล่มได้ชัดเจน ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ตาม สาระประวัติศาสตร์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดคุณภาพ ผู้เรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เนื้อหาสาระเป็นเรื่องราวของผู้สถาปนาอาณาจักรไทย 4 พระองค์และกิจกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้องกับการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบ ชัดเจน มีข้อมูลอ้างอิงประกอบท้ายเล่ม และเรียงลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องกัน สาระถูกต้อง ใช้สีสันทอง ตัวเล่มและรูปภาพประกอบชัดเจน มีการจัดลำดับรูปแบบการนำเสนอดีและเป็นสาระที่เขียนขึ้นด้วยความรู้ ของผู้สอนเองมีระบบขั้นตอนในการเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเพิ่มเติม และให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ตามที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด กิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ด้วยสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น จากการทำ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ และเกิดความสนใจที่อยากจะศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องอื่น ๆ มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริณี จันทระชาติ (2556: 83) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน เรื่องเรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบการ์ตูน เรื่องเรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดย

ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องเรียนรู้สังคมมนุษย์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้สื่อดคล้องกับแวววิไล จำปาศักดิ์ (2560: 109) ได้ทำการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลักษณะนาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระดับมากที่สุด

จากการอภิปรายข้างต้นสรุปได้ว่า งานวิจัย เรื่อง ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพุดวิทย์) เทศบาลเมืองสามพราน ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการออกแบบ ด้านภาษา และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ดียิ่งขึ้น

7. ข้อเสนอแนะ

จากการสรุปผล และการอภิปรายผล ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้และเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. การนำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ และทำความเข้าใจในขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนทำกิจกรรมการเรียนรู้ และเกิดความเข้าใจตรงกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้
2. ในกรณีมีระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จำกัด ผู้สอนควรเพิ่มสื่อการสอน หรือเพิ่มตัวอย่างการออกแบบเว็บจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นช่องทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และเข้าถึงได้ง่ายขึ้น
3. ผู้สอนสามารถเลือกใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์อื่นๆ เช่น Facebook Line Google Meet เป็นต้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้เรียนทำกิจกรรม ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของวัยของผู้เรียนที่จะเอื้อต่อการดำเนินกิจกรรมได้อย่างสะดวก

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการพัฒนาสื่อหลากหลายประกอบมากขึ้น เช่น การใช้สื่อวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น จะทำให้น่าสนใจในการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
2. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) แบบ AR หรือเป็น Virtual ที่สามารถให้นักเรียนเหมือนสัมผัสสถานการณ์จริงเพื่อการเรียนรู้
3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เช่น เทคนิคการสอน โดยใช้กระบวนการกลุ่ม เทคนิควิธีสอนโดยใช้เกมส์ เทคนิคการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) เป็นต้น เข้ามาปรับใช้ควบคู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อต่อยอดพัฒนาการเรียนรู้ในบทเรียนเพิ่มขึ้น



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). **คู่มือการสร้างเครือข่ายร่วมพัฒนาและการส่งเสริมศักยภาพผู้เรียน**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กรมสุขภาพจิต. (2553). **รายงานประจำปี กรมสุขภาพจิต ปี 2553**. กรุงเทพฯ: กรมสุขภาพจิต.
- กนกวรรณ สมิตี. (2563). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง กฎหมายใกล้ตัว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- กาญจนา แก้วเทพ, ตปากร พุทธิเกส, และภัทรา บุรารักษ์. (2555). **สื่อที่ใช้ของใครที่ชอบ : การ์ตูนโทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ**. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). **การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชวนพิศ ปะกิระนำ. (2554). **การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการอ่านและเขียนคำมาตราตัวสะกด แม่กง กน และกม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). **การบริหารสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- เขาวลิต ประดิษฐ์. (2550). **คู่มือการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ด้วยโปรแกรม Flip Album 5 Pro**. สุโขทัย: โรงเรียนวัดโบราณหลวง.
- จรรยา จงกลกลาง, นิธิดา บุรณจันทร์, และสุวรรณา สมบุญสุข. (2554). **พัฒนาบทเรียนออนไลน์วิชา ฮาร์ดแวร์และยูทิลิตี้เบื้องต้น. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอิเล็กทรอนิกส์ 2554**. กรุงเทพฯ: โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสวรรค์ผดุงวิทย). (2560). **รายงานผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม**. นครปฐม: โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสวรรค์ผดุงวิทย).
- ไพศาล วรคำ. (2556). **การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 6)**. มหาสารคาม: ตักสิลานคร.

- ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2551). E-Book: หนังสือพูดได้. กรุงเทพฯ : ฐานบุ๊คส์.
- ดลวรรณ พวงวิภาต. (2554). ผลการเรียนรู้และความคงทน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
จากการเรียนด้วยหนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณินพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ถาวร นุ่นละออง. (2550). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระ
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ทองสุข คำแก้ว. (2553). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชา สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์. กศ.ม.
(เทคโนโลยีการศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิตนา แคมมณี. (2561). ศาสตร์การสอน.องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้
ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัศนกร สมใจหวัง. (2559). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนแท็บเล็ต เรื่อง ความรู้สู่อาเซียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
การศึกษาค้นคว้าอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ฉันทพร แสงจันทร์, นิธิดา บุรณจันทร์ และสุวรรณา สมบุญสุโข. (2554). การพัฒนาบทเรียน
E-Learning วิชาการ ออกแบบและพัฒนาโปรแกรม. การประชุมวิชาการระดับชาติ
ด้านอิเล็กทรอนิกส์ 2554. กรุงเทพฯ: โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงาน
คณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2556). มองความคิด ผ่านเรื่องวิทย์ฯ ในสื่อไทย. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 6 . กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นการพิมพ์.
- เบญจมาศ สุขชาติวุฒิ. (2535). ผลการใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนจริยศึกษาที่มีต่อ
มโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. การค้นคว้าแบบอิสระ
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ยุณี พงศ์จตุรวิทย์. (2533). ผลการสอนสุขภาพอนามัยโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบต่อความรู้
เจตคติและการปฏิบัติ เกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพของเด็กวัยเรียนที่ป่วยด้วยโรคเรื้อรัง.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รสสุคนธ์ มกรมณี. (2557). การออกแบบการเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21. ใน เอกสารประกอบ
การประชุมวิชาการ ประจำปี2557. กรุงเทพฯ: คุรุสภา.

รวีวรรณ ขำพล. (2550). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์:บอกเล่าประสบการณ์ในการสืบค้น.

วารสารวิทยบริการ 1. (1), 18.

วิจิตร ภัคศิริรัตน์. (2554). วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์กับการศึกษา. กรุงเทพฯ: บาร์เทอร์อ็อปเซ็นต์.

วิไลลักษณ์ ลาจันทร์. (2548). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้หนังสือการ์ตูน

ประกอบบทเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

แวววิไล จำปาศักดิ์. (2560). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลักษณะนาม กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ศิริณี จันทร์ชาติ. (2556). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การออกแบบมัลติมีเดีย. ใน

“วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร,” (10) 2.

ภาสกร เรืองรอง. (2557). การพัฒนาอีบุ๊กบนคอมพิวเตอร์แบบพกพา E-Book บน Tablet PC.

กรุงเทพฯ:

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). แนวการจัดการเรียนร่วมในโรงเรียนประถมศึกษา.

กรุงเทพฯ: ครูสภา.

สมนึก ภัททิยธนี. (2551). การวัดผลการศึกษา. กาลสินธุ์: ประสานการพิมพ์.

สมพร อ่อนน้อม. (2563). แบบฝึกทักษะรายวิชาเพิ่มเติมอาเซียนศึกษา ม.1-3.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์วัฒนาพานิช.

สุรศักดิ์ ไหวทวงศ์สกุล. (2550). ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ

16 เมษายน 2559, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/446337>.

สุวรรณ บัวศรี. (2554). การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความ

รับผิดชอบและวินัยในตนเอง. กรุงเทพฯ: กองวิจัยทางการศึกษา.

สมจิตร จันทร์ฉาย. (2557). การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม : คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

สังเกต นาคไพจิตร. (2553). การ์ตูน. มหาสารคาม: ปริดีการพิมพ์.

สุธาสิณี บุญครอบ. (2547). การสร้างบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนเพื่อฝึกทักษะการอ่าน

ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม.

มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุนทร เขยชื่น. (2524). การสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต.

- สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
 อรรวรรณ อรุณวิภาส. (2553). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วิชาภาษาไทย เรื่องหลักภาษาไทย
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- อินทิรา พาสีบุตร, สุวรรณ สมบุญสุข และสุริยงค์ เลิศกุลวานิชย์. (2554). การทดสอบหาผลสัมฤทธิ์
 ทางการเรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนในการเรียนแบบ e-Learning โดยผ่าน ระบบสื่อ
 การเรียนการสอนออนไลน์. การประชุมวิชาการระดับชาติด้านอีเลิร์นนิ่ง 2554.
 กรุงเทพฯ: โครงการมหาวิทยาลัยไซเบอร์ไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
 กระทรวงศึกษาธิการ.
- Baker, P. (1992). **Electronic Books and Libraries of the future**. The Electronic
 Library. PP.139-149.
- Critelli, K. (2011). **The effect of multimedia e-books on the acquisition of early
 literacy skills**. Master of Science, University of New Jersey.
- Gesell, A. (1949). **Child Development**. New York: Harper & Row.
- Kelley, A.C. (2011). **Designing an e-book for a fifth-grade classroom**. Master of Arts
 Educational Technology, California State University.
- Kinder, G. (1959). **The Psychology of Second Language Learning**. London : Cambridge
 University Press.
- Marrone, A. (2015). **The effects of enhanced e-books vs traditional print books
 on reader motivation, comprehension, and fluency in an elementary
 classroom**. Master of Arts in Teaching, University of New Jersey.
- Millington. (2016). Social Responsibility and Strategic Management: Toward
 an Enterprise Strategy Classification. **Academy of Management Proceedings**,
 10(1), 332–336.
- Pittman, R.S. (1958). **Electric lifts : a manual on the current practice in the design,
 installation, working, and maintenance of lifts**. London : Pitman.
- Richey, R.C., Klein, J.D. & Tracey, M.W. (2011). **The instructional design knowledge
 base**. New York: Taylor & Francis.
- Sones. (2017). **1001 songs you must hear before you die / general editor, Robert**

- Dimery ; preface by Tony Visconti. London : Cassell lustrated/Quintessence.
- Shand, C.J. (2020). “Primary school teachers integrate electronic storybook software into their teaching/learning practices through addressing issues of pedagogy, organization and management”. M.Ed. Sydney: University of Western Sydney.



ภาคผนวก







ผลการใช้หนังสือการตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
 วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนเทศบาล ๑ บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)
 รายชื่อผู้ตรวจเครื่องมือทางการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย (แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบ แบบประเมิน)

ร.ร. / ส.ร. / ส.ร.

๑. นางสาวนวลผจง ภูพงษ์พันธุ์ ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 โรงเรียน ภ.ป.ร. ราชวิทยาลัย
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม
 วุฒิกการศึกษา ปริญญาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
๒. นางอัมพร ปรีเปรม ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
 โรงเรียนเทศบาล ๑ บ้านสามพราน
 เทศบาลเมืองสามพราน จังหวัดนครปฐม
 วุฒิกการศึกษา การศึกษามหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยศิลปากร
๓. นายวิฑูรย์ นิตสูงเนิน ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
 กรุงเทพมหานคร
 วุฒิกการศึกษา การศึกษาดุษฎีบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ผลการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
 วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนเทศบาล ๑ บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

รายชื่อผู้ตรวจเครื่องมือทางการวิจัย (ด้านนวัตกรรม)



๑. นางพิชฌามัน ศรีตะวัน

ตำแหน่ง นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ปฏิบัติหน้าที่
 ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการศึกษาทางไกล
 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
 วุฒิการศึกษา วท.ม.เทคโนโลยีสารสนเทศและ
 การสื่อสาร (วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต)
๒. นางณัฏฐาศิ ศรีสุธรรม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์
 ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่
 การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์
 วุฒิการศึกษา ค.ม.หลักสูตรและการสอน
 (ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการศึกษา))
๓. อาจารย์ ดร.มนธิรา บุญญวินิจ

สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา
 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม



ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. สารระสำคัญ						
1.1. สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
1.2. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
2. ผลการเรียนรู้						
2.1. ชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
2.2. พัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
2.3. ระบุพฤติกรรมชัดเจน ปฏิบัติได้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
3. สาระการเรียนรู้						
3.1. มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
3.2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
3.3. เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้						
4.1. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
4.2. กิจกรรมสอดคล้องกับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
4.3. กิจกรรมครอบคลุมสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม จุดประสงค์
4.4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับพัฒนาการ	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตาม

ตารางที่ 5 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ของผู้เรียน						จุดประสงค์
4.5 กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ปฏิบัติและแสดงออก	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
4.6 กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนหรือกระบวนการ	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
4.1. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนหรือกระบวนการ	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
4.2. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
5. ผลการเรียนรู้						
5.1 ประเมินผลครอบคลุมความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณธรรมจริยธรรม	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
5.2 ประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
5.3 มีการประเมินไปพร้อม ๆ กันกับการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
6. สื่อ/แหล่งเรียนรู้						
6.1 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์
6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.0	ตรงตามจุดประสงค์

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ด้านคำแนะนำประกอบการใช้หนังสือ E-Book						
1.1 สื่อความหมายชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
1.2 สารการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
1.3 กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครอบคลุมสารการเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
1.4 ขั้นตอนในการใช้ชุดกิจกรรมสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
1.5 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
1.6 ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้หนังสือ E-Book	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
2.1 กิจกรรมตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
2.2 กิจกรรมตอบสนองสารการเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
2.4 กิจกรรมสร้างความสนใจให้นักเรียนลงมือปฏิบัติและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
2.5 เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมต่อการเรียนในเนื้อหาแต่ละเรื่อง	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
3. ด้านสื่อการเรียนรู้						
3.1 คำแนะนำในการใช้สื่อมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
3.3 เนื้อหาและภาษาที่ใช้เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
3.4 กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในด้านต่าง ๆ	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด

ตารางที่ 6 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
3.5 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
3.6 ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้หนังสือ E-Book	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
4. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
4.1 กิจกรรมตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
4.2 กิจกรรมตอบสนองสาระการเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
4.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
4.4 กิจกรรมสร้างความสนใจให้นักเรียนลงมือปฏิบัติและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
4.5 เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมต่อการเรียนในเนื้อหาแต่ละเรื่อง	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5. ด้านสื่อการเรียนรู้						
5.1 คำแนะนำในการใช้สื่อมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.3 เนื้อหาและภาษาที่ใช้เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.4 กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ใน ด้านต่าง ๆ	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.5 ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอด รวดเร็วและสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.6 ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาด้านความรู้ ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
5.7 ช่วยให้นักเรียนรู้วิธีการใช้สื่อและ แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อการศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด

ตารางที่ 6 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
6. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
6.2 มีความยาก-ง่ายเหมาะสม	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
6.3 คำถามมีความชัดเจน	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
6.4 วัดได้ครอบคลุม	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด
6.5 เหมาะสมกับเนื้อหา และเหมาะสม กับนักเรียน	5	5	5	15	5.0	มากที่สุด



ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ข้อที่	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
31	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
49	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
51	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
53	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
54	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
56	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
57	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
58	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
59	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
60	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	แปลผล
1.	0.48	0.82	ใช้ได้
2.	0.64	0.72	ใช้ได้
3.	0.85	0.18	ใช้ไม่ได้
4.	0.42	0.64	ใช้ได้
5.	0.91	0.18	ใช้ไม่ได้
6.	0.11	0.14	ใช้ไม่ได้
7.	0.54	0.71	ใช้ได้
8.	0.52	0.68	ใช้ได้
9.	0.92	0.11	ใช้ไม่ได้
10.	0.14	0.15	ใช้ไม่ได้
11.	0.58	0.81	ใช้ได้
12.	0.44	0.54	ใช้ได้
13.	0.12	0.16	ใช้ไม่ได้
14.	0.46	0.77	ใช้ได้
15.	0.10	0.17	ใช้ไม่ได้
16.	0.85	0.13	ใช้ไม่ได้
17.	0.53	0.74	ใช้ได้
18.	0.62	0.62	ใช้ได้
19.	0.96	0.09	ใช้ไม่ได้
20.	0.95	0.16	ใช้ไม่ได้
21.	0.51	0.66	ใช้ได้
22.	0.66	0.65	ใช้ได้
23.	0.82	0.18	ใช้ไม่ได้
24.	0.63	0.52	ใช้ได้
25.	0.88	0.19	ใช้ไม่ได้
26.	0.86	0.17	ใช้ไม่ได้
27.	0.57	0.78	ใช้ได้
28.	0.55	0.74	ใช้ได้
29.	0.11	0.15	ใช้ไม่ได้
30.	0.14	0.18	ใช้ไม่ได้

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	แปลผล
31.	0.48	0.82	ใช้ได้
32.	0.64	0.72	ใช้ได้
33.	0.85	0.18	ใช้ไม่ได้
34.	0.11	0.14	ใช้ไม่ได้
35.	0.91	0.18	ใช้ไม่ได้
36.	0.92	0.11	ใช้ไม่ได้
37.	0.14	0.15	ใช้ไม่ได้
38.	0.52	0.68	ใช้ได้
39.	0.42	0.64	ใช้ได้
40.	0.54	0.71	ใช้ได้
41.	0.58	0.81	ใช้ได้
42.	0.44	0.54	ใช้ได้
43.	0.12	0.16	ใช้ไม่ได้
44.	0.46	0.77	ใช้ได้
45.	0.10	0.17	ใช้ไม่ได้
46.	0.85	0.13	ใช้ไม่ได้
47.	0.53	0.74	ใช้ได้
48.	0.62	0.62	ใช้ได้
49.	0.96	0.09	ใช้ไม่ได้
50.	0.95	0.16	ใช้ไม่ได้
51.	0.51	0.66	ใช้ได้
52.	0.66	0.65	ใช้ได้
53.	0.82	0.18	ใช้ไม่ได้
54.	0.88	0.19	ใช้ไม่ได้
55.	0.11	0.15	ใช้ไม่ได้
56.	0.14	0.18	ใช้ไม่ได้
57.	0.86	0.17	ใช้ไม่ได้
58.	0.63	0.52	ใช้ได้
59.	0.57	0.78	ใช้ได้
60.	0.55	0.74	ใช้ได้

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ค่า IOC ของแบบประเมินความพึงพอใจ

ข้อที่	ความคิดเห็น			รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้





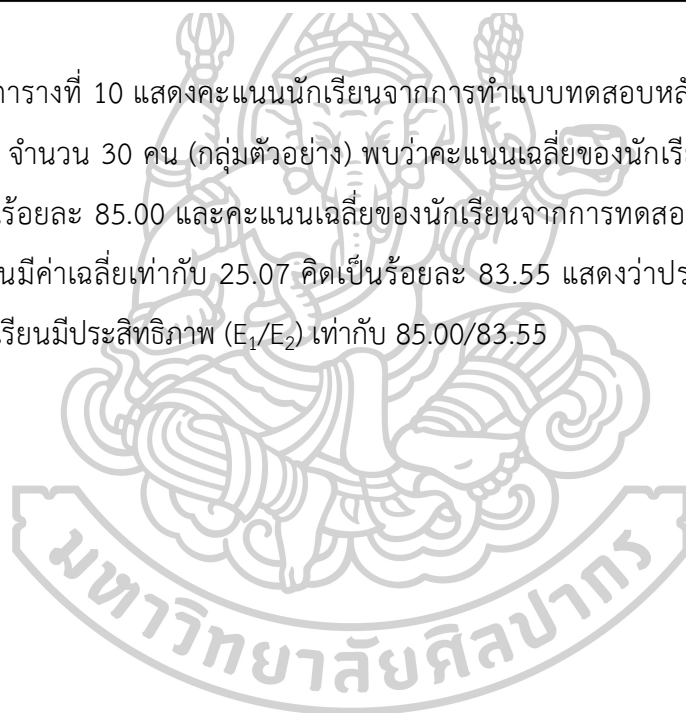
ตารางที่ 10 คะแนนนักเรียนจากการทำแบบทดสอบ

