



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โดย

นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF MOTION INFOGRAPHIC LEARNING MATERIALS
TO ENHANCE THAI LITERATURE ACHIEVEMENT AND HAPPINESS IN LEARNING
FOR PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education TEACHING THAI LANGUAGE
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2024
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โดย	นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี
สาขาวิชา	การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิณพนธ์ คงวิจิตต์

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

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

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิณพนธ์ คงวิจิตต์)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. วัชรพล วิบูลยศรีน)

630620118 : การสอนภาษาไทย แผน ก แบบ ก 2

คำสำคัญ : โมชันอินโฟกราฟิก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย, ความสุขในการเรียนรู้

นางสาว อภิญญา สุวรรณปราณี: การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก และ 3) ศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี จำนวน 6 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก 2) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และ 4) แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative growth score) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.77$, $SD = 0.264$)
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยร้อยละ 51.50 ระดับพัฒนาการอยู่ในระดับสูง
- 3) สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม

630620118 : Major TEACHING THAI LANGUAGE

Keyword : Motion Infographic, Thai Literature Achievement, Happiness in Learning

MISS Apinya SUWANPRANEE : THE DEVELOPMENT OF MOTION INFOGRAPHIC LEARNING MATERIALS TO ENHANCE THAI LITERATURE ACHIEVEMENT AND HAPPINESS IN LEARNING FOR PRATHOMSUKSA 6 STUDENTS
Thesis advisor : Assistant Professor Kingkarn Buranasinvattanakul, Ph.D.

The objectives of this research were to: 1) develop motion infographic learning materials to enhance Thai literature achievement and happiness in learning, with an expected efficiency level of good or higher. 2) Compare the Thai literature achievement of Prathomsuksa 6 students before and after studying. And 3) Examine the level of learning happiness of Prathomsuksa 6 students after studying with motion infographic learning materials. The participants in this study comprised 6 Prathomsuksa 6 students from Wat Thung Benja School, Tha Mai district, Chanthaburi, who were enrolled in the second semester of the 2023 academic year. The participants were selected using simple random sampling. The research instruments included: 1) motion infographic learning materials, 2) Thai literature lesson plans based on *Khun Chang Khun Phaen: The Birth of Phlai Ngam*, 3) Thai literature achievement tests and 4) a reflecting form students' happiness in learning. The statistical methods used for data analysis were mean (M), standard deviation (SD), relative growth score, and content analysis.

The research found that:

1) The motion infographic learning materials demonstrated an efficiency level categorized as excellent ($M = 4.77$, $SD = 0.264$).

2) The Thai literature achievement of Prathomsuksa 6 students after studying through the materials was higher than before with an average percentage relative growth score of 51.50, indicating a high level of improvement.

3) Motion infographic learning materials promoted students' happiness in learning in 4 elements: learner, teacher, learning management, and atmosphere and environment.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สามารถสำเร็จลุล่วงได้โดยได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิงกาญจน์ บุรสินวัฒนกุล ที่มอบความเมตตา กำลังใจ และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ทั้งการทำวิทยานิพนธ์ และการดำเนินชีวิต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิณพนธ์ คงวิจิตร ผู้ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำตลอดการศึกษา

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.วัชรพล วิบูลยศรีน ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่ได้กรุณา ให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิระ สมนาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ตรีชัยธร อาจารย์ ดร.ชินัน บุญเรืองรัตน์ อาจารย์ ดร.แพรวนภา เรียงริลา และอาจารย์กิตติพงษ์ แบล้ว ที่ได้กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ คุณภาพเครื่องมือวิจัยและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร สำหรับความรู้ และประสบการณ์อันมีค่า และขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นสาขาการสอนวิชาภาษาไทยทุกคนที่มอบ ความช่วยเหลือและส่งกำลังใจให้กันและกันเสมอมา

ขอขอบพระคุณผู้เขียนหนังสือ บทความ และวิทยานิพนธ์ทุกท่าน สำหรับแนวทาง ในการศึกษาค้นคว้า ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สำเร็จได้

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านในชีวิตที่คอยสอบถามและพร้อมสร้างกำลังใจในทุกช่วงเวลา ที่ผู้วิจัยต้องการ

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้การสนับสนุน และไม่เคยสร้างความกดดัน และพร้อมเข้าใจในทุกสภาวะระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ และขอกราบขอบพระคุณและระลึกถึง อย่างสุดหัวใจแด่คุณตาผู้คอยเฝ้ามองทุกการเติบโตและความสำเร็จของหลาน

อภิญา สุวรรณปราณี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
3. คำถามการวิจัย.....	10
4. วัตถุประสงค์การวิจัย.....	10
5. สมมติฐานการวิจัย.....	10
6. ขอบเขตการวิจัย.....	10
7. นิยามศัพท์เฉพาะ	11
8. ประโยชน์ที่ได้รับ	12
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	13
1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย.....	14
1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	14
1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา จังหวัดจันทบุรี	16
2. โมชันอินโฟกราฟิก	18

2.1	ความเป็นมาของโมชันอินโฟกราฟิก	18
2.2	ความหมายของโมชันอินโฟกราฟิก.....	19
2.3	ขั้นตอนในการสร้างโมชันอินโฟกราฟิก.....	19
2.4	ประโยชน์ของโมชันอินโฟกราฟิก	27
3.	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	27
3.1	ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	27
3.2	องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	28
3.3	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	29
3.4	แนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	30
4.	ความสุขในการเรียนรู้.....	30
4.1	ความหมายของความสุขในการเรียนรู้.....	30
4.2	ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้.....	31
4.3	องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้.....	31
4.4	การวัดความสุขในการเรียนรู้.....	42
4.5	แนวทางการพัฒนาความสุขในการเรียนรู้.....	44
5.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
5.1	งานวิจัยในประเทศ.....	45
5.2	งานวิจัยต่างประเทศ	47
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย	50
1.	การออกแบบวิจัย	50
2.	การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
3.	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	51
4.	การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
5.	การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	69

6. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
7. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้.....	71
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก..	72
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการ เรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก.....	73
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
สรุปผลการวิจัย.....	84
อภิปรายผล.....	85
ข้อเสนอแนะ.....	94
1. ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	94
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	94
รายการอ้างอิง.....	96
ภาคผนวก.....	105
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย.....	106
ภาคผนวก ข ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	111
ภาคผนวก ค ตัวอย่างเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย.....	129
ภาคผนวก ง คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย.....	167
ภาคผนวก จ ภาพดำเนินการวิจัย.....	170
ประวัติผู้เขียน.....	175

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ปีการศึกษา 2561 – 2565	2
ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สารวรรณคดี และ วรรณกรรม	15
ตารางที่ 3 โครงสร้างเวลาเรียนบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม	17
ตารางที่ 4 สังเคราะห์กระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก	23
ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้	36
ตารางที่ 6 แบบแผนการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	50
ตารางที่ 7 เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่ 1 – 8	52
ตารางที่ 8 รายละเอียดการออกแบบกราฟิก	53
ตารางที่ 9 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก	57
ตารางที่ 10 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิด พลายงาม	59
ตารางที่ 11 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้าง ขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม	61
ตารางที่ 12 โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	62
ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	64
ตารางที่ 14 ค่าคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ปรนัย)	65
ตารางที่ 15 โครงสร้างประเด็นของแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	66
ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้	68
ตารางที่ 17 เกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ	69

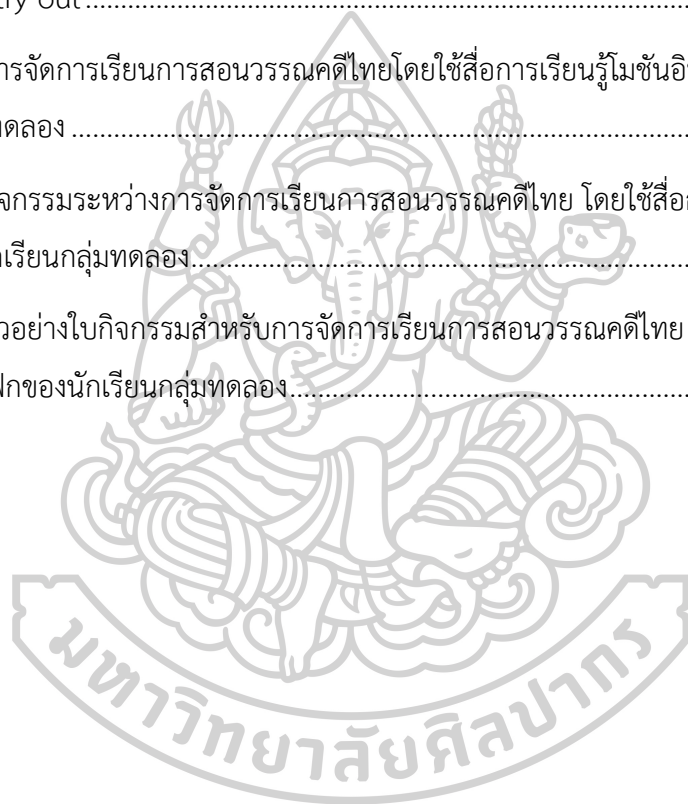
ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก.....	72
ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก.....	72
ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก.....	73
ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้เรียน.....	76
ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้สอน.....	78
ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้.....	81
ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้.....	83
ตารางที่ 25 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 1)	112
ตารางที่ 26 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 2)	113
ตารางที่ 27 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 3)	114
ตารางที่ 28 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 4)	115
ตารางที่ 29 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 5)	116
ตารางที่ 30 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 6)	117
ตารางที่ 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 7)	118
ตารางที่ 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 8)	119

ตารางที่ 33 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภา เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม	120
ตารางที่ 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภา เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย).....	121
ตารางที่ 35 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บท เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (อัตนัย).....	123
ตารางที่ 36 ผลค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย).....	124
ตารางที่ 37 ผลค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทาง การ เรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (อัตนัย).....	126
ตารางที่ 38 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้	127
ตารางที่ 39 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่ม try out.....	168
ตารางที่ 40 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	169



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	9
รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างกราฟิกที่ใช้ประกอบสื่อการเรียนรู้.....	56
รูปภาพที่ 3 การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ของ นักเรียนกลุ่ม try out	171
รูปภาพที่ 4 การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ของ นักเรียนกลุ่มทดลอง	172
รูปภาพที่ 5 กิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้ โมชันอินโฟ กราฟิกของนักเรียนกลุ่มทดลอง.....	173
รูปภาพที่ 6 ตัวอย่างใบกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้โม ชันอินโฟกราฟิกของนักเรียนกลุ่มทดลอง.....	174



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่าที่แสดงถึงอัตลักษณ์และภูมิปัญญาของชนชาติ ผ่านการรังสรรค์ผลงานในรูปแบบลายลักษณ์อักษรที่สะท้อนสภาพสังคม วัฒนธรรม ความคิด และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัย นอกจากคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์แล้ว วรรณคดียังมีคุณค่าเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความซาบซึ้งทางอารมณ์และจิตใจ ผ่านการเลือกสรรถ้อยคำอันงดงามของผู้ประพันธ์ อีกทั้งยังมอบคุณค่าทางปัญญาผ่านตัวละคร บทสนทนา และเหตุการณ์ที่สะท้อนภาพความเป็นมนุษย์ในหลากหลายแง่มุม ดังที่ ดวงมน จิตรจำนงค์ (2552: 67) ได้กล่าวว่า วรรณคดีมีคุณค่าทางสุนทรียภาพและเนื้อหาของศิลปะอันกลั่นกรองจากประสบการณ์ของผู้สร้าง ซึ่งได้ศึกษาเรียนรู้โลกและชีวิตด้วยตนเองและอาจผสมผสานกับการกล่อมเกลาทางสังคม และมีคุณค่าทางปัญญาสอดคล้องกับที่ หม่อมหลวงบุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2539: 41) ได้อธิบายว่า วรรณคดีเป็นกระจกส่องลักษณะสังคมและเป็นเครื่องดำรงวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย

คุณค่าหลักของวรรณคดีไทยจึงประกอบด้วยสองมิติสำคัญ คือ มิติทางสุนทรียภาพที่เน้นความงดงามทางภาษาและอารมณ์ความรู้สึก และมิติทางปัญญาที่เน้นการสะท้อนสังคมและการพัฒนาความคิด คุณค่าทั้งสองประการนี้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาทั้งทักษะทางวิชาการและความสุขในการเรียนรู้ควบคู่กัน ดังนั้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2551: 3) จึงได้กำหนดให้นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านสมองและทักษะต่าง ๆ อย่างสมดุล โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้กำหนดให้วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นหนึ่งในสาระสำคัญ ที่ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์เพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน โดยสาระที่ 5 มาตรฐาน ท 5.1 ระบุว่า นักเรียนจะต้องเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551: 25)

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพบว่า การเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร สะท้อนได้จากผลคะแนนการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565 ที่มีค่าเฉลี่ยค่อนข้างต่ำ โดยเฉพาะในกลุ่มโรงเรียนเครือข่ายที่ 6 อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี

ที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 ในหลายปีการศึกษา (ยกเว้นปีการศึกษา 2563 ที่มีการสอบตามความสนใจ) ดังข้อมูลต่อไปนี้

**ตารางที่ 1 ผลการทดสอบการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ปีการศึกษา 2561 – 2565**

ปีการศึกษา	คะแนนเฉลี่ยร้อยละในแต่ละระดับ				
	โรงเรียนใน เครือข่ายที่ 6	จังหวัด	สพฐ.	ภาค	ประเทศ
2561	49.38	58.76	54.48	57.29	55.73
2562	40.73	47.51	43.30	46.10	44.82
2563	62.18	65.58	58.83	63.63	60.68
2564	37.72	45.78	58.83	44.76	42.76
2565	50.09	55.93	51.52	54.41	52.58

ผลคะแนนดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยในโรงเรียนเครือข่ายที่ 6 (จรรยาธิษั คงขวัญ, 3 มีนาคม 2565; นิชนันท์ ทองอยู่, 4 มีนาคม 2565; สุนทรนิน ใจสุทธิ, 24 มีนาคม 2565; อุษา ขมสนิท, 25 มีนาคม 2565; บุรีมณาด ไกรนิวัฒน์, 4 เมษายน 2565) สามารถสรุปปัญหาสำคัญได้ดังนี้ (1) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนไม่สามารถถอดความและตีความเนื้อหาวรรณคดีที่มีคำศัพท์ยากและไม่ปรากฏในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง ต้องใช้เวลานานในการทำความเข้าใจ ไม่สามารถวิเคราะห์และตอบคำถามได้อย่างลึกซึ้ง และขาดความสนุกในการเรียน (2) ด้านผู้สอน โรงเรียนขนาดเล็กประสบปัญหาขาดแคลนผู้สอนที่จบเอกภาษาไทยโดยตรง ทำให้ผู้สอนไม่มีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาวรรณคดีอย่างลึกซึ้ง และไม่สามารถออกแบบวิธีการสอนที่เหมาะสมได้ (3) ด้านการจัดการเรียนการสอน รูปแบบการสอนยังคงเป็นแบบบรรยาย เน้นการถอดความตามตัวอักษร ขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจและทันสมัย ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (4) ด้านการประเมินผล การเตรียมผู้เรียนเพื่อทดสอบ O-NET ทำให้การสอนเน้นไปที่หลักภาษา มากกว่าการซึมซับคุณค่าของวรรณคดี สร้างความกดดันทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอน ลดทอนความสุขในการเรียนรู้

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์ยังพบประเด็นสำคัญเกี่ยวกับความสุขในการเรียนรู้อีกว่า ผู้เรียนมักแสดงท่าทีเบื่อหน่าย ขาดความกระตือรือร้น และไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนวรรณคดี บางคนถึงขั้นแสดงความรู้สึกเชิงลบเมื่อถึงคาบเรียนวรรณคดี เนื่องจาก ผู้เรียนมีความรู้สึก

ว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว น่าเบื่อ และยากต่อการเข้าใจ สภาพการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่พบ คือ ผู้เรียนขาดความสุขในการเรียนวรรณคดี

ปัญหาเหล่านี้สอดคล้องกับที่ จรุงภรณ์ กลางบุรัมย์ (2563: 765-769) ได้ชี้ให้เห็นว่าการสอนวรรณคดีในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายและค้นหาคำศัพท์ ขาดกิจกรรมและสื่อการสอนที่น่าสนใจ ทำให้วรรณคดีกลายเป็นเรื่องเก่าคร่ำครึ เข้าถึงได้ยาก และไม่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้เรียนในปัจจุบัน การแก้ปัญหาการเรียนวรรณคดีจึงจำเป็นต้องอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่สามารถทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนเข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนไปพร้อมกัน

ด้วยเหตุนี้การพัฒนาการเรียนการสอนจึงต้องปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่สอดคล้องต่อลักษณะของผู้เรียนยุคใหม่ งานวิจัยของ Pricahyo et al. (2018) พบว่า เทคโนโลยีที่ทำหน้าที่อย่างรวดเร็วกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของมนุษย์และมีอิทธิพลต่อการศึกษา ผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญและสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอน นอกจากนี้งานวิจัยของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2562: 3) ยังกล่าวถึงการปฏิรูปเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาเพื่อระบบการศึกษาไทยในยุค 4.0 ว่าจะต้องพัฒนาคู อาจารย์ให้มีความรู้และทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียน นิสิต นักศึกษา

การนำเทคโนโลยีทางการศึกษามาปรับใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดี เป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่าวรรณคดีสามารถจับต้องได้และไม่ล้าสมัย การพัฒนานวัตกรรมที่เหมาะสมจึงมีความสำคัญในการช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียน อย่างไรก็ตามวรรณคดีไทยมีลักษณะเฉพาะที่ซับซ้อนทั้งด้านเนื้อหา ภาษา และบริบททางวัฒนธรรม การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมจึงเป็นความท้าทายสำคัญ สื่อที่เลือกใช้ต้องสามารถแปลงเนื้อหาตามธรรมชาติให้เป็นรูปธรรม ถ่ายทอดความงามทางภาษา และจัดระบบข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (Motion Infographic) เป็นหนึ่งทางเลือกที่มีศักยภาพสำหรับการแก้ไขปัญหาดังกล่าว (นพดล อัครคหสิน, 2561: 12) สื่อประเภทนี้พัฒนามาจากสื่ออินโฟกราฟิกซึ่งเป็นการนำข้อมูล (Information) มาสรุปให้เนื้อหาเข้าใจง่าย และนำเสนอในรูปแบบกราฟิก (Graphic) มาใส่การเคลื่อนไหว (Motion) ซึ่งจะช่วยให้ข้อมูลที่ซับซ้อนเกิดความเข้าใจที่ง่ายขึ้น และมีความน่าสนใจมากขึ้น

โมชันอินโฟกราฟิกมีความเหมาะสมกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเป็นอย่างยิ่ง (Smiciklas, 2012) เนื่องจากมีความสามารถในการ 4 ด้านหลัก ได้แก่ (1) แปลงเนื้อหาตามธรรมชาติให้เป็นรูปธรรม โมชันอินโฟกราฟิกสามารถนำเสนอบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม

ในวรรณคดีผ่านภาพเคลื่อนไหวที่เข้าใจง่าย (Dick, 2014) (2) ถ่ายทอดศิลปะการประพันธ์ ความงามทางภาษาผ่านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ข้อความที่ระบุข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยสรุปอย่างกระชับ และเสียงประกอบ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสุนทรียภาพได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (3) จัดระบบข้อมูลที่ซับซ้อน โดยนำเสนอ โครงเรื่อง ตัวละคร และแก่นเรื่องในรูปแบบที่เป็นระบบและเข้าใจง่าย (4) ตอบสนองรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งแบบภาพ (Visual Learners) แบบเสียง (Auditory Learners) และแบบเคลื่อนไหว (Kinesthetic Learners) (Fleming and Mills, 1992)

เมื่อเปรียบเทียบกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมอื่น เช่น วิดีโอบรรยาย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแอปพลิเคชันเกม พบว่า เทคโนโลยีเหล่านี้อาจมีข้อจำกัดในการถ่ายทอดเนื้อหาวรรณคดีที่ต้องการทั้งความกระชับและลึกซึ้ง (Gardner, 1983) ในขณะที่สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถผสมผสานจุดเด่นของสื่อหลายประเภท คือ ความน่าสนใจของภาพเคลื่อนไหว ความกระชับของการนำเสนอข้อมูล และการจัดระบบเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย (Smicklas, 2012) นอกจากนี้ ลักษณะการนำเสนอที่เน้นภาพและเสียงยังสามารถเข้าถึงผู้เรียนที่มีความถนัดในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน จึงมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีผู้เรียนหลากหลาย (Fleming and Mills, 1992)

ดังนั้น โมชันอินโฟกราฟิก จึงเป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้มากขึ้น เพราะด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ง่าย จึงทำให้ผู้เรียนเองสามารถเข้าถึงสื่อที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น สื่อโมชันอินโฟกราฟิกจึงมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแบบสองมิติ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนด้วยความสร้างสรรค์ และทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Naparin and Saad, 2017: 15) ดังที่ Tsai et al. (2020) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้เข้าใจ เพราะรูปภาพสามารถสื่อสารได้ดีกว่าภาษาหรือถ้อยคำ โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา สังเกตได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ถึง 12.5 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับ Hapsari et al. (2019) ที่ได้ศึกษาเรื่อง วิดีโอแอนิเมชันโมชันกราฟิกเพื่อปรับปรุงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษา ผลวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการเรียนรู้มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักเรียน กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนมากกว่ากลุ่มควบคุม 6.05 คะแนน โดยกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยที่ 65.67 คะแนน กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยที่ 71.72 คะแนน เนื่องจากสื่อวิดีโอแอนิเมชันโมชันกราฟิก ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้มากกว่า

การสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีภาพสองมิติธรรมดา และจากการศึกษาค้นคว้างานวิจัย พบว่า ยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมาประยุกต์ใช้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ในรายวิชาภาษาไทย ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาสื่อการโมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ วรรณคดี

นอกจากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว การใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ยังส่งผลทางบวกต่อความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญประการหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน, 2551: 5) ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความสามารถด้านสติปัญญาและมีความสุข ในการศึกษา

ความสุขในการเรียนรู้ไม่ได้เป็นเพียงผลพลอยได้ของกระบวนการเรียนการสอนที่มี ประสิทธิภาพเท่านั้น แต่เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังที่ Tews et al. (2015) ได้ศึกษาพบว่า การเรียนรู้อย่างมีความสุขมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลการเรียน ของผู้เรียน โดยความสุขในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มระดับความผูกพันในการเรียน (Student Engagement) ความทุ่มเทในการเรียน และความจำระยะยาว นอกจากนี้ Lucardie (2014) ยังพบว่า ความสุขในการเรียนรู้มีผลต่อแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ ที่ยั่งยืน เนื่องจากผู้เรียนที่มีความสุขจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อนเนื้อหาที่เรียน เกิดความอยากรู้อยากเห็น และพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ โดย Hernik and Jaworska (2018: 513) ได้ชี้ให้เห็นว่า การเรียน ที่เพิ่มความสนุกสนานไม่เพียงทำให้ผู้เรียนมีความสุขเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้มีความกระตือรือร้น สามารถจดจำข้อมูลได้มากขึ้น แม้เนื้อหาจะมีความยากก็ตาม

นอกจากนี้ งานวิจัยของ Plass et al. (2019) ยังพบว่า อารมณ์เชิงบวกที่เกิดขึ้นในระหว่าง การเรียนรู้มีผลต่อกระบวนการคิดและการแก้ปัญหา โดยผู้เรียนที่มีความสุขจะมีความยืดหยุ่น ทางความคิด มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการแก้ปัญหาที่ดีกว่า ซึ่งเป็นทักษะสำคัญ ในการเรียนรู้วรรณคดีที่ต้องอาศัยการตีความและวิเคราะห์เนื้อหาที่ซับซ้อน สอดคล้องกับที่ กิตยวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 21) ได้ระบุว่า สื่อการเรียนการสอนที่จะช่วยเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ ต้องเป็นสื่อที่เร้าใจให้เกิดการเรียนรู้และตรงตามเป้าหมายเมื่อพิจารณาหลักทฤษฎีโมชันอินโฟกราฟิก สร้างความสุขในการเรียนรู้ Mayer and Moreno (2003) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม (Multimedia Learning Theory) ที่อธิบายว่าการนำเสนอข้อมูลผ่านช่องทางที่หลากหลายทั้งภาพ และเสียงจะช่วยลดภาระทางปัญญา (Cognitive Load) ของผู้เรียน ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และรู้สึกสนุกกับการเรียนมากขึ้น โดย Yang et al. (2018) ได้ศึกษาพบว่า องค์ประกอบของโมชัน

อินโฟกราฟิกที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ประกอบด้วย (1) ความสวยงามและการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจ การใช้สี รูปร่าง และการเคลื่อนไหวที่สวยงามช่วยกระตุ้นความสนใจและสร้างอารมณ์เชิงบวกให้กับผู้เรียน (2) การเล่าเรื่องที่ น่าสนใจ การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของเรื่องราวช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและผูกพันกับเนื้อหามากขึ้น (3) การลดความซับซ้อนของเนื้อหา การจัดระบบข้อมูลและนำเสนอเฉพาะประเด็นสำคัญช่วยลดความสับสนและทำให้ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ (4) การมีปฏิสัมพันธ์ องค์ประกอบที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มความรู้สึกเป็นเจ้าของและความผูกพันกับเนื้อหา

จากข้อมูลดังกล่าวมานี้ สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกนับเป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ สามารถปรับให้เข้ากับการเรียนการสอนวรรณคดีได้ เพราะนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจได้ยาก ซับซ้อน มาอยู่ในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย กระชับ เน้นเฉพาะใจความสำคัญ เราความสนใจของผู้เรียนให้จดจ่ออยู่กับบทเรียน ทั้งยังนำเสนอด้วยรูปแบบการนำเสนอที่มีภาพและเสียงประกอบ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนวรรณคดีไม่ใช่เรื่องยาก และพยายามทำความเข้าใจในบทเรียน ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ เพราะสื่อการเรียนการสอนที่ใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับบทเรียน จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข (อิสรา จิตตะโล, วราพร เอรารวรรณ และสมเกียรติ ทานอก, 2559: 393) ผู้วิจัยจึงนำสื่อการเรียนรู้โมชันกราฟิก มาพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาวรรณคดีที่มีความยากและคำศัพท์ที่ไม่คุ้นเคย จนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้สูงขึ้น และสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงเกิดความสุขในขณะที่เรียน ส่งผลให้เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวรรณคดีในอนาคต

2. กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีกรอบแนวคิดที่เชื่อมโยงตัวแปรสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

โมชันอินโฟกราฟิก (Motion Infographic) เป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่พัฒนามาจากอินโฟกราฟิก โดยเพิ่มมิติของการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างความน่าสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร Lankow et al. (2012: 20) อธิบายว่าโมชันอินโฟกราฟิกเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน

ให้เข้าใจง่ายผ่านภาพเคลื่อนไหว ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ การออกแบบภาพกราฟิก ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีพลังและน่าจดจำ

โมชันอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพควรมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ (1) เนื้อหาที่กระชับ ตรงประเด็น และถูกต้อง (2) การออกแบบภาพที่สวยงาม น่าสนใจ (3) การเคลื่อนไหวที่มีความหมาย (4) เสียงบรรยายและดนตรีประกอบที่เหมาะสม และ (5) การเล่าเรื่องที่ น่าสนใจ และดึงดูดความสนใจ (Krum, 2014; Dunlap and Lowenthal, 2016)

การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกในงานวิจัยนี้อาศัยกระบวนการพัฒนา 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) การวิเคราะห์ (2) การออกแบบ (3) การพัฒนา (4) การนำไปใช้ และ (5) การประเมินผล (พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2557; ทักษิณา สุขพัตติและทรงศรี สรณสถาพร, 2560; นพดล อัครคหสิน, 2561; Fecher, 2017; Syaha et al. 2020)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยใช้แนวคิดการจำแนกจุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) ฉบับปรับปรุงโดย Anderson and Krathwohl (2001) ซึ่งแบ่งระดับความสามารถทางการคิดเป็น 6 ระดับ ได้แก่

1. จำ (Remembering) คือ ความสามารถในการจดจำและระลึกข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทย เช่น ชื่อเรื่อง ผู้แต่ง ประเภทของวรรณคดี ตัวละคร เหตุการณ์สำคัญ คำศัพท์ และโคลงกลอนที่สำคัญ
2. เข้าใจ (Understanding) คือ ความสามารถในการตีความ แปลความ และสรุปความจากเนื้อหาวรรณคดี เช่น การอธิบายความหมายของคำศัพท์ในบริบทของวรรณคดี การถอดคำประพันธ์ และการสรุปใจความสำคัญของเรื่อง
3. ประยุกต์ใช้ (Applying) คือ ความสามารถในการนำความรู้จากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การนำข้อคิดจากวรรณคดีไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
4. วิเคราะห์ (Analyzing) คือ ความสามารถในการแยกแยะองค์ประกอบของวรรณคดี เช่น การวิเคราะห์โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ลักษณะนิสัยของตัวละคร กลวิธีการประพันธ์ และความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ในเรื่อง
5. ประเมินค่า (Evaluating) คือ ความสามารถในการตัดสินคุณค่าและให้ความเห็นเกี่ยวกับวรรณคดี เช่น การประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ ด้านสังคม และด้านคุณธรรมจริยธรรม

6. **คิดสร้างสรรค์ (Creating)** คือ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี เช่น การแต่งคำประพันธ์ การเขียนเรื่องสั้นโดยประยุกต์แนวคิดจากวรรณคดี หรือการสร้างสรรค์ตอนจบใหม่

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยจะดำเนินการทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของผู้เรียน โดยใช้แบบทดสอบที่ครอบคลุมทั้ง 6 ระดับ ตามสัดส่วนที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้ (Happiness in Learning) หมายถึง สภาวะทางอารมณ์เชิงบวกที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยความรู้สึกร่าเริง สนุกสนาน ผ่อนคลาย กระตือรือร้น และความรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียน (UNESCO, 2017; มารุต พัฒนา, 2546)

จากการสังเคราะห์แนวคิดของนักการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง พบว่า ความสุขในการเรียนรู้ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ (1) ด้านผู้เรียน คือ ความรู้สึกเชิงบวกต่อการเรียน ความพร้อม ความสนใจ และแรงจูงใจในการเรียน (2) ด้านผู้สอน คือ ความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน (3) ด้านการจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และ (4) ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม คือ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และบรรยากาศที่ผ่อนคลาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545; มารุต พัฒนา, 2546; ลัดดา หวังราชิต, 2557; กมล โพธิเย็น, 2558; UNESCO, 2017)

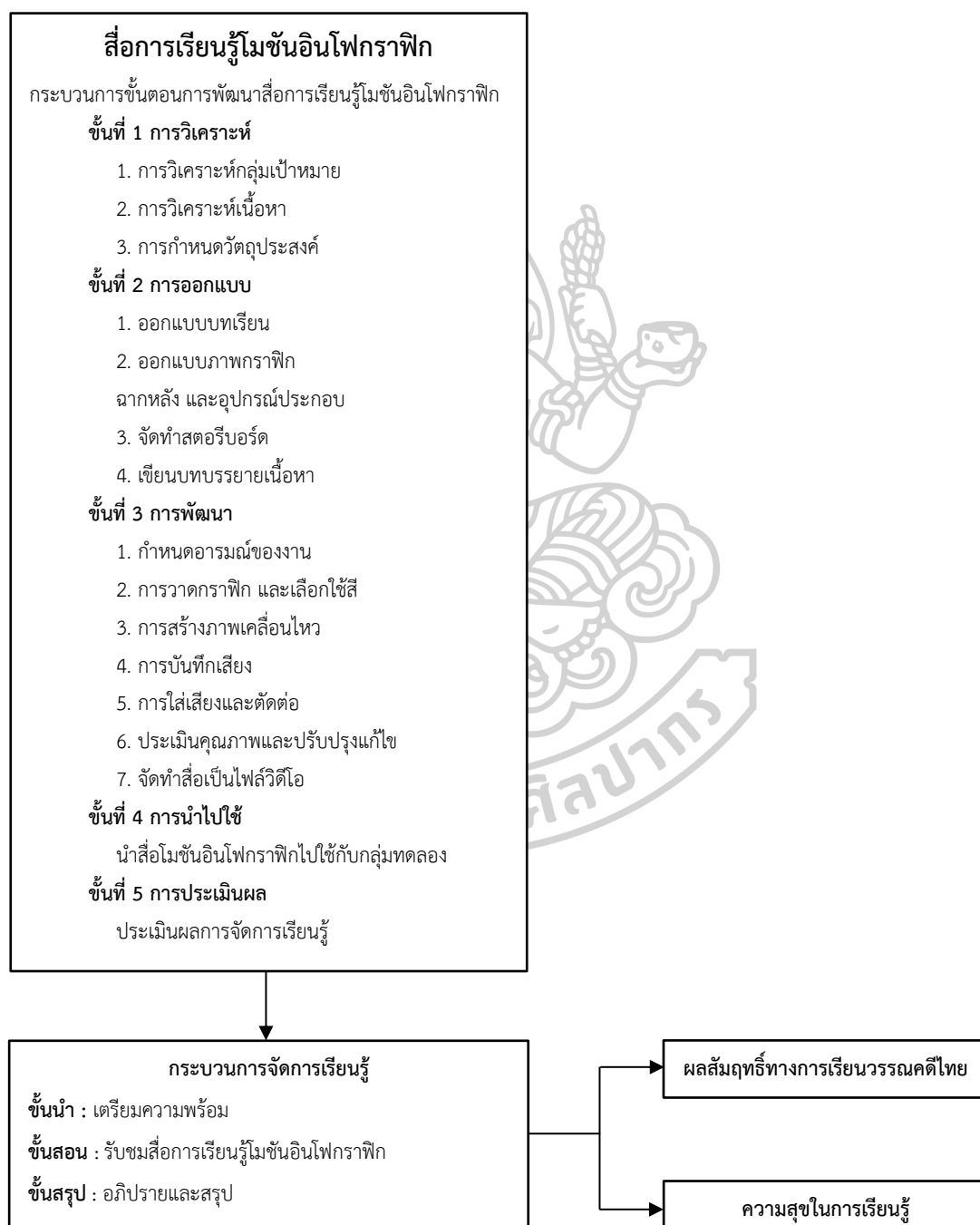
ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยมีขั้นตอนหลักดังนี้

1. **ขั้นนำ** เป็นการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับประสบการณ์เดิมที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาวรรณคดี หรือกิจกรรมสั้น ๆ ที่น่าสนใจ เช่น เกม การแสดงบทบาทสมมติ หรือสื่อประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. **ขั้นสอน** ผู้เรียนรับชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยสื่อโมชันอินโฟกราฟิกจะมีการชี้แจงวัตถุประสงค์ของแต่ละคาบเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตประเด็นสำคัญที่ระหว่างรับชม

3. **ขั้นสรุป** ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับชม ชี้แนะ ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงเนื้อหาสู่ชีวิตประจำวัน และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียน ทบทวนประเด็นสำคัญ และประเมินความเข้าใจของผู้เรียน

จากกรอบแนวคิดข้างต้น จะเห็นได้ว่าการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ทางการเรียนวรรณคดีไทย คือสามารถช่วยในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่ยากทำให้ผู้เรียนกระตือรือร้นและมีสมาธิจดจ่อ ทั้งยังสนุกกับการเรียน ก่อให้เกิดความสุขในการเรียนรู้และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



รูปภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

3. คำถามการวิจัย

3.1 สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพหรือไม่ อย่างไร

3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร

3.3 ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เป็นอย่างไร

4. วัตถุประสงค์การวิจัย

4.1 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและมีความสุขในการเรียนรู้

4.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

4.3 เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

5. สมมติฐานการวิจัย

5.1 สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป

5.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสูงกว่าก่อนเรียน

5.3 หลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้

6. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและมีความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

6.1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครือข่ายที่ 6 กลุ่มโรงเรียนอำเภอท่าใหม่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 7 โรงเรียน 10 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 116 คน

6.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

6.2 ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

6.2.1 ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่

6.2.1.1 สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

6.2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่

6.2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

6.2.2.2 ความสุขในการเรียนรู้

6.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท16101 โดยเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยปรากฏในหนังสือเรียน รายวิชา พื้นฐาน ภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีล้านนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บทเสภาเรื่องขุนช้าง ขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม คือ ความเป็นมาของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (ผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ ตัวละครที่สำคัญ ฯลฯ) เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม การวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร และวิเคราะห์คุณค่าและวรรณศิลป์

6.4 ระยะเวลาในการทดลอง

การทดลองจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที โดยไม่รวมการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน

7. นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่นำข้อมูลเกี่ยวกับวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ในรูปแบบกราฟิกที่ออกแบบเป็นภาพเคลื่อนไหว พร้อมเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ มีความยาวประมาณ 5 – 10 นาที สามารถสื่อความได้ชัดเจน และทำให้เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยนำเสนอเนื้อหาครอบคลุมด้าน โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และคุณค่าของวรรณคดี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ วรรณคดี บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ซึ่งได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน

30 ข้อ และแบบทดสอบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ออกแบบตามทฤษฎีของบลูม (Anderson and Krathwohl, 2001) แบ่งออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่ จำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ ประเมินค่า และคิดสร้างสรรค์

ความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกเชิงบวกที่ผู้เรียนมีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก วัดได้จากแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ประกอบด้วยเกณฑ์การวัดความสุขในการเรียนรู้ 4 องค์ประกอบ คือ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม โดยผู้วิจัยนำแบบวัดดังกล่าวไปทดสอบกับผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

8. ประโยชน์ที่ได้รับ

8.1 ได้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อไปปรับใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ในสาระอื่น ๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

8.2 เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นสร้างความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสุขในการเรียน

8.3 เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ

8.4 เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยในครั้งนี้ ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย
 - 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
 - 1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา จังหวัดจันทบุรี
2. โมชันอินโฟกราฟิก
 - 2.1 ความเป็นมาของโมชันอินโฟกราฟิก
 - 2.2 ความหมายของโมชันอินโฟกราฟิก
 - 2.3 ขั้นตอนในการสร้างโมชันอินโฟกราฟิก
 - 2.4 ประโยชน์ของโมชันอินโฟกราฟิก
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
 - 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 3.4 แนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
4. ความสุขในการเรียนรู้
 - 4.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.3 องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้
 - 4.4 การวัดความสุขในการเรียนรู้
 - 4.5 แนวทางพัฒนาความสุขในการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้ผู้สอนต้องพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน โดยเน้นหลักการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 25) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นหนึ่งในกลุ่มสาระที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ซึ่งภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง โดยแบ่งมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 5 มาตรฐานตามสาระ ดังนี้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

กลุ่มพัฒนาหลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนด ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2559: 16)

ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระวรรณคดีและวรรณกรรม

ชั้น	ที่	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	ต้องรู้	ควรรู้
ป.6	14	ท 5.1 ป.6/1 ท 5.1 ป.6/2 ท 5.1 ป.6/3 ท 5.1 ป.6/4	1. แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี หรือวรรณกรรมที่อ่าน 2. เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น 3. อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง 4. ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ	วรรณคดีและวรรณกรรม เช่น - นิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและท้องถิ่นอื่น - นิทานคติธรรม - เพลงพื้นบ้าน - วรรณคดีและวรรณกรรมในบทเรียนและตามความสนใจ บทอาขยานและบทร้อยกรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่กำหนด - บทร้อยกรองตามความสนใจ	✓	

จากตารางข้างต้น ตัวชี้วัดที่จะใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี หรือวรรณกรรมที่อ่าน ตัวชี้วัด 5.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง และ ตัวชี้วัด ท 5.1 ป.6/4 ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ

1.2 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา จังหวัดจันทบุรี

โรงเรียนวัดทุ่งเบญจาได้อาศัยอำนาจตามความในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดให้สถานศึกษามีหน้าที่สำคัญในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา การวางแผนและดำเนินการใช้หลักสูตร การเพิ่มพูนคุณภาพหลักสูตรด้วยการวิจัยและพัฒนา การปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร จัดทำระเบียบการวัดและประเมินผล โดยพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สภาพปัญหาในชุมชนและสังคม และความต้องการของผู้เรียน

งานวิจัยฉบับนี้ ได้ดำเนินการทดลองในรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท16101) ซึ่งเป็นรายวิชาพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. คำอธิบายรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท 15101)