คนที่	คะแนนจากการทำแบบทดสอบ				รวม (40 คะแนน)	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	เรื่อง 1	เรื่อง 2	เรื่อง 3	เรื่อง 4		(30 คะแนน)	(30 คะแนน)
1	8	9	9	9	35	14	25
2	9	8	8	8	33	16	26
3	8	9	8	9	34	15	25
4	8	8	8	8	32	11	23
5	9	8	9	9	35	10	24
6	8	8	8	9	33	10	24
7	9	8	9	9	35	12	25
8	8	9	8	8	33	11	25
9	9	8	9	9	35	11	26
10	8	8	8	8	32	12	24
11	9	8	9	9	35	12	24
12	9	9	9	9	36	13	25
13	9	9	9	9	36	11	25
14	9	8	8	8	33	11	24
15	8	9	8	9	34	14	24
16	9	8	8	9	34	16	25
17	8	9	9	9	35	15	25
18	8	8	8	9	33	11	26
19	9	9	9	9	36	10	24
20	8	8	8	9	33	11	24
21	9	8	8	9	34	12	25
22	8	8	9	9	34	11	25
23	9	8	8	9	34	12	24
24	9	9	9	9	36	14	25
25	8	8	8	8	32	16	26
26	8	8	9	9	34	15	26
27	9	9	8	8	34	11	27
28	8	8	8	8	32	10	27

ตารางที่ 10 (ต่อ)

คนที่	คะแนนจากการทำแบบทดสอบ				รวม (40 คะแนน)	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	เรื่อง 1	เรื่อง 2	เรื่อง 3	เรื่อง 4		(30 คะแนน)	(30 คะแนน)
29	8	9	8	9	34	10	26
30	9	8	8	9	34	14	28
ΣX	255	251	252	262	1020	371	752
\bar{X}	8.50	8.37	8.40	8.73	34.00	12.37	25.07
S.D.	0.51	0.49	0.50	0.45	1.23	2.01	1.11
ร้อยละ	85.0	83.7	84.0	87.3	85.00	41.22	83.55

จากตารางที่ 10 แสดงคะแนนนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนด้วยหนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 30 คน (กลุ่มตัวอย่าง) พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้ง 4 เรื่อง มีค่าเฉลี่ย 34.00 คิดเป็นร้อยละ 85.00 และคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.07 คิดเป็นร้อยละ 83.55 แสดงว่าประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนมีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 85.00/83.55



ตารางที่ 11 การหาค่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นั่งสื่อบริการอิเล็กทรอนิกส์ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

ข้อ	ระดับความเห็น			X	\bar{X}	SD	SD ²
	3	2	1				
1	27	1	2	85	2.88	0.53	0.28
2	26	2	2	84	2.80	0.55	0.30
3	20	6	4	76	2.53	0.73	0.53
4	20	7	3	77	2.57	0.68	0.46
5	20	8	2	78	2.60	0.62	0.39
6	26	2	2	84	2.80	0.61	0.37
7	20	5	5	75	2.50	0.78	0.60
8	18	3	9	69	2.23	0.94	0.87
9	20	6	4	76	2.53	0.73	0.53
10	20	7	3	77	2.57	0.68	0.46
รวม				781	2.60	0.68	0.48





แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
วิชาประวัติศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพดุงวิทย์)
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านพิจารณาเรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระพดุงวิทย์) มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

ให้คะแนน + 1 เมื่อแน่ใจว่าตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน - 1 เมื่อแน่ใจว่าไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	1	
สาระสำคัญ				
1.1. สอดคล้องกับผลการเรียนรู้				
1.2. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้				
ผลการเรียนรู้				
2.1. ชัดเจนครอบคลุมสาระการเรียนรู้				
2.2. พัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ				
2.3. ระบุพฤติกรรมชัดเจน ปฏิบัติได้				
สาระการเรียนรู้				
4.1. มีความชัดเจน เข้าใจง่าย				
4.2. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
4.3. เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน				
กระบวนการจัดการเรียนรู้				
4.4. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเหมาะสม				
4.5. กิจกรรมสอดคล้องกับผลการเรียนรู้				

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	1	
4.6. กิจกรรมครอบคลุมสาระการเรียนรู้				
4.7. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน				
4.8. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ปฏิบัติ และแสดงออก				
4.9. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนหรือกระบวนการ				
4.10. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง				
ผลการเรียนรู้				
6.1 ประเมินผลครอบคลุมความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณธรรมจริยธรรม				
6.2 ประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย				
6.3 มีการประเมินไปพร้อม ๆ กันกับการจัดกิจกรรม				
สื่อ/แหล่งเรียนรู้				
6.4 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้				
6.5 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้				
6.6 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้				
6.7 ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้				

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินคุณภาพของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย
วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านพิจารณาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง ระดับความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง ระดับความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง ระดับความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคำแนะนำประกอบการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์					
1.1 สื่อความหมายชัดเจนเข้าใจง่าย					
1.2 สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.3 กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้					
1.4 ขั้นตอนในการใช้ชุดกิจกรรมสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้					
1.5 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้					
1.6 ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์					
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
2.1 กิจกรรมตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.2 กิจกรรมตอบสนองสาระการเรียนรู้					
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย เหมาะสมกับเนื้อหา					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
2.4 กิจกรรมสร้างความสนใจให้นักเรียนลงมือปฏิบัติและสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง					
2.5 เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมต่อการเรียนในเนื้อหาแต่ละชุด					
3. ด้านสื่อการเรียนรู้					
3.1 คำแนะนำในการใช้สื่อมีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา					
3.3 เนื้อหาและภาษาที่ใช้เหมาะสมกับนักเรียน					
3.4 กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในด้านต่าง ๆ					
3.5 ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอดรวดเร็ว และสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง					
3.6 ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาด้านความรู้ ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์					
3.7 ช่วยให้นักเรียนรู้วิธีการใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม					
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.2 มีความยาก-ง่ายเหมาะสม					
4.3 คำถามมีความชัดเจน					
4.4 วัดได้ครอบคลุม					
4.5 เหมาะสมกับเนื้อหา และเหมาะสมกับนักเรียน					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

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

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์
เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์)

คำชี้แจง

ขอความกรุณาท่านพิจารณาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 บ้านสามพราน (นครสาระผดุงวิทย์) มีความเหมาะสมตามองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความเหมาะสม” ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ลำดับที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
		3	2	1
1	เนื้อหาสาระที่เรียนเป็นเรื่องที่น่าสนใจ			
2	เนื้อหาสาระที่เรียนส่งเสริมและตระหนักถึงกระบวนการคิดของนักเรียน			
3	นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง			
4	นักเรียนสนุกสนานกับการร่วมกิจกรรมในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์			
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่			
6	เนื้อหาสาระที่เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้			
7	นักเรียนพอใจที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง			
8	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจในบทเรียนยิ่งขึ้น			
9	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ส่งเสริมการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน			
10	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติตนและวางตนให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น			

นวัตกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้



หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

รายวิชาประวัติศาสตร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

จัดทำโดย

นางสาวชนัดดา คันทารณภูมิตร

โรงเรียนเทศบาล ๑ บ้านสามพราน (นครสวรรค์อุบลราชธานี)



อาณจักรสุโขทัย



๓

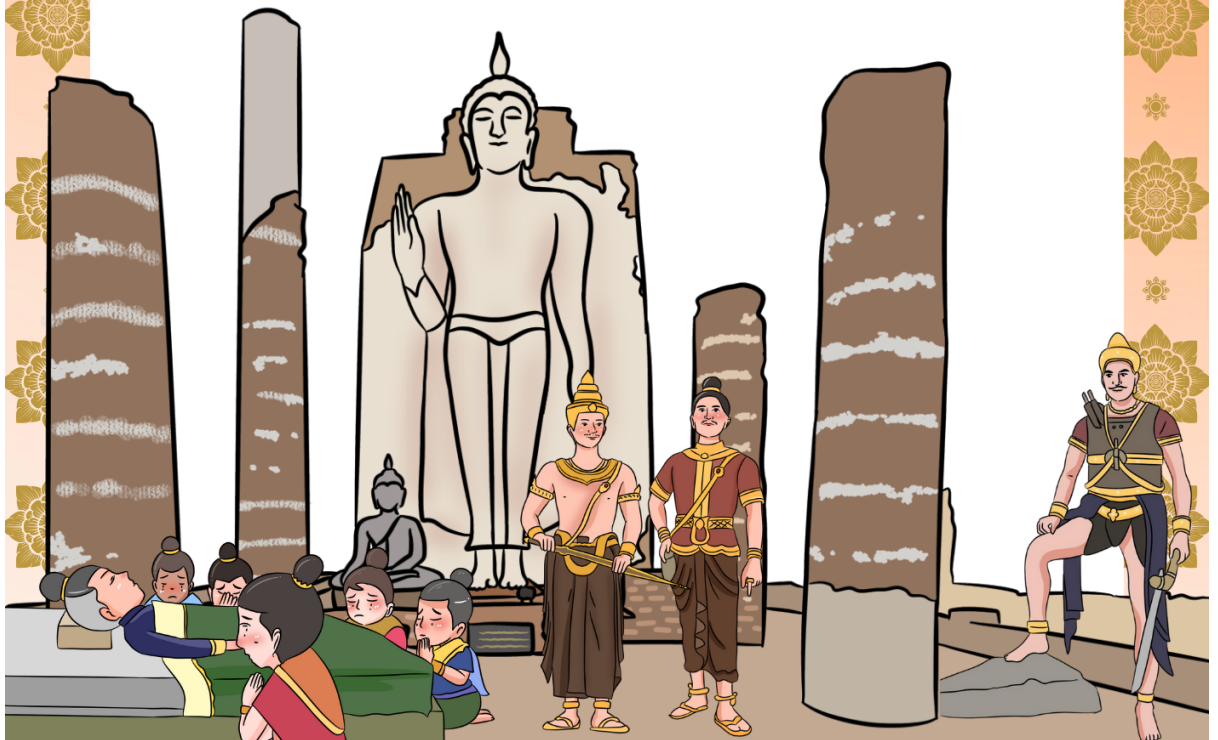
แผนที่อุทยาน ประวัติศาสตร์สุโขทัย

แผนที่เสมือนจริงอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย
<http://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/sukhothai/360/sukhothai.html>



อาณาจักรสุโขทัย

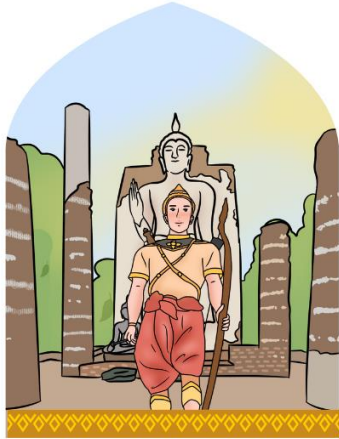
สุโขทัยนามเมืองที่มีความหมายว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” หลักศิลาจารึกหลักที่ ๒ ซึ่งพบอยู่ในอุโมงค์วัดศรีชุม ทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ นอกเมืองสุโขทัยได้ให้เรื่องราวเกี่ยวกับสุโขทัยในระยะต้นว่า เมื่อพ่อขุนศรีนาวนำถมเจ้าเมืองสุโขทัยสิ้นพระชนม์ลง ขอมสบาดโขลญลำพงได้เข้าครอบครองเมืองสุโขทัย พ่อขุนผาเมืองโอรสพ่อขุนศรีนาวนำถมที่ครองเมืองรัตได้ชักชวนพระสหายคือพ่อขุนบางกลางหาว เข้าร่วมชิงเมืองสุโขทัยกลับคืนมาได้ แต่พ่อขุนผาเมืองกลับยกเมืองสุโขทัยของพระบิดา พร้อมกับได้มอบพระขรรค์ชัยศรีและพระนามศรีอินทราทิตย์นทราทิตย์ ของพระองค์ให้กับพระสหายพ่อขุนบางกลางหาวจึงมีพระนามเป็นที่รู้จักกันว่าพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ปกครองกรุงสุโขทัยเป็นต้นราชวงศ์สุโขทัยสืบมา



พระราชประวัติ พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

พระราชประวัติ

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ มีพระนามเดิมว่า “พ่อขุนบางกลางหาว” พระราชประวัติตอนต้นของพระองค์ยังไม่อาจระบุแน่ชัดว่า พระองค์เป็นเจ้าเมืองใดมาก่อน



พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์มีพระมเหสีทรงพระนามว่า “นางเสือง” มีพระราชโอรสองค์ ๓ พระองค์ พระราชธิดา ๒ พระองค์ รวมเป็น ๕ พระองค์ พระราชโอรสองค์แรกไม่ปรากฏพระนามเพราะสิ้นพระชนม์เสียแต่ยังทรงพระเยาว์ องค์ที่ ๒ มีพระนามว่า บางเมือง องค์ที่ ๓ พระนามเดิมไม่ปรากฏพระนาม แต่เมื่อพระองค์มีพระชนมายุ ๑๙ พรรษา พ.ศ. ๑๘๐๑ ได้ตามเสด็จสมเด็จพระชนกไปรบกับขุนสามชนเจ้าเมืองฉอดที่เมืองตาก

ครั้งนั้นทัพสมเด็จพระราชบิดาแตกพระองค์จึงไสช้างชนเจ้าเมืองฉอดพ่ายและหนีไป สมเด็จพระราชบิดาจึงทรงตั้งพระนามของพระองค์ว่า พระรามคำแหง หมายถึงเจ้ารามผู้เข้มแข็งเป็นบำเหน็จในการรบชนะสามชนครั้งนั้น ส่วนพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ทรงเสวยราชย์อยู่ที่ปีและเสด็จสวรรคตในปีใดไม่ปรากฏแน่ชัด



พระราชประวัติ พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

๑. ทรงเป็นผู้นำที่มีพระปรีชาสามารถ มีความเด็ดเดี่ยวกล้าหาญ ในการทำศึกสงครามปกป้องบ้านเมืองจากอาณาขอม
๒. ทรงมีสงครามกับขุนสามชน เจ้าเมืองฉอด ทรงชนช้างกับ ขุนสามชน
๓. พระองค์ทรงสร้างความสามัคคีให้คนไทยทั้งหลายยอมหันมาร่วมมือต่อต้านอำนาจขอม และทำให้หัวเมืองต่าง ๆ ที่มีคนไทยเป็นเจ้าเมือง ยอมสวามิภักดิ์ตรงต่อกษัตริย์
๔. สร้างความเป็นปึกแผ่นให้บ้านเมือง และเป็นศูนย์กลาง อาณาจักร



๑

อาณัติกรวยุทธยา



แผนที่อุทยาน ประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา

แผนที่อุทยานประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยา
<http://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/ayutthaya/360/ayutthaya.html>



อาณาจักรอยุธยา

กรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีสำคัญของประชาชนชาวไทย การสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีเมื่อ พ.ศ. ๑๘๙๓ บริเวณที่ตั้งเมืองนี้เคยมีบ้านเมืองอยู่ก่อนแล้วซึ่งรู้จักกันในนาม “อโยธยาศรีรามเทพนคร” หรือ อโยธยาเกิดจากการรวมตัวกันของสองรัฐนั่นก็คือ รัฐละโว้-อโยธยา และสุพรรณภูมิ-แพรกศรีราชา ในเวลาต่อมาสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง) ทรงย้ายเมืองหลวงมาทางด้านตะวันตกที่ราบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นที่รวมของแม่น้ำสำคัญที่ไหลมาจากทางเหนือ ๓ สาย คือ แม่น้ำลพบุรี แม่น้ำป่าสัก และแม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำทั้งสามนี้มีความสำคัญต่อความรุ่งเรืองของอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา



พระราชประวัติ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑

พระราชประวัติ

พระปฐมบรมกษัตริย์แห่งอาณาจักรอยุธยาคือ “สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง) หรือพระนามเดิม เรียกว่า พระยาอู่ทอง เสด็จพระราชสมภพเมื่อ พ.ศ. ๑๘๕๗ ทรงสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีของอาณาจักรอยุธยาเมื่อ จุลศักราช ๗๑๒

ปีขาล โทศก วันศุกร์ เดือนห้า ขึ้นหกค่ำ เวลา ๓ นาฬิกา ๙ บาท (ตรงกับ ๔ มีนาคม พ.ศ. ๑๘๙๓) พระนามเต็มของพระองค์มีว่า สมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหามงกุฎ พระเจ้าอยู่หัว มหাজักรพรรดิศรราชาธิราช

ไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัดว่าพระองค์มีเชื้อสายมาจากราชวงศ์ใด และมีถิ่นกำเนิดอยู่ที่เมืองใด แต่มีข้อสันนิษฐานว่า พระเจ้าอู่ทองสืบสายมาจากทางเหนือตอนบนของแม่น้ำเจ้าพระยา ก่อนจะอพยพมาสร้างกรุงศรีอยุธยา



สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑
พระเจ้าอู่ทอง

ส่วนความคิดเห็นหนึ่งก็ว่า พระเจ้าอู่ทองอยู่ที่เมืองอโยธยา และทรงอพยพไพร่พลหนีโรคระบาดข้ามฝั่งแม่น้ำมาสร้างกรุงศรีอยุธยา นอกจากนี้ยังมีความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปว่า พระเจ้าอู่ทองซึ่งเป็นฝ่ายละโว้อภิเษกสมรสกับพระราชธิดาของกษัตริย์แห่งสุพรรณภูมิเพื่อจุดมุ่งหมายทางการเมืองที่จะสร้างความมั่นคงให้กับอาณาจักร



พระราชประวัติ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑

ต่อมาเพื่อเมืองอู่ทองเกิดโรคระบาด เกิดภัยธรรมชาติ มีผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก พระเจ้าอู่ทองจึงอพยพผู้คนไปยังทำเลที่มีน้ำอุดมสมบูรณ์ (เชื่อกันว่าเป็นบริเวณที่วัดพุทธไสยวรรคในปัจจุบัน) ทรงสร้างเมืองใหม่ที่บริเวณหนองโสนหรือบึงพระราม แล้วสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีในปีพ.ศ. ๑๘๙๓ พระราชทานนามพระนครว่า “กรุงเทพทวารวดี ศรีอยุธยา” พระเจ้าอู่ทองเสด็จขึ้นครองราชย์เป็นปฐมกษัตริย์ต้นราชวงศ์อู่ทอง ทรงพระนามว่า “สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑

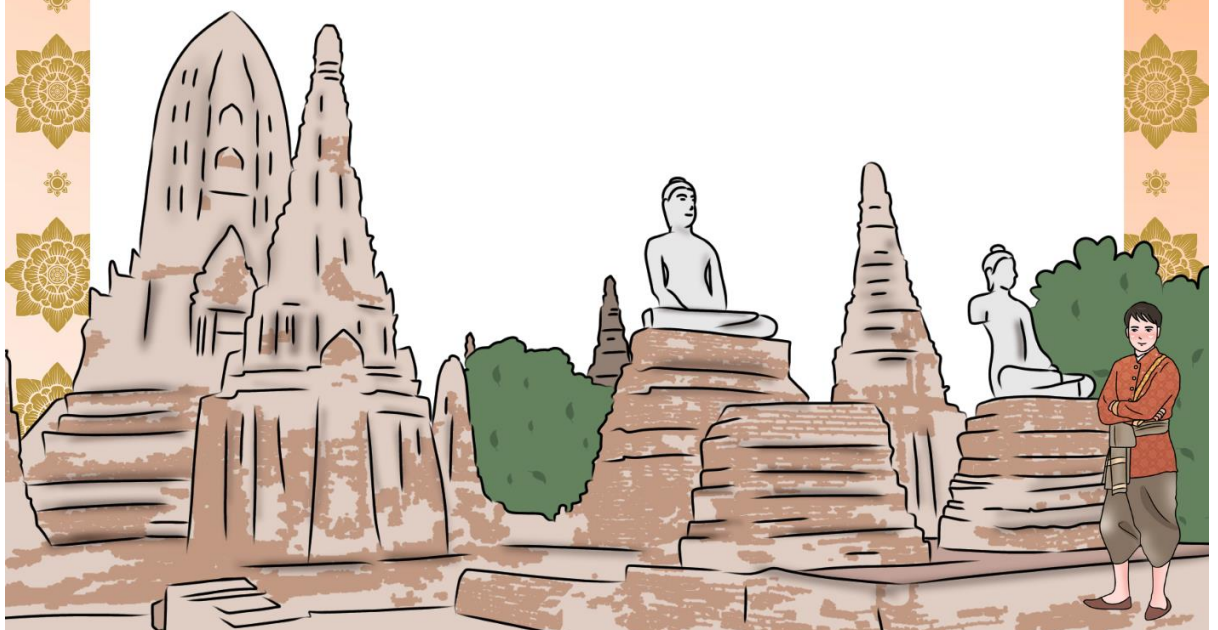


พระราชประวัติ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

เป็นผู้โปรดให้สร้างกรุงศรีอยุธยา และสถาปนาเป็นราชธานี ในบริเวณที่ราชลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาตอนล่างรวมดินแดนของเมืองสำคัญ ๆ ที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียง คือ ลพบุรี และสุพรรณบุรีรวมดินแดนเป็นปึกแผ่นมั่นคงงตั้งมั่นเป็นราชอาณาจักรไทยได้จนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ พระเจ้าอู่ทองทรงวางรากฐานทางการเมืองการปกครอง โดยนำรูปแบบจตุสดมภ์มาใช้ในการบริหารบ้านเมือง ซึ่งจะแบ่งการปกครองเป็น ๔ ฝ่าย คือ เวียง วัง คลัง นา แบ่งการปกครองหัวเมืองต่าง ๆ เป็นเมืองลูกหลวง หัวเมืองชั้นใน และหัวเมืองชั้นนอก และหัวเมืองประเทศราช ทำให้การปกครองกรุงศรีอยุธยามีระบบและความเข้มแข็ง