ศึกษา สืบค้น อธิบายเกี่ยวกับความหมายของคำ ชนิดของคำ ประโยค และข้อความที่เป็นโวหาร คำภาษาต่างประเทศ ส่วนที่เป็นคำพ้องเพย และสุภาพิต ความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น งานเขียนเชิงอธิบาย คำสั่ง ข้อเสนอแนะ แผนผัง แผนที่ แผนภูมิ และกราฟ วิธีการเขียนสื่อสารได้อย่างถูกต้องชัดเจน แผนภาพโครงเรื่องและแผนภาพความคิด การตั้งคำถามและตอบคำถาม ความน่าเชื่อถือจากที่ฟังและดู การพูดรายงาน วิธีการอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองได้อย่างถูกต้อง รวมถึงบทอาขยานที่กำหนดและบทร้อยกรองที่สนใจ

โดยใช้กระบวนการการอ่านเพื่อสร้างความรู้ และความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน สามารถใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์สิ่งที่อ่านและสามารถอธิบายคุณค่าที่ได้รับ ใช้กระบวนการเขียนสื่อสารได้อย่างถูกต้องชัดเจน เหมาะสม และสร้างสรรค์ ใช้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือจากการฟังและดูสื่อต่าง ๆ ได้ ใช้ทักษะการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีเหตุผล

เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจในธรรมชาติของภาษาไทย มีมารยาทในการอ่าน การเขียน ของภาษา เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาด้านภาษาไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติ พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ และสามารถประยุกต์รายวิชาภาษาไทยเพื่อใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รหัสตัวชีวิต

ท 1.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5, ป.6/6, ป.6/7, ป.6/8, ป.6/9

ท 2.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5, ป.6/6, ป.6/7, ป.6/8, ป.6/9

ท 3.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5, ป.6/6

ท 4.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4, ป.6/5, ป.6/6

ท 5.1 ป.6/1, ป.6/2, ป.6/3, ป.6/4

จำนวนตัวชีวิตทั้งสิ้น 34 ชีวิต

2. โครงสร้างเวลาเรียนบทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

งานวิจัยฉบับนี้ ได้ดำเนินการทดลองในรายวิชา ภาษาไทย 6 (ท16101) ซึ่งเป็นรายวิชาพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา ผู้วิจัยได้เลือกเฉพาะโครงสร้างเวลาเรียนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเรียนวรรณคดี บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 3 โครงสร้างเวลาเรียนบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานและตัวชีวิต	สาระการเรียนรู้แกนกลาง	เวลา (ชั่วโมง)
14	บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม	ท 5.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดี หรือ วรรณกรรมที่อ่าน ท 5.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดี และ วรรณกรรมที่อ่านและนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	วรรณคดีและวรรณกรรม เช่น - นิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเองและท้องถิ่นอื่น - นิทานคติธรรม - เพลงพื้นบ้าน - วรรณคดีและ วรรณกรรมในบทเรียน และตามความสนใจ	8

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน และตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	เวลา (ชั่วโมง)
		ท 5.1 ป.6/4 ท่องจำบท อาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองที่มี คุณค่าตามความสนใจ	บทอาขยานและบทร้อย กรองที่มีคุณค่า - บทอาขยานตามที่ กำหนด - บทร้อยกรองตามความ สนใจ	

จากตารางข้างต้นเป็นโครงสร้างเวลาเรียนของโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวข้องกับการเรียนวรรณคดี บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ในที่นี้ผู้วิจัยกำหนดเวลาการทดลอง 8 ชั่วโมง

2. โมชันอินโฟกราฟิก

2.1 ความเป็นมาของโมชันอินโฟกราฟิก

โมชันอินโฟกราฟิก (Motion Infographic) คือ อินโฟกราฟิกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งอินโฟกราฟิก คือการแปลงข้อมูล ซึ่งเป็นข้อความ ตัวเลข ตัวหนังสือ สถิติ ฯลฯ ออกมาในรูปแบบกราฟิก ซึ่งอาจเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว ที่สวยงาม น่าสนใจ สามารถทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว และชัดเจน และจดจำได้ง่าย ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ทั้งวงการดิจิทัล และสื่อสิ่งพิมพ์ วงการสื่อสารมวลชน วงการแพทย์ วงการโฆษณา รวมถึงวงการการศึกษา เพราะคุณลักษณะที่เอื้อต่อการทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และรวดเร็ว รวมทั้งสามารถประมวลข้อมูลความรู้ทั้งภาพรวมหรือข้อมูลเชิงลึก ให้สามารถจดจำได้ง่ายผ่านรูปแบบกราฟิกที่สวยงาม (น้ามนต์ เรืองฤทธิ์, 2560: 29; นพดล พรามณี, 2560: 159; พัทธรา วาณิชวสิน, 2558: 227) โดยอินโฟกราฟิกมีหลายประเภท (วิไลภรณ์ ศรีไพศาล, 2559: 12; Damyanov and Tsankov: 2018: 84) และรูปแบบที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ อินโฟกราฟิกแบบภาพเคลื่อนไหว ที่มีการแสดงภาพที่ทำได้ด้วยวิดีโอสั้น ๆ รวมกันด้วยภาพภาพประกอบและข้อความ แม้ว่าอินโฟกราฟิกประเภทนี้จะมีประสิทธิภาพมากที่สุด เนื่องจากสามารถดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมได้มากกว่าแบบภาพนิ่ง และแบบมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ แต่การออกแบบชิ้นงานจะยากขึ้น และต้องใช้เครื่องมือเพิ่มขึ้น

ผู้วิจัยได้เลือกอินโฟกราฟิกในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว หรือที่รู้จักในชื่อโมชันอินโฟกราฟิก มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้

2.2 ความหมายของโมชันอินโฟกราฟิก

โมชันอินโฟกราฟิก เป็นการนำข้อมูลต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาหลากหลายและยากต่อการทำความเข้าใจ มาสรุปเป็นเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลและกราฟที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ โดยเพิ่มรูปภาพ เสียง การเคลื่อนไหว ให้มีความน่าสนใจ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน โดยต้องนำเทคโนโลยีการออกแบบ มาปรับใช้ให้มีความน่าสนใจ โดยต้องคำนึงถึงการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ ที่จะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและสามารถจุดประกายให้ผู้อ่านอินโฟกราฟิกเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Wiana, 2017: 104; นพดล อัครคหสิน, 2561: 7; พีรวัฒน์ สุขเกษม, 2563: 77)

2.3 ขั้นตอนในการสร้างโมชันอินโฟกราฟิก

การออกแบบเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก จำเป็นต้องศึกษาขั้นตอน และกระบวนการผลิตให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ น่าสนใจ และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยมีผู้สร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ได้เสนอขั้นตอนการสร้างไว้ดังนี้

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2557: 121) ได้เสนอขั้นตอนในการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์

- 1.1 วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
- 1.2 กำหนดเนื้อหาทั้งหมด และเป้าหมายการทำสื่อ
- 1.3 โครงร่างของเนื้อหา
- 1.4 วางแผนการประเมิน

2. การออกแบบ

- 2.1 ออกแบบบทเรียน
- 2.2 ออกแบบผังงาน
- 2.3 สร้างการประเมินการรับรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 2.4 ออกแบบภาพกราฟิก ฉากหลัง และอุปกรณ์ประกอบ
- 2.5 จัดทำสตอรี่บอร์ด
- 2.6 เขียนบทบรรยายเนื้อหาและบันทึกเสียง

3. การพัฒนา

- 3.1 จัดวางองค์ประกอบงาน

- 3.2 วาดภาพลายเส้นและตัดเส้น
- 3.3 เลือกใช้สี พื้นผิว ลงสีกราฟิกและฉากหลัง
- 3.4 เลือกรูปแบบ ขนาด สี และการจัดเรียงตัวอักษร
- 3.5 จัดองค์ประกอบภาพ (composite)
- 3.6 ตัดต่อภาพ
- 3.7 บันทึกเสียง
- 3.8 ประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไข
- 3.9 จัดทำสื่อเป็นไฟล์ลงใน DVD

4. การนำไปใช้

นำอินโฟกราฟิกแอนิเมชัน ไปใช้กับกลุ่มทดลอง

5. การประเมินผล

ประเมินผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

ทักษิณา สุขพัทธ์ และทรงศรี สรณสถาพร (2560: 265-266) ได้เสนอขั้นตอนในการออกแบบโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์

- 1.1 ด้านการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 1.2 ด้านการวิเคราะห์เนื้อหา

ขั้นที่ 2 การออกแบบสื่อ

- 2.1 ด้านการออกแบบ Storyboard
- 2.2 ด้านการออกแบบวิธีเร้าความสนใจ
- 2.3 ด้านการออกแบบวัตถุประสงค์
- 2.4 ด้านการออกแบบวิธีทบทวนความรู้เดิม
- 2.5 ด้านการออกแบบการนำเสนอเนื้อหาใหม่
- 2.6 ด้านการออกแบบชี้แนะแนวทางการเรียนรู้
- 2.7 ด้านการออกแบบวิธีกระตุ้นการตอบสนองบทเรียน
- 2.8 ด้านการออกแบบให้ข้อมูลย้อนกลับ

ขั้นที่ 3 การพัฒนา

- 3.1 ด้านการตอบสนองและปฏิสัมพันธ์
- 3.2 การทดลอง

ขั้นที่ 4 ด้านการนำไปใช้และประเมินผล

4.1 ด้านการประเมิน

4.2 ด้านสรุปและนำไปใช้

นพดล อัครคหสิน (2561: 27-30) ได้อธิบาย 3 ขั้นตอนหลักของกระบวนการสร้างสรรค์สื่อประเภทโมชันกราฟิก ไว้ดังนี้

Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)

1. การพูดคุยเพื่อหาวัตถุประสงค์
2. การทำบท (Script)
3. การทำ Storyboard

Production (ขั้นตอนการผลิต)

1. เสนอ Style งาน กำหนด Mood&Tone
2. การวาด Graphic
3. การทำ Animation
4. การพากย์เสียงตาม Script
5. การใส่เสียงเพลง ตัดต่อ

Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

แก้ไขเพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์

Timo Fecher (2017) ได้เสนอขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิกโดยละเอียด สำหรับผู้ที่มีความสนใจ ไว้ดังนี้

ขั้น Preparation

1. การค้นคว้าข้อมูล สร้างสรรค์แนวคิด
2. การพัฒนารูปแบบและองค์ประกอบ
3. การทำ Storyboard

ขั้น Production

1. การเลือกภาพ ให้สื่อความหมาย และสมดุล
2. การใช้รูปภาพและการจัดการไฟล์
3. การเลือกรูปแบบข้อความ และการสร้างความเคลื่อนไหว
4. การเลือกใช้สีในงาน
5. การจัดวาง
6. การใส่เอฟเฟกต์

ขั้น Post-Production

1. การพัฒนาชิ้นงานให้สมบูรณ์
2. การตัดต่อ เพื่อให้ได้คุณภาพของงาน
3. การใส่เสียง
4. การเผยแพร่ผลงาน

Borg and Gall (Gooch, 2013 cited in Syaha et al., 2020) ได้เสนอกระบวนการผลิตสื่อโมชันกราฟิกในการศึกษา มีขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ การประเมินความต้องการและการพิสูจน์แนวคิด
การค้นหาเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ
2. การวางแผนและออกแบบชิ้นงาน
ทบทวนวรรณกรรม วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสรุปผล
3. การพัฒนาชิ้นงานเบื้องต้น
พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากข้อมูลที่วิเคราะห์ และผลการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ
4. การทดสอบเบื้องต้น
ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ประสิทธิภาพ
5. การแก้ไขชิ้นงาน
ปรับปรุงจากผลการทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญเบื้องต้น
6. การทดสอบหลัก
ส่งให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ชิ้นงาน
7. การแก้ไขและเผยแพร่
พัฒนาแก้ไขจากผลการวิเคราะห์ แล้วเผยแพร่ชิ้นงาน

จากการศึกษากระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกทั้งไทยและต่างประเทศ สังเคราะห์เป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 สังเคราะห์กระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ชั้นอินโฟกราฟิก

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2557)	ทักษิณา สุขพัทธิ ทรงศรี สรรณสภาพร (2560)	นพดล อัครคหสิน (2561)	Timo Fecher (2017)	(Borg and Gall, 2013 อ้างถึงใน Syaha et al., 2020)	ผลการสังเคราะห์ กระบวนการขั้นตอน การพัฒนาสื่อชั้น อินโฟกราฟิก
1 การวิเคราะห์ 1.1 วิเคราะห์ความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมาย 1.2 กำหนดเนื้อหาทั้งหมด และเป้าหมายการทำสื่อ 1.3 โครงร่างของเนื้อหา 1.4 วางแผนการประเมิน	ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ 1.1 ด้านการวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมาย 1.2 ด้านการวิเคราะห์ เนื้อหา	Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการ ผลิต) 1. การพูดคุยเพื่อหา วัตถุประสงค์ 2. การทำบท (Script) 3. การทำ Storyboard	Preparation 1. การค้นคว้าข้อมูล สร้างสรรค์แนวคิด 2. การพัฒนารูปแบบและ องค์ประกอบ 3. การทำ Storyboard	1. การวิเคราะห์ การ ประเมินความต้องการและการ การพิสูจน์แนวคิด การค้นหากเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผลการวิเคราะห์ เนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ	ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ 1. การวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมาย 2. การวิเคราะห์เนื้อหา 3. การกำหนดวัตถุประสงค์
2 การออกแบบ 2.1 ออกแบบบทเรียน 2.2 ออกแบบผังงาน 2.3 สร้างการประเมินการ รับรู้ และแบบสอบถาม ความพึงพอใจ 2.4 ออกแบบภาพกราฟิก ฉากหลัง และอุปกรณ์ ประกอบ	ขั้นที่ 2 การออกแบบสื่อ 2.1 ด้านการออกแบบ Storyboard 2.2 ด้านการออกแบบวิธี เร้าความสนใจ 2.3 ด้านการออกแบบ วัตถุประสงค์ 2.4 ด้านการออกแบบวิธี ทบทวนความรู้เดิม			2. การวางแผนและ ออกแบบชิ้นงาน ทบทวนวรรณกรรม วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และสรุปผล	ขั้นที่ 2 การออกแบบ 1. ออกแบบบทเรียน 2. ออกแบบภาพกราฟิก ฉากหลัง และอุปกรณ์ ประกอบ 3. จัดทำสตอรี่บอร์ด 4. เขียนบทบรรยายเนื้อหา

พงษ์พัฒน์ พัฒน์ สายทอง (2557)	ทักษิณา สุขพิทธิ ทรงศิริ สรณสถาพร (2560)	นพดล อัครคหลิน (2561)	Timo Fecher (2017)	(Borg and Gall, 2013 อ้างถึงใน Syaha et al., 2020)	ผลการสังเคราะห์ กระบวนการขั้นตอน การพัฒนาสื่อโมชัน อินโฟกราฟิก
2.5 จัดทำสตอรี่บอร์ด 2.6 เขียนบทบรรยายเนื้อหา และบันทึกเสียง	2.5 ด้านการออกแบบการ นำเสนอเนื้อหาใหม่ 2.6 ด้านการออกแบบชี้แนะ แนวทางการเรียนรู้ 2.7 ด้านการออกแบบวิธี กระตุ้นการตอบสนอง บทเรียน 2.8 ด้านการออกแบบให้ ข้อมูลย้อนกลับ				
3 การพัฒนา 3.1 จัดวางองค์ประกอบงาน 3.2 วาดภาพลายเส้นและตัด เส้น 3.3 เลือกใช้สี พื้นผิว ลงสี กราฟิกและฉากหลัง 3.4 เลือกรูปแบบ ขนาด สี และการจัดเรียงตัวอักษร	ขั้นที่ 3 การพัฒนา 3.1 ด้านการตอบสนองและ ปฏิสัมพันธ์ 3.2 การทดลอง	Production (ขั้นตอนการผลิต) 1. เสนอ Style งาน กำหนด Mood&Tone 2. การวาด Graphic 3. การทำ Animation 4. การพากย์เสียงตาม Script	Production 1. การเลือกภาพ ให้สื่อ ความหมาย และสมดุล 2. การใช้รูปภาพและการ จัดการไฟล์ 3. การเลือกรูปแบบข้อความ และการสร้างความ เคลื่อนไหว	3. การพัฒนาชิ้นงาน เบื้องต้น พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากข้อมูลทีวีคราะห์ และ ผลการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ	ขั้นที่ 3 การพัฒนา 1. กำหนดอารมณ์ของงาน 2. การวาดกราฟิก และ เลือกใช้สี 3. การสร้างภาพเคลื่อนไหว 4. การบันทึกเสียง 5. การใส่เสียงและตัดต่อ

พงษ์พัฒน์ สายทอง (2557)	ทักษิณา สุขพัทธิ์ ทรงศิริ สรณสภาพร (2560)	นพดล อัครคหลิน (2561)	Timo Fecher (2017)	(Borg and Gall, 2013 อ้างถึงใน Syaha et al., 2020)	ผลการสังเคราะห์ กระบวนการขั้นตอน การพัฒนาสื่อโมชัน อินโฟกราฟิก
3.5 จัดองค์ประกอบภาพ (composite) 3.6 ตัดต่อภาพ 3.7 บันทึกเสียง 3.8 ประเมินคุณภาพและ ปรับปรุงแก้ไข 3.9 จัดทำสื่อเป็นไฟล์ลงใน DVD	ขั้นตอนที่ 4 ด้านการนำไปใช้ และประเมินผล 4.1 ด้านการประเมิน 4.2 ด้านสรุปและนำไปใช้	5. การใส่เสียงเพลง ตัดต่อ	4. การเลือกใช้สีในงาน 5. การจัดวาง 6. การใส่เอฟเฟกต์	4. การทดสอบเบื้องต้น ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ ประสิทธิภาพ	6. ประเมินคุณภาพและ ปรับปรุงแก้ไข 7. จัดทำสื่อเป็นไฟล์วิดีโอ
4 การนำไปใช้ นำอินโฟกราฟิกแอนิเมชัน ไปใช้กับกลุ่มทดลอง				5. การแก้ไขชิ้นงาน ปรับปรุงจากผลการทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญเบื้องต้น	ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้ นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
	6. การทดสอบหลัก ส่งให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ชิ้นงาน	ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล ประเมินผลการจัดการ เรียนรู้			
5 การประเมินผล ประเมินผลการรับรู้และ ความพึงพอใจของ กลุ่มเป้าหมาย				7. การแก้ไขและเผยแพร่ พัฒนาแก้ไขจากผลการ วิเคราะห์ แล้วเผยแพร่ ชิ้นงาน	

จากตารางจะเห็นได้ว่า กระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกตามแนวคิดข้างต้นจะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
2. การวิเคราะห์เนื้อหา
3. การกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 2 การออกแบบ

1. ออกแบบบทเรียน
2. ออกแบบภาพกราฟิก ฉากหลัง และอุปกรณ์ประกอบ
3. จัดทำสตอรี่บอร์ด
4. เขียนบทบรรยายเนื้อหา

ขั้นที่ 3 การพัฒนา

1. กำหนดอารมณ์ของงาน
2. การวาดกราฟิก และเลือกใช้สี
3. การสร้างภาพเคลื่อนไหว
4. การบันทึกเสียง
5. การใส่เสียงและตัดต่อ
6. ประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไข
7. จัดทำสื่อเป็นไฟล์วิดีโอ

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้

นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้กับกลุ่มทดลอง

ขั้นที่ 5 การประเมินผล

ประเมินผลการจัดการเรียนรู้

จากการสังเคราะห์กระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นกระบวนการสร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในครั้งนี้

2.4 ประโยชน์ของโมชันอินโฟกราฟิก

โมชันอินโฟกราฟิก จัดเป็นอินโฟกราฟิกในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว สามารถเพิ่มความน่าสนใจให้กับอินโฟกราฟิก โดยอินโฟกราฟิกทุกประเภทนับเป็นนวัตกรรมที่ช่วยนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับโลกยุคโลกาภิวัตน์ มีประโยชน์ในการช่วยนำเสนอข้อมูล (จกกลณี จงพรชัย, กฤตติกา ตัญญาแสนสุข และลาวัลย์ ศรีธธาพุทธ, 2559: 102; สำนักวิชาการสำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา, 2561: 5) ดังนี้

1. สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำและทำให้มีการจดจำที่ดีขึ้นได้ เนื่องจากเป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลปริมาณมาก ๆ ด้วยข้อมูลที่ถูกรวบรวมมาเป็นอย่างดีทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย
2. สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจในข้อมูลและความคิด ยกกระตือรือร้นความสามารถในการคิด และพัฒนาการจัดการกับแนวคิด ทำให้ผู้รับสารมีความจำในเรื่องที่รับรู้เพิ่มมากขึ้น
3. สามารถทำให้คนทั่ว ๆ ไปสามารถเข้าถึง เข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ง่ายขึ้น และรวดเร็วขึ้น เพราะข้อมูลผ่านการสรุป เรียบเรียงให้สั้น กระชับ เข้าใจง่าย สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา
4. เป็นวิธีการนำเสนอข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเราสามารถหยิบยกเรื่องราวเล็ก ๆ ไปจนถึงเรื่องราวใหญ่โตมานำเสนอในมุมมองที่แปลกตา ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบัน

สื่อโมชันอินโฟกราฟิกสามารถนำมาปรับใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนได้ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ยาก ได้เข้าใจมากขึ้น เพราะมีการใช้รูปภาพเคลื่อนไหวในการสื่อสาร โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ส่งผลให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิกที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่าง ๆ ได้ดีมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมีประสิทธิภาพดีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม (ณัฐณ สุเมธธิดิคม และคณะ, 2563: 144; Tsai et al. 2020: 9)

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นเครื่องแสดงถึงพัฒนาการ ความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนในการเรียน นักวิชาการ (วรณีย์ โสมประยูร, 2542: 262; พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข, 2548: 125) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสำเร็จที่เกิดขึ้นหลังจากกระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนแสดงออกผ่านทางความสามารถหรือพฤติกรรม ซึ่งแต่ละคนจะประสบความสำเร็จไม่เท่ากัน แม้อยู่ในระดับชั้นเดียวกันหรือมีสภาพแวดล้อมที่คล้ายกัน จะขึ้นอยู่กับความสามารถ ความสนใจ

และประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งการเรียนวรรณคดีจำเป็นต้องทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อรู้ความสามารถของผู้เรียน และประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน

3.2 องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถบ่งบอกถึงความสามารถของผู้เรียน หลังจากผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยสามารถวัดจากองค์ประกอบ ดังนี้

Bloom (1956) ได้ศึกษาองค์ประกอบที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Entry Behaviors)
2. คุณลักษณะทางด้านจิตพิสัย (Affective Entry Behaviors)
3. คุณภาพของการสอน (Quality of Instruction)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัย มี 6 ระดับ ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

Anderson and Krathwohl (2001) ได้กล่าวว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา เช่น นักจิตวิทยา นักทฤษฎีหลักสูตร นักวิจัยทางการศึกษา ฯลฯ ร่วมกันเสนอการปรับปรุงทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลทางการศึกษาให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัยมากขึ้น โดยเกณฑ์การประเมินด้านพุทธิพิสัยมีการปรับเปลี่ยน มีดังนี้

1. จำ สามารถจดจำ ระลึกได้ถึงข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งเป็นความจำระยะยาว
2. เข้าใจ เข้าใจความหมาย ของสิ่งที่ได้ศึกษา รวมถึงการสื่อสารด้วยวาจา การเขียน และข้อมูลกราฟิก
3. ประยุกต์ใช้ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์ได้เหมาะสม
4. วิเคราะห์ สามารถแยกข้อมูลเป็นส่วน ๆ โดยเข้าใจถึงองค์ประกอบ ความเกี่ยวข้อง และโครงสร้างทั้งหมดของข้อมูลนั้น
5. ประเมินค่า ตัดสินสิ่งต่าง ๆ ตามเกณฑ์การตัดสิน และตรงตามมาตรฐาน
6. คิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างสิ่งใหม่ขึ้นจากความรู้หรือประสบการณ์เดิม

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการจำแนกจุดมุ่งหมายทางการศึกษาด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) ฉบับปรับปรุงโดย Anderson and Krathwohl (2001) ซึ่งแบ่งระดับความสามารถทางการคิดเป็น 6 ระดับ ได้แก่ จำ เข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ ประเมินค่า และคิดสร้างสรรค์

3.3 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐาน 2 ประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินผลตามตัวชี้วัดเพื่อบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551: 28)

ผู้สอนควรยึดหลักการวัดและประเมินผลการเรียนการสอน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2559: 3-4; อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2560: 10) ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้สอนเข้าใจแน่ชัดว่าต้องการวัดและประเมินผลเพื่ออะไร วัดและประเมินผลอะไร เป็นต้น
2. ใช้เครื่องมือที่เหมาะสมและมีคุณภาพ เมื่อผู้สอนทราบว่าสิ่งที่วัดจะมีอะไรบ้าง ผู้สอนจะกำหนดเครื่องมือที่จะวัดให้เหมาะสมกับสิ่งที่วัดด้วยเช่นกัน และควรพิจารณาถึงความเหมาะสมกับคุณวุฒิและวัยวุฒิของผู้เรียนด้วย และบันทึกผลการประเมินที่สะท้อนความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
3. ใช้วิธีการวัดและการประเมินผลหลาย ๆ วิธีประกอบกัน โดยทั่วไปนั้นวิธีการวัดและการประเมินผลมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ซึ่งจะมีผลต่อความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของการวัด การเลือกใช้วิธีการหรือเครื่องมือหลาย ๆ อย่าง จะช่วยให้ผู้สอนอธิบายผลที่เกิดขึ้นได้ถูกต้องชัดเจน และครอบคลุมสิ่งที่วัดมากขึ้น
4. แปลผลอย่างถูกต้องและระมัดระวังในข้อจำกัด เมื่อผู้สอนได้ผลจากการวัดและประเมินแล้ว ต้องมีการแปลผลอย่างถูกต้องโดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่เหมาะสม และเข้าใจในข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการแต่ละวิธี สื่อสารผลการประเมินไปยังผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย เช่น ผู้เรียน ผู้บริหาร ผู้ปกครอง เป็นต้น
5. ใช้ผลการวัดและประเมินอย่างคุ้มค่า การวัดและการประเมินผลแต่ละครั้งควรนำผลที่ได้ไปใช้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลที่กำหนดไว้และให้เกิดประโยชน์ คุ้มค่าทางกับการลงทุนทางด้านเวลา แรงงาน และงบประมาณ และนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนควรใช้การประเมินผลการเรียนรู้ควบคู่กับการประเมินเพื่อการเรียนรู้ และการประเมินขณะการเรียนรู้ เพื่อให้มีผลการประเมินที่หลากหลายสามารถใช้พัฒนาผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งใช้เป็นสารสนเทศจากการประเมินเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนของผู้สอนอย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียน จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์การประเมินชัดเจน เลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมและมีคุณภาพ มีรูปแบบการประเมิน

ที่หลากหลาย มีการแปลความหมายที่เหมาะสม เพราะการวัดผลที่มีประสิทธิภาพ ย่อมสะท้อนคุณภาพของสิ่งที่วัดได้อย่างชัดเจน เครื่องมือที่นิยมใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนมีหลากหลายประเภท เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ การตรวจผลงาน ฯลฯ โดยจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบปรนัยและอัตนัย เพื่อให้ผลทดสอบสะท้อนคุณภาพผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียน

3.4 แนวทางการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ในระดับชั้นประถมศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เนื่องจากวรรณคดีไทย มีความยากของเนื้อหา ด้วยลักษณะของภาษาที่ใช้ประพันธ์ รายละเอียดของเนื้อหา และการเข้าถึงคุณค่าและวรรณศิลป์ ยากต่อการทำความเข้าใจสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพราะช่วงอายุและประสบการณ์ยังไม่มากเพียงพอ โดยการจัดการเรียนการสอน ผู้สอน จำเป็นต้องกำหนดเนื้อหาและเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนให้ชัดเจน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์ใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหา และเลือกวิธีการสอนให้หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และสนใจในการเรียนมากขึ้น (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

ในปัจจุบันปัญหาสำหรับการเรียนการสอนวรรณคดี คือผู้เรียนไม่เห็นถึงความสำคัญในการเรียน เพราะไม่สามารถวัดคุณค่าของวรรณคดีให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้ การสอนวรรณคดีแบบเดิม ไม่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เนื่องจากคำศัพท์และเนื้อหาที่ยากผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีที่สัมผัสกับชีวิตจริงของผู้เรียน ถ่ายทอดวรรณคดีในรูปแบบใหม่ เช่น การนำวรรณคดีออกมาจากตัวหนังสือถ่ายทอดเป็นการ์ตูน อ่านเล่น เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือเป็นละครเวทีเห็นการผจญภัยครบรสความตื่นเต้นทั้งภาพ แสง สี เสียง ที่เน้นความรู้การสร้างสรรค์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย (กุสุมา รักษาณีน, 2547; กิตติยา รัศมีแจ่ม, 2561)

4. ความสุขในการเรียนรู้

4.1 ความหมายของความสุขในการเรียนรู้

ความสุข เป็นภาวะทางจิตใจที่แสดงถึงความพึงพอใจในชีวิต การรับรู้ถึงคุณค่าของตนเอง การมีอารมณ์เชิงบวก และความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น ซึ่งสะท้อนถึงความเป็นอยู่ที่ดีทั้งทางกายและใจ และความสุขในการเรียนรู้ นับเป็นสิ่งที่สำคัญที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญ มีการกำหนดจุดหมายว่าผู้เรียนต้องเป็นผู้ที่มีสุขภาพจิตที่ดี ดังนั้น ผู้สอนควรส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ เพื่อให้บรรลุจุดหมายในข้อดังกล่าว นักวิชาการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545; Seligman, 2010) ได้ให้ความหมายของความสุข สรุปได้ว่า

เป็นสิ่งที่ทุกคนปรารถนา โดยสามารถจัดออกเป็น 3 ชั้น คือ การมีอารมณ์เชิงบวก การมีสมาธิจดจ่อกับการทำบางสิ่งโดยไม่เบื่อหน่าย และการทำสิ่งที่รักแล้วส่งผลเชิงบวกให้คนรอบข้าง ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของความสุขในการเรียนรู้ของ กมล โพธิเย็น (2558) ที่กล่าวสรุปได้ว่า ความสุขของผู้เรียนได้มาจากการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกพึงพอใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน และสบายใจขณะอยู่ในบรรยากาศในชั้นเรียนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเรียนรู้ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง มองเห็นคุณค่าและเกิดการพัฒนาตนเองในทุก ๆ ด้าน

4.2 ความสำคัญของความสุขในการเรียนรู้

บรรยากาศเครียดหรือความกดดันส่งผลให้สมองปิดรับการส่งข้อมูลของผู้เรียน ขณะที่ความสุขทำให้ระบบประสาทและสมองของผู้เรียนประมวลผลข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น ส่งผลให้มีความสามารถในการจดจำ การรับรู้ และการเชื่อมโยงที่ดีขึ้น ทั้งยังสร้างประสบการณ์และผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ดี โดยความสุขทำให้เกิดความกระตือรือร้น เอาชนะความเกียจคร้าน และสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Tokuhamu, 2015; Hernik and Joworska, 2018)

4.3 องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

ความสุขในการเรียนรู้จะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบหลายส่วน โดยนักวิชาการหลายท่านได้นำเสนอไว้ ดังนี้

องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ ของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545: 31-35 อ้างถึงใน พิระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์, 2561: 89) มีรายละเอียดดังนี้

1. เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจและสมอง เด็กควรได้มีโอกาสเลือกเรียนตามถนัดและความสนใจ มีโอกาสเลือกอนาคตของตนเอง และมีสิทธิ์ได้รับปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คนหนึ่ง

2. ครูมีความเมตตา จริงใจ และอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง มีความเข้าใจในทฤษฎีแห่งพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กทุกคนครูควรให้ความเอาใจใส่ ต่อเด็กทุกคน เท่าเทียมกัน มีการเตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพ มีความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือเด็กให้รู้จักตนเองรู้จักแก้ปัญหา และเรียนรู้วิธีการนำตัวเองไปสู่ความเจริญรุ่งเรืองอย่างมีสติ และเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม

3. เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตัวเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา รู้จัก ตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิต และความเป็นมนุษย์ของตน ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตน รู้จักเกรงใจ และให้เกียรติผู้อื่น มีเหตุผลละเอียดยาว พร้อมที่จะดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ

4. เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ ได้ค้นพบความสามารถของตน ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ และเรียนจนรู้จักวิธีคิด วิธีปฏิบัติของตนในอาชีพนั้น เสมือนเป็นคน

อยู่ในอาชีพนั้นจริง ๆ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างสร้างสรรค์เพื่อความสุขของตนเองและผู้อื่น

5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเข้าใจใ้หายากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ เด็กได้รู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวงไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง อยากศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม รักการเรียนมีระบบในการเรียน และเห็นประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีดวงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่อาจสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น

6. สิ่งที่เราเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ ไม่จำกัดอยู่ เฉพาะในบทเรียน แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ ในสภาพความเป็นจริง เกิดประโยชน์และมีความหมายต่อตัวเขา รู้จักสืบเสาะหาคำตอบ ข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดเป็นของตนเอง มีความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ตกเป็นเครื่องมือของใคร รู้วิธีดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้เมื่อเขาเติบโตขึ้น ครูจึงต้องเป็นผู้ที่มีความเป็นครู อย่างแท้จริง ทั้งด้านคุณลักษณะนิสัย จิตใจ และด้านความรู้ความสามารถที่จะจัดกิจกรรมให้นักเรียนเกิดพัฒนา มีความสมบูรณ์ทั้งด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านจิตใจ เพื่อเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคมต่อไป

มารุต พัฒนา (2546: 11) ได้นำเสนอความสุขในการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. **ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน** หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ อยากมาโรงเรียน อยากเรียน สนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน อยากร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ในการเรียน

2. **ด้านบุคคล** หมายถึง การที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับครูและเพื่อนนักเรียน ได้แก่ อยากทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครู สนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครูและรู้สึกดีที่ได้อยู่กับเพื่อนและครู

3. **ด้านสภาพแวดล้อม** หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของนักเรียนที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ สบายใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียน

ลัดดา หวังราชิต (2557: 23) ได้นำเสนอ องค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งทางด้านสุขภาพ ร่างกาย และการพัฒนาภายในตน (Inner Self) คือการเห็นคุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่าของการเรียน รักและศรัทธาต่อการเรียนรู้ มีคุณธรรมจริยธรรมอันดี

2. องค์ประกอบด้านความสัมพันธ์ หมายถึง ผู้เรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ทั้งในครอบครัว และบุคลากรในโรงเรียนอาทิ เพื่อน ครู และผู้เกี่ยวข้องตลอดจนสังคม

3. องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม หมายถึง ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แสวงหาบทเรียนในชั้นและนอกชั้นเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดจนธรรมชาติที่แวดล้อมผู้เรียน

4. องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ หมายถึง ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของตนเอง สามารถเชื่อมโยงความรู้ และนำความรู้ไปปรับใช้ในสถานการณ์จริง

กมล โพธิเย็น (2558: 124-125) ได้นำเสนอองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้ไว้ 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความสนใจใฝ่เรียนรู้ พฤติกรรมของผู้เรียนที่จะเป็นการสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้หรือเกิดหรือเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ขณะนั้น หรือในผลระยะยาวหรือไม่ อย่างไรนั้นครูผู้สอนจะสังเกตได้จากการแสดงพฤติกรรม ดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานในการเรียนตื่นเต้นและพร้อมให้ความร่วมมือ หรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น หรือมอบหมายด้วยความกระตือรือร้นตลอดเวลา โดยที่ครูผู้สอนไม่ต้องกระตุ้นเตือน หรือควบคุมอย่างเคร่งครัดแต่อย่างใด

2. ผู้เรียนแสดงความเอาใจใส่ต่อวิชาที่เรียน แสดงความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างจดจ่อ และทุ่มเทความคิด ความพยายามของตนเองเต็มความสามารถ

3. ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนโดยไม่สนใจสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัวที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเรียนแต่อย่างใด มีความมุ่งมั่น จดจ่อต่อเรื่องที่กำลังเรียนเท่านั้น

4. ผู้เรียนไม่แสดงอาการท้อถอยเบื่อหน่ายเมื่อพบอุปสรรค หรือบทเรียนที่ยาก แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เรียนจะแสดงความพยายามมุ่งแสวงหาคำตอบ หรือพยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนให้สำเร็จลุล่วงลงไปด้วยดี

5. ผู้เรียนจะเข้าเรียนตรงเวลา และมักนั่งแถวหน้า ๆ เพื่อที่จะได้เรียนรู้อย่างใกล้ชิดตลอดจนอยู่ใกล้ผู้สอนมากที่สุด จะพยายามตั้งใจฟัง จดบันทึกสิ่งที่รู้ ซักถามหากมีข้อสงสัย และมักแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่กำลังเรียนรู้อย่างสนใจ

ด้านที่ 2 ความพึงพอใจในการเรียน พฤติกรรมที่จะสะท้อนได้ว่าผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ หรือมีความพึงพอใจในการเรียนรู้อันจะกลายเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หรือภาพลักษณ์แห่งตนในตัวผู้เรียนอย่างเหมาะสม ครูผู้สอนจะสังเกตเห็นพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น ดังนี้

1. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อผลการเรียนของตนเอง ผู้เรียนยอมรับผลคะแนนตลอดจนผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของตนเองว่า เกิดจากความสามารถในการเรียนรู้และความพยายามทุ่มเท เอาใจใส่ของตนเองอย่างแท้จริง พร้อมจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองเพื่อให้ผลการเรียนดียิ่งขึ้น

2. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกฎ ระเบียบ ตลอดจนกติกาต่าง ๆ ของสถานศึกษาที่ได้กำหนดไว้ และพร้อมจะปฏิบัติตามอย่างเต็มใจ ผู้เรียน จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่สถานศึกษาจัดขึ้นทั้งใน กิจกรรมประจำวัน กิจกรรมเสริมหลักสูตรด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น และมองเห็นคุณค่าและประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนจะได้รับ

3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการเรียนรู้ในชั้นเรียน มีความรู้สึก ที่ดีต่อการทำงานกลุ่มและสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนพร้อมจะให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม แสดงความสามารถของตนในการขับเคลื่อนให้งานกลุ่มของตนดำเนินไปอย่างราบรื่น และสำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนเกิดทัศนคติที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ด้านที่ 3 การเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้เรียนที่จะมีความสุขในการเรียนนั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะ ตลอดจนพฤติกรรมประจำตน ที่ครูผู้สอนสามารถจะสังเกตเห็นได้ดังต่อไปนี้

1. ผู้เรียนเป็นคนอารมณ์ดี ยิ้มง่าย มีความร่าเริงแจ่มใสอยู่เสมอ จะไม่มีอาการขุ่นมัวหรือ หงุดหงิดง่าย สามารถเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวได้เป็นอย่างดี

2. ผู้เรียนสามารถยอมรับเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา บุคลิกภาพของตนตามที่เป็นจริงได้ด้วยความพอใจ และพร้อมจะปรับเปลี่ยนให้ดีขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อตนเองได้ตลอดเวลา

3. ผู้เรียนสามารถยอมรับเกี่ยวกับความสามารถของตนเองตามความเป็นจริงในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นว่าเกิดขึ้นจากความสามารถโดยแท้จริงของตนเองอย่างพอใจและพร้อมจะพัฒนาปรับปรุง แก้ไข ให้ดีขึ้น

4. ผู้เรียนรู้สึกรักและมีความภาคภูมิใจในตนเอง มองเห็นคุณค่าของตนเองเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อน ๆ หรือบุคคลรอบข้างที่ตนรู้จัก สามารถมองเห็นจุดเด่น หรือศักยภาพของตนที่มีอยู่และสามารถยอมรับจุดอ่อนหรือจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขด้วยความจริงใจ และไม่มองว่าเป็นปมด้อยในชีวิตที่ต้องปิดบังซ่อนเร้นแต่อย่างใด

5. ผู้เรียนมีความรู้สึกรักสนุกสนาน สุขใจ พึงพอใจกับการดำเนินชีวิต และสภาพการณ์ของตน ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันโดยไม่ยึดติดกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นมาในชีวิต โดยไม่สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุข

องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO, 2017: 5) ได้กล่าวถึงเกณฑ์ความสุขในโรงเรียนของบุคคล ไว้ดังนี้