๑๗

อาณาจักรธนบุรี



อาณาจักรธนบุรี

การเสียกรุงศรีอยุธยาในปี พ.ศ. ๒๓๑๐ กรุงศรีอยุธยาถูกปล้นและเผาอวตวายลง วัดวังอันวิจิตรงดงามกลายเป็นซากปรักหักพัง ผู้คนนับพัน ๆ ถูกสังหาร อีกนับหมื่นแตกหนีกระเจิดกระเจิง เชื่อพระวงศ์ในราชวงศ์บ้านพลลวงอันเป็นราชวงศ์ที่ ๕ และราชวงศ์สุดท้ายที่ปกครองกรุงศรีอยุธยาถูกกวาดต้อนเป็นเชลยศึกไปยังพม่า สมัยธนบุรีจากปี พ.ศ. ๒๓๑๐ - ๒๓๒๕ สมเด็จพระเจ้าตากสิน ทรงย้ายที่ตั้งเมืองไปยังกรุงธนบุรี แทนที่จะอยู่กรุงศรีอยุธยาต่อไป ก็เพราะกรุงศรีอยุธยาอยู่ในสภาพปรักหักพังเกินวิสัยที่จะฟื้นฟู พระองค์ยังทรงพระสุบินว่าดวงวิญญาณของบูรพกษัตริยาธิราชเจ้าไม่พอพระทัยให้พระองค์อยู่ที่กรุงศรีอยุธยา นี่ก็อาจเป็นวิธีการที่พระเจ้าตากสินทรงสร้างความชอบธรรมในการย้ายเมืองหลวง



พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชประวัติ

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ประสูติเมื่อ พ.ศ. ๒๒๗๗ ในแผ่นดินพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เป็นบุตรของคนจีน ชื่อ นายไทยฮอง (ตำแหน่ง ขุนพัฒน์นายอากรบ่อนเบี้ย) และนางนกเอี้ยง พระนามเดิม คือ สิน ประสูติได้ ๓ วัน มีงูเหลือมใหญ่เข้าไปขดทักษิณาวรรตอยู่ในกระดิ่ง รอบ ๆ ตัว แต่ก็มีได้ทำอันตรายใด ๆ บิดามารดาจึงยกให้เจ้าพระยาจักรี เพื่อรับไปเป็นบุตรบุญธรรม จนอายุ ๙ ปี ก็ทำพิธีตัดจุกแล้วเจ้าพระยาจักรี นำตัวเด็กชายสิน ถวายตัวทำราชการสนองพระเดชพระคุณเป็นมหาดเล็กในพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เมื่ออายุย่างเข้า ๒๑ ปี เจ้าพระยาจักรี จึงจัดให้อุปสมบทตามประเพณีโดยนายสินอุปสมบทอยู่ถึง ๓ พรรษา ขณะที่ เป็นภิกษุพระภิกษุสินมีพระเพื่อนที่มีความสนิทสนมกันมาก ชื่อพระภิกษุทองด้วง (สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก)

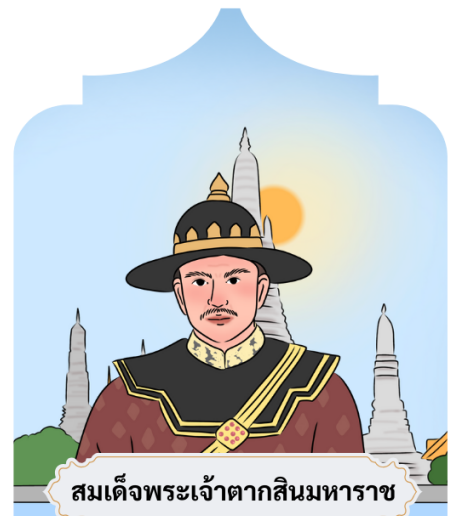


พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

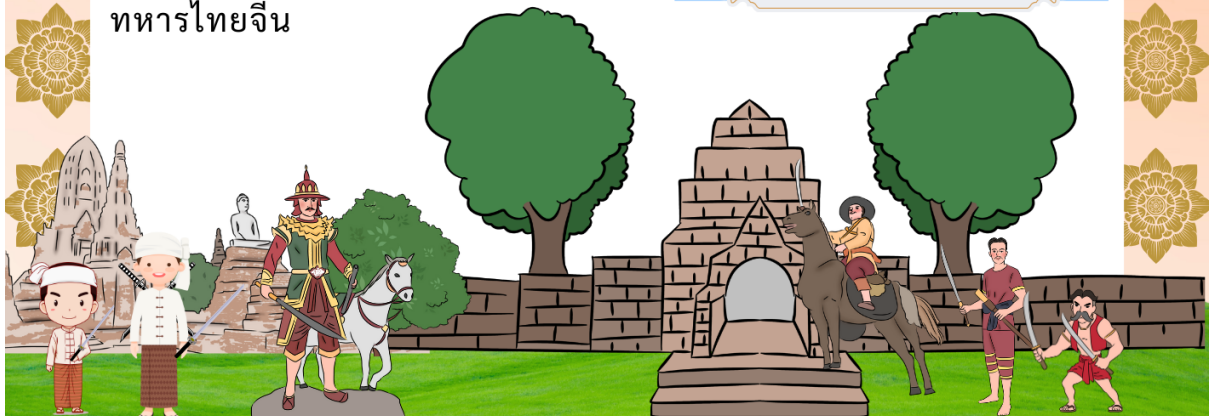
พระราชประวัติ

ช่วงนั้นไปมาหาสู่กันอยู่เสมอ พระภิกษุสินอุปสมบทได้ ๓ พรรษา ก็ลาสิกขาบวชรับราชการในตำแหน่งมหาดเล็กตามเดิม จนถึงแผ่นดินพระเจ้าเอกทัศ มีความดีความชอบได้เลื่อนเป็น หลวงยกกระบัตรเมืองตาก เวลานั้นเมืองตากขึ้นอยู่กั กำแพงเพชร และเป็นช่วงที่พม่ายกกองทัพมาล้อมกรุงศรีอยุธยาพอดี พระยาตากถูกเกณฑ์ลงมาช่วยจนได้บำเหน็จความชอบในสงครามเป็นพระยาวชิรปราการ (พระยากำแพงเพชร) แต่คนส่วนมากมักจะเรียกว่า “พระยาตากสิน”

เมื่อคราวพม่าล้อมกรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยพระเจ้าเอกทัศนั้น กรุงศรีอยุธยาตกอยู่ในความสับสนวุ่นวาย เหล่าพวกไพร่พลต่างเกิดการแตกแยกความสามัคคี ทำให้เกิดปัญหาโจรผู้ร้ายชุกชุมบ้านเมืองระส่ำระสายราษฎรต่างฝ่ายต่างก็เอาตัวรอด ด้วยเหตุดังกล่าว เมื่อ พ.ศ. ๒๓๐๙ พระยาตาก (พระยาวชิรปราการ) นำเหล่าทหารตีฝ่าวงล้อมออกจากกรุงศรีอยุธยาไปทางด่านตะวันตกพร้อมด้วยพรรคพวกพลทหารไทยจีน



สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช



๒๑

พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชประวัติ

ซึ่งมีนายทหารผู้ใหญ่ได้ออกมาสมทบด้วย เช่น พระเชียงเงิน หลวงพรหมเสนา หลวงพิชัยอาสา หลวงราชเสน่หา ขุนอภัยภักดี หมื่นราชเสน่หา เป็นต้น โดยทัพพม่าติดตามพระยาตากไปถึงบ้านโพธิ์สังหาร (โพธิ์ลาวหาญ) แต่ถูกพระยาตากตีกลับไป พระยาตากพาพรรคพวกและไพร่พลไปตั้งชุมนุมอยู่ที่บ้านพรานนก จากนั้นไปยังนครนายกแวะพักชุมนุมที่บ้านศรีมหาโพธิ์แขวงเมืองปราจีนบุรี พม่าก็ยกทัพติดตามมาหลายครั้งหลายหนแต่ก็ถูกทัพพระยาตากตีพ่ายไปทุกครั้ง การรบอย่างกล้าหาญเข้มแข็งของพระยาตาก ทำให้ชื่อเสียงของพระยาตากทวีมากขึ้นซึ่งต่อมาชุมนุมพระยาตากยกไปทางบ้านนาเกลือ แขวงเมืองบางละมุงแล้วไปหยุดพักที่เมืองระยอง พระยาตากได้ยกทัพเข้าเมืองจันทบุรี และยึดเอาเมืองจันทบุรีได้ใน

พ.ศ. ๒๓๑๐



พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชประวัติ

พระยาตากได้พักสะสมเสบียงอาหารและผู้คนในเมืองจันทบุรีประมาณ ๑ เดือน ณ ที่เมืองจันทบุรีนั้น พระยาตากได้ปราบปรามพวกพ่อค้านายสำเภา ชาวจีนที่ไม่อ่อนน้อมและสามารถปราบได้ภายในเวลาครึ่งวัน ยิ่งทำให้กำลังของพระยาตากเข้มแข็งมากขึ้น ขณะที่พระยาตากตั้งชุมนุมอยู่ที่เมืองจันทบุรีนั้น พระองค์ได้จัดการต่อเรือรบและเตรียมผู้คนไว้ ทันทีที่ได้ข่าวว่า กรุงศรีอยุธยาเสียทีแก่พม่าก็ยกทัพมากอบกู้อิสรภาพ โดยยกทัพมาพักและจัดการปกครองที่เมืองชลบุรีแล้วยกทัพมาถึงปากน้ำเมืองสมุทรปราการ จากนั้นยกทัพต่อโดยไม่หยุดพักพร้อมกับเข้าตีเมืองธนบุรี และทัพของพระยาตากก็เข้าล้อมโพธิ์สามต้น

พระยาตากทำสงครามกอบกู้อิสรภาพ เอาชนะพม่าที่ค่ายโพธิ์สามต้น จึงมีพระราชดำรัสสั่งมิให้ทหารกระทำอันตรายและเบียดเบียนแก่พวกไพร่ฟ้าทั้งฝ่ายไทยและฝ่ายพม่าและได้เชิญเสด็จพระบรมศพของพระเจ้าเอกทัศน์ มาที่ค่ายโพธิ์สามต้น เชิญพระบรมโกศตั้งในที่พระเมรุบูชาสักการะพอสมควร แล้วก็ถวายพระเพลิง



พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชประวัติ

หลังจากนั้นก็กลับเข้ามาประทับในกรุงศรีอยุธยาในขณะที่ประทับในกรุงศรีอยุธยานั้น พระยาตากเห็นปราสาทราชวังและพระตำหนักน้อยใหญ่ วัตถุประสงค์บ้านเรือนประชาชนถูกเพลิงไหม้เสียหายมากเกินกำลังจะบูรณะซ่อมแซมให้คงเดิมในระยะเวลานั้นได้ ทรงตัดสินใจที่จะย้ายเมืองหลวงไปยังกรุงธนบุรี

สร้างธนบุรีเป็นเมืองหลวงของไทยสืบต่อจากกรุงศรีอยุธยา เรียกชื่อราชธานีใหม่นี้ว่า “กรุงธนบุรีศรีมหาสมุทร” บรรดาขุนนางข้าราชการทั้งหลายจึงพร้อมใจอัญเชิญพระยาตาก ขึ้นเถลิงถวัลยราชสมบัติเป็นกษัตริย์สืบต่อมา ทรงพระนามว่า “สมเด็จพระบรมราชาที่ ๔” ทรงเป็นพระมหากษัตริย์พระองค์เดียวในสมัยกรุงธนบุรี ที่ปราบดาภิเษกเป็นพระมหากษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา



พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

- ๖ พฤศจิกายน ๒๓๑๐ พระยาตากตีค่ายพม่าที่ค่ายโพธิ์สามต้นและค่ายอื่น ๆ แตกทุกค่าย ถือเป็นวันกู้เอกราชของกรุงศรีอยุธยาได้สำเร็จ
- ๒๘ ธันวาคม พ.ศ.๒๓๑๑ สมเด็จพระเจ้าตากสินเสด็จขึ้นเถลิงถวัลราชสมบัติ โดยยึดเอาวันเสด็จออกขุนนางครั้งแรกเท่าที่ปรากฏในจดหมายเหตุโหร
- พ.ศ. ๒๓๑๙ กรุงธนบุรีขยายอำนาจไปลาว เนื่องจาก พระยานางรองคบคิดกับเจ้าโอเจ้าอินและอุปฮาดเมืองจำปาศักดิ์ก่อกบฏ สมเด็จพระเจ้าตากสินโปรดให้เจ้าพระยาจักรี (ทองด้วง) ยกทัพไปเมืองนครราชสีมามาจับพระยานางรองประหารชีวิตแต่เจ้าโอ เจ้าอิน กับอุปฮาดยังซ่อนสมผู้คน ณ เมืองจำปาศักดิ์จึงโปรดเกล้า ฯ ให้เจ้าพระยาสุรสีห์คุมกองทัพหัวเมืองฝ่ายเหนือไปบรรจบกับทัพเจ้าพระยาจักรีที่นครราชสีมา และร่วมกันตีเมืองจำปาศักดิ์ เมืองโขง อัดป้อจับตัวเจ้าโอ เจ้าอิน และอุปฮาดประหารชีวิต ในครั้งนั้นเขมรป่าดง คือเมืองสุรินทร์ สังขะขุขันธ์ มาสวามิภักดิ์ต่อไปด้วย



พระราชประวัติ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

- พ.ศ. ๒๓๒๑ ตีเมืองเวียงจันทร์ เนื่องจากเจ้านครเวียงจันทร์ส่งทัพมาจับพระวอ ซึ่งเคยเป็นอุปฮาดเมืองเวียงจันทร์ แต่หลบหนีและมาอ่อนน้อมต่อกรุงธนบุรี โดยมาตั้งที่ดอนมดแดง (ตั้งอยู่ริมฝั่งซ้ายแม่น้ำมูล ห่างจากที่ตั้งศาลากลางจังหวัดอุบลราชธานี ไปทางทิศตะวันออก ระยะทางประมาณ 16 กิโลเมตร) สมเด็จพระเจ้าตากสินโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระยามหากษัตริย์ศึก (ทองด้วง) และพระยาสุรสีห์ยกทัพไปตีเวียงจันทร์ และได้เมืองหลวงพระบาง ตลอดจนหัวเมืองใหญ่น้อยจนจตุฉนวน ในครั้งนี้สมเด็จพระยามหากษัตริย์ศึกได้อัญเชิญพระแก้วมรกตและพระบางมาด้วย สงครามนี้ ทำให้ไทยได้หัวเมืองลาวเป็นประเทศราชทั้งหมด

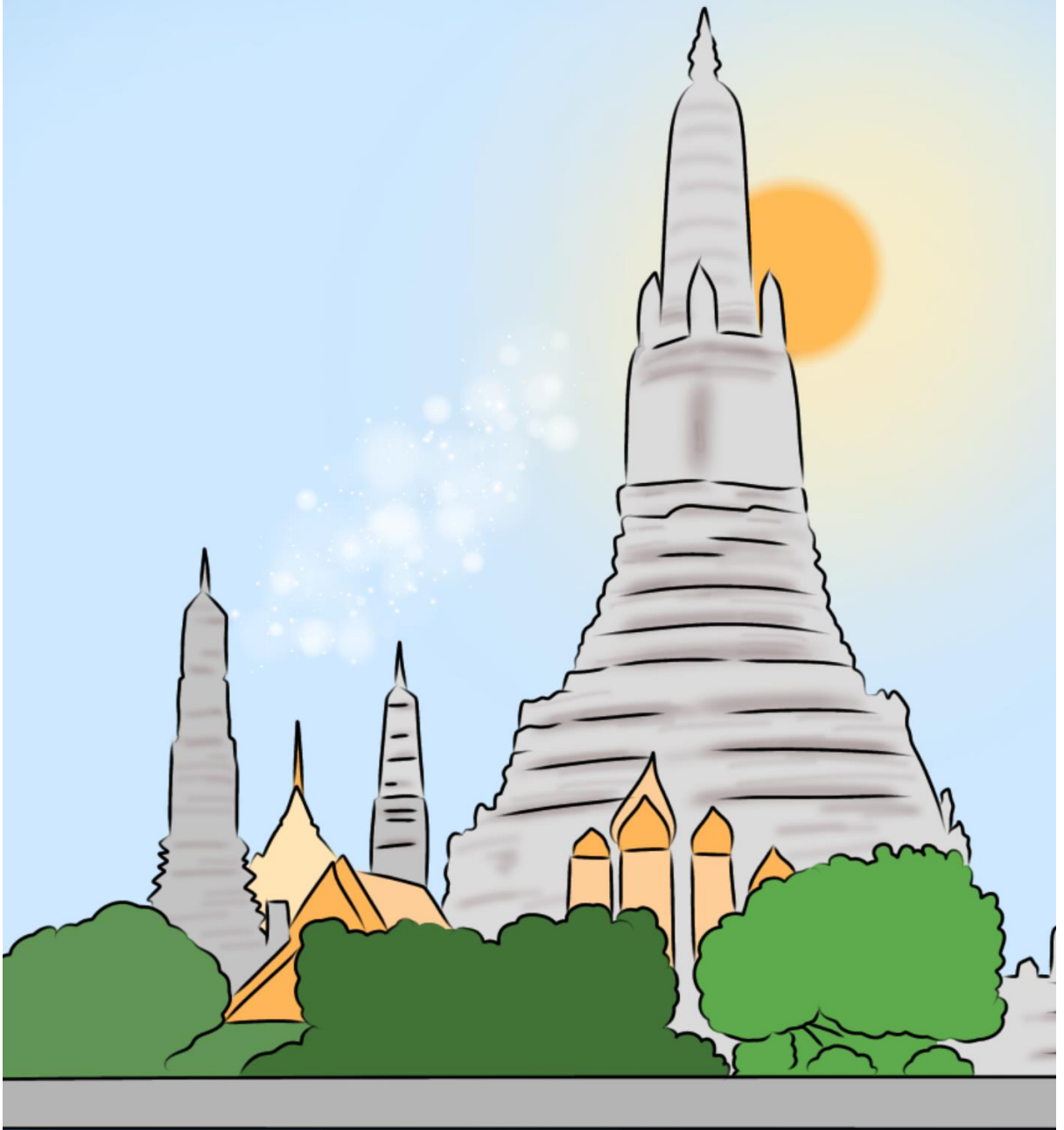
- พ.ศ. ๒๓๒๒ เกิดกบฏมหาดาที่กรุงเก่าโดยพระภิกษุชื่อมหาดาแสดงอิทธิปาฏิหาริย์ จนเป็นที่เชื่อถือของชาวกรุงเก่า มีผู้คนนับถือและไปขึ้นด้วยมาก จึงคิดกบฏ สมเด็จพระเจ้าตากสินโปรดเกล้าฯ ให้จับตัวมหาดาและพรรคพวกมาประหารชีวิตที่กรุงธนบุรี

- พ.ศ. ๒๓๒๔ สมเด็จพระเจ้าตากสินทรงส่งทูตไปจีน ครั้งนี้ราชสำนักจีนรับเครื่องราชบรรณาการและพระราชสาสน์ และรับรองฐานะของพระองค์

ต่อมาทรงทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา และทรงส่งเสริมให้คนแต่งหนังสือต่าง ๆ เพราะหนังสือคำรามมีค่าถูกพม่าเผาไปเกือบหมด ทรงเอาใจใส่ดูแลทุกข์สุขของราษฎร แม้ตลอดราชการทรงทำสงครามกับพม่าตลอดเวลา



กรุงรัตนโกสินทร์



กรุงรัตนโกสินทร์

ประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์เป็นช่วงสมัยที่มีความสำคัญมากช่วงหนึ่งในประวัติศาสตร์ไทยเนื่องจากเป็นช่วงเชื่อมต่อจากสมัยอยุธยาและธนบุรีจึงสืบทอดความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมไทยครั้ง “บ้านเมืองดี” ไว้และพัฒนาต่อเนื่องมาถึงสมัยปัจจุบัน