1. มิตรภาพและความสัมพันธ์ในรั้วโรงเรียน
2. ทักษะและคุณลักษณะเชิงบวกของครูผู้สอน
3. เคารพความหลากหลายและความแตกต่าง
4. แนวปฏิบัติการทำงานร่วมกันเพื่อให้ได้งานที่มีประสิทธิภาพ
5. การทำงานและสวัสดิการเหมาะสมของครู
6. ครูมีทักษะและสมรรถนะ

จากการศึกษาองค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ทั้งไทยและต่างประเทศ สังเคราะห์เป็นตารางได้ ดังต่อไปนี้

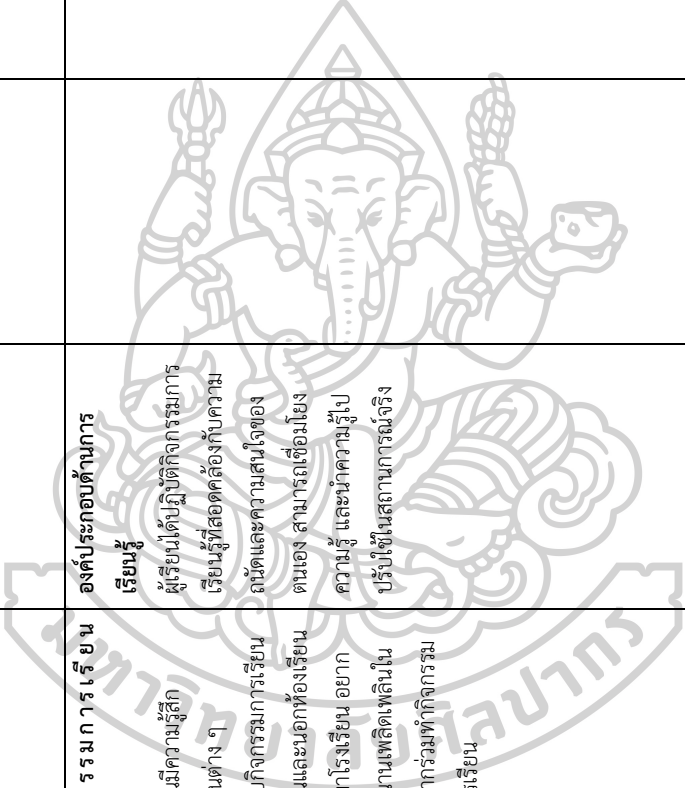


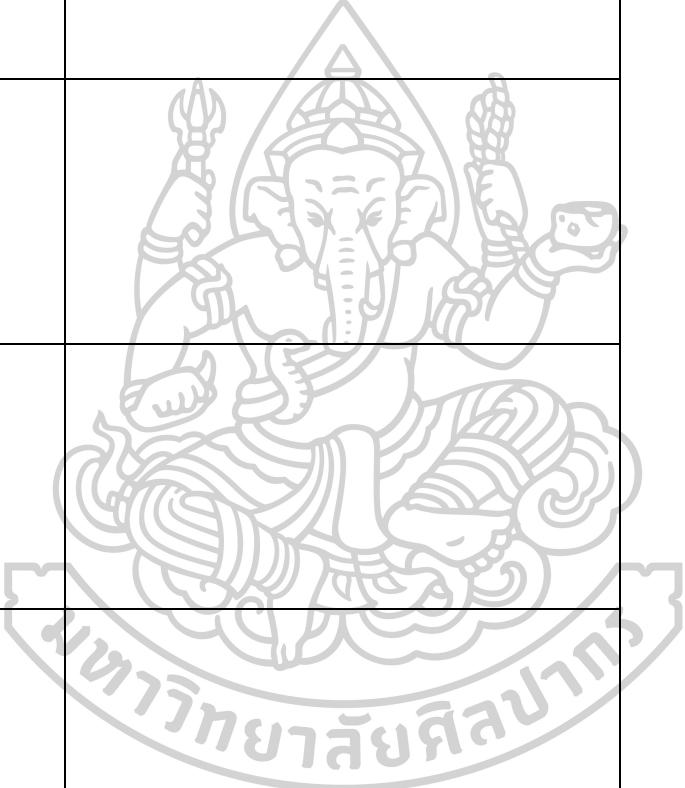
ตารางที่ 5 สังเคราะห์องค์ประกอบความสูงในการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังชาติ (2557)	กมล โพธิเย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสูงในการเรียนรู้
-เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่า เป็นมนุษย์ที่มีหัวใจและสมอง เด็ก ควรได้มีโอกาสเลือกเรียนตามถนัด และความสนใจ มีโอกาสเลือก อนาคตของตนเอง และมีสิทธิได้รับ ปฏิบัติจากผู้ใหญ่อย่างมนุษย์คน หนึ่ง - เด็กเกิดความรักและภูมิใจใน ตัวเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกเวลา รู้จัก ตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิต และความ เป็น มนุ ษย์ ของตน ยอมรับทั้งจุดดีและจุดด้อยของตน รู้จักเกรงใจและให้เกียรติผู้อื่น มี เหตุผลละเอียดถี่ถ้วน พร้อมที่จะ ดำเนินชีวิตในบทบาทของผู้ใหญ่ที่ มีความรับผิดชอบ - เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสเลือก เรียนตามความถนัดและความ สนใจ ได้ค้นพบความสามารถของ	ด้านบุคคล การที่นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อ ประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับครู และเพื่อนนักเรียน ได้แก่ อยากร ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนและครู สนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรม ร่วมกับเพื่อนและครูและรู้สึกดีที่ ได้อยู่กับเพื่อนและครู	องค์ประกอบด้านผู้เรียน หมายถึง ผู้เรียนได้รับการ พัฒนาอย่างสมดุลทั้ง ทางด้านสุขภาพ ร่างกาย และการพัฒนาภายในตน (Inner Self) คือการเห็น คุณค่าของตนเอง เห็นคุณค่า ของการเรียน รักและศรัทธา ต่อการเรียนรู้ มีคุณธรรม จริยธรรมอันดี	ด้านความสนใจในการเรียนรู้ 1. ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ในการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นและ พร้อมให้ความร่วมมือ หรือมี ส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดขึ้น หรือมอบหมายด้วยความ กระตือรือร้นตลอดเวลา โดย ที่ครูผู้สอนไม่ต้องกระตุ้น เตือน หรือควบคุมอย่าง เคร่งครัดแต่อย่างใด 2. ผู้เรียนแสดงความเอาใจ ใส่ต่อวิชาที่เรียน แสดงความ รับผิดชอบอย่างจริงจัง และ ทุ่มเทความคิด ความ พยายามของตนเองเต็ม ความสามารถ	ด้านผู้เรียน ผู้เรียนรู้สึกสนใจและสนุกสนาน ในการเรียนและมีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรมด้วยความเต็มใจ	

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังภาชิต (2557)	กมล โพธิเย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสุจริตในการเรียนรู้
ตน ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและ กว้างไกล เรียนให้เข้าใจและทำได้ รู้เคล็ดลับของการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ ประสบความสำเร็จ และเรียนจน รู้จักวิธีคิด วิธีปฏิบัติของตนใน อาชีพนั้น เสมือนเป็นคนที่อยู่ใน อาชีพนั้นจริง ๆ ตลอดจนสามารถ ประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่าง สร้างสรรค์เพื่อความสุขของตนเอง และผู้อื่น			3. ผู้เรียนเกิดความ เพลิดเพลินในการเรียนโดย ไม่สนใจสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัว ที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเรียน แต่อย่างใด มีความมุ่งมั่น จด จอต่เรื่องที่กำลังเรียน เท่านั้น 4. ผู้เรียนไม่แสดงอาการ หือถอยเบือนหน้าหนีเมื่อพบ อุปสรรค หรือบทเรียนที่ยาก แต่ในขณะเดียวกัน ผู้เรียน จะแสดงความพยายามมุ่ง แสวงหา คำตอบ หรือ พยายามแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จากการเรียนให้สำเร็จลุล่วง ลงไปด้วยดี 5. ผู้เรียนจะเข้าเรียนตรง เวลา และมักนั่งแถวหน้า ๆ เพื่อที่จะได้เรียนรู้อย่าง ใกล้ชิดตลอดจนอยู่ใกล้		

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังราชิต (2557)	กมล โพธิ์เย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสุขในการเรียนรู้
- ครูมีความเมตตา จริใจ และ อ่อนโยนต่อเด็กทุกคนโดยทั่วถึง มี ความเข้าใจในทฤษฎีแห่ง พัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก ทุกคนครูควรให้ความเข้าใจใส่ ต่อ เด็กทุกคน เท่าเทียมกันมีการ เตรียมตัวเพื่อการสอนให้มีคุณภาพ มีความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือเด็กให้ รู้จักตนเองรู้จักแก้ปัญหาและ เรียนรู้วิธีการนำตัวเองไปสู่ความ เจริญรุ่งเรืองอย่างมีสติ และ เพียบพร้อมด้วยคุณธรรม	ผู้สอนมากที่สุด จะพยายาม ตั้งใจฟัง จดบันทึกสิ่งที่รู้ ซักถามหากมีข้อสงสัย และ มักแสดงความคิดเห็นใน ประเด็นที่กำลังเรียนรู้อย่าง สนใจ	องค์ประกอบด้าน ความสัมพันธ์ ผู้เรียนมีสัมพันธภาพที่ดีกับ ผู้อื่น ทั้งในครอบครัว และ บุคลากรในโรงเรียนอาทิ เพื่อน ครู และผู้เกี่ยวข้อง ตลอดจนสังคม	ผู้สอนมากที่สุด จะพยายาม ตั้งใจฟัง จดบันทึกสิ่งที่รู้ ซักถามหากมีข้อสงสัย และ มักแสดงความคิดเห็นใน ประเด็นที่กำลังเรียนรู้อย่าง สนใจ	ผู้สอนมีทัศนคติและคุณลักษณะ เชิงบวกของครูผู้สอน - เคารพความหลากหลาย และความแตกต่าง - แนวปฏิบัติการทำงาน ร่วมกันเพื่อให้ได้งานที่มี ประสิทธิภาพ - การทำงานและสวัสดิการ เหมาะสมของครู - ครูมีทักษะและ สมรรถนะ	ด้านผู้สอน ผู้สอนมีทัศนคติเชิงบวก เมตตา จริงใจ อ่อนโยน และความเมตตา ที่สอนสามารถถ่ายทอดให้ผู้เรียน เข้าใจได้

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังราชิต (2557)	กมล โพธิ์เย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสุ痺ในการเรียนรู้
- บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ ติดตามและเข้าใจให้ยากคันควา หาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่ง ที่สนใจ เด็กได้รู้จักคิดและพัฒนา ความคิดจากความรู้ที่ได้รับขยายวง ไปสู่ความรู้ใหม่ เกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง อยาก ศึกษาให้ลึกซึ้งเพิ่มเติม รักการเรียน มีระบบในการเรียนและเห็น ประโยชน์ของการเรียนซึ่งไม่ได้ขีด วงจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน แต่อาจ สัมพันธ์กับวิถีชีวิตในแต่ละท้องถิ่น - สิ่งที่เราเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ ไม่จำกัด อยู่ เฉพาะในบทเรียน แต่สามารถ นำมาประยุกต์ใช้ได้ในสภาพความ เป็นจริง เกิดประโยชน์และมี ความหมายต่อตัวเขา รู้จักสืบเสาะ หาคำตอบ ข้อสงสัยต่าง ๆ ได้อย่าง มีเหตุผล มีความคิดเป็นของตนเอง	ด้านการเรียน การที่นักเรียนมีความรู้สึก ที่ดีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียน การสอนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่ อยากรู้โรงเรียน อยากรู้ เรียน สนุกสนานเพลิดเพลินใน การเรียน อยากร่วมทำกิจกรรม ต่าง ๆ ในโรงเรียน	องค์ประกอบด้านการ เรียนรู้ ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการ เรียนรู้ที่สอดคล้องกับความรู้ ถนัดและความสนใจของ ตนเอง สามารถเชื่อมโยง ความรู้ และนำความรู้ไป ปรับใช้ในสถานการณ์จริง			ด้านการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมในห้องเรียนสร้างความ สนุกสนานและสามารถความรู้จาก บทเรียนปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังภาษิต (2557)	กมล โพธิเย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสุจริตในการเรียนรู้
มีความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ตกเป็น เครื่องมือของใคร รู้วิธีดำเนินชีวิต อย่างมีคุณค่า และสามารถให้ความ ช่วยเหลือและแนะนำผู้อื่นได้เมื่อ เขาเติบโตขึ้น ครูจึงต้องเป็นผู้ที่มี ความเป็นครู อย่างแท้จริง ทั้งด้าน คุณลักษณะนิสัย จิตใจ และด้าน ความรู้ความสามารถที่จะจัด กิจกรรมให้นักเรียนเกิดพัฒนา มี ความสมบูรณ์ทั้งด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านจิตใจ เพื่อ เป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคม ต่อไป					

สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ (2545)	มารุต พัฒนา (2546)	ลัดดา หวังภาชิต (2557)	กมล โพธิ์เย็น (2558)	UNESCO (2017)	ผลสังเคราะห์องค์ประกอบ ความสุขในการเรียนรู้
ด้านสภาพแวดล้อม ความรู้ สัก ที่ ดี ของ น ก เรื ยน ที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับสภาพแวดล้อมทั้งในและนอก ห้องเรียน ได้แก่ สบายใจที่ได้อยู่ใน สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ภายในโรงเรียน	องค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับ สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แสงสว่างที่เรียนในชั้นเรียนนอก ชั้นเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ตลอดจนธรรมชาติ ที่แวดล้อมผู้เรียน		- มิตรภาพและความสัมพันธ์ ในรั้วโรงเรียน	ด้านบรรยากาศ แวดล้อม 1. จัดบรรยากาศใน ห้องเรียนส่งเสริมการ เรียนรู้ 2. ผู้ร่วมชั้นเรียน ส่งเสริมบรรยากาศ เชิงบวกในห้องเรียน เช่น มีความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฯลฯ	ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ความรู้ สัก ที่ ดี ของ ผู้เรื ยน ที่ มี ต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับสภาพแวดล้อม เช่น สบายใจที่ได้ อยู่'ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อ ต่อการเรียนรู้ ภายในโรงเรียน จัดบรรยากาศในห้องเรียนส่งเสริม การเรียนรู้ ผู้ร่วมชั้นเรียนส่งเสริม บรรยากาศเชิงบวกในห้องเรียน

จากตารางจะเห็นได้ว่า องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ สังกะหร่หตามแนวคิดของนักวิชาการข้างต้น แบ่งออกเป็น

1. **ด้านผู้เรียน** ได้แก่ ผู้เรียนรู้สึกสนใจและสนุกสนานในการเรียนและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยความเต็มใจ
2. **ด้านผู้สอน** ได้แก่ ผู้สอนมีทัศนคติเชิงบวก เมตตา จริ่งใจ อ่อนโยนและมีความรู้ในเรื่องที่สอน สามารถถ่ายทอดให้ผู้เรียนเข้าใจได้
3. **ด้านการจัดการเรียนรู้** ได้แก่ กิจกรรมในห้องเรียนสร้างความสนุกสนาน และสามารถนำความรู้จากบทเรียนปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
4. **ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม** ได้แก่ ความรู้สึกที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม เช่น สบายใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายในโรงเรียน จัดบรรยากาศในห้องเรียนส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้ร่วมชั้นเรียนส่งเสริมบรรยากาศเชิงบวกในห้องเรียน

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบความสุขในการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยในครั้งนี้

4.4 การวัดความสุขในการเรียนรู้

การวัดความสุขในการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน เนื่องจากความสุขเป็นสภาวะทางจิตใจที่เป็นนามธรรมและมีลักษณะเฉพาะบุคคล นักการศึกษาและนักวิจัยได้พัฒนาวิธีการวัดความสุขในการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาวะทางอารมณ์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง วิธีการวัดความสุขในการเรียนรู้มีรายละเอียดต่าง ๆ (กรมวิชาการ, 2543; อธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2560) ดังนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) การสังเกตพฤติกรรมเป็นวิธีการเก็บข้อมูลโดยการสังเกตการแสดงออกทางพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้โดยไม่แทรกแซงหรือขัดจังหวะการเรียนรู้ (กรมวิชาการ, 2543) ผู้สังเกตจะใช้เครื่องมือ เช่น แบบบันทึกการสังเกต รายการตรวจสอบ หรือมาตราประเมิน เพื่อบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงความสุข เช่น การยิ้ม การมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การตั้งคำถาม และการแสดงความสนใจ

ข้อดีของวิธีนี้คือ สามารถดูพฤติกรรมจริงของผู้เรียนได้ในบริบทธรรมชาติ และไม่รบกวนกระบวนการเรียนรู้ (Cohen et al., 2018) อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดสำคัญคือ การตีความพฤติกรรมอาจมีอคติจากผู้สังเกต และพฤติกรรมภายนอกอาจไม่สะท้อนความรู้สึกภายในที่แท้จริงของผู้เรียน

2. การสัมภาษณ์ (Interview) การสัมภาษณ์เป็นการสื่อสารสองทางระหว่างผู้วิจัยกับผู้เรียน สามารถดำเนินการแบบรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย การสัมภาษณ์ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้สึกและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Patton, 2015) ผู้วิจัยสามารถซักถามเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

แม้ว่าการสัมภาษณ์จะให้ข้อมูลที่ลึกซึ้ง แต่วิธีนี้ใช้เวลามาก และอาจมีผลกระทบจากความสัมพันธ์ระหว่างผู้สัมภาษณ์กับผู้ให้สัมภาษณ์ โดยเฉพาะในบริบทของห้องเรียนที่ผู้เรียนอาจรู้สึกกังวลหรือต้องการตอบในทิศทางที่คิดว่าผู้สอนต้องการได้ยิน

3. แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการวัดความสุขในการเรียนรู้ เนื่องจากสามารถเก็บข้อมูลจากผู้เรียนจำนวนมากได้ในเวลาสั้น มักประกอบด้วยข้อคำถามแบบมาตราประเมิน (Rating Scale) หรือข้อคำถามแบบเลือกตอบ เช่น แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ หรือมาตราวัดความสุขในการศึกษา (Educational Happiness Scale) (Hills & Argyle, 2002)

ข้อดีของแบบสอบถามคือ ประหยัดเวลา สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณได้ และมีความเป็นมาตรฐาน อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดคือ ผู้ตอบอาจถูกจำกัดด้วยตัวเลือกที่กำหนดไว้ และไม่สามารถแสดงความรู้สึกที่ซับซ้อนหรือหลากหลายได้อย่างเต็มที่

4. การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Reflective Writing) การเขียนสะท้อนการเรียนรู้เป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนบันทึกความรู้สึก ความคิด และประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเขียน โดยมักเป็นการตอบคำถามเปิด หรือเขียนอิสระเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ (Moon, 2006) วิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองและทบทวนการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้

การเขียนสะท้อนการเรียนรู้มีประโยชน์หลายประการ ได้แก่ (1) ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสดisplayความรู้สึกด้วยภาษาของตนเอง (2) ไม่มีข้อจำกัดจากตัวเลือกที่กำหนดไว้ล่วงหน้า (3) ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์และการตระหนักรู้ในตนเอง และ (4) ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ (Schön, 1983)

5. การประเมินตนเอง (Self-Assessment) การประเมินตนเองเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนประเมินความรู้สึกและประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง โดยใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ วิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในกระบวนการเรียนรู้และความรู้สึกของตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Black and Wiliam, 2009)

การประเมินตนเองมีข้อดีคือ ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และช่วยพัฒนาความสามารถในการไตร่ตรอง อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดคือ ผู้เรียนอาจขาดประสบการณ์ในการประเมินตนเอง หรืออาจมีอคติในการประเมิน

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการวัดความสุขในการเรียนรู้ พบว่า มีวิธีการหลากหลายที่นักวิจัยสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับบริบทการวิจัย แต่ละวิธีมีข้อดีและข้อจำกัดที่แตกต่างกัน สำหรับงานวิจัยนี้ที่มุ่งศึกษาความสุขในการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากการเรียนรู้ด้วยสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บข้อมูล โดยสร้างเป็นแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ เนื่องจากวิธีนี้เหมาะสมกับกลุ่มอายุของผู้เรียน สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้สึกและประสบการณ์การเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนแสดงออกด้วยภาษาของตนเองอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งจะนำไปสู่ข้อมูลที่มีคุณภาพและสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง

4.5 แนวทางการพัฒนาความสุขในการเรียนรู้

แนวทางในการเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ (กิตติวดี บุญชื่อ และคณะ, 2540) สามารถทำได้ ดังนี้