ตั้งนั้นการศึกษาประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์จะช่วยให้ผู้ศึกษาเข้าใจถึงพัฒนาการของประวัติศาสตร์ไทยมากขึ้น สมัยรัตนโกสินทร์เริ่มเมื่อสมเด็จพระยามหากษัตริย์ศึกฯ แม่ทัพใหญ่และสมุหนายกในสมัยธนบุรีได้รับการสนับสนุนจากขุนนางและไพร่ฟ้าประชาชนให้ปราบดาภิเษกขึ้นเป็นพระมหากษัตริย์ เมื่อวันที่ ๖ เมษายน พ.ศ. ๒๓๒๕ นับเป็นปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์จักรี



พระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

พระราชประวัติ

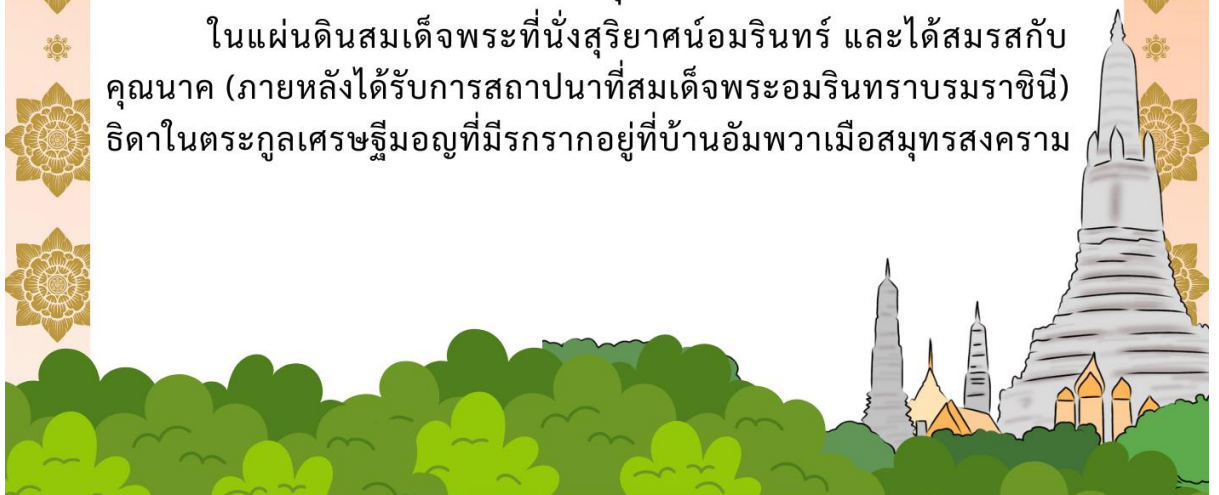
พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช มีพระนามเดิมว่า ทองด้วง เสด็จพระราชสมภพเมื่อวันที่ ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๒๗๙ (นับแบบปัจจุบัน พ.ศ. ๒๒๘๐) (วันที่ ๒๐ เดือน ๔ ตามปีจันทรคติ) ในแผ่นดินสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศแห่งอาณาจักรอยุธยา พระองค์เป็นบุตรคนที่ ๔ ของพระอักษรสุนทรศาสตร์ (ทองดี)



พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า
จุฬาโลกมหาราช

ซึ่งต่อมาได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นสมเด็จพระปฐมบรมมหาชนก กับพระอัครชายา (หยก) เมื่อเจริญวัยขึ้นได้ถวายตัวเป็นมหาดเล็กในสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมขุนพรพินิต (ต่อมาคือสมเด็จพระเจ้าอู่ทอง) ครั้นพระชนมายุครบ ๒๑ พรรษา ก็เสด็จออกผนวชเป็นภิกษุอยู่วัดมหาทลาย ๑ พรรษา แล้วลาผนวชเข้ารับราชการเป็นมหาดเล็กหลวงในสมเด็จพระเจ้าอู่ทองดั่งเดิม เมื่อพระชนมายุได้ ๒๕ พรรษา พระองค์เสด็จออกไปรับราชการที่เมืองราชบุรีในตำแหน่ง "หลวงยกกระบัตร"

ในแผ่นดินสมเด็จพระที่นั่งสุริยาศน์อมรินทร์ และได้สมรสกับคุณนาค (ภายหลังได้รับการสถาปนาที่สมเด็จพระอมรินทราบรมราชินี) ธิดาในตระกูลเศรษฐีมอญที่มีรกรากอยู่ที่บ้านอัมพวาเมื่อสมุทสงคราม



พระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

๑. การสถาปนาราชธานี

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกได้โปรดเกล้าฯ ให้สร้างราชธานีใหม่ขนานนามว่ากรุงเทพมหานครบวรรัตนโกสินทร์ บริเวณปากตะวันออกของลำน้ำเจ้าพระยาตรงข้ามกรุงธนบุรี ทั้งนี้เนื่องจากมีทำเลที่เหมาะสมกว่าคือมีลำน้ำล้อมรอบถึง ๓ ด้าน ด้วยเหตุผลทางด้านยุทธศาสตร์ เนื่องจากกรุงธนบุรีตั้งอยู่บนสองฝั่งแม่น้ำ ทำให้การลำเลียงอาวุธยุทธภัณฑ์ และการรักษาพระนคร เป็นไปได้ยาก อีกทั้งพระราชวังเดิมมีพื้นที่จำกัด ไม่สามารถขยายได้ เนื่องจากติดวัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหารและวัดโมลีโลกยารามราชวรวิหาร ส่วนทางฝั่งกรุงรัตนโกสินทร์นั้นมีความเหมาะสมกว่าตรงที่มีพื้นแผ่นดิน เป็นลักษณะหัวแหลม มีแม่น้ำเป็นคูเมืองธรรมชาติ มีชัยภูมิเหมาะสมสามารถ รับผิดชอบได้เป็นอย่างดีและเป็นพื้นที่ว่างเปล่าสามารถวางผังเมืองใหม่ให้ ยิ่งใหญ่โอ่อ่าสมกับการเป็นศูนย์กลางแห่งราชอาณาจักร มีคูเมืองเดิม สมัยธนบุรีเป็นคูเมืองชั้นปากตะวันออก ถัดไปเป็นคูพระนครชั้นนอก ซึ่งด้านเหนือจดแม่น้ำเจ้าพระยาที่บางลำภู ด้านใต้ที่วัดเชิงเลน (วัดบพิตรพิมุข) ระหว่างคูเมืองทั้ง ๒ ชั้น มีคลองเชื่อม ๒ จุด คือ คลองหลอดวัดสุทัศน์ และคลองหลอด วัดเทพธิดาลักษณะการป้องกัน เมืองยังเป็นแบบเก่าคือก่อกำแพงพระนครมีป้อมและประตูเมือง



พระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

๑. การสถาปนาราชธานี (ต่อ)

- การสร้างราชธานีใหม่นั้นใช้เวลาทั้งสิ้น ๓ ปี โดยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงประกอบพิธียกเสาหลักเมือง เมื่อวันที่อาทิตย์ ขึ้น ๑๐ ค่ำ เดือน ๖ ปีชาล จ.ศ. ๑๑๔๔ ตรงกับวันที่ ๒๑ เมษายน พ.ศ. ๒๓๒๕ และโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้สร้างพระบรมมหาราชวังสี่บทอดราชประเพณี และสร้างพระอารามหลวง ในเขตพระบรมมหาราชวังตามแบบกรุงศรีอยุธยา ซึ่งการสร้างเมืองและพระบรมมหาราชวังเป็นการสืบทอดประเพณี วัฒนธรรม และศิลปกรรมดั้งเดิมของชาติ ซึ่งปฏิบัติกันมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา และได้พระราชทานนามแก่ราชธานีใหม่นี้ว่า "กรุงเทพมหานคร นคร บวรรัตนโกสินทร์ มหินทรายุทธยา มหาดิลกภพ นพรัตนราชธานีบุรีรมย์ อุดมราชนิเวศน์มหาสถาน อมรพิมานอวตารสถิต สักกะทัตติยะวิษณุกรรมประสิทธิ์" นอกจากนี้ยังโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้สร้างสิ่งต่าง ๆ อันสำคัญต่อการสถาปนาราชธานีได้แก่ ป้อมปราการ, คลอง ถนนและสะพานต่าง ๆ มากมาย



พระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

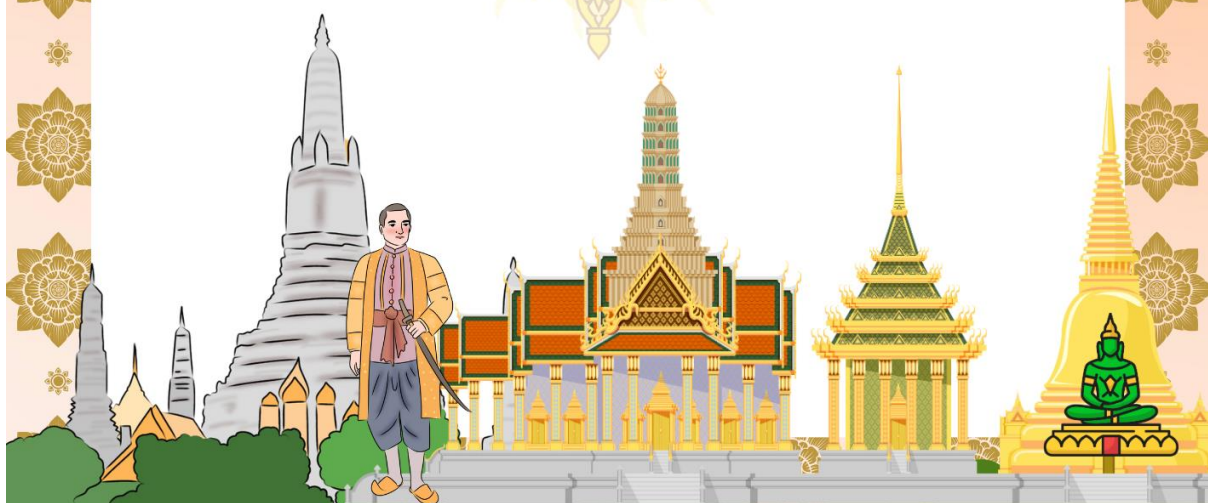
๑. การสถาปนาราชธานี (ต่อ)

- พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ทรงสร้างเครื่องทรงองค์พระแก้วมรกต เป็นพุทธบูชาสำหรับทรงในฤดูร้อน และฤดูฝน

๒. การป้องกันราชอาณาจักร

- สงครามครั้งที่ ๑ พ.ศ. ๒๓๒๗ สงครามเก้าทัพ สงครามครั้งยิ่งใหญ่ที่สุดระหว่างไทยกับพม่าส่งคือ สงครามเก้าทัพ โดยในครั้งนั้นพระเจ้าปดุงแห่งราชวงศ์อลองพญาของพม่า มีพระประสงค์จะเพิ่มพูนพระเกียรติยศและชื่อเสียงให้ขจรขจายด้วยการกำราบอาณาจักรสยาม จึงรวบรวมไพร่พลถึง ๑๕๔,๐๐๐ คน กรีธาทัพจะเข้าตีกรุงรัตนโกสินทร์ โดยแบ่งเป็น ๙ ทัพใหญ่ เข้าตีจากกรอบทิศทาง

- สงครามครั้งที่ ๒ พ.ศ. ๒๓๒๙ สงครามทำดินแดงและสามสบในสงครามครั้งนี้ ทัพพม่าเตรียมเสบียงอาหารและเส้นทางเดินทัพอย่างดีที่สุด โดยแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ จากศึกครั้งก่อน หลังจากรบกันได้ ๓ วัน ค่ายพม่าก็แตกพ่ายไปทุกค่าย และพระองค์ยังได้ทำสงครามขับไล่อิทธิพลของพม่าได้โดยเด็ดขาด และตีหัวเมืองต่าง ๆ ขยายราชอาณาจักร ทำให้ราชอาณาจักรสยามมีอาณาเขตกว้างใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์



พระราชประวัติ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

๒. การป้องกันราชอาณาจักร

- สงครามครั้งที่ ๓ พ.ศ. ๒๓๓๐ สงครามตีเมืองลำปางและเมืองป่าซางหลังจากที่พม่าพ่ายแพ้แก่สยามพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชทราบเรื่องจึงสั่งให้สมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาทคุมไพร่พล ๖,๐๐๐ นาย มาช่วยเหลือและขับไล่พม่าไปเป็นผลสำเร็จ

- สงครามครั้งที่ ๔ พ.ศ. ๒๓๓๐ สงครามตีเมืองทวาย พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้เกณฑ์ไพร่พล ๒๐,๐๐๐ นาย ยกทัพไปตีเมืองทวาย แต่สงครามครั้งนี้ไม่มีการรบพุ่ง เพราะต่างฝ่ายต่างก็ขาดแคลนเสบียงอาหารรู้พลก็บาดเจ็บจึงโปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ให้ถอยทัพกลับกรุงเทพ

- สงครามครั้งที่ ๕ พ.ศ. ๒๓๓๖ สงครามตีเมืองพม่าในครั้งนั้นเมืองทวาย ตะนาวศรี และมะริด ได้เข้ามาขอสวามิภักดิ์ต่อไทยแต่เมื่อพระเจ้าปดุงยกทัพมาปราบปรามเมืองทั้งสามก็หันกลับเข้ากับทางพม่าอีก

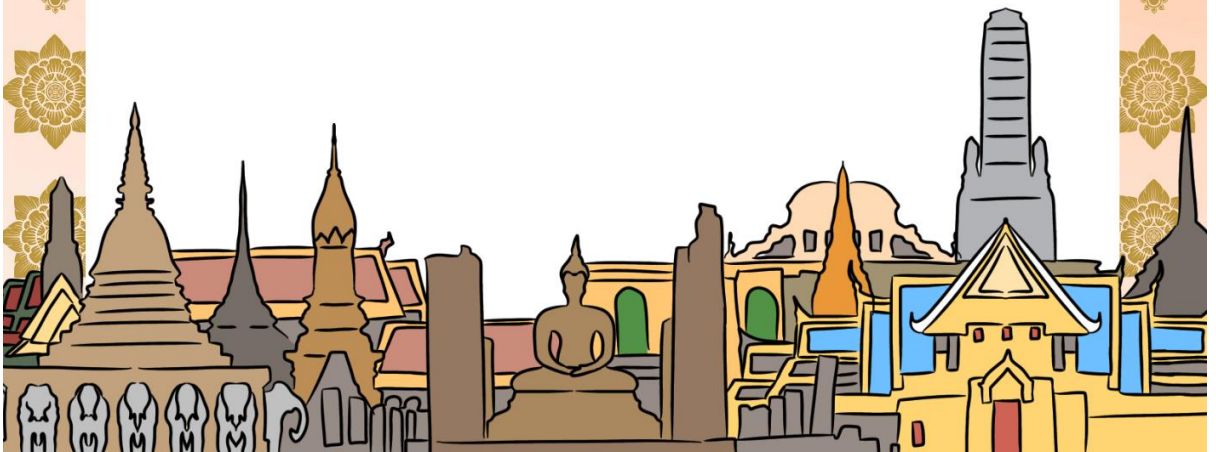
- สงครามครั้งที่ ๖ พ.ศ. ๒๓๔๐ สงครามพม่าที่เมืองเชียงใหม่เนื่องจากสงครามในครั้งก่อน ๆ พระเจ้าปดุงไม่สามารถตีหัวเมืองล้านนาได้

- สงครามครั้งที่ ๗ พ.ศ. ๒๓๔๖ สงครามพม่าที่เมืองเชียงใหม่ครั้งที่ ๒ ในครั้งนั้นพระเจ้ากาวิละได้ยกทัพไปตีเมืองสาด หัวเมืองขึ้นของพม่าพระเจ้าปดุงจึงยกทัพลงมาตีเมืองเชียงใหม่เพื่อแก้แค้น



บรรณานุกรม

- จิตรสิงห์ ปิยะชาติ. (2554). อยุธยา แผ่นดินประวัติศาสตร์ชาติไทย
รวมประวัติศาสตร์อาณาจักรอยุธยาที่คนไทยควรรู้. กรุงเทพฯ: ยิปซี.
- วริศรา ตั้งค้ำวานิช. (2557). ประวัติศาสตร์ “สุโขทัย” ที่เพิ่งสร้าง. กรุงเทพฯ: มติชน.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. มปป. ประวัติศาสตร์ ป.3. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2553). ประวัติศาสตร์ชาติไทย. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- ลิขิตธีรเวคิน. (2554). วิวัฒนาการการเมืองการปกครองของไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



**ความจงรักภักดีต่อชาติพันธุ์
ดี๑ ความสำนึกตราบาปในคุณของแผ่นดิน
อันเป็นที่เกิดที่อาศัย
ซึ่งทำให้บุคคลเกิดความภูมิใจในชาติกำเนิด
และมุ่งมั่นที่จะธำรงรักษา ประเทศชาติไว้
ให้เป็นอิสระมั่นคงตลอดไป**

พระบรมราชโองการ ในพิธีสถาปนาวันชาติและสงวนเสนา
๑๐๖ ทหารรักษาพระองค์ ณ ลานพระราชวังดุสิต ๓ ธ.ค. ๒๕๒๗



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	จำนวน 8 ชั่วโมง
เรื่อง พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	จำนวน 1 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2565
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ป.3/1 ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจโดยสังเขป ของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

2.1 นักเรียนบอกประวัติของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้โดยสังเขป (K)

2.2 นักเรียนวิเคราะห์ผลงานหรือพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)

2.3 นักเรียนเห็นคุณค่าและชื่นชมในพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ (A)

3. สาระสำคัญ

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์เป็นบุคคลที่ประกอบคุณความดีและสร้างสรรค์ผลงานดีเด่น ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง การกอบกู้อาณาจักรสุโขทัยและด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชาติบ้านเมือง จนได้รับการยกย่องและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่คนทั่วไป

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.1.1 ทักษะการอธิบาย

4.2 ความสามารถในการคิด

4.2.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4.3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้

5. สารการเรียนรู้

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

- พระราชประวัติโดยสังเขปของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์
- พระราชกรณียกิจที่สำคัญของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์

6. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6.1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method : 5E)

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engage)

1.1 ผู้สอนนำบัตรภาพศิลาจารึก เครื่องสังคโลก ลายสือไทย มาแสดงให้นักเรียนดู แล้วผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อเชื่อมโยงเกี่ยวกับภาพ



- 1) นักเรียนคิดว่าภาพนี้คือภาพใด และเกี่ยวข้องกับในอาณาจักรใด
(แนวคำตอบ : ศิลาจารึก เครื่องสังคโลก ลายสือไทย อยู่ในอาณาจักรสุโขทัย)
- 2) นักเรียนรู้จักพระมหากษัตริย์ในอาณาจักรสมัยสุโขทัยพระองค์ใดบ้าง
(แนวคำตอบ : ให้นักเรียนยกตัวอย่าง เช่น พ่อขุนศรีอินทราทิตย์)

จากนั้นผู้สอนอธิบายให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของภาพต่างๆ ตั้งแต่สมัยสุโขทัย

ขั้นที่ 2 สำรวจค้นหา (Explore)

2.1 นักเรียนศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์) พร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับพระราชประวัติโดยย่อ และตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน (คำถามเกี่ยวกับพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ) และร่วมวิเคราะห์ในประเด็นภายในสื่อวีดิทัศน์ ดังนี้

(Obj 1) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

2.2 นักเรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ตามความสมัครใจ จากนั้นร่วมกันศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์) โดยครูกำหนดประเด็นในการศึกษาพร้อมทั้งแจกใบงาน ‘พ่อขุนศรีอินทราทิตย์’ และผู้สอนถามคำถามสั้น ๆ ที่เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตัวอย่างคำถาม

1) ภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์) นักเรียนได้ทราบถึงพระราชกรณียกิจของทั้งสองพระองค์ด้านใดบ้าง (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

2.3 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอนชี้แจงการตอบคำถามในใบงาน ผู้เรียนจะมีเวลาการตอบคำถามในใบงานและร่วมแสดงความคิดเห็นทั้งหมด 20 นาที โดยหากตอบคำถามเสร็จในใบงาน เกี่ยวกับพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ พระราชประวัติโดยย่อและพระราชกรณียกิจ (Obj 1) (Gen) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้ (Explain)

3.1 สมาชิกในแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบายความรู้ตามที่ศึกษา แล้วร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้จากใบงาน ‘พ่อขุนศรีอินทราทิตย์’ โดยผู้สอนจะสุ่มนักเรียนออกมาตอบคำถามจากใบงานแต่ละข้อ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Obj 2) (GEN) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

3.2 ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปพระราชประวัติ และเขียนลำดับเหตุการณ์แสดงพระราชกรณียกิจที่สำคัญของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ลงในสมุด และนักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขยายความเข้าใจ (Expand)

4.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพิ่มเติมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบาย หรือตอบคำถาม แล้วอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์และนักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร ระบุมา 3 ประเด็น ,ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