1. ลำดับเนื้อหาในบทเรียนจากง่ายไปยาก เน้นการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด มีความสนุกสนาน ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ต้องเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ และการคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และต้องมีความต่อเนื่องของรายวิชา และบูรณาการไปสู่ศาสตร์แขนงอื่น เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการลำดับเนื้อหาจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและความสามารถของผู้เรียนในแต่ละวัย และต้องเปิดโอกาสการเรียนรู้ที่ไม่จำกัด และให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้

2. จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในตนเอง รู้คุณค่าของสิ่งต่าง ๆ เกิดความรัก ความเมตตา มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม มีคุณธรรมจริยธรรม รู้จักการให้ และการเสียสละ จัดการเรียนรู้โดยมีกิจกรรมหลากหลาย สนุก ชวนให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อบทเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ใช้ภาษาจูงใจ ให้กำลังใจ เป็นไปในเชิงสร้างสรรค์ และผู้สอนต้องบริหารจัดการเวลาให้เหมาะสม เพื่อเสริมสร้างความสมดุลในการใช้ชีวิต

3. ผู้สอนให้ความรัก ความเอาใจใส่ มีเมตตา อ่อนโยน และยุติธรรมกับผู้เรียน เพราะความรักและความไว้วางใจระหว่างผู้สอนและผู้เรียน จะช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ ผลส่งให้มีการเรียนที่ดีและมีความสุขในการเรียน

4. สื่อที่ใช้ประกอบการเรียน ต้องเร้าใจให้เกิดการเรียนรู้ และตรงตามเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

5. การประเมินผล มุ่งเน้นพัฒนาการของเด็กในภาพรวมมากกว่าจะพิจารณาจากผลการทดสอบ และเปิดโอกาสให้เด็กได้ประเมินผลตนเองด้วย

6. สร้างแรงบันดาลใจและการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เรียน เพราะแรงบันดาลใจจะช่วยทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ทำให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจและเกิดความสุข

ในการเรียนรู้ และการที่ผู้เรียนมีภูมิคุ้มกันจะทำให้สามารถจัดการกับความเครียดและปัญหาที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง รวมถึงมีกำลังใจในการแก้ไขปัญหา

จากการศึกษา พบว่า สามารถเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ได้ คือ การพัฒนาหลักสูตร เนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน และใช้สื่อเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจบทเรียน และเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และประเมินผลให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน สื่อโมชันอินโฟกราฟิก เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ และมีความสุขระหว่างการเรียนรู้

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมชันอินโฟกราฟิก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมชันอินโฟกราฟิกจากการศึกษาของผู้วิจัยสามารถแบ่งได้ 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มศึกษากระบวนการสร้างโมชันอินโฟกราฟิก ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ ของ นพดล อัครทสิน (2562) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการเตรียมการสำคัญที่สุดสำหรับการทำสื่อโมชันอินโฟกราฟิก หากเตรียมการดีก็จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยแล้วเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้สร้างสรรค์จะต้องหาแรงบันดาลใจ จากงานของผู้เชี่ยวชาญคนอื่น ๆ จะทำให้ได้มุมมองใหม่ ๆ และการสร้างความประทับใจตั้งแต่วินาทีแรกจะทำให้งานประสบความสำเร็จ

2. กลุ่มสร้างโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ งานวิจัยเรื่องโมชันอินโฟกราฟิกระบบการรับสมัครนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ของ ฉันทนา ปาปัดถา และอรปริยา หนองใหญ่ (2562) ผลวิจัยสรุปได้ว่า ผู้รับสื่อมีความพึงพอใจ เพราะ เป็นการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ ที่ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงข้อมูลทั้งหมดโดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจ

3. กลุ่มใช้โมชันอินโฟกราฟิกเป็นสื่อเพื่อใช้ในการสอน ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ในการเสริมสร้างจิตสำนึกเพื่อการต่อต้าน และการป้องกันด้านการทุจริต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดเพชรบูรณ์ ของ พิรวัฒน์ สุขเกษม (2563) ผลวิจัยสรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกให้ได้ผลดี ต้องคำนึงถึง เนื้อหาที่เข้าใจง่าย การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจน เสียงบรรยายมีความชัดเจน ความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับเนื้อหา ข้อความมีขนาดและสีน่าสนใจ และการนำเสนอเสียง ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อการรับรู้ ส่งผลให้

การรับรู้ของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยรวม อยู่ในระดับดี และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยรวม อยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ผลการใช้โมชันอินโฟกราฟิกร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เรื่อง ภูมิศาสตร์ ที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานร่วมกัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาวิวิทยา ราชบุรี ของ ชยามร กลัดทรัพย์ (2563) ผลวิจัยสรุปได้ว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องมาจากโมชันอินโฟกราฟิกที่ใช้มีการนำเสนอข้อมูลเรื่อง ภูมิศาสตร์ ออกแบบเครื่องมือโดยมีการศึกษาผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาและทำการย่อให้เหลือแค่ใจความสำคัญ ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้ ได้แก่ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา โดย จิรัช ใจจริง และคณะ (2563) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านการเรียนการสอน และปัจจัยส่วนตัว มีความสัมพันธ์กันทางบวก โดยปัจจัยด้านครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนปัจจัยด้านการเรียนการสอน และปัจจัยส่วนตัวอยู่ในระดับค่อนข้างสูง โดยปัจจัยที่มีอำนาจพยากรณ์ความสุขที่ดีที่สุด ได้แก่ ด้านความรู้สึที่ดีต่อตนเอง ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ด้านความสนใจของบทเรียน ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ด้านการส่งเสริมความสามารถของนิสิต และด้านความเหมาะสมของสื่อที่ใช้สอน และงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องเซลล์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีต่อมโนคติทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียนวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนยานตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จังหวัดตรัง ของ ประเมศวร์ ขาวสุด, ดวงเดือน สุวรรณจินดา และสุจินต์ วิศวรรานนท์ (2563) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางการสอนที่เสริมสร้างความสุขให้แก่ผู้เรียน ทำให้นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านการทำกิจกรรม ทำให้นักเรียนรู้สึกไม่เบื่อหน่าย และกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจให้ได้ลงมือปฏิบัติ โดยจัดองค์ประกอบของความสุเป็น 6 ด้าน คือ 1) นักเรียนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจ 2) ครูมีความเมตตาและจริงใจต่อนักเรียน 3) นักเรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในตนเอง 4) นักเรียนมีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ 5) กิจกรรมการเรียนรู้สนุกแปลกใหม่ เราใจให้ศึกษาเพิ่มเติม 6) สิ่งที่เราเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง และงานวิจัยเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์เกิร์ตที่มีต่อความสุขในการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของพินพนธ์ คงวิจิตต์ (2556) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการสอนเบรนท์เกิร์ต สามารถพัฒนาความสุข

ในการเรียนของนักเรียนได้ เนื่องจากรูปแบบการสอน มีขั้นตอนที่มุ่งพัฒนาอารมณ์เชิงบวกและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ คือ ขั้นตอนที่ 1 สร้างบรรยากาศทางอารมณ์เพื่อการเรียนรู้และขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพ กิจกรรมการเรียนรู้ทั้งสองขั้นตอนนี้สอดคล้องกับหลักการการทำงานของสมองที่พบว่า อารมณ์และสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ได้แก่ งานวิจัยเรื่องผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของวรางคณา ชังโต (2559) ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอน 7E มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของธีรรัตน์ นาคละมัย (2559) ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของ กลุ่มที่ได้รับการสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี REAP ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของวิรัชพร ศุภรังษี (2562) ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี REAP มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมชันอินโฟกราฟิก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโมชันอินโฟกราฟิกในต่างประเทศ ได้แก่ งานวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ของ Tsai et al. (2020) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักเรียนที่เรียนด้วยโมชันอินโฟกราฟิกสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้เข้าใจ เพราะรูปภาพสามารถสื่อสารได้ดีกว่าภาษาหรือถ้อยคำ สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา แต่จะต้องมีการกำหนดเนื้อหา และวางโครงเรื่องให้ดีเสียก่อน ไมเช่นนั้นอาจเกิดปัญหาระหว่างการจัดการเรียนการสอนได้ สังเกตได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า

กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ถึง 12.5 คะแนน ส่วนกลุ่มควบคุมมีผลคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น 5 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาวิดีโอแอนิเมชันโมชันกราฟิก เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ของ Hanif (2020) ผลวิจัยสรุปได้ว่า ผลการทดสอบก่อนเรียน กลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยที่ 48.28 คะแนน กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยที่ 50.59 คะแนน ผลการทดสอบหลังเรียน กลุ่มควบคุม มีคะแนนเฉลี่ยที่ 65.67 คะแนน กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยที่ 71.72 คะแนน จึงสามารถสรุปได้ว่า การใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิก ส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ ผู้สอนจึงควรพัฒนาสื่อการเรียนการสอนของตนให้ทันสมัยและเหมาะสมสำหรับผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนรู้ในต่างประเทศ ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง ผลของความสุขในการเรียนรู้ ของ Hernik and Jaworska (2018) ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการบรรยายที่เพิ่มความสนุกสนาน ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุขเท่านั้น แต่ยังส่งผลให้มีการจดจำข้อมูลได้มากขึ้น ถึงแม้เนื้อหาจะเป็นเรื่องยากก็ตาม จากการทดสอบพบว่ากลุ่มที่มีการเพิ่มความสนุกสนานในชั้นเรียน มีความสามารถในการจดจำข้อมูลในชั้นเรียนได้ 58.5% ส่วนกลุ่มเรียนแบบปกติสามารถจดจำข้อมูลได้ 55% และงานวิจัยเรื่องความสุขในการเรียนรู้และการควบคุมอารมณ์ของผู้เรียนในการเรียนรู้ร่วมกันทางออนไลน์ ของ Zhang et al. (2021) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ความสุขในทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มมีความผันผวน อาจเกิดได้หลายปัจจัย แต่ผู้เรียนมีกราฟความสุขเพิ่มสูงเมื่อได้ใช้เวลาร่วมกัน รวมถึงบทสนทนาที่เป็นกันเอง มีการใช้อีโมจิ หรือมีรูปภาพ จะทำให้รู้สึกเป็นกันเองและมีความสุขมากขึ้น แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก อาจทำให้สรุปได้ไม่ชัดเจน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีในต่างประเทศ ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบแนวทางการสอนวรรณคดีสำหรับนักเรียนที่ไม่มีความเชี่ยวชาญในวรรณคดี ของ Rashid (2010) ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การเลือกแนวทางการสอนวรรณคดี ไม่สามารถระบุได้ว่าวิธีใดเหมาะสมที่สุด แต่ขึ้นอยู่กับวิธีการรับรู้ของนักเรียนแต่ละบุคคลว่าเหมาะสมกับแนวทางใด จึงจะสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ได้ และงานวิจัยเรื่องการศึกษามุมมองของครูผู้สอนวรรณคดีอังกฤษเกี่ยวกับวิธีการสอนวรรณคดีอังกฤษ: บริบทการศึกษาระดับอุดมศึกษาของลิเบีย ของ Sabiri and Kaymakamoglu (2019) ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า บริบทการสอนที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เช่น สื่อทัศนูปกรณ์ สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสิ่งสำคัญคือ ครูขาดความมั่นใจในการสอน และขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พบว่า มีหลากหลายวิธีที่จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีได้ ส่วนใหญ่มักปรากฏในรูปแบบการสอนและวิธีสอน แต่ยังไม่ปรากฏการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีของผู้เรียนมากนัก ซึ่งจากผลการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีกับความสุขในการเรียนรู้ควบคู่กันไปด้วย ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ได้ประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. การออกแบบวิจัย
2. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การออกแบบวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบก่อนทดลอง (Pre Experimental Research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One - Group Pretest - Posttest Design) มีแบบแผนการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 6 แบบแผนการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

การวัดก่อนการทดลอง	การจัดกระทำ	การวัดหลังการทดลอง
T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

เมื่อ	T ₁	แทน	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนการทดลอง
	X	แทน	การทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
	T ₂	แทน	การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังการทดลอง

2. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ความสุขในการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

2.2 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้และควรรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเนื้อหาและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 ศึกษาแนวคิดและหลักการการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เครือข่ายที่ 6 กลุ่มโรงเรียนอำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 7 โรงเรียน 10 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 116 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา อำเภอกำแพงแสน จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

4.1.1 สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

4.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

4.1.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

4.1.4 แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

4.2 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.2.1 สื่การเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ผู้วิจัยออกแบบสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ลักษณะของผู้เรียน ความต้องการของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2. การวิเคราะห์เนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต วรรณคดีลำนำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

3. การกำหนดวัตถุประสงค์ โดยศึกษาจากตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ต้องรู้และควรรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระวรรณคดีและวรรณกรรม บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ขั้นที่ 2 การออกแบบ

1. ออกแบบบทเรียน โดยกำหนดเนื้อหาของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่ 1 - 8 จากผลการวิเคราะห์ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 7 เนื้อหาของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่ 1 - 8

สื่อการเรียนรู้	เนื้อหา
1	- แนะนำครูผู้สอน - ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องขุนช้างขุนแผน - ตัวละครในเรื่อง
2	เนื้อหา : นางวันทองเจ็บท้องคลอดลูก ขุนช้างเรียกว่าไพร่ให้ไปตามหมอ ต้าเฒ่านางวันทองเจ็บปวดปานขาดใจ ตั้งชื่อลูกชายว่า พลายงาม แต่เด็กชายยังโตยี้คล้ายกับพ่อบังเกิดเกล้าคือขุนแผน ซึ่งขุนช้างโกรธแค้นเป็นอย่างมาก
3	เนื้อหา : เมื่อพลายงามได้ 9 ขวบปี นางวันทองป่วยต้องพักอยู่บนบ้าน ช่วงที่นางวันทองหลับ ขุนช้างเลยล่อลวงพลายงามให้เข้าป่า เพื่อไปดูสัตว์ต่าง ๆ จากนั้นจึงทุบตี และลอบฆ่าพลายงาม
4	เนื้อหา : ฝิพรายของขุนแผนรู้ จึงมาช่วยกำบังไม่ให้พลายงามตาย และช่วยไปบอกนางวันทองให้รู้ว่าพลายงามถูกขุนช้างลวงมาฆ่า นางวันทองจึงออกตามหา ขุนช้างแก้ต่างว่าตนนั่งกินเหล้าอยู่บนบ้าน แกล้งทำเป็นให้คนออกตามหา

สื่อการเรียนรู้	เนื้อหา
5	เนื้อหา : นางวันทองตามมาพบพลายงาม ที่ร้องให้อยู่กลางป่า ต่างเศร้าโศกเสียใจ พลายงามบอกว่าพ่อหลวงมาฆ่า นางวันทองจึงตัดสินใจที่จะบอกความจริงแก่พลายงามถึงเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น และพาพลายงามมาฝากไว้กับขรวัตา เพื่อซ่อนตัวจากขุนช้าง
6	เนื้อหา : เวลาเช้ามีด นางวันทองจึงพาพลายงามมาตามทางเกวียน บอกทางไปบ้านของย่าทองประศรีที่กาญจนบุรี พร้อมเตรียมอาหาร และทองผูกใส่ให้ ต่างคร่ำครวญเสียใจที่ต้องจากกัน พลายงามเดินทางมาถึงกาญจนบุรี จึงทำทีไปแอบเก็บมะยม พร้อมพวกเด็กแถวนั้นที่บ้านย่าทองประศรี เพื่อหาทางเข้าไปบอกความจริงว่าตัวเป็นหลาน มาขออาศัยพึ่งใบบุญ
7	วิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร ที่ปรากฏใน บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (นางวันทอง พลายงาม ขุนช้าง ฯลฯ)
8	- คุณค่าที่ปรากฏในเรื่อง ด้านเนื้อหา ด้านสังคม และด้านวรรณศิลป์ - ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่อง และการปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ออกแบบภาพกราฟิก ฉากหลัง และอุปกรณ์ประกอบ โดยกำหนดตัวละคร ฉากหลังและอุปกรณ์ประกอบฉาก จากการวิเคราะห์เนื้อหา มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 8 รายละเอียดการออกแบบกราฟิก

กราฟิก	รายละเอียด
ตัวละคร	
ครู	ครูผู้หญิง ใส่ชุดกากี มีรอยยิ้มดูเป็นมิตรกับนักเรียน
นางวันทอง	หญิงสาวที่มีชื่อเสียงว่างดงามที่สุดในเมืองสุพรรณบุรี ถูกเปรียบว่างดงามเหมือนกับดวงจันทร์ ขุนช้างและขุนแผนต่างแย่งชิงนางไปเป็นภรรยา ฝืนใจข่มขืน ปล่อยให้เธอเฝ้าปากด่าใคร เป็นคนไม่ยอมคน แต่จำต้องยอมอยู่กับขุนช้าง เพราะกลัวลูกจะเป็นอันตราย ตระกำลำบาก รักและห่วงลูกมากที่สุด
พลายงาม	เด็กผู้ชายอายุประมาณ 10 ขวบ ผิวขาวเหลือง น่ารักน่าเอ็นดู ผิวขาวเหลือง หน้าตาคล้ายกับขุนแผนผู้เป็นพ่อที่แท้จริง ไร้จุดพุดจาไฟเระน่าฟัง ฉลาดหลักแหลม

กราฟิก	รายละเอียด
ขุนช้าง	ชายหัวล้าน (หัวล้านแบบ ราชคลังเครา มีลักษณะเฉพาะ คือ แม่ผมบนศีรษะจะน้อย แต่กลับมีหนวด มีเคราดก และมีขนหน้าคก) น่าเกลียดน่ากลัวจนเด็กเล็ก ๆ เมื่อเจอต่างพากันร้องไห้ เป็นคนเจ้าเล่ห์ มีเงินมีทอง มีอำนาจในแถบสุพรรณบุรี รักนางวันทองมาก จิตใจโหดเหี้ยม ข่มเหงนางวันทองทั้งที่ไม่เต็มใจ ลวงพลายงามไปฆ่า เพราะรู้ว่าไม่ใช่ลูกของตน
ขุนแผน	ชายหนุ่มรูปร่างงดงาม หน้าตาดี ผิวพรรณสะอาด มีสง่าราศี เจ้าชู้ มีเสน่ห์ มีวาทีศิลป์เป็นเลิศ เก่งกล้าวิชาอาคม มีฝีมือการรบ จงรักภักดี เป็นพระเอกตามชนบชชายไทย คือถือคติชายเป็นใหญ่ ทำอะไรตามความพอใจของตนเอง บ้าศักดิ์ศรี เจ้าชู้หลายเมีย เก่งกาจกล้าหาญ
นางทองประศรี	แม่ของขุนแผน เป็นหญิงแกร่งที่เลี้ยงดูลูกมาคนเดียวหลังสามีตาย เป็นคนเด็ดขาด มุทะลุ กล้าหาญไม่เกรงกลัวใคร มีวิชาความรู้
นางศรีประจัน	แม่ของนางวันทอง ฝีมือไม่เป็นรองใครในสุพรรณบุรี หัวรั้น ไม่ยอมฟังใคร หูเบา รักนางวันทองกลัวต้องกลายเป็นม่ายหลวง เลยบังคับให้แต่งเป็นเมียขุนช้าง หลังถูกหลอกว่าขุนแผนตาย กลางสนามรบ รักในทรัพย์สินเงินทอง
นางเทพทอง	แม่ของขุนช้าง ร่ำรวยเงินทอง ทั้งรักทั้งชิงลูกตัวเอง รักมากเพราะเป็นเลือดในอก แต่ชิงน้ำหน้าเพราะหน้าตาชั่วร้ายชั่วเหว ด่าลูก แต่ก็ตามใจลูก
โหงพราย	ผีตายโหงที่ขุนแผนเลี้ยงเอาไว้ใช้งาน ซื่อสัตย์ต่อขุนแผนผู้เป็นเจ้านาย
ฉากหลัง	
โรงเรียน	สำหรับใช้เปิดเรื่องก่อนเข้าเนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม
ห้องเรียน	สำหรับสรุปเนื้อหาของแต่ละบทเรียน
บ้านของขุนช้าง	เป็นบ้านเรือนไทยที่หรูหรา เนื่องจากขุนช้างเป็นผู้มีฐานะ
ป่า	ป่าที่ขุนช้างพาพลายงามเข้าไปเพื่อทำร้าย และป่าที่มีเส้นทาง การเดินทางจากสุพรรณบุรีไปยังกาญจนบุรี