2) ผู้สอนสุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเสนอความรู้หน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบผล (Evaluate)

5.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนใบงานกันตรวจสอบความถูกต้องตามที่ผู้สอนเฉลย ผู้สอนชมเชยนักเรียนที่ตอบถูกทุกข้อ

5.2 ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจที่สำคัญของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์และการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม (Obj 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) บัตรภาพศิลาจารึก เครื่องสังคโลก ลายสีไทย
- 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์)’
- 3) ใบงาน ‘พ่อขุนศรีอินทราทิตย์’

8.2 แหล่งการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2557). ประวัติศาสตร์ ป.3. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
ชินภัทร ภูมิรัตน. (2557). การสถาปนากรุงสุโขทัย. กรุงเทพฯ : สารคดี

9. การวัดและประเมินผล

9.1 การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	- การถามและการ ตอบคำถามเกี่ยวกับ พ่อขุนศรีอินทรา ทิตย์ - ใบงาน ‘พ่อขุนศรี อินทราทิตย์’	- ข้อคำถาม - หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ‘พระมหากษัตริย์ผู้ สถาปนากรุงสุโขทัย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์) ,	ดีมาก: มีคะแนนการ ประเมินผลด้านความรู้ 8 - 10 คะแนน ดี: มีคะแนนการ ประเมินผลด้านความรู้ 5 - 7 คะแนน

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		- ใบงาน 'พ่อขุนศรีอินทราทิตย์'	ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ต่ำกว่า 5 คะแนน
ด้านทักษะ กระบวนการ (P) : 1. ความสามารถในการสื่อสาร (ทักษะการอธิบาย) 2. ความสามารถในการคิด (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอภิปราย) 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (ทักษะการประยุกต์ใช้)	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับพ่อขุนศรีอินทราทิตย์' - ใบงาน 'พ่อขุนศรีอินทราทิตย์'	- ข้อคำถาม - ใบงาน 'พ่อขุนศรีอินทราทิตย์'	มาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 5 - 6 คะแนนดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 3 - 4 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ : 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- การร่วมกิจกรรม - ให้ความร่วมมือกับการเรียนการสอน	- ข้อคำถาม - การอภิปราย - การสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรม	ดี : เข้าเรียนตรงต่อเวลาและไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ร่วมตั้งคำถามตอบคำถาม และร่วมแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายในประเด็นต่างๆ กระจือหรือวัน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและส่งตามเวลาที่กำหนด พอใช้ : เข้าเรียนช้ากว่า 10 นาที และไม่ส่งเสียง

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
			רבגวนในชั้นเรียน มี ส่วนร่วมกับกิจกรรมบาง เป็นครั้งคราว ปรับปรุง: มีคะแนนการ ประเมินผลด้านทักษะ กระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน - สามารถตอบคำถามใน ชั้นเรียนได้ น้อยกว่า 2 ข้อ



9.2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			น้ำหนัก คะแนน	คะแนน จริง
	3	2	1		
1. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	อธิบายประวัติพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ครบถ้วน ถูกต้อง กระชับและตรงประเด็น	อธิบายประวัติโดยสังเขปของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ครบถ้วน ถูกต้อง	อธิบายประวัติโดยสังเขปของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ครบถ้วน ถูกต้อง	1.66	5
2. การนำผลงานหรือพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 3 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 2 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้เพียงประเด็นเดียว	1.66	5

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป (5 คะแนนขึ้นไป)

บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A
- มีสมรรถนะที่พึงประสงค์ (ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม)
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
-

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ

ผู้สอน

ลงชื่อ

หัวหน้ากลุ่มสาระฯ

(นางสาวชนิตาภา คันธารณมิตร)

(ว่าที่ร้อยตรีหญิงปวีณา พุ่มประจำ)

วันที่.....

วันที่.....

ลงชื่อ

รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายบริหารงานวิชาการ

(นายสุรชัย กกแก้ว)

วันที่.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้อำนวยการสถานศึกษา

(นายพิเชษฐ ทัศนะวัฒนา)

วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม												หมายเหตุ	
		ความตรงต่อเวลา			การแต่งกาย			ความสนใจ/จดจ่อต่อการเรียนรู้			ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดี = 3 ตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น
ตอบคำถามถูกต้องร่วมแสดงความคิดเห็น
- พอใช้ = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นางสาวชนิตาภา คันธารณภูมิตร)

ตำแหน่ง ครู

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย จำนวน 8 ชั่วโมง
 เรื่อง สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง จำนวน 2 ชั่วโมง
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และ
 อารมณ์ความเป็นไทย

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ป.3/1 ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจโดยสังเขป ของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้
 สถาปนาอาณาจักรไทย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

2.1 นักเรียนบอกประวัติของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทองได้โดยสังเขป (K)

2.2 นักเรียนวิเคราะห์ผลงานหรือพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
 พระเจ้าอู่ทอง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)

2.3 นักเรียนเห็นคุณค่าและชื่นชมในพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
 พระเจ้าอู่ทอง (A)

3. สาระสำคัญ

สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทองเป็นบุคคลที่ประกอบคุณความดีและสร้างสรรค์
 ผลงานดีเด่น ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง การสถาปนาด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชาติบ้านเมือง
 จนได้รับการยกย่องและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่คนทั่วไป

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.1.1 ทักษะการอธิบาย

4.2 ความสามารถในการคิด

4.2.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4.3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้

5. สารการเรียนรู้

สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง

- พระราชประวัติโดยสังเขปของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง
- พระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง

6. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6.1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method : 5E)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engage)

1.1 ผู้สอนกล่าวทักทายนักเรียน และถามคำถามกระตุ้นความคิด “เมื่อพูดถึงกรุงศรีอยุธยา นักเรียนจะนึกถึงพระมหากษัตริย์พระองค์ใด เพราะเหตุใด จงอธิบายเหตุผล (พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน) และผู้สอนนำบัตรภาพบุคคลสำคัญสมัยอยุธยา สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) มาแสดงให้นักเรียนดู แล้วครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อเชื่อมโยงเกี่ยวกับภาพ



1) นักเรียนคิดว่าพระมหากษัตริย์ในสมัยอยุธยา ภาพนี้คือใคร

(แนวคำตอบ : สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง)

2) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพมีความสำคัญอย่างไร

(แนวคำตอบ : พระเจ้าอู่ทองทรงควบคุมการสร้างกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี มีขุนนางมาร่วมเข้าเฝ้าและรับพระราชโองการจากพระองค์)

จากนั้นผู้สอนอธิบายให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของภาพต่าง ๆ สมัยกรุงศรีอยุธยา

1.2 ผู้สอนเล่าเรื่องราวประกอบภาพให้นักเรียนเข้าใจว่า ภาพดังกล่าว เป็นภาพที่วาดจากจินตนาการเพื่อให้เห็นเหตุการณ์สำคัญที่พระเจ้าอู่ทอง ทรงควบคุมการสร้างกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เมื่อ พ.ศ. 1893 ณ บริเวณเกาะเมืองอยุธยาในปัจจุบัน ผู้สอนให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าพระเจ้าอู่ทอง มีความสำคัญต่อกรุงศรีอยุธยาอย่างไร (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการสรุปความ)

ขั้นที่ 2 สำรวจค้นหา (Explore)

2.1 ผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติร่วมกัน ดังนี้

- รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง)

- เรียงลำดับเหตุการณ์พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

2.2 นักเรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน ตามความสมัครใจ จากนั้นร่วมกันศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง) โดยครูกำหนดประเด็นในการศึกษาพร้อมทั้งแจกใบงาน “สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง” และผู้สอนถามคำถามสั้น ๆ ที่เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้ (Obj 1) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

ตัวอย่างคำถาม

1) ภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง) นักเรียนได้ทราบถึงพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระองค์ในเรื่องใด และเรียงลำดับเหตุการณ์พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

2.3 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอนชี้แจงการตอบคำถามในใบงาน ผู้เรียนจะมีเวลาการตอบคำถามในใบงานและร่วมแสดงความคิดเห็นทั้งหมด 20 นาที โดยหากตอบคำถามเสร็จในใบงาน เกี่ยวกับสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง โดยข้อมูลจะประกอบด้วย พระราชประวัติ โดยย่อและพระราชกรณียกิจ ผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัยของภาระงานที่ได้มอบหมาย (Obj 1) (Gen) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้ (Explain)

3.1 ผู้สอนทบทวนเนื้อหาเรื่องที่เรียนในคาบที่แล้ว และแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม สมาชิกในแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบายความรู้ตามที่ศึกษาในคาบที่แล้ว ร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้จากใบงาน “พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1” โดยผู้สอนจะสุ่มนักเรียนออกมาตอบคำถาม

จากใบงานแต่ละข้อ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Obj 2) (GEN)
(ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอธิบาย)

3.2 ผู้สอนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมข้อมูลตามที่ได้วิเคราะห์ร่วมกัน จากนั้นบันทึกความรู้ลงในแบบบันทึกการอ่าน สรุปพระราชประวัติ และเขียนลำดับเหตุการณ์แสดงพระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง และนักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขยายความเข้าใจ (Expand)

4.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพิ่มเติมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบาย หรือตอบคำถาม แล้วอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น นักเรียนแต่ละกลุ่มยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง และนักเรียนร่วมตอบคำถาม ดังนี้ นักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร ระบุมา 3 ประเด็น, ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องของพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) และเรียงลำดับเหตุการณ์พระราชกรณียกิจที่สำคัญ ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบผล (Evaluate)

5.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนผลงานที่นำเสนอหน้าชั้นเรียนและผู้สอนตรวจสอบความถูกต้อง ของคำตอบ ผู้สอนชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ตอบคำถามถูกทุกข้อ

5.2 ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปคุณค่าของพระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของคนไทยในปัจจุบันและการสถาปนาอาณาจักรอยุธยาที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม (Obj 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) บัตรภาพพระมหากษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง)
- 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง)
- 3) ใบงาน ‘พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง’

8.2 แหล่งการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2557). **ประวัติศาสตร์ ป.3**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
 ชินภัทร ภูมิรัตน์. (2557). **การสถาปนากรุงศรีอยุธยา**. กรุงเทพฯ : สารคดี.

9. การวัดและประเมินผล

9.1 การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง - ใบงาน ‘สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง’	- ข้อคำถาม - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง)’ - ใบงาน ‘สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง’	ดีมาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 8 - 10 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 5 - 7 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ต่ำกว่า 5 คะแนน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) : 1. ความสามารถในการสื่อสาร (ทักษะการอธิบาย) 2. ความสามารถในการคิด (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอภิปราย) 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (ทักษะการประยุกต์ใช้)	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง - ใบงาน ‘สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง’	- ข้อคำถาม - ใบงาน ‘สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง’	มาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 5 - 6 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 3 - 4 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
<p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การร่วมกิจกรรม - ให้ความร่วมมือกับการเรียนการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - ข้อคำถาม - การอภิปราย - การสังเกต <p>พฤติกรรมภายในห้องเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบสังเกต <p>พฤติกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชิ้นงานในสมุด 	<p>ดี : เข้าเรียนตรงต่อเวลา และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ร่วมตั้งคำถามตอบคำถาม และร่วมแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายในประเด็นต่างๆ กระทือหรือรัน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย และส่งตามเวลาที่กำหนด</p> <p>พอใช้ : เข้าเรียนช้ากว่า 10 นาที และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมบางเป็นครั้งคราว</p> <p>ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ น้อยกว่า 2 ข้อ

9.2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			น้ำหนัก คะแนน	คะแนน จริง
	3	2	1		
1. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง	อธิบายประวัติสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทอง ครบถ้วน ถูกต้อง กระชับและตรงประเด็น	อธิบายประวัติโดยสังเขปของพ่อสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทองได้ ครบถ้วน ถูกต้อง	อธิบายประวัติโดยสังเขปของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 พระเจ้าอู่ทองได้ ครบถ้วน ถูกต้อง	1.66	5
2. การนำผลงานหรือพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยสุโขทัยมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงศรีอยุธยา มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 3 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงศรีอยุธยา มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 2 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงศรีอยุธยา มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เพียงประเด็นเดียว	1.66	5

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป (5 คะแนนขึ้นไป)

บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A
- มีสมรรถนะที่พึงประสงค์ (ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม)
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
-

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ผู้สอน ลงชื่อ หัวหน้ากลุ่มสาระฯ
(นางสาวชนิดาภา คันธารณฤมิตร) (ว่าที่ร้อยตรีหญิงปวีณา พุ่มประจักษ์)
วันที่..... วันที่.....

ลงชื่อ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายบริหารงานวิชาการ
(นายสุรชัย กกแก้ว)
วันที่.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ ผู้อำนวยการสถานศึกษา
(นายพิเชษฐ์ ตนะวัฒนา)
วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม												หมายเหตุ	
		ความตรงต่อเวลา			การแต่งกาย			ความสนใจ/จดจ่อต่อการเรียนรู้			ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดี = 3 ตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น
ตอบคำถามถูกต้องร่วมแสดงความคิดเห็น
- พอใช้ = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นางสาวชนิดาภา คັນธารณฤมิตร)

ตำแหน่ง ครู

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	จำนวน 8 ชั่วโมง
เรื่อง สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช	จำนวน 2 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2565
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และ อารมณ์ความเป็นไทย

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ป.3/1 ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจโดยสังเขป ของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

2.1 นักเรียนบอกประวัติของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้โดยสังเขป (K)

2.2 นักเรียนวิเคราะห์ผลงานหรือพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)

2.3 นักเรียนตระหนักและเห็นคุณค่าในพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช (A)

3. สาระสำคัญ

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เป็นบุคคลที่ประกอบคุณความดีและสร้างสรรค์ผลงานดีเด่น ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง การสถาปนาด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชาติบ้านเมือง จนได้รับการยกย่องและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่คนทั่วไป

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.1.1 ทักษะการอธิบาย

4.2 ความสามารถในการคิด

4.2.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4.3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้

5. สารการเรียนรู้

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

- พระราชประวัติโดยสังเขปของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
- พระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

6. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6.1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

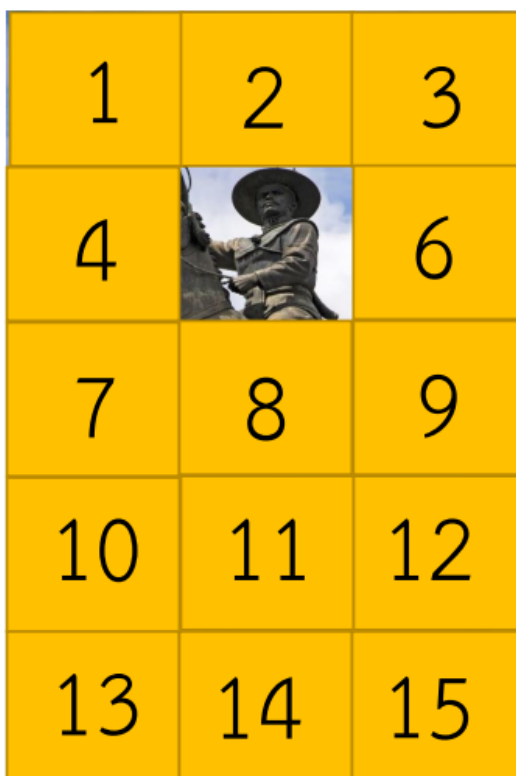
- สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Method : 5E)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engage)

1.1 ผู้สอนกล่าวทักทายและทบทวนเนื้อหาที่เรียนในคาบที่แล้ว พร้อมตั้งคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ เพราะเหตุใดกรุงศรีอยุธยาล่มสลายจึงอธิบายเหตุผล (พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน) ผู้สอนนำแผ่นป้ายบุคคลสำคัญสมัยอยุธยา (สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช) มาแสดงให้นักเรียนดู โดยให้นักเรียนเลือกเปิดแผ่นป้ายคนละ 1 แผ่นป้าย แล้วครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อเชื่อมโยงเกี่ยวกับภาพ



1) นักเรียนคิดว่าพระมหากษัตริย์ในภาพนี้ คือพระมหากษัตริย์พระองค์ใดและอยู่ในสมัยใด
(แนวคำตอบ : พระเจ้าตากสินมหาราช อยู่ในสมัยกรุงธนบุรี)

2) พระมหากษัตริย์พระองค์ใดเป็นผู้กอบกู้เอกราชจากพม่า
(แนวคำตอบ : พระเจ้าตากสินมหาราช)

จากนั้นผู้สอนอธิบายให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นมาของภาพต่างๆ สมัยกรุงธนบุรี

1.2 ผู้สอนเล่าถึงสาเหตุของการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ให้นักเรียนฟัง เพื่อให้นักเรียนตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของความสามัคคีของคนในชาติ ผู้สอนเปิดซีดีเพลงพระเจ้าตากพร้อมแจกลีลาเพลง จากนั้นให้นักเรียน ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่อกู้เอกราชของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

1.3 ให้นักเรียนช่วยกันหาคำตอบว่า เพราะเหตุใด สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จึงขับไล่กองทัพพม่าให้ไปจากกรุงศรีอยุธยาได้สำเร็จ

ขั้นที่ 2 สำรวจค้นหา (Explore)

2.1 นักเรียนรวมกลุ่มตามความสมัครใจ จากนั้นร่วมกันศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระเจ้าตากสิน-มหาราช) พร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับพระราชประวัติโดยย่อ และตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน (คำถามเกี่ยวกับ พระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ) และร่วมวิเคราะห์ในประเด็นภายในสื่อวีดิทัศน์ ดังนี้ เพราะเหตุใดยุทธศาสตร์ในการรบของพระเจ้าตากสินจึงต้องทุบหม้อข้าวตนเอง (เพื่อปลุกขวัญกำลังใจในการรบให้เกิดความฮึกเหิม และมุ่งมั่นให้ได้ชัยชนะเหนือคู่ต่อสู้) (Obj 1) (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอธิบาย)

2.2 ผู้สอนกำหนดประเด็นในการศึกษาความรู้เรื่อง พระเจ้าตากสินมหาราช ดังนี้

- รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

- เรียงลำดับเหตุการณ์พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องของพระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และเรียงลำดับเหตุการณ์พระราชกรณียกิจที่สำคัญ พร้อมทั้งแจกใบงาน “แผนที่ความคิดประวัติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช” และผู้สอนถามคำถามสั้น ๆ ที่เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตัวอย่างคำถาม

1) ภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระเจ้าตากสินมหาราช) นักเรียนได้ทราบถึงพระราชกรณียกิจของพระองค์ด้านใดบ้าง

2) พระราชกรณียกิจของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชมีความสำคัญต่อบ้านเมืองอย่างไรบ้าง

2.4 เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอนชี้แจงการทำแผนที่ความคิดในใบงาน ผู้เรียนจะมีเวลาการตอบคำถามในใบงานและร่วมแสดงความคิดเห็นทั้งหมด 20 นาที โดยหากตอบคำถามเสร็จในใบงาน เกี่ยวกับพระเจ้าตากสินมหาราช โดยข้อมูลจะประกอบด้วย พระราชประวัติโดยย่อและพระราชกรณียกิจ (Obj 1)(Gen) (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอธิบาย)

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 อธิบายความรู้ (Explain)

3.1 ผู้สอนทบทวนความรู้จากคาบที่แล้ว โดยผู้สอนนำแผนที่แสดงอาณาเขตประเทศไทยในรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช มาแสดงที่หน้าชั้นเรียน แล้วอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงการขยายอำนาจในการปกครองโดยการทำสงครามกับอาณาจักรเพื่อนบ้าน เช่น เขมร ลาว พม่า (ครูอาจเปรียบเทียบกับแผนที่ประเทศไทยในปัจจุบัน เพื่อให้นักเรียนเปรียบเทียบความแตกต่าง)

3.2 สมาชิกในแต่ละกลุ่มผลัดกันอธิบายความรู้ตามที่ศึกษา แล้วร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้จากใบงาน “พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระเจ้าตากสินมหาราช” โดยผู้สอนจะสุ่มนักเรียนออกมาตอบคำถามจากใบงานแต่ละข้อ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Obj 2)(GEN) (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอธิบาย)

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ว่า เพราะเหตุใด สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช จึงขับไล่กองทัพพม่าให้ไปจากกรุงศรีอยุธยาได้สำเร็จ และครูสุ่มตัวแทนนักเรียน 2-3 กลุ่ม สรุปผลการวิเคราะห์ของกลุ่ม

ขั้นที่ 4 ขยายความเข้าใจ (Expand)

4.1 ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพิ่มเติมให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอธิบาย หรือตอบคำถามแล้วอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1) นักเรียนยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ที่สมาชิกกลุ่มประทับใจหรือเห็นคุณค่ามากที่สุดมา 1 พระราชกรณียกิจ แล้ววิเคราะห์ในประเด็นที่กำหนด ดังนี้

- พระราชกรณียกิจมีคุณค่าต่อคนในสมัยกรุงธนบุรีอย่างไร
- พระราชกรณียกิจดังกล่าวให้คุณค่าหรือข้อคิดต่อคนในปัจจุบัน อย่างไร (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

2) ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ที่หน้าชั้นเรียน โดยมีครูตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบผล (Evaluate)

5.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนใบงานกันตรวจสอบความถูกต้องตามที่คุณสอนเฉลย ผู้สอนชมเชยนักเรียนที่ตอบถูกทุกข้อ และครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ นักเรียนคิดว่า คุณธรรมใดที่ทำให้สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชกอบกู้เอกราชจากพม่าได้สำเร็จ จงอธิบายเหตุผล (พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของผู้สอน)

5.2 ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจที่สำคัญของพระเจ้าตากสินมหาราชและการสถาปนารัฐธนบุรีที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม (Obj 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) ปรีศนาภาพพระมหากษัตริย์แห่งกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
- 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช)
- 3) ใบงาน ‘สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’

8.2 แหล่งการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2557). **ประวัติศาสตร์ ป.3**. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
 ชินภัทร ภูมิรัตน์. (2557). **การสถาปนารัฐธนบุรี**. DLTV : เดอะไดอารี่ บันทึกประวัติศาสตร์
 ชาติไทยฯ



9. การวัดและประเมินผล

9.1 การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับพระเจ้าตากสินมหาราช - ใบงาน ‘สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’	- ข้อคำถาม - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช)’ - ใบงาน ‘สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’	ดีมาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 8 - 10 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 5 - 7 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ต่ำกว่า 5 คะแนน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) : 1. ความสามารถในการสื่อสาร (ทักษะการอธิบาย) 2. ความสามารถในการคิด (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอภิปราย) 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (ทักษะการประยุกต์ใช้)	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช - ใบงาน ‘สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’	- ข้อคำถาม - ใบงาน ‘สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’	มาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 5 - 6 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 3 - 4 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ : 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- การร่วมกิจกรรม - ให้ความร่วมมือกับการเรียนการสอน	- ข้อคำถาม - การอภิปราย - การสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียน	ดี : เข้าเรียนตรงต่อเวลาและไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ร่วมตั้งคำถามตอบคำถาม และร่วมแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายในประเด็นต่าง

สิ่งทีวัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		- แบบสังเกต พฤติกรรม	ทุกระตือรือร้น มีส่วน ร่วมกับกิจกรรมการ เรียนการสอน และ รับผิดชอบงานที่ได้รับ มอบหมายและส่งตาม เวลาที่กำหนด พอใช้ : เข้าเรียนช้ากว่า 10 นาที และไม่ส่งเสียง รบกวนในชั้นเรียน มี ส่วนร่วมกับกิจกรรมบาง เป็นครั้งคราว ปรับปรุง : มีคะแนนการ ประเมินผลด้านทักษะ กระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน - สามารถตอบคำถามใน ชั้นเรียนได้ น้อยกว่า 2 ข้อ



9.2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			น้ำหนัก คะแนน	คะแนน จริง
	3	2	1		
1. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช	อธิบายประวัติสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ครบถ้วน ถูกต้อง กระชับและตรงประเด็น	อธิบายประวัติ โดยสังเขปของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้ครบถ้วน ถูกต้อง	อธิบายประวัติ โดยสังเขปของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชได้ครบถ้วน ถูกต้อง	1.66	5
2. การนำผลงานหรือพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยธนบุรีมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	อธิบายและ ยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงธนบุรีมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3 ประเด็น	อธิบายและ ยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงธนบุรีมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 2 ประเด็น	อธิบายและ ยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงธนบุรีมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ เพียงประเด็นเดียว	1.66	5

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป (5 คะแนนขึ้นไป)

บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A
- มีสมรรถนะที่พึงประสงค์ (ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม)
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
-

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ผู้สอน ลงชื่อ หัวหน้ากลุ่มสาระฯ
(นางสาวชนิตาภา คันธารณฤมิตร) (ว่าที่ร้อยตรีหญิงปิวิภา พุ่มประจักษ์)
วันที่..... วันที่.....

ลงชื่อ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายบริหารงานวิชาการ
(นายสุรชัย กกแก้ว)
วันที่.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ ผู้อำนวยการสถานศึกษา
(นายพิเชษฐ์ ตนะวัฒนา)
วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม												หมายเหตุ	
		ความตรงต่อเวลา			การแต่งกาย			ความสนใจ/จดจ่อต่อการเรียนรู้			ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดี = 3 ตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น
ตอบคำถามถูกต้องร่วมแสดงความคิดเห็น
- พอใช้ = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นางสาวชนิดาภา คັນธารณภูมิตร)

ตำแหน่ง ครู

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชา ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	จำนวน 8 ชั่วโมง
เรื่อง พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช	จำนวน 2 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2565
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และ อารมณ์ความเป็นไทย

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ป.3/1 ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจโดยสังเขป ของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

2.1 นักเรียนบอกประวัติของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้โดยสังเขป (K)

2.2 นักเรียนวิเคราะห์ผลงานหรือพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)

2.3 เห็นคุณค่าและความสำคัญของพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (A)

3. สาระสำคัญ

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเป็นบุคคลที่ประกอบคุณความดีและสร้างสรรค์ผลงานดีเด่น ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง การสถาปนาด้านต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อชาติบ้านเมือง จนได้รับการยกย่องและเป็นแบบอย่างที่ดีแก่คนทั่วไป

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.1.1 ทักษะการอธิบาย

4.2 ความสามารถในการคิด

4.2.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4.3.1 ทักษะการประยุกต์ใช้

5. สารการเรียนรู้

พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

- พระราชประวัติโดยสังเขปของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
- พระราชกรณียกิจที่สำคัญของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

6. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6.1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กำหนดประเด็นปัญหา

1.1 ผู้สอนกล่าวคำทักทายและทบทวนความรู้ในคาบเรียนที่แล้ว ผู้สอนตั้งประเด็นคำถาม กระตุ้นความคิด ดังนี้ นักเรียนภูมิใจที่ได้เกิดมาบนแผ่นดินไทยหรือไม่ จงอธิบายเหตุผล (พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

1.2 ผู้สอนเปิดซีดีเพลง “กรุงเทพมหานคร” ให้นักเรียนฟัง แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อฟังเพลงนี้ จากนั้นให้อาสาสมัครนักเรียน 3-5 คน พุดแสดงความรู้สึก ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามให้นักเรียนตอบ หรือแสดงความคิดเห็น ดังนี้

- ประเทศไทยของเรามีความเป็นมาอย่างไร
- เพราะเหตุใด กรุงเทพมหานครจึงเป็นเมืองหลวงของไทย
- ใครเป็นผู้สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์

ครูตรวจสอบคำตอบของนักเรียน และอธิบายคำตอบที่ยังบกพร่อง ให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง

1.3 นักเรียนรวมกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน จากนั้นผู้สอนให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา สืบค้น และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติ และพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ผู้ทรงสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามข้อสงสัย เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

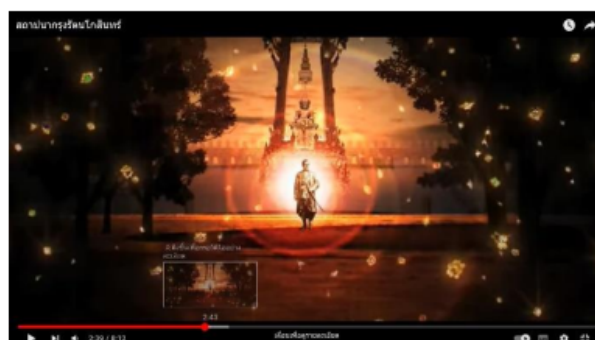
ขั้นที่ 2 รวบรวมหลักฐาน

2.1 สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนการทำงานร่วมกัน และแบ่งหน้าที่ให้กับสมาชิกในกลุ่มตามความเหมาะสม นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช) พร้อมทั้งอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับพระราชประวัติโดยย่อ และตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน (คำถามเกี่ยวกับพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ) และร่วมวิเคราะห์ในประเด็นภายในสื่อวีดิทัศน์ (สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์) (Obj 1) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)

ตัวอย่างคำถาม

- 1) ภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช) นักเรียนได้ทราบถึงพระราชกรณียกิจของพระองค์ด้านใดบ้าง
- 2) พระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชมีความสำคัญต่อเศรษฐกิจอย่างไรบ้าง
- 3) พระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชในด้านทำนุบำรุงศาสนา

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากวีดิทัศน์ เรื่อง สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ และตัวแทนออกมาสรุปพระราชประวัติ และเขียนลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชหลังจากชมวีดิทัศน์ สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1) และชมวีดิทัศน์ เหตุการณ์สำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1) พร้อมทั้งแจกใบงาน “พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช” โดยผู้สอนจะสุ่มนักเรียนออกมาตอบคำถามจากใบงานแต่ละข้อ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Obj 2) (GEN) (ทักษะการคิดวิเคราะห์,ทักษะการอธิบาย)



วีดิทัศน์ สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=0chT-m4RDHw>



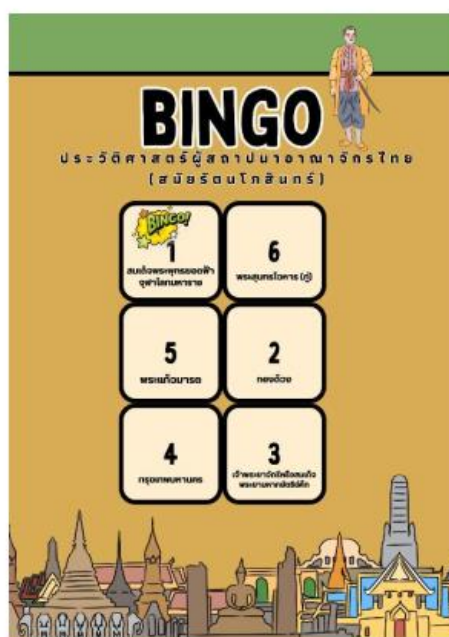
วีดิทัศน์เหตุการณ์สำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1)

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=V6koc5YG1al>

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่าข้อมูล

3.1 ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน ทบทวนความรู้เดิมในคาบเรียนที่แล้วในเรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย(พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช) เหตุการณ์เกี่ยวข้องกับกรุงรัตนโกสินทร์ ผู้สอนนำเกมปริศนาบิงโกประวัติศาสตร์เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกรุงรัตนโกสินทร์มาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นร่วมกัน โดยจะเลือกกลุ่มคำถาม และให้นักเรียนวางกระดุมที่ช่องคำตอบ 1 หากตอบถูกจะวางกระดุมไว้ที่ช่องนั้น แต่หากตอบผิดจะต้องเอากระดุมออกจากช่องนั้น กลุ่มใดบิงโกก่อนเป็นผู้ชนะ หากไม่มีกลุ่มใดบิงโกให้นักเรียนวางกระดุมบนกระดาน กลุ่มที่เยอะที่สุดเป็นผู้ชนะ



แนวคำถามปริศนาบึงโก

- 1) พระพุทธรูปประจำกรุงเทพมหานคร (พระแก้วมรกต)
- 2) พระมหากษัตริย์พระองค์ใดสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ (สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช)
- 3) กวีเอกในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (พระสุนทรโวหาร (ภู่))
- 4) เมืองหลวงสมัยรัตนโกสินทร์ชื่อว่า (กรุงเทพมหานคร)
- 5) พระนามเดิมสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (ทองด้วง)
- 6) สมัยกรุงธนบุรีสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงได้รับตำแหน่งใด (เจ้าพระยาจักรีหรือ

สมเด็จพระยามหากษัตริย์ศึก)

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้จากการดูหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องผู้สถาปนาอาณาจักรไทย รวบรวมมาร่วมกันวิเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของหลักฐาน ตรวจสอบความถูกต้องของหลักฐานและคุณค่าของหลักฐาน

3.3 สมาชิกกลุ่มร่วมกันเปรียบเทียบ วิเคราะห์ และประเมินผลจากข้อมูลที่ ได้รวบรวมว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์สำเร็จได้อย่างไร

ขั้นที่ 4 การตีความและสังเคราะห์

4.1 นักเรียนผลัดกันอธิบายความรู้ตามที่ศึกษา แล้วร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้จากใบงาน “พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช” โดยผู้สอนจะ สุ่มนักเรียนออกมาตอบคำถามจากใบงานแต่ละข้อ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน (Obj 2) (GEN) (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอธิบาย)

1) ให้นักเรียนยกตัวอย่างเหตุการณ์สำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1)

2) พระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของนักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลสรุปจากการเปรียบเทียบ วิเคราะห์ และประเมินผลจากข้อมูลที่ ได้รวบรวมมาตีความและสังเคราะห์ว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์สำเร็จได้อย่างไร

4.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจที่สำคัญ และสรุปผล การตีความและสังเคราะห์ปัจจัยที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ได้สำเร็จ แล้วบันทึกลงใน แบบบันทึกความรู้

ขั้นที่ 5 การนำเสนอข้อมูล

5.1 ผู้สอนใช้โปรแกรมจับฉลากสุ่มด้วยโปรแกรมวงล้อสุ่มชื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มออกนำเสนอผลการตีความและ สังเคราะห์ประเด็นความรู้หน้าชั้นเรียน

5.2 นักเรียนร่วมกันบอกคุณค่าของพระราชกรณียกิจที่สำคัญของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ที่มีผลต่อการสร้างความมั่นคงและพัฒนาชาติไทยให้เจริญรุ่งเรืองทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม (Obj 3) ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการประยุกต์ใช้)

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) ซีดีเพลง “กรุงเทพมหานคร”
- 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ “ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช)”
- 3) เกมบิงโก เรื่อง “ประวัติศาสตร์เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกรุงรัตนโกสินทร์”
- 4) ใบงาน “พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช”

8.2 แหล่งการเรียนรู้

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ. (2557). **ประวัติศาสตร์ ป.3**. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
 ชินภัทร ภูมิรัตน์. (2557). **การสถาปนากรุงรัตนโกสินทร์**. ย้อนเวลา : เหตุการณ์สำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1)



9. การวัดและประเมินผล

9.1 การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช - ใบงาน ‘พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช’	- ข้อคำถาม - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช)’ - ใบงาน ‘พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช’	ดีมาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 8 - 10 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 5 - 7 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ต่ำกว่า 5 คะแนน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) : 1. ความสามารถในการสื่อสาร (ทักษะการอธิบาย) 2. ความสามารถในการคิด (ทักษะการคิดวิเคราะห์, ทักษะการอภิปราย) 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต (ทักษะการประยุกต์ใช้)	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช - ใบงาน ‘พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช’	- ข้อคำถาม - ใบงาน ‘พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช’	มาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 5 - 6 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 3 - 4 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
<p>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การร่วมกิจกรรม - ให้ความร่วมมือกับการเรียนการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - ข้อคำถาม - การอภิปราย - การสังเกต <p>พฤติกรรมภายในห้องเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบสังเกต <p>พฤติกรรม</p>	<p>ดี : เข้าเรียนตรงต่อเวลา และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ร่วมตั้งคำถามตอบคำถาม และร่วมแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายในประเด็นต่าง ๆ</p> <p>กระตือรือร้น มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและส่งตามเวลาที่กำหนด</p> <p>พอใช้ : เข้าเรียนช้ากว่า 10 นาที และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน มีส่วนร่วมกับกิจกรรมบางเป็นครั้งคราว</p> <p>ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> - สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ น้อยกว่า 2 ข้อ

9.2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			น้ำหนัก คะแนน	คะแนน จริง
	3	2	1		
1. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช	อธิบายประวัติพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชครบถ้วน ถูกต้อง กระชับและตรงประเด็น	อธิบายประวัติโดยสังเขปของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ครบถ้วน ถูกต้อง	อธิบายประวัติโดยสังเขปของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ครบถ้วน ถูกต้อง	1.66	5
2. การนำผลงานหรือพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยรัตนโกสินทร์มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 3 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ 2 ประเด็น	อธิบายและยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของบุคคลสำคัญในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์มาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้เพียง ประเด็นเดียว	1.66	5

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
8 - 10	ดี
5 - 7	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป (5 คะแนนขึ้นไป)

บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A
- มีสมรรถนะที่พึงประสงค์ (ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม)
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
-

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ผู้สอน ลงชื่อ หัวหน้ากลุ่มสาระฯ
(นางสาวชนิดาภา คันธารณฤมิตร) (ว่าที่ร้อยตรีหญิงปวีณา พุ่มประจำ)
วันที่..... วันที่.....

ลงชื่อ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายบริหารงานวิชาการ
(นายสุรัชย์ กกแก้ว)
วันที่.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ ผู้อำนวยการสถานศึกษา
(นายพิเชษฐ์ ตนะวัฒนา)
วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม												หมายเหตุ
		ความตรงต่อเวลา			การแต่งกาย			ความสนใจ/จดจ่อต่อการเรียนรู้			ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดี = 3 ตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น
ตอบคำถามถูกต้องร่วมแสดงความคิดเห็น
- พอใช้ = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นางสาวชนิดาภา คันธารณมิตร)

ตำแหน่ง ครู

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายวิชา ประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	จำนวน 8 ชั่วโมง
เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย	จำนวน 1 ชั่วโมง
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2565
	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และ อารมณ์ความเป็นไทย

ตัวชี้วัด

ส 4.3 ป.3/1 ระบุพระนามและพระราชกรณียกิจโดยสังเขป ของพระมหากษัตริย์ไทยที่เป็นผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

2.1 นักเรียนบอกพระราชประวัติพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ (K)

2.2 นักเรียนอธิบายผลงานหรือพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (P)

2.3 นักเรียนวิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชได้ (A)

3. สาระสำคัญ

พระมหากษัตริย์เป็นบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ไทยได้สร้างสรรค์ความเจริญมั่นคงของชาติ และเป็นแบบอย่างที่ดีในการทำคุณประโยชน์แก่ชาติบ้านเมือง

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

1) ทักษะการสำรวจค้นหา

2) ทักษะการวิเคราะห์

3) ทักษะการสังเคราะห์

4) ทักษะการสรุปลงความเห็น

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. สารการเรียนรู้

- พระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ โดยสังเขปของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ผู้สถาปนา อาณาจักรสุโขทัย อโยธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ ตามลำดับ

6. สารการเรียนรู้สู่การบูรณาการ

6.1 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

- สารหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ: กระบวนการสร้างความตระหนัก)

ขั้นที่ 1 สังเกต

1.1 ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน ทบทวนความรู้เดิมในคาบเรียนที่แล้ว และถามคำถามเพื่อประเมินความรู้เดิมของผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียนภายในคาบเรียนและเขียนคำตอบลงสมุด นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด

1) ใครคือปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์อู่ทอง

(ข้อ 1 สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1

ข้อ 2 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช)

2) พระมหากษัตริย์พระองค์ใดเป็นผู้สถาปนาอาณาจักรกรุงธนบุรีศรีมหาสมุทร

(ข้อ 1 สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1

ข้อ 2 สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช)

3) พระมหากษัตริย์มีบทบาทสำคัญอย่างไรต่อประเทศชาติ

(แนวคำตอบ : พระมหากษัตริย์ไทยเป็นผู้นำในการรบ และสร้างความเป็นปึกแผ่น

ให้กับชาติบ้านเมือง และปกครองบ้านเมืองให้มีความสุข)

1.2 ผู้สอนให้นักเรียนดูสื่อวีดิทัศน์ ‘ประวัติศาสตร์ชาติไทย สุโขทัย อโยธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์’ ผู้สอนตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน (คำถามเกี่ยวกับพระราชประวัติ พระราชกรณียกิจ) และผลัดกันเล่าประวัติโดยย่อ ผลงานหรือพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์พระองค์ต่างๆ ที่นักเรียนประทับใจ และแสดงความคิดเห็นถึงคุณค่าของผลงาน หรือพระราชกรณียกิจดังกล่าว (Obj 1) ทักษะการสำรวจค้นหา, ทักษะการสังเคราะห์)



สื่อวีดิทัศน์ ‘ประวัติศาสตร์ชาติไทย สุโขทัย อยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์’

ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=mgAZ3yTha48&t=355s>

1.3 ผู้สอนและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทที่สำคัญของพระมหากษัตริย์ต่างๆ เช่น ด้านเศรษฐกิจ ศิลปวัฒนธรรม การเมือง การปกครอง (Obj 2) ทักษะการสำรวจค้นหา, ทักษะการสังเคราะห์)

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์วิจารณ์

2.1 นักเรียนรวมกลุ่มเดิม (จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1) ศึกษาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘4 พระมหากษัตริย์ ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย’ แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจที่สำคัญของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องของพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจ โดยผู้สอนจะสุ่มผู้เรียนออกมาตอบคำถามจากใบงาน ‘ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย’ และร่วมวิเคราะห์ถึงการนำเอาพระราชกรณียกิจไปใช้ในชีวิตประจำวัน (Obj 3) ทักษะการวิเคราะห์, ทักษะการสังเคราะห์)

ตัวอย่างคำถาม

1) ให้นักเรียนยกตัวอย่างพระราชกรณียกิจที่เป็นที่ประจักษ์ของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช นักเรียนจะประยุกต์ใช้หลักการในพระราชกรณียกิจในชีวิตประจำวันอย่างไร

2.3 ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์ที่หน้าชั้นเรียน โดยมีครูตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นที่ 3 สรุป

3.1 ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตอบคำถาม

1) นักเรียนมีแนวทางการปฏิบัติตนในวันสำคัญเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์อย่างไร

(แนวคำตอบ : พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ใน คุลยพินิจของครูผู้สอน)

3.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปบทบาทและคุณค่าของพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช และพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชที่มีผลต่อความเจริญรุ่งเรืองของชาติและการดำรงชีวิตของคนไทยในปัจจุบัน (Obj 3, Gen) ทักษะการวิเคราะห์, ทักษะสรุปความเห็น)

3.3 ครูมอบหมายให้สมาชิกแต่ละกลุ่มทำสมุดภาพ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ตามที่สมาชิกกลุ่ม สนใจร่วมกัน 1 พระองค์ โดยให้ครอบคลุมประเด็นตามที่กำหนด ดังนี้ 1) การสรุปพระราชประวัติ 2) การสรุปพระราชกรณียกิจ 3) การวิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจ

3.4 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

สมุดภาพ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ‘ประวัติศาสตร์ชาติไทย สุขุขทัย อยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์’
- 2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ‘4 พระมหากษัตริย์ ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย’
- 3) ใบงาน ‘ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย’

9.2 แหล่งการเรียนรู้

เอกรินทร์ สัมहाศาล และคณะ. (2557). ประวัติศาสตร์ ป.3. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

ชินภัทร ภูมิรัตน. (2557). การสถาปนากรุงสุโขทัย. กรุงเทพฯ : สารคดี.