กราฟิก	รายละเอียด
วัด	วัดที่ปลายทางมาอาศัยไปซ่อนตัว เพื่อเตรียมตัวเดินทางไปกาญจนบุรี
อุปกรณ์ประกอบฉาก	
ขอนไม้	ขอนไม้ขนาดใหญ่ที่ขุนช้างใช้ทับพलयงมไว้ในป่า
สัตว์ป่า	สัตว์ป่าหลากหลายชนิดตามเนื้อหา เช่น นก ไก่เถื่อน กระแต จิ้งจอก ฯลฯ
คุก	ใช้ประกอบเหตุการณ์ที่ตัวละครได้รับโทษจองจำ
เหรียญทอง	ใช้ประกอบการอธิบายถึงตัวละคร ว่าเป็นคนมีฐานะ
ยา	ใช้ประกอบการอธิบายถึงตัวละคร ว่ามีอาการเจ็บป่วย
ประกายเพชร	ใช้ประกอบฉากที่ต้องการเน้นตัวละครหรือวัตถุสำคัญ
เครื่องหมายและสัญลักษณ์	เครื่องหมายถูก ผิด ตกใจ เพื่อประกอบสถานการณ์ในเนื้อหา สัญลักษณ์รูปหน้าที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น เสียใจ ดีใจ ตกใจ ฯลฯ

3. จัดทำสตอรี่บอร์ด โดยแบ่งเป็น 8 สตอรี่บอร์ด ตามจำนวนสื่อการเรียนรู้และเนื้อหาที่ได้กำหนดไว้ และเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม

4. เขียนบทบรรยายเนื้อหา โดยแบ่งบทบรรยายเป็น 8 ตอน ตามจำนวนสื่อการเรียนรู้ เลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับผู้เรียน ทดลองอ่านเพื่อให้ได้ระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับสื่อแต่ละตอน และเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม

ขั้นที่ 3 การพัฒนา

1. กำหนดอารมณ์ของงาน โดยกำหนดอารมณ์ความรู้สึกและองค์ประกอบโดยรวมของสื่อการเรียนรู้แต่ละตอนจากเนื้อหาที่วิเคราะห์ เช่น สื่อการเรียนรู้ที่ 6 จะใช้อารมณ์เศร้าและความหวาดกลัวเป็นองค์ประกอบหลักของงาน เนื่องจากเป็นเนื้อหาการพลัดพรากระหว่างแม่กับลูก และการเดินทางในป่าตามลำพังของพलयงม

2. การวาดกราฟิก และเลือกใช้สี โดยสร้างกราฟิกตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยเลือกใช้สีให้เหมาะสมและสวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้



รูปภาพที่ 2 ตัวอย่างกราฟิกที่ใช้ประกอบการเรียนรู้

3. การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยดำเนินการจัดวางกราฟิก ทั้งตัวละคร ฉากหลัง และอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความเหมาะสมต่อพื้นที่ของแต่ละฉาก โดยสร้างให้ตัวละครและอุปกรณ์ประกอบฉากขยับเคลื่อนไหว ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนฉาก

4. การบันทึกเสียง โดยดำเนินการบันทึกเสียงด้วยโปรแกรมบันทึกเสียง ใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมกับตัวละคร และเนื้อเรื่อง ตรวจสอบให้ระดับความชัดเจนของเสียงและความดังให้สม่ำเสมอ

5. การใส่เสียงและตัดต่อ ดำเนินการตัดต่อด้วยโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ และใส่เสียงที่ได้บันทึกไว้ พร้อมตรวจสอบการเล่นวิดีโอ พบว่า สามารถเล่นได้อย่างราบรื่น

6. ประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไข

ประเมินคุณภาพทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง ด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอ และด้านประสิทธิภาพและความคงทน โดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน (ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน) ตรวจสอบค่าความสอดคล้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าคุณภาพ โดยพิจารณาและให้คะแนน เป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ต (Likert) ตั้งแต่ระดับที่ 1 – 5 โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

ระดับที่ 5 หมายถึง การออกแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์อยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับที่ 4 หมายถึง การออกแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์อยู่ในระดับมาก

ระดับที่ 3 หมายถึง การออกแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับที่ 2 หมายถึง การออกแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์อยู่ในระดับน้อย

ระดับที่ 1 หมายถึง การออกแบบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกับ
วัตถุประสงค์อยู่ในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นนำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาคำนวณหาคุณภาพของสื่อ
การเรียนรู้ ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก มีค่าเฉลี่ยระหว่าง
4.71 - 4.81 อยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมีคุณภาพ
และสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามคำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาสื่อ
การเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ดังนี้

ตารางที่ 9 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	การดำเนินการแก้ไข
1. เพิ่มเสียงประกอบในช่วงต้น เพื่อสร้างความ สนใจของผู้เรียน	1. เพิ่มเสียงประกอบตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกเป็นเสียงดนตรีบรรเลง เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจมากยิ่งขึ้น
2. จัดขนาดอักษรให้เหมาะสม และมองเห็นได้ ชัดเจน	2. ปรับขนาดตัวอักษร ให้พอดีและเหมาะสมกับ ภาพประกอบ และปรับสีของตัวอักษรให้อ่าน ง่ายมากขึ้น
3. ระหว่างการเล่าเรื่อง อาจหยุดถามคำถามให้ ผู้เรียนได้คิด หรือเดาเหตุการณ์	3. เพิ่มจังหวะการหยุดถามคำถาม เพื่อให้ ผู้เรียนได้ตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น

7. จัดทำสื่อเป็นไฟล์วิดีโอ โดยบันทึกไว้หลายช่องทางเพื่อสะดวกต่อการใช้งาน
ทั้งอุปกรณ์เก็บข้อมูลแบบพกพา และระบบออนไลน์ และนำสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
ที่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้โดยใช้สื่อ

การเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกอย่างมาก มีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน แต่เนื่องจากระบบอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรทำให้ไม่สามารถใช้งานในระบบออนไลน์ได้ จึงแก้ปัญหาโดยใช้การนำเข้าสู่ข้อมูลจากอุปกรณ์เก็บข้อมูลแบบพกพาเข้าสู่คอมพิวเตอร์ และใช้สายเชื่อมต่อเข้าสู่จอโทรทัศน์ และได้ตรวจสอบระบบอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนวัดทุ่งเบญจาที่จะนำสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกไปใช้กับกลุ่มทดลองพบว่า ระบบอินเทอร์เน็ตมีความเสถียรดี สามารถเชื่อมต่อและใช้สื่อจากทางระบบออนไลน์ได้

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้

นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้กับกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา โดยผู้เรียนให้ความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเป็นอย่างดี

ขั้นที่ 5 การประเมินผล

ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ โดยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน และนำผลการจัดการเรียนรู้ที่ได้มาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงามโดยดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

4.2.2.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้ และควรรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา

4.2.2.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

4.2.2.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 แผน รวมระยะเวลาสอน 8 ชั่วโมง รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน
ตอน กำเนิดพลายงาม

แผนการจัด การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	- ความเป็นมาของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน - ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (ผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ ตัวละครที่สำคัญ ฯลฯ) - เรื่องย่อของเรื่องขุนช้างขุนแผนก่อนถึงเนื้อหา ตอน กำเนิดพลายงาม	1
2	- เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (กล่าวถึง ช่วงเวลาที่นางวันทองคลอดพลายงาม ซึ่งเป็นเวลาที่นางวันเจ็บปวดเป็นอย่างมาก และขุนช้างเริ่มรู้ว่าพลายงามไม่ใช่ลูกของตน)	1
3	- เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (กล่าวถึง ขุนช้างที่ล่อลวงพลายงามเข้าไปในป่าและทำร้ายอย่างทารุณ)	1
4	- เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (กล่าวถึง ผีพรายเข้าไปช่วยพลายงามและเข้าฝันนางวันทองให้มาตามหาลูก) - การสัมผัสสระ สัมผัสอักษร	1
5	- เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (กล่าวถึง พลายงามรู้ว่าขุนช้างไม่ใช่พ่อแท้ ๆ ของตน และตัดสินใจไปอยู่กับย่าที่กาญจนบุรี) - การแต่งคำประพันธ์	1
6	- เนื้อหา บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (กล่าวถึง การเดินทางของพลายงามจากสุพรรณบุรีไปยังกาญจนบุรี และความเสียใจของแม่ลูกที่ต้องพรากจากกัน) - บทอาขยานบทหลัก	1
7	- วิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร	1
8	- วิเคราะห์คุณค่าและวรรณศิลป์	1

4.2.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาและภาษา พร้อมนำข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงตามคำแนะนำ

4.2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปตรวจสอบหาความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องและความเป็นไปได้ระหว่าง สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน) พิจารณาและให้คะแนนดังนี้

คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม และมีความสอดคล้องระหว่าง สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม และมีความสอดคล้องระหว่างสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีเหมาะสมและมีความสอดคล้องระหว่างสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

4.2.2.6 คำนวณค่า IOC โดยใช้สูตร $\frac{\sum R}{N}$ โดยที่ $\sum R$ คือผลรวมคะแนนการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ และ N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.2.2.7 พิจารณาผลการประเมินโดยที่ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งผลการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งได้ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80 - 1.00 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามคำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ดังนี้

ตารางที่ 11 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	การดำเนินการแก้ไข
1. ปรับจุดประสงค์ด้านเจตคติให้ตรงกับเนื้อหาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้	1. ปรับจุดประสงค์ด้านเจตคติในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา
2. เปลี่ยนแบบประเมินพฤติกรรมเป็นแบบสังเกตพฤติกรรม	2. จัดทำแบบสังเกตพฤติกรรม
3. ใบกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ควรเพิ่มตัวอย่าง 1 ข้อให้นักเรียนได้ดูเป็นตัวอย่าง	3. เพิ่มตัวอย่างเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น
4. ขั้นตอนการอธิบายการทำใบกิจกรรม ควรอยู่ในชั้นสอน	4. ปรับขั้นตอนอธิบายการทำใบกิจกรรม จากขั้นสรุปไปอยู่ในชั้นสอน
5. ในขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนการสอน ควรใช้คำว่าสรุปความรู้แทนการทบทวนความรู้	5. เปลี่ยนการทบทวนความรู้ เป็นการสรุปความรู้ที่ได้รับจากการจัดการเรียนการสอน

4.2.2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน พบว่าสามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้จริง

4.2.2.9 นำผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม มาปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4.2.2.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวรรณคดี บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา

4.2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.2.3.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางต้องรู้ และควรรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดทุ่งเบญจา

4.2.3.2 ศึกษาทฤษฎี หลักการและวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.3.3 กำหนดโครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน และแบบอัตนัย จำนวน 2 ข้อ ข้อละ 5 คะแนน ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยชุดเดียวกัน ทั้งก่อนและหลังการทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 12 โครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	ระดับพฤติกรรม						รวม (ข้อ)
	จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	คิดสร้างสรรค์	
ท 5.1 ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน							
แบบทดสอบ ปรนัย	2 (3)	3 (4)	1 (2)	3 (4)	2 (3)	-	11 (16)
แบบทดสอบ อัตนัย	-	-	-	1 (3)	-	-	1 (3)
ท 5.1 ป.6/2 เล่านิทานพื้นบ้านท้องถิ่นตนเอง และนิทานพื้นบ้านของท้องถิ่นอื่น							
แบบทดสอบ ปรนัย	1 (2)	-	-	-	-	-	1 (2)
แบบทดสอบ อัตนัย	-	-	-	-	-	-	-

มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	ระดับพฤติกรรม						รวม (ข้อ)
	จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	คิดสร้างสรรค์	
ท 5.1 ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง							
แบบทดสอบ ปรนัย	-	2 (3)	3 (4)	7 (10)	1 (2)	2 (3)	15 (22)
แบบทดสอบ อัตนัย	-	-	-	-	-	1 (2)	1 (2)
ท 5.1 ป.6/4 ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนดและบทร้อยกรองที่มีคุณค่าตามความสนใจ							
แบบทดสอบ ปรนัย	2 (3)	-	1 (2)	-	-	-	3 (5)
แบบทดสอบ อัตนัย	-	-	-	-	-	-	-
รวม							
แบบทดสอบ ปรนัย	5 (8)	5 (7)	5 (8)	10 (14)	3 (5)	2 (3)	30 (45)
แบบทดสอบ อัตนัย	-	-	-	1 (3)	-	1 (2)	2 (5)

* จำนวนตัวเลข คือ จำนวนข้อของแบบทดสอบที่คัดเลือกเพื่อใช้ในงานวิจัย

** จำนวนตัวเลขในวงเล็บ คือ จำนวนข้อของแบบทดสอบที่ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง

4.2.3.4 นำโครงสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาความเหมาะสม โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.2.3.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยตามโครงสร้างที่กำหนดไว้ และสร้างเกณฑ์การตรวจให้คะแนน (Scoring Rubrics) สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (อัตนัย) โดยแบ่งคะแนนเป็น 3 องค์ประกอบ คือ (1) การเรียงลำดับและการเชื่อมโยงความคิด (2) เนื้อหา และ (3) การสะกดคำและการใช้คำ แล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาตลอดจนความถูกต้องในการใช้ภาษาของแต่ละระดับ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.2.3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้วไปตรวจสอบหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างการใช้ภาษา ความถูกต้องของข้อคำถาม (IOC : Index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน) และพิจารณาและให้คะแนนดังนี้

คะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความถูกต้องเหมาะสม

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความถูกต้องเหมาะสม

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความถูกต้องเหมาะสม

4.2.3.7 คำนวณค่า IOC โดยใช้สูตร $\frac{\sum R}{N}$ โดยที่ $\sum R$ คือผลรวมคะแนนการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ และ N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.2.3.8 พิจารณาผลการประเมินโดยที่ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : Index of Item Objective Congruence) มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งได้ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ปรนัย) มีค่าระหว่าง 0.00 - 1.00 ซึ่งมีจำนวน 4 ข้อ ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องไม่ถึง 0.50 คือ ข้อ 24, 31, 32 และข้อ 40 จึงดำเนินการแก้ไข โดยปรับระดับพฤติกรรมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ในการถาม และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (อัตนัย) มีค่าระหว่าง 0.80 - 1.00 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ปรับปรุงตามคำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ดังนี้

ตารางที่ 13 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	การดำเนินการแก้ไข
1. ตรวจสอบการสะกดคำให้ถูกต้อง และใช้ภาษาให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน	1. ตรวจสอบการสะกดคำและการใช้ภาษา
2. ปรับระดับพฤติกรรมให้สอดคล้องกับข้อสอบ	2. ปรับระดับพฤติกรรมให้ถูกต้อง ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ
3. เพิ่มคำว่าอย่างไรในคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายความรู้ ความเข้าใจของตนเอง ในแบบทดสอบแบบอัตนัย	3. เพิ่มคำว่าอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายคำตอบของตนเองให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น
4. เพิ่มเติมแนวคำตอบเพื่อให้สอดคล้องกับคำถามในแบบทดสอบแบบอัตนัย	4. แก้ไขแนวคำตอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

4.2.3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยที่ได้ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 14 คน

4.2.3.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ปรนัย) ที่ทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน โดยให้ 1 คะแนนในข้อที่ตอบถูก และให้ 0 คะแนน ในข้อที่ตอบผิด หรือไม่ตอบหรือตอบมากกว่า 1 ข้อ และนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (อัตนัย) มาตรวจให้คะแนน ตามเกณฑ์การตรวจให้คะแนน (Scoring Rubrics) สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (อัตนัย)

4.2.3.11 นำผลการทดสอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ปรนัย) จำนวน 45 ข้อ มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.07 – 1.00 และค่าอำนาจจำแนก พบว่า ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง -0.50 – 1.00 แล้วคัดเลือกข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 - 1.00 มาเป็นข้อสอบเพื่อใช้ในการทดสอบ

4.2.3.12 นำข้อสอบที่มีคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ มาวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตร KR - 20 ของ คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน ด้วยโปรแกรม วิเคราะห์แบบสอบแล้ว คัดเลือกข้อสอบที่มีตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าความเชื่อมั่น ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 14 ค่าคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ปรนัย)

รายการ	ผลที่ได้	การแปลผล
ค่าความเชื่อมั่น	0.749	ผ่านเกณฑ์ (มีค่า 0.5 ขึ้นไป)
ค่าความยากง่าย	0.21 - 0.79	ผ่านเกณฑ์ (ระหว่าง 0.20 – 0.80)
ค่าอำนาจจำแนก	0.25 - 1.00	ผ่านเกณฑ์ (มีค่า 0.20 ขึ้นไป)

4.2.3.13 นำผลการทดสอบของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (อัตนัย) มาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพรายข้อ โดยหาค่าความยากง่าย พบว่า ข้อสอบมีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.00 – 0.89 และค่าอำนาจจำแนก พบว่า ข้อสอบมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.00 – 0.63 โดยเลือกข้อสอบที่มีประสิทธิภาพที่สุด จำนวน 2 ข้อ โดยข้อที่ 1 มีค่าความยากง่าย 0.60 ค่าอำนาจจำแนก 0.63 และข้อที่ 2 มีค่าความยากง่าย 0.61 ค่าอำนาจจำแนก 0.26

4.2.3.14 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยซึ่งได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา

4.2.4 แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.2.4.1 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

4.2.4.2 สังเคราะห์แนวความคิดสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการวิจัย

4.2.4.3 กำหนดโครงสร้างประเด็นของแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

ตารางที่ 15 โครงสร้างประเด็นของแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

องค์ประกอบ ของความสุข ในการเรียนรู้	นิยาม	ประเด็น
ด้านผู้เรียน	ผู้เรียนรู้สึกสนใจและสนุกสนานในการเรียนและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยความเต็มใจ	1. นักเรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร
		2. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นจากการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร
ด้านผู้สอน	ผู้สอนมีทัศนคติเชิงบวก เมตตาจริงใจ อ่อนโยนและมีความรู้ในเรื่องที่สอน สามารถถ่ายทอดให้นักเรียนเข้าใจได้	3. ผู้สอนมีความรู้ในเรื่องที่สอนและสามารถถ่ายทอดให้นักเรียนเข้าใจได้หรือไม่ จงอธิบาย
		4. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ อ่อนโยนต่อ นักเรียน และตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรมหรือไม่ จงอธิบาย

องค์ประกอบ ของความสุข ในการเรียนรู้	นิยาม	ประเด็น
ด้านการจัด การเรียนรู้	กิจกรรมในห้องเรียนสร้าง ความสนุกสนาน และสามารถ นำความรู้จากบทเรียนสามารถ ปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	5. สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและ กิจกรรมในห้องเรียน สร้างความรู้ความ เข้าใจเนื้อหาและสร้างความสนุกสนาน หรือไม่ จงอธิบาย
		6. ความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟ กราฟิกสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ หรือไม่ จงอธิบาย
ด้านบรรยากาศ และ สภาพแวดล้อม	ความรู้สึที่ดีของนักเรียนที่ มีต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ กับสภาพแวดล้อม เช่น สบาย ใจที่ได้อยู่ในสภาพแวดล้อม ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภายใน โรงเรียน จัดบรรยากาศใน ห้องเรียนส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้ร่วมชั้นเรียนส่งเสริม บรรยากาศเชิงบวกใน ห้องเรียน	7. สภาพในห้องเรียนส่งเสริมให้นักเรียน อยากเรียนรู้หรือไม่ จงอธิบาย (เช่น การจัดห้องเรียนมีความสวยงาม มีแสง สว่างเพียงพอขณะเรียน ไม่มีเสียงรบกวน มี สื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ฯลฯ)
		8. เพื่อนร่วมชั้นเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกดีเมื่อ อยู่ในห้องเรียนหรือไม่ จงอธิบาย (เช่น มีความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฯลฯ)

4.2.4.4 นำโครงสร้างประเด็นแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น
ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความเหมาะสม

4.2.4.5 สร้างแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ ตามโครงสร้างประเด็นที่กำหนด
ไว้ โดยมีลักษณะให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น

4.2.4.6 นำแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน
(ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญ
ด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน)

ตรวจสอบค่าความสอดคล้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง
ข้อคำถามกับองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้โดยพิจารณาและให้คะแนน ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสม และสอดคล้อง
กับองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แนใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสอดคล้อง
กับองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสม และสอดคล้อง
กับองค์ประกอบของความสุขในการเรียนรู้