10. การวัดและประเมินผล (K-P-A)

10.1 การวัดและประเมินผล (K-P-A)

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) : -พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ -สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง) - สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช -พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับ '4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย' - ใบงาน 'ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย'	- ข้อคำถาม - หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ '4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย' - ใบงาน 'ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย' - สมุดภาพ	ดีมาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 8 - 10 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ 5 - 7 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านความรู้ต่ำกว่า 5 คะแนน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) : 1.ความสามารถในการสื่อสาร 2.ความสามารถในการคิด (ทักษะการสำรวจค้นหา) (ทักษะการวิเคราะห์) (ทักษะการสังเคราะห์) (ทักษะการสรุปลงความเห็น) 3.ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	- การถามและการตอบคำถามเกี่ยวกับ '4 พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย' - ใบงาน 'ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย'	- ข้อคำถาม - ใบงาน 'ใครเป็นใครในอาณาจักรไทย'	มาก: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 5 - 6 คะแนน ดี: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการ 3 - 4 คะแนน ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ : 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- การร่วมกิจกรรม - ให้ความร่วมมือกับการเรียนการสอน	- ข้อคำถาม - การอภิปราย - ก ร ส ัง เ ก ต พุติกรรมภายในห้องเรียน - แ บ บ ส ัง เ ก ต พุติกรรม	ดี : เข้าเรียนตรงต่อเวลา และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ร่วมตั้งคำถามตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายในประเด็นต่าง ๆ

สิ่งที่วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
		- สมุดภาพ	<p>กระตือรือร้น มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนการสอน และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายและส่งตามเวลาที่กำหนด</p> <p>พอใช้ : เข้าเรียนช้ากว่า 10 นาที และไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน มีส่วนร่วมกับกิจกรรม บางเป็นครั้งคราว</p> <p>ปรับปรุง: มีคะแนนการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการต่ำกว่า 3 คะแนน</p> <p>- สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ น้อยกว่า 2 ข้อ</p>



10.2 เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน

แบบประเมินสมุดภาพ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การสรุปพระราชประวัติ	สรุปพระราชประวัติของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจน	สรุปพระราชประวัติของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจนเป็นส่วนใหญ่	สรุปพระราชประวัติของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้องเพียงส่วนน้อย
2. การสรุปพระราชกรณียกิจ	สรุปพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจน	สรุปพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจนเป็นส่วนใหญ่	สรุปพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง เพียงส่วนน้อย
3. การวิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจ	วิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจน 3 ประเด็นขึ้นไป	วิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจที่สำคัญในด้านต่างๆ ของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง ชัดเจน 2 ประเด็น	วิเคราะห์คุณค่าของพระราชกรณียกิจที่สำคัญในด้านต่างๆ ของพระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ได้ถูกต้อง 1 ประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ



ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8 - 9	ดี
5 - 7	พอใช้
ต่ำกว่า 5	ปรับปรุง

ชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำสมุดภาพ เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ตามที่สมาชิกกลุ่มสนใจ ร่วมกัน 1 พระองค์ โดยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจ แล้ววิเคราะห์คุณค่า ของพระราชกรณียกิจต่างๆ

ติดรูปพระมหากษัตริย์

✿ พระราชประวัติ

.....

.....

.....

✿ พระราชกรณียกิจที่สำคัญ

.....

.....

.....

.....

✿ คุณค่าของพระราชกรณียกิจ

.....

.....

บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน

- สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A
- มีสมรรถนะที่พึงประสงค์ (ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม)
- สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก
-

2. ผลการเรียนรู้ของนักเรียน

- จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน คน คิดเป็นร้อยละ
- อื่น ๆ

3. ปัญหาและอุปสรรค

- กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา
- มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา
- มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน
- อื่น ๆ

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

- ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง
- แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน
- ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ผู้สอน ลงชื่อ หัวหน้ากลุ่มสาระฯ
(นางสาวชนิดาภา คันธารณฤมิตร) (ว่าที่ร้อยตรีหญิงปวีณา พุ่มประจักษ์)
วันที่..... วันที่.....

ลงชื่อ รองผู้อำนวยการสถานศึกษาฝ่ายบริหารงานวิชาการ
(นายสุรชัย กกแก้ว)
วันที่.....

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ ผู้อำนวยการสถานศึกษา
(นายพิเชษฐ์ ตนะวัฒนา)
วันที่.....

แบบสังเกตพฤติกรรม

ลำดับ	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม												หมายเหตุ	
		ความตรงต่อเวลา			การแต่งกาย			ความสนใจ/จดจ่อต่อการเรียนรู้			ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดี = 3 ตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น
ตอบคำถามถูกต้องร่วมแสดงความคิดเห็น
- พอใช้ = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมาก ไม่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

(นางสาวชนิดาภา คันธารณฤมิตร)

ตำแหน่ง ครู

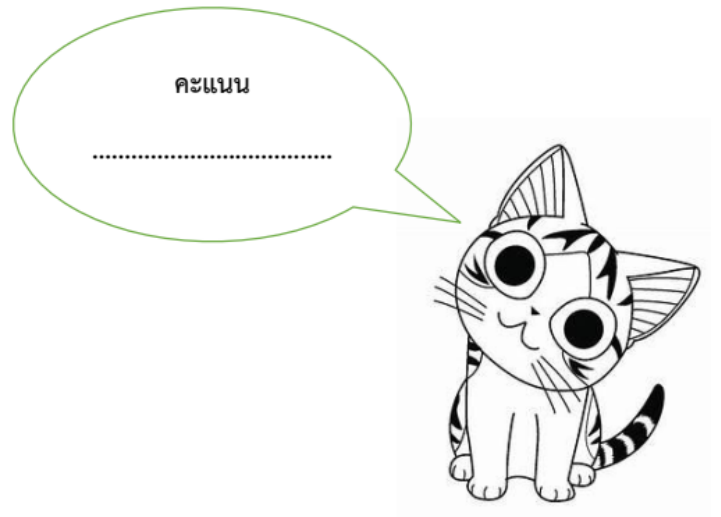
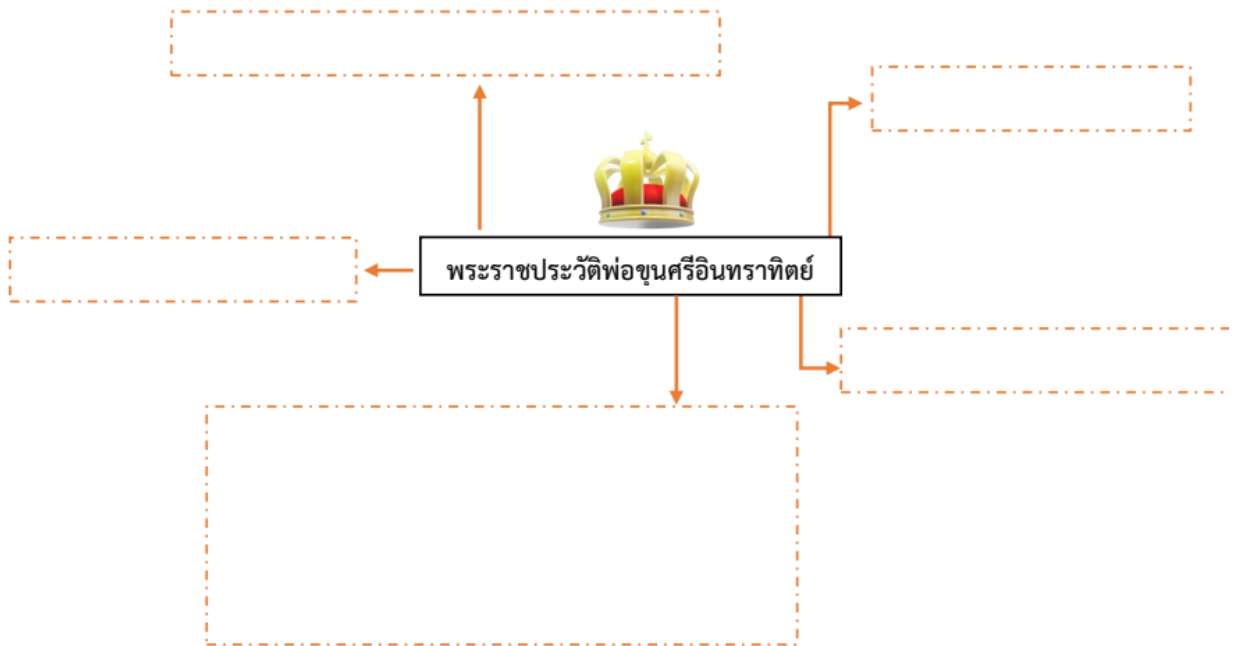
...../...../.....

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

ใบงานที่ ๑

ประวัติพ่อขุนศรีอินทราทิตย์

คำสั่ง ให้นักเรียนสรุปพระราชประวัติพ่อขุนศรีอินทราทิตย์



แบบทดสอบเรียนหลังเรียน
เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พ่อขุนศรีอินทราทิตย์)
รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
คำสั่ง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๑. ข้อใดคือพระนามเดิมของมหากษัตริย์สุโขทัยก่อนการสถาปนาพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ปกครอง ก. พ่อขุนผาเมือง ข. พ่อขุนบานเมือง ค. พ่อขุนบางกลางหาว ง. พ่อขุนศรีนาวนำถุม	๖. ขอมสภาคโหล่งล้าพงคือข้อใด ก. ขุนนางขอม ข. กษัตริย์อยุธยา ค. ราชบุตรขอม ง. ราษฎรชาวอยุธยา
๒. ข้อใดคือพระนามเดิม “พ่อขุนศรีอินทราทิตย์” ก. พ่อขุนผาเมือง ข. พ่อขุนบางกลางหาว ค. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช ง. พ่อขุนบานเมือง	๗. อาณาจักรสุโขทัยเคยอยู่ภายใต้อิทธิพลของชนชาติใด ก. มอญ ข. ลาว ค. พม่า ง. ขอม
๓. ใครคือปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์สุโขทัย ก. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ ข. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ค. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช ง. พ่อขุนผาเมือง	๘. กรุงสุโขทัยในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ถูกขุนสามชนเจ้าเมืองฉอดยกทัพมาตีเมืองใด ก. ตาก ข. เชียงใหม่ ค. น่าน ง. สุโขทัย
๔. ผู้นำคนไทยใดที่ร่วมขับไล่ขอมออกจากสุโขทัย ก. พญาจำเมืองกับพ่อขุนผาเมือง ข. พ่อขุนผาเมืองกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ค. พ่อขุนบางกลางหาวกับพ่อขุนผาเมือง ง. พ่อขุนบานเมืองกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช	๙. อาณาจักรแรกสุดของประเทศไทยคือข้อใด ก. อาณาจักรอยุธยา ข. อาณาจักรธนบุรี ค. อาณาจักรสุโขทัย ง. อาณาจักรรัตนโกสินทร์
๕. ข้อใดเป็นป็นพระราชมารดาของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ก. ผนวกออยุธยาเป็นส่วนหนึ่งของสุโขทัย ข. ยกทัพไปปราบปรามขอม ค. สถาปนาอยุธยาเป็นราชธานี ง. สถาปนารุงธนบุรีเป็นราชธานี	๑๐. ข้อใดคือภูมิปัญญาของชาวสุโขทัย ก. สร้างเครื่องสังโลก ข. สร้างพระพุทธรูป ค. สร้างอาวุธสำริด ง. สร้างเครื่องจักร

ลิงค์ <https://wordwall.net/th/resource/67758426>



ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

ใบงานที่ ๒

เรื่อง พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ไทย

คำสั่ง ให้นักเรียนสรุปพระราชประวัติสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง)

ตอนที่ ๑ ให้นักเรียนสังเกตภาพพระมหากษัตริย์ไทยและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ○ หน้าข้อความที่ถูกต้องแล้วตอบคำถามลงในแผนภาพ

๑. พระนามของพระมหากษัตริย์ คือ
- สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
 - พระเจ้าอู่ทอง

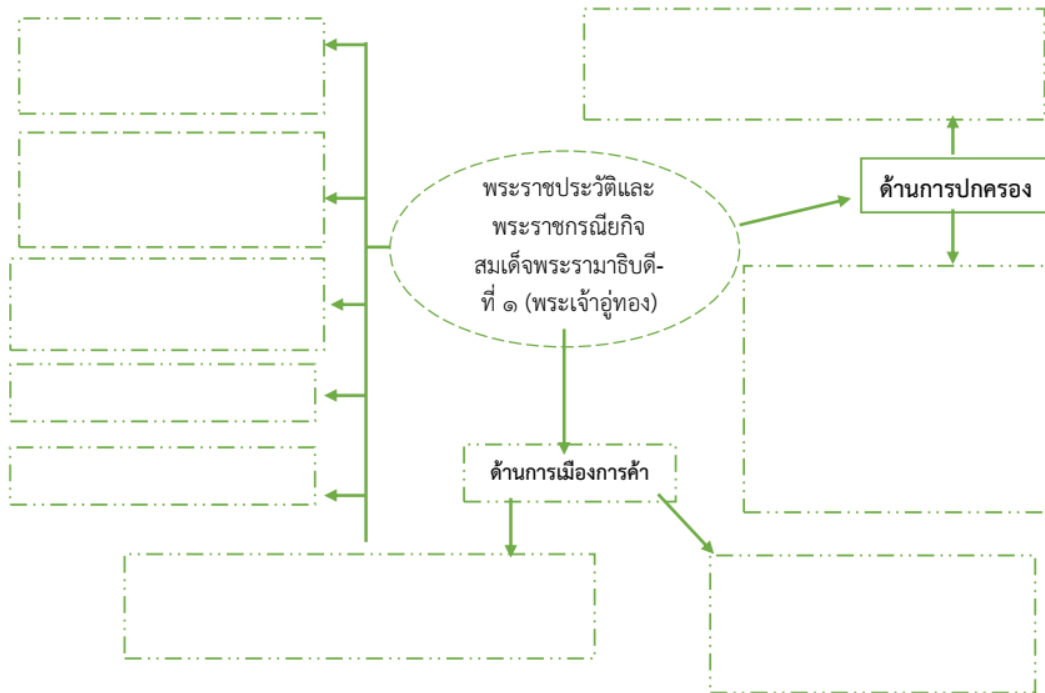


- นปฐมกษัตริย์แห่ง
- กรุงเทพมหานคร
 - กรุงศรีอยุธยา

พระราชกรณียกิจที่สำคัญ คือ

.....

ตอนที่ ๒ แผนที่ความคิดพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง)



แบบทดสอบเรียนหลังเรียน
เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ พระเจ้าอู่ทอง)
รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

คำสั่ง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๑. พระมหากษัตริย์พระองค์ใดทรงสร้างกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ก. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ (พระเจ้าอู่ทอง) ข. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ค. สมเด็จพระบรมราชาที่ ๔ (พระเจ้าตากสินมหาราช) ง. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	๖. กรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีในปี พ.ศ. ๑๘๙๓ มีพระนามเมืองว่าอะไร ก. กรุงศรีอยุธยา ข. กรุงเทพมหานคร ค. เมืองทวารวดี ง. กรุงเทพมหานคร ศรีอยุธยา
๒. พระเจ้าอู่ทองเป็นต้นราชวงศ์ใด ก. ราชวงศ์สุโขทัย ข. ราชวงศ์สุพรรณภูมิ ค. ราชวงศ์อู่ทอง ง. ราชวงศ์บ้านพลูหลวง	๗. รูปแบบการปกครองแบบจตุสดมภ์ คือข้อใด ก. เวียง นา ข. เวียง นา คลัง ค. เวียง วัง นา สระ ง. เวียง วัง คลัง นา
๓. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ มีพระนามอีกพระนามว่าอะไร ก. พระเจ้าปราสาททอง ข. พระเจ้าเอกทัศ ค. พระเจ้าอู่ทอง ง. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช	๘. จังหวัดพระนครศรีอยุธยาอยู่ภาคใดของประเทศไทย ก. ภาคใต้ ข. ภาคกลาง ค. ภาคอีสาน ง. ภาคเหนือ
๔. อาณาจักรอยุธยาตั้งอยู่ใกล้กับแม่น้ำใด ก. แม่น้ำเจ้าพระยา ข. แม่น้ำจันทน์ ค. แม่น้ำโขง ง. แม่น้ำปิง	๙. รูปแบบการปกครองแบบจตุสดมภ์มีขึ้นในสมัยใด ก. สมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ข. สมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ค. สมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑ ง. สมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
๕. กรุงศรีอยุธยามีรูปแบบการปกครองแบบใด ก. พ่อปกครองลูก ข. ประชาธิปไตย ค. สมบูรณาญาสิทธิราช ง. เทพเจ้า	๑๐. ข้อใดคือแม่น้ำสายสำคัญที่ไหลผ่านกรุงศรีอยุธยา ก. แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำลพบุรี ข. แม่น้ำปิง แม่น้ำวัง แม่น้ำน่าน ค. แม่น้ำปิง แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำชี ง. แม่น้ำท่าจีน แม่น้ำแม่กลอง แม่น้ำวัง

ลิงค์ <https://wordwall.net/th/resource/67759177>

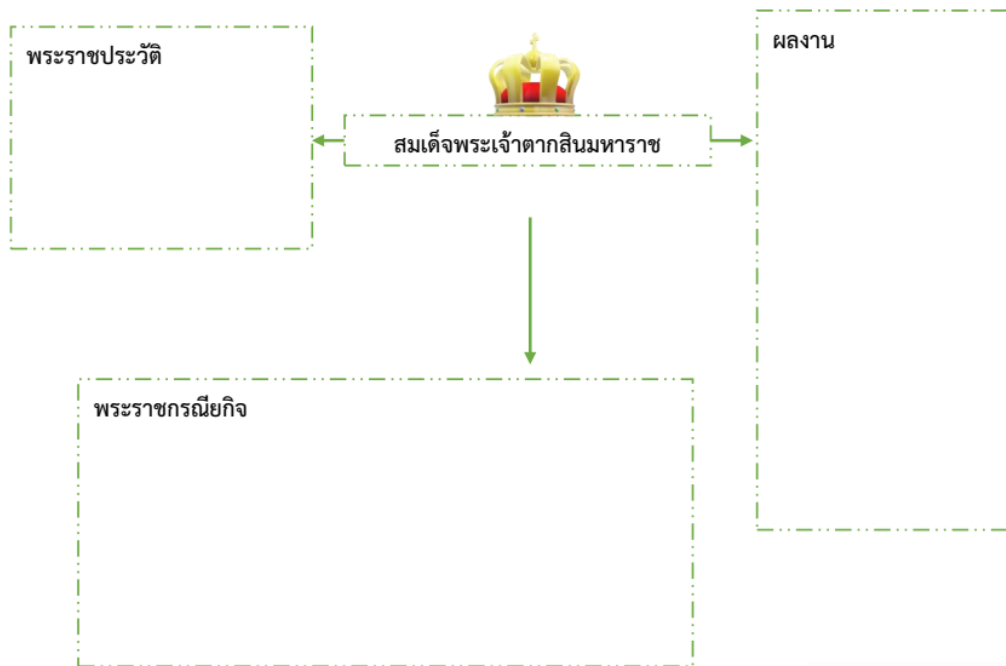


ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

ใบงานที่ ๓

สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช

คำสั่ง ให้นักเรียนสรุปพระราชประวัติพ่อขุนศรีอินทราทิตย์



คะแนน

.....



แบบทดสอบเรียนหลังเรียน

เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (สมเด็จพระบรมราชาที่ ๔ หรือพระเจ้าตากสินมหาราช)

รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

คำสั่ง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๑. พระมหากษัตริย์พระองค์ใดทรงสถาปนากรุงธนบุรีเป็นเมืองหลวง ก. พระเจ้าอยู่หัวทอง ข. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ค. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ง. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช	๖. กรุงธนบุรีเป็นราชธานีของไทยเป็นระยะเวลาเท่าใด ก. ระยะเวลา ๑๐ ปี ข. ระยะเวลา ๑๒ ปี ค. ระยะเวลา ๑๕ ปี ง. ระยะเวลา ๒๐ ปี
๒. สมเด็จพระเจ้าตากสินทรงมีพระนามเดิมว่าอะไร ก. สิ้น ข. ทองด้วง ค. พัดทองมะเดื่อ ง. องค์ดำ	๗. สมเด็จพระเจ้าตากสินทรงใช้เวลากี่เดือนจึงกอบกู้เอกราชได้ ก. ๖ เดือน ข. ๗ เดือน ค. ๙ เดือน ง. ๑๐ เดือน
๓. พระมหากษัตริย์พระองค์ใดกอบกู้เอกราชคืนจากพม่าหลังเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ ๒ ก. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ข. สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ค. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ง. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช	๘. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงประกอบพระราชกรณียกิจที่สำคัญต่อชาติไทยอย่างไร ก. ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ข. ขับไล่พม่าออกจากอยุธยา ค. กอบกู้เอกราชของชาติไทยจากพม่า ง. ถูกทุกข้อ
๔. พระยาตากตีฝ่าวงล้อมของพม่าไปตั้งมั่นอยู่ที่เมืองใด ก. ระยอง ข. จันทบุรี ค. พิษณุโลก ง. นครปฐม	๙. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชเป็นบุตรของใคร ก. นายโหลงกับนางนกเอี้ยง ข. นายทรัพย์สิน กับนางทองคำ ค. นายทองดีกับนางหยก ง. นายทองคำกับนางหยก
๕. ข้อใดสัมพันธ์กัน ก. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ มุขรรัตนโกสินทร์ ข. สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทอง มุขรสุโขทัย ค. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช กรุงธนบุรี ง. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช กรุงเทพมหานคร	๑๐. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงพระราชสมภพ เมื่อวันที่เท่าไร ก. ๑๗ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๗ ข. ๑๘ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๗ ค. ๑๙ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๗ ง. ๒๐ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๗

ลิงค์ <https://wordwall.net/th/resource/67759508>

ใบงานที่ ๔

ประวัติพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

คำสั่ง ให้นักเรียนสรุปพระราชประวัติพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช

ตอนที่ ๑ ให้นักเรียนสังเกตภาพพระมหากษัตริย์ไทยและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ○ หน้าข้อความที่ถูกต้องแล้วตอบคำถามลงในแผนภาพ

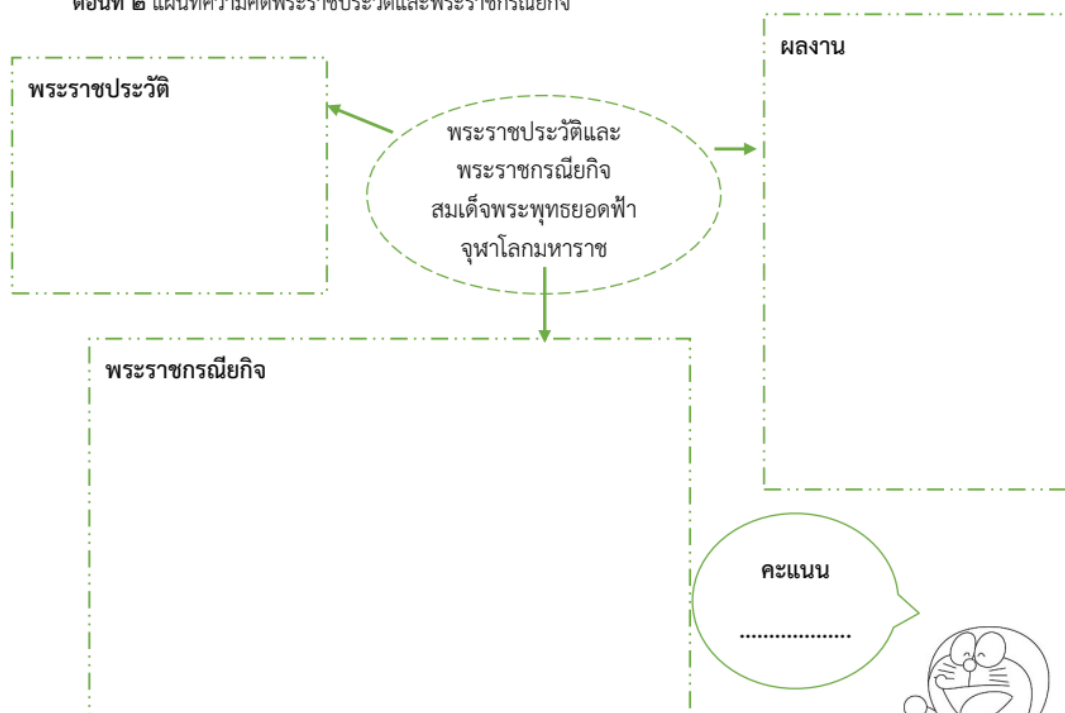


พระนามของพระมหากษัตริย์ คือ ทรงเป็นปฐมกษัตริย์แห่ง

- สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช
 พระเจ้าอยู่ทอง

- กรุงศรีอยุธยา
 กรุงรัตนโกสินทร์

ตอนที่ ๒ แผนที่ความคิดพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจ



แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน

เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย (พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช)

รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

คำสั่ง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ

๑. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นต้นราชวงศ์ใด ก. ราชวงศ์อู่ทอง ข. ราชวงศ์สุพรรณภูมิ ค. ราชวงศ์จักรี ง. ราชวงศ์บ้านพลูหลวง	๖. วันจักรีตรงกับวันที่เท่าไรและ พ.ศ. ไດ ก. ๖ มกราคม ๒๓๒๕ ข. ๖ เมษายน ๒๓๒๕ ค. ๖ พฤษภาคม ๒๓๒๕ ง. ๖ มิถุนายน ๒๓๒๕
๒. พระนามเดิมของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้า จุฬาโลกมหาราช คือชื่อใด ก. นายทองด้วง ข. นายสิน ค. นายจันทร์ ง. นายดำ	๗. ชื่อใดไม่ใช่พระราชกรณียกิจของรัชกาลที่ ๑ ก. ทำสงครามกับพม่า ข. สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์ ค. เสด็จเยี่ยมเยียนชาติตะวันตก ง. โปรดให้ชำระกฎหมายตราสามดวง
๓. วันใดถือเป็นวันคล้ายวันพระราชสมภพของ พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ก. ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๒๗๙ ข. ๒๐ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๙ ค. ๒๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๒๗๙ ง. ๒๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๒๗๙	๘. ชื่อใดคือพระราชกรณียกิจที่สำคัญของรัชกาลที่ ๑ ก. ทรงย้ายเมืองหลวง ข. ทรงสร้างพระบรมมหาราชวังและสร้างวัดพระแก้ว ค. ทรงโปรดให้สังคายนาพระไตรปิฎก ง. ถูกทุกข้อ
๔. ในสมัยธนบุรี พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงมีบรรดาศักดิ์เป็นอะไร ก. เจ้าพระยาสุรสีห์ ข. เจ้าพระยามหามุนี ค. พระอภัยมณีสมเียนตรา ง. สมเด็จเจ้าพระยามหากษัตริย์ศึก	๙. กรุงรัตนโกสินทร์สถาปนาขึ้นในปี พ.ศ. ไດ ก. พ.ศ. ๒๒๗๙ ข. พ.ศ. ๒๒๘๐ ค. พ.ศ. ๒๓๒๕ ง. พ.ศ. ๒๓๑๐
๕. เมืองหลวงของกรุงรัตนโกสินทร์คือ กรุงอะไร ก. กรุงเทพมหานคร ข. กรุงธนบุรี ค. กรุงเทพมหานครศรีอยุธยา ง. กรุงสุโขทัย	๑๐. เพราะเหตุใดรัชกาลที่ ๑ จึงทรงย้ายเมืองหลวง ก. เมืองธนบุรีเป็นเมืองนอกแตก ข. มีพื้นที่คับแคบ ขยายเมืองไม่ได้ ค. มีแม่น้ำไหลผ่ากลางเมือง ง. ถูกทุกข้อ

ลิงค์ <https://wordwall.net/th/resource/67760924>

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

รายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

คำสั่ง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ

<p>๑. ข้อใดคือพระนามเดิม “พ่อขุนศรีอินทราทิตย์”</p> <p>ก. พ่อขุนผาเมือง</p> <p>ข. พ่อขุนบางกลางหาว</p> <p>ค. พ่อขุนรามคำแหงมหาราช</p> <p>ง. พ่อขุนบานเมือง</p>	<p>๗. พระเจ้าอู่ทองเป็นต้นราชวงศ์ใด</p> <p>ก. ราชวงศ์สุโขทัย</p> <p>ข. ราชวงศ์สุพรรณภูมิ</p> <p>ค. ราชวงศ์อู่ทอง</p> <p>ง. ราชวงศ์บ้านพลูหลวง</p>
<p>๒. อาณาจักรสุโขทัยเคยอยู่ภายใต้อิทธิพลของชนชาติใด</p> <p>ก. มอญ</p> <p>ข. ลาว</p> <p>ค. พม่า</p> <p>ง. ขอม</p>	<p>๘. กรุงศรีอยุธยา มีรูปแบบการปกครองแบบใด</p> <p>ก. พ่อปกครองลูก</p> <p>ข. ประชาธิปไตย</p> <p>ค. สมบูรณาญาสิทธิราช</p> <p>ง. เทพเจ้า</p>
<p>๓. อาณาจักรแรกของประเทศไทยคือชื่อใด</p> <p>ก. อาณาจักรอยุธยา</p> <p>ข. อาณาจักรธนบุรี</p> <p>ค. อาณาจักรสุโขทัย</p> <p>ง. อาณาจักรรัตนโกสินทร์</p>	<p>๙. จังหวัดพระนครศรีอยุธยาอยู่ภาคใดของประเทศไทย</p> <p>ก. ภาคใต้</p> <p>ข. ภาคกลาง</p> <p>ค. ภาคอีสาน</p> <p>ง. ภาคเหนือ</p>
<p>๔. ผู้นำคนไทยใดที่ร่วมขับไล่ขอมออกจากสุโขทัย</p> <p>ก. พญาเมืองแก้วกับพ่อขุนผาเมือง</p> <p>ข. พ่อขุนผาเมืองกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช</p> <p>ค. พ่อขุนบางกลางหาวกับพ่อขุนผาเมือง</p> <p>ง. พ่อขุนบานเมืองกับพ่อขุนรามคำแหงมหาราช</p>	<p>๑๐. กรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานีในปี พ.ศ. ๑๘๙๓ มีพระนามเมืองว่าอะไร</p> <p>ก. กรุงศรีอยุธยา</p> <p>ข. กรุงเทพมหานคร</p> <p>ค. เมืองทวารวดี</p> <p>ง. เมืองทวารวดี ศรีอยุธยา</p>
<p>๕. ข้อใดเป็นเป็นพระราชกรณียกิจของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์</p> <p>ก. ผนวกอยุธยาเป็นส่วนหนึ่งของสุโขทัย</p> <p>ข. ยกทัพไปปราบปรามขอม</p> <p>ค. สถาปนาอยุธยาเป็นราชธานี</p> <p>ง. สถาปนากรุงธนบุรีเป็นราชธานี</p>	<p>๑๑. พระราชกรณียกิจที่สำคัญของสมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑</p> <p>ก. ทรงโปรดให้สร้างราชธานีบริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา</p> <p>ข. ทรงสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี</p> <p>ค. ทรงรวมดินแดนเป็นปึกแผ่นมั่นคง</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>
<p>๖. กรุงสุโขทัยในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ถูกขุนสามชนเจ้าเมืองฉอดยกทัพมาตีเมืองใด</p> <p>ก. ตาก</p> <p>ข. เชียงใหม่</p> <p>ค. น่าน</p> <p>ง. สุโขทัย</p>	<p>๑๒. ข้อใดคือแม่น้ำสายสำคัญที่ไหลผ่านกรุงศรีอยุธยา</p> <p>ก. แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำลพบุรี</p> <p>ข. แม่น้ำปิง แม่น้ำวัง แม่น้ำน่าน</p> <p>ค. แม่น้ำปิง แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำชี</p> <p>ง. แม่น้ำท่าจีน แม่น้ำแม่กลอง แม่น้ำวัง</p>

<p>๑๓. พระมหากษัตริย์พระองค์ใดทรงสถาปนากรุงธนบุรีเป็นเมืองหลวง</p> <p>ก. พระเจ้าอยู่หัวทอง ข. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ค. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ง. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช</p>	<p>๑๙. กรุงธนบุรีเป็นราชธานีของไทยเป็นระยะเวลาเท่าใด</p> <p>ก. ระยะเวลา ๑๐ ปี ข. ระยะเวลา ๑๒ ปี ค. ระยะเวลา ๑๕ ปี ง. ระยะเวลา ๒๐ ปี</p>
<p>๑๔. สมเด็จพระเจ้าตากสินทรงมีพระนามเดิมว่าอะไร</p> <p>ก. สิ้น ข. ทองด้วง ค. พ่อดอกมะเดื่อ ง. องค์ดำ</p>	<p>๒๐. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงประกอบพระราชกรณียกิจที่สำคัญต่อชาติไทยอย่างไร</p> <p>ก. ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย ข. ขับไล่พม่าออกจากกรุงศรีอยุธยา ค. กอบกู้เอกราชของชาติไทยจากพม่า ง. ถูกทุกข้อ</p>
<p>๑๕. พระมหากษัตริย์พระองค์ใดกอบกู้เอกราชคืนจากพม่าแล้วเสียดังกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ ๒</p> <p>ก. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ข. สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ค. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ง. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช</p>	<p>๒๑. วันจักรีตรงกับวันที่เท่าไรและ พ.ศ. ไດ</p> <p>ก. ๖ มกราคม ๒๓๒๕ ข. ๖ เมษายน ๒๓๒๕ ค. ๖ พฤษภาคม ๒๓๒๕ ง. ๖ มิถุนายน ๒๓๒๕</p>
<p>๑๖. พระยาตากตีฝ่าวงล้อมของพม่าไปตั้งมั่นอยู่ที่เมืองใด</p> <p>ก. ระยอง ข. จันทบุรี ค. พิษณุโลก ง. นครปฐม</p>	<p>๒๒. พระนามเดิมของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช คือชื่อใด</p> <p>ก. นายทองด้วง ข. นายสิ้น ค. นายจันทร์ ง. นายดำ</p>
<p>๑๗. สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงรับราชการอยู่ในสมัยใด</p> <p>ก. สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ข. สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ค. สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ง. สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑</p>	<p>๒๓. วันใดถือเป็นวันคล้ายวันพระราชสมภพของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช</p> <p>ก. ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๒๗๙ ข. ๒๐ เมษายน พ.ศ. ๒๒๗๙ ค. ๒๐ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๒๗๙ ง. ๒๐ มิถุนายน พ.ศ. ๒๒๗๙</p>
<p>๑๘. สมเด็จพระเจ้าตากสินทรงใช้เวลากี่เดือนจึงกอบกู้เอกราชได้</p> <p>ก. ๖ เดือน ข. ๗ เดือน ค. ๙ เดือน ง. ๑๐ เดือน</p>	<p>๒๔. ในสมัยธนบุรี พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ทรงมีบรรดาศักดิ์เป็นอะไร</p> <p>ก. เจ้าพระยาสุรสีห์ ข. เจ้าพระยามหามุนตรี ค. พระอัครสุนทรเสมียนตรา ง. สมเด็จพระเจ้าพระยามหากษัตริย์ศึก</p>

<p>๒๕. เมืองหลวงของกรุงรัตนโกสินทร์คือ กรุงอะไร</p> <p>ก. กรุงเทพมหานคร ฯ</p> <p>ข. กรุงเทพมหานคร</p> <p>ค. กรุงเทพมหานครศรีอยุธยา</p> <p>ง. กรุงเทพมหานคร</p>	<p>๒๘. กรุงรัตนโกสินทร์สถาปนาขึ้นในปี พ.ศ. ไต</p> <p>ก. พ.ศ. ๒๒๗๙</p> <p>ข. พ.ศ. ๒๒๘๐</p> <p>ค. พ.ศ. ๒๓๒๕</p> <p>ง. พ.ศ. ๒๓๑๐</p>
<p>๒๖. พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช เป็นต้นราชวงศ์ใด</p> <p>ก. ราชวงศ์อู่ทอง</p> <p>ข. ราชวงศ์สุพรรณภูมิ</p> <p>ค. ราชวงศ์จักรี</p> <p>ง. ราชวงศ์บ้านพลูหลวง</p>	<p>๒๙. ข้อใดคือพระราชกรณียกิจที่สำคัญของรัชกาลที่ ๑</p> <p>ก. ทรงย้ายเมืองหลวง</p> <p>ข. ทรงสร้างพระบรมมหาราชวังและสร้างวัดพระแก้ว</p> <p>ค. ทรงโปรดให้สังคายนาพระไตรปิฎก</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>
<p>๒๗. ข้อใดไม่ใช่พระราชกรณียกิจของรัชกาลที่ ๑</p> <p>ก. ทำสงครามกับพม่า</p> <p>ข. สถาปนากรุงรัตนโกสินทร์</p> <p>ค. เสด็จเยี่ยมเยียนชาติตะวันตก</p> <p>ง. โปรดให้ชำระกฎหมายตราสามดวง</p>	<p>๓๐. เพราะเหตุใดรัชกาลที่ ๑ จึงทรงย้ายเมืองหลวง</p> <p>ก. เมืองธนบุรีเป็นเมืองอกแตก</p> <p>ข. มีพื้นที่คับแคบ ขยายเมืองไม่ได้</p> <p>ค. มีแม่น้ำไหลผ่ากลางเมือง</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>

ลิงค์ <https://forms.gle/c4cyUue3Vi7vhpY88>



ใบงาน

เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียนจับคู่ข้อความให้ถูกต้อง

๑.



พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

พระมหากษัตริย์ผู้
สถาปนากรุงธนบุรี

๒.



สมเด็จพระรามาธิบดีที่ ๑

พระมหากษัตริย์ผู้
สถาปนากรุง
รัตนโกสินทร์

๓.

สมเด็จพระเจ้าตากสิน
มหาราชพระมหากษัตริย์ผู้
สถาปนากรุงศรี
อยุธยา

๔.

สมเด็จพระพุทธยอดฟ้า
จุฬาโลกมหาราชพระมหากษัตริย์ผู้
สถาปนากรุงสุโขทัย

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน

เรื่อง พระมหากษัตริย์ผู้สถาปนาอาณาจักรไทย



ถึงที่ <https://wordwall.net/th/resource/๖๓๗๖๑๑๐๒>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวชนิดาภา คันธารณภูมิตร
วัน เดือน ปี เกิด	4 ธันวาคม พ.ศ.2535
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลศิริพยาบาล กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2559 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ครุศาสตรบัณฑิต) พ.ศ.2562 ศึกษาต่อในระดับปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร บัณฑิตวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	64/1 หมู่ 6 ตำบลหอมเกร็ด อำเภอสสามพราน จังหวัดนครปฐม 73110