4.2.4.7 นำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มาคำนวณหาค่าดัชนี
ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ในการถาม (IOC : Index of Item Objective
Congruence) ซึ่งได้ผลการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และได้ปรับปรุงตาม
คำแนะนำที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ
มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 16 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	การดำเนินการแก้ไข
1. ตัดถ้อยคำฟุ่มเฟือยในคำถามที่ 1	1. ตัดคำว่ากับการเรียนรู้ออก เพื่อให้คำถามมี ความกระชับ
2. สลับข้อคำถามในด้านผู้สอน	2. สลับข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
3. เพิ่มเติมคำว่าสื่อโมชันอินโฟกราฟิก และ ประเด็นเรื่องความรู้ความเข้าใจในคำถามที่ 5	3. เพิ่มเติมคำว่าสื่อโมชันอินโฟกราฟิก และ ประเด็นเรื่องความรู้ความเข้าใจ โดยปรับเป็น สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและกิจกรรมใน ห้องเรียน สร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และสร้างความสนุกสนานหรือไม่ จงอธิบาย

4.2.4.8 นำแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out)
กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ที่มีความสามารถใกล้เคียงกับ
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 6 คน พบว่า ผู้เรียนสามารถตอบแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ได้ครบทุก
ข้ออย่างเข้าใจ สามารถใช้ได้จริง

4.2.4.9 นำแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา

5. การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

5.1 ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ก่อนการทดลอง (Pretest) ของกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลา 60 นาที เพื่อนำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย

5.2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลอง โดยใช้เวลาจัดการเรียนรู้ 2 สัปดาห์ โดยสอนสัปดาห์ละ 4 คาบ คาบละ 60 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดลอง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ผู้วิจัยบันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกชั่วโมง เพื่อนำไปใช้อภิปรายผลการวิจัย

5.3 ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ความหลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลา 60 นาที เพื่อนำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย

5.4 ประเมินความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลอง โดยใช้แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ในการเรียนรู้ให้เวลา 30 นาที

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดย ดำเนินการ ดังนี้

6.1 วิเคราะห์คะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative growth score) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) โดยมีเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ ดังนี้

ตารางที่ 17 เกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (%)	ระดับพัฒนาการ
76 – 100	สูงมาก
51 - 75	สูง
26 – 50	กลาง
0 – 25	ต่ำ

6.2 วิเคราะห์แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลอง โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

7. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 ข้อมูลจากผลการประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง เพื่อแสดงผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

7.2 ข้อมูลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง เพื่อแสดงผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

7.3 ข้อมูลจากแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบความเรียง เพื่อแสดงผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ โดยมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก และ 3) ศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้

1.1 ผู้วิจัยดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก โดยประเมินคุณภาพทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง ด้านเนื้อหา ด้านการนำเสนอ และด้านประสิทธิภาพและความคงทน โดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน (ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน) ตรวจสอบค่าความสอดคล้องเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหาค่าคุณภาพ โดยพิจารณาและให้คะแนน เป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีการของลิเคิร์ท (Likert) ตั้งแต่ระดับที่ 1 – 5 ดังที่แสดงผลต่อไปนี้

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

สื่อการเรียนรู้	M	SD	ระดับคุณภาพ
1	4.81	0.214	ดีมาก
2	4.77	0.290	ดีมาก
3	4.78	0.283	ดีมาก
4	4.78	0.261	ดีมาก
5	4.76	0.311	ดีมาก
6	4.77	0.279	ดีมาก
7	4.79	0.243	ดีมาก
8	4.71	0.381	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.77	0.264	ดีมาก

จากตารางที่ 18 พบว่า ผลการวิเคราะห์คุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก มีค่าเฉลี่ย 4.77 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.264 อยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกของกลุ่มตัวอย่าง ดังที่แสดงผลต่อไปนี้

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ก่อนเรียน	6	40	18.00	5.020
หลังเรียน	6	40	29.33	4.546

จากตารางที่ 19 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก สูงกว่าก่อน

การจัดการเรียนรู้ โดยก่อนการจัดการเรียนรู้มีผลคะแนนเฉลี่ย 18.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 5.020 และหลังการจัดการเรียนรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ย 29.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.546

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์พัฒนาการทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกของกลุ่มตัวอย่าง โดยการคำนวณหาคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative growth score) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552) ดังที่แสดงผลต่อไปนี้

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ระดับพัฒนาการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

คนที่	คะแนนรวม (40 คะแนน)		คะแนนพัฒนาการ สัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
1	21	32	57.89	สูง
2	12	24	42.86	ปานกลาง
3	16	32	66.67	สูง
4	24	35	68.75	สูง
5	13	24	40.74	ปานกลาง
6	22	29	38.89	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	18.00	29.33	51.50	สูง

จากตารางที่ 20 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนการจัดการเรียนรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ย 18.00 และหลังการจัดการเรียนรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ย 29.33 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 51.50 ระดับพัฒนาการระดับสูง

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเขียนสะท้อนการเรียนรู้ผ่านแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนจำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

ด้านผู้เรียน

ข้อคำถามที่ 1 นักเรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“รู้สึกสนใจที่จะเรียนรู้ด้วยโมชันอินโฟกราฟิก เพราะเมื่อได้เห็นโมชันอินโฟกราฟิกแล้วรู้ว่าได้ความรู้ ในหลาย ๆ ด้าน ได้เรียนเกี่ยวกับเรื่องราวในสมัยก่อนในบทเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“สนใจในการเรียนรู้ในห้องมากขึ้น เมื่อสนุกก็จะสื่อสารในห้องเรียนมากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“อยากเรียนรู้ค่ะ เพราะรู้สึกเข้าใจมากขึ้นเวลามีภาพประกอบและภาพก็สามารถขบขันได้ด้วย ปกติเวลาเล่าเรื่องเฉย ๆ หนูชอบงงไม่เข้าใจ หนูคิดภาพตามไม่ทัน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“รู้สึกสนใจ เพราะการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เป็นการที่ทำให้ภาพสามารถเคลื่อนที่ได้ และทำให้หนูรู้สึกสนใจในการเรียนครั้งนี้ค่ะ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“สนใจ เพราะสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมีความสนุก และเข้าใจได้ง่าย ภาพตัวละครและภาพประกอบมีความน่ารัก”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“รู้สึกสนใจ เพราะสื่อการเรียนรู้มีความสร้างสรรค์ สีสันสดใสเข้าใจง่ายมากขึ้น ทำให้สนุกไปกับการเรียน น้ำเสียงคำพูดเพราะ ขณะฟังทำให้คล้อยตามไป”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

**ข้อคำถามที่ 2 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น จากการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้
โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร**

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“หนูมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น เพราะการเรียนรู้ด้วยสื่อ
โมชันอินโฟกราฟิกมีกิจกรรมในสื่อเยอะกว่าเมื่อก่อน ทำให้หนูอยากเรียนรู้
ด้วยสื่อโมชันอินโฟกราฟิกอีก มีความสนุกและความรู้เยอะ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในห้องมากขึ้นและได้สื่อสารความรู้
กับเพื่อน ๆ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“หนูมีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกทำให้หนู
มีกิจกรรมเพิ่มขึ้นไปอีก และทำให้สนุก ได้ความรู้และเข้าใจมากขึ้น”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“มีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะหลังจากที่เรียนรู้จากสื่อโมชันอินโฟกราฟิก
จะมีกิจกรรมหรือใบงานให้ทำที่เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ไป”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“มีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะมีกิจกรรมให้ทำทุก ๆ สื่อที่ได้เรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“มีส่วนร่วมมากขึ้นบางครั้งก็ได้ตอบคำถาม และทำใบงานแบบใหม่ ๆ
โดยได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในห้องด้วย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ผลการศึกษาความสุด้านผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนทุกคนแสดงความสนใจและความต้องการ
เรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก โดยให้เหตุผลที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของ
สื่อการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจ และช่วยส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดี

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้เรียน

หมวดหมู่หลัก	หมวดหมู่ย่อย	จำนวนคนที่กล่าวถึง	ตัวอย่างคำสำคัญ
ความสนใจ	ภาพเคลื่อนไหว	6/6	“ภาพสามารถขยับได้”, “เคลื่อนที่ได้”
การรับรู้	ความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น	6/6	“เข้าใจง่าย”, “เข้าใจมากขึ้น”
ความดึงดูดใจ	การออกแบบที่น่าสนใจ	5/6	“ สีสันสดใส ” , “ตัวละครน่ารัก”
การมีส่วนร่วม	กิจกรรมเพิ่มขึ้น	6/6	“มีส่วนร่วมมากขึ้น”, “ได้ทำกิจกรรม”

จากคำตอบของนักเรียนทั้ง 6 คน สามารถสรุปประเด็นร่วมเกี่ยวกับความสนใจในการเรียนรู้ผ่านสื่อโมชันอินโฟกราฟิกได้ 4 ประเด็นหลัก ได้แก่

1. การมีภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยสร้างจินตภาพและความเข้าใจของผู้เรียนได้ชัดเจน
2. การออกแบบที่น่าสนใจด้วยสีสันสดใสและตัวละครที่น่ารักสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้
3. การนำเสนอทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและชัดเจน
4. ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียนมากขึ้นและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ด้านผู้สอน

ข้อคำถามที่ 3 ผู้สอนมีความรู้ในเรื่องที่สอนและสามารถถ่ายทอดให้นักเรียนเข้าใจได้หรือไม่ จงอธิบาย

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“ครูมีความสามารถในการสอนหนู เพราะครูสอนได้ละเอียดอ่อนมาก อธิบายให้น่าฟัง ใครไม่เข้าใจคำถามหรือใบงาน ถ้าทำไม่ได้ครูจะอธิบายจนกว่าจะเข้าใจ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“ครูมีความรู้ในการสอนและถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“คุณครูถ่ายทอดความรู้ให้หนูได้ดีมาก ๆ เพราะคุณครูเล่าเรื่องและสรุปใจความในสื่อได้แบบไม่ง่วง ทำให้เมื่อเวลาฟังเสร็จและครูอธิบายเพิ่มเติม หนูสามารถทำงานโดยไม่ต้องถามคุณครูหลาย ๆ รอบ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“เข้าใจได้ แต่ถ้ามีข้อสงสัยไม่เข้าใจในเนื้อหาหรือการทำใบงาน คุณครูจะช่วยอธิบายจนกว่าจะเข้าใจ และสามารถทำงานได้เองด้วยความเข้าใจ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“ครูในโมชันอินโฟกราฟิกมีความรู้ในเรื่องที่สอนและสามารถถ่ายทอดให้เข้าใจได้ง่าย และสนุกในการเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“ครูมีความรู้ในด้านภาษาไทย สามารถสอนให้เข้าใจได้ นักเรียนสามารถถามเนื้อหาที่สงสัย และครูจะอธิบายอย่างละเอียด จนหายสงสัย และทำสื่อการเรียนรู้ให้สวยงาม ทำให้อยากจะทำและเรียนรู้ไปด้วยกัน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ข้อคำถามที่ 4 ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ อ่อนโยนต่อนักเรียน และตัดสินผลการเรียน อย่างเป็นธรรมหรือไม่ จงอธิบาย

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“ครูมีความเมตตา จริงใจ อ่อนโยนต่อนักเรียน เพราะตอนที่ครูสอนไม่เคยด่าเด็ก ครูตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรม ทำให้ไม่กลัวเวลาเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“ครูเป็นคนใจดีและอ่อนโยน และห่วงใยต่อนักเรียนทุกคนและคอยเตือนและบอกนักเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“คุณครูมีความเมตตา ใจดี เพราะเวลาคุณครูเห็นนักเรียนเหนื่อยจะมีน้ำกับขนมให้ ทำให้ไม่กลัวคุณครู”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“คุณครูตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรม เพราะคุณครูใจดี มีความเป็นกันเอง มีบางครั้งที่คุณครูดู ถ้าไม่ทำงานให้เสร็จตามที่คุณครูกำหนด”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“ครูเมตตาต่อนักเรียน และให้คะแนนตามงานที่ส่ง”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“โดยรวมครูจิตใจดี อ่อนโยนต่อนักเรียน มีการตักเตือนถ้าหากต้อง
ตัดสินผลการเรียนอย่างโปร่งใส”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ผลการศึกษาความสุด้านผู้สอน พบว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและผู้สอนส่งผลต่อ
ความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านผู้สอน

หมวดหมู่หลัก	หมวดหมู่ย่อย	จำนวนคนที่กล่าวถึง	ตัวอย่างคำสำคัญ
ความสามารถ	การถ่ายทอดความรู้	5/6	“ครูมีความรู้”, “ถ่ายทอดให้เข้าใจได้ ง่าย”
ความเป็นธรรม	การตัดสินผลการเรียน	4/6	“ให้คะแนนตามงานที่ ส่ง”, “ตัดสินผลการ เรียนอย่างโปร่งใส”
ความเมตตา	การดูแลนักเรียน	5/6	“ใจดีและอ่อนโยน”, “คอยเตือนและบอก”

จากคำตอบของนักเรียนทั้ง 6 คน สามารถสรุปประเด็นร่วมเกี่ยวกับการส่งเสริมในการเรียนรู้
ผ่านสื่อโมชันอินโฟกราฟิกได้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

1. ผู้สอนในสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ถ่ายทอดและสรุปความรู้ได้เข้าใจ และสื่อมีความสวยงาม
ส่งผลให้อยากเรียนรู้มากขึ้น
2. การตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรม มีเกณฑ์การตัดสินชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดความ
พึงพอใจ
3. ผู้สอนมีความเมตตา มีความเป็นกันเอง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารความต้องการ
กับผู้สอนได้โดยไม่กดดัน

ด้านการจัดการเรียนรู้

ข้อคำถามที่ 5 สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและกิจกรรมในห้องเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และความสนุกสนานหรือไม่ จงอธิบาย

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“เนื้อหาที่มาสอนหนูมีความเข้าใจ และสนุกในการเรียน เพราะทำให้เรียนในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ ทำให้การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ง่ายมากยิ่งขึ้น สนุกในตอนเรียน และอยากเรียนรู้ต่อไปอีกเรื่อย ๆ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“สร้างความเข้าใจให้มากขึ้น และยังได้เนื้อหา การเรียนจึงมีแต่ความสนุกสนานให้กับนักเรียนทุกวัน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและกิจกรรมสร้างความสนุกสนาน มีตัวการ์ตูนและภาพขยับได้ และทำให้เข้าใจเนื้อหา”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย เห็นภาพที่คุ้นครูต้องการสื่อถึง และสร้างความสนุกสนาน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“สามารถทำให้เข้าใจความรู้ในเนื้อหาและสนุกกับเรื่องราวของบทเลขา เรื่อง ขุนช้างขุนแผน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“สื่อการเรียนรู้และกิจกรรมในห้องเรียนทำให้เข้าใจได้ง่าย เพราะมีตัวละครที่น่ารัก เหมาะกับเด็กสมัยนี้และน้ำเสียงไพเราะน่าฟัง และกิจกรรมสนุกสนาน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ข้อคำถามที่ 6 ความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้หรือไม่ จงอธิบาย

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“สามารถเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น การแก้ปัญหาอย่างมีสติ
เตือนเพื่อนและพูดคุย เมื่อเพื่อนทำไม่ดีแบบตัวละคร ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน แลกเปลี่ยนความรู้กับ
เพื่อน ๆ เราต้องกตัญญูต่อแม่ เพราะแม่คลอดเรา และเลี้ยงเรามา”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“ได้ เราสามารถนำข้อดีของตัวละครมาปรับใช้ และไม่ทำนิสัยไม่ดีแบบ
ตัวละคร เช่น ขุนช้างที่บังคับนางวันทองให้มาเป็นภรรยา ทำร้ายพลายงาม
เราต้องไม่บังคับคนอื่นเพราะเขาไม่เต็มใจ และไม่ทำร้ายใคร”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“นำไปปรับใช้ได้ เช่น การใช้สติและปัญญาในการแก้ไขปัญหา มีความ
กล้าในการทำสิ่งใหม่ ๆ ไม่ข่มเหงรังแกผู้อื่นเหมือนขุนช้าง มีความรักและ
ความหวังดีต่อคนรอบข้าง”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“สามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างเช่น ความอดทนของนาง
วันทองที่คลอดพลายงาม ต้องมีความอดทนและมีสติในสถานการณ์ต่าง ๆ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“สามารถนำไปปรับใช้ได้ โดยมีความอดทน ใช้สติปัญญาในการแก้ไข
ปัญหาจะทำให้ชีวิตมั่นคงขึ้น และไม่เที่ยวไปโกหกผู้อื่นให้หลงเชื่อตน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ผลการศึกษาความสุขด้านการจัดการเรียนรู้ พบว่า สื่อโมชันอินโฟกราฟิกส่งเสริม
ความสามารถในการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียน ส่งผลให้ได้รับความรู้และสามารถนำไปปรับใช้
ในชีวิตประจำวันได้

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้

หมวดหมู่หลัก	หมวดหมู่ย่อย	จำนวนคนที่กล่าวถึง	ตัวอย่างคำสำคัญ
ความสนุก	การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ	6/6	“สนุกในการเรียน”, “ห้องเรียนไม่น่าเบื่อ”
ความเข้าใจ	ความเข้าใจเนื้อหา	6/6	“สร้างความเข้าใจ”, “เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย”
การประยุกต์	นำไปใช้ในชีวิต	6/6	“ปรับใช้ได้”, “เอาไป ใช้ในชีวิตประจำวัน”
การแลกเปลี่ยน	ปฏิสัมพันธ์	2/6	“แลกเปลี่ยนความรู้”, “เตือนเพื่อนและ พูดคุย”

จากคำตอบของนักเรียนทั้ง 6 คน สามารถสรุปประเด็นร่วมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมและ
ความรู้ที่ได้รับในการเรียนรู้ผ่านสื่อโมชันอินโฟกราฟิกได้ 4 ประเด็นหลัก ได้แก่

1. การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ และสนุกสนาน
2. มีกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเพิ่มเติม
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
4. ผู้เรียนได้รับความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและแลกเปลี่ยนความรู้

ภายในห้องเรียนและมีความต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม

ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม

ข้อคำถามที่ 7 สภาพในห้องเรียนส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนรู้หรือไม่ จงอธิบาย
(เช่น การจัดห้องเรียนมีความสวยงาม มีแสงสว่างเพียงพอขณะเรียน ไม่มีเสียงรบกวน มีสื่อ
การเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ฯลฯ)

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“มีแสงสว่างเพียงพอ มีลมพัดมาอยู่ตลอด เย็นสบาย มีเสียงรบกวนบ้าง
นิดหน่อย ห้องเรียนน่าอยู่สะอาด ทำให้น่าเรียน มองทีวีเห็นชัดดี”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“เวลาอยู่ในห้องเรียนรู้สึกสบายใจ ตกแต่งห้องเรียนสวย แต่อาจมี
อากาศอบอ้าวบางครั้ง”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“สภาพในห้องเรียนโอเคดี เพราะมีแสงสว่างเพียงพอกับการเขียนหนังสือ การจัดของในห้องเรียนเป็นระเบียบเรียบร้อย สวยงาม มีพัดลมหลายตัว เสียงรบกวนไม่ค่อยมี เลยเรียนหนังสือแบบมีความสุข”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“ทำให้อยากเรียนรู้ เพราะหนูรู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ห้องเรียนมีการตกแต่งสวยงาม รู้สึกสบายตาเมื่อมองไปรอบ ๆ มีแสงสว่างเพียงพอในการเรียน มองสื่อที่หน้าจอชัด แต่ว่าอาจจะมีเสียงรบกวนจากห้องอื่น ๆ บ้าง และบางครั้งสภาพอากาศร้อนเกินไป”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“การจัดห้องเรียนสวยงาม แสงสว่างเพียงพอในขณะที่เรียน มีเสียงรบกวนบ้างบางครั้ง รู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ทำให้อยากเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“ห้องเรียนทำให้อยากเรียนรู้ เพราะรอบข้างตกแต่งห้องสวยงาม หมดจดเย็นเข้ามาตลอด แต่บางครั้งอากาศร้อนจนทำให้เหงื่อออกบ้าง และบางครั้งห้องของเด็กเล็กเสียงดังรบกวนเล็กน้อย”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ข้อคำถามที่ 8 เพื่อนร่วมชั้นเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกดีเมื่ออยู่ในห้องเรียนหรือไม่ จงอธิบาย (เช่น ความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฯลฯ)

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลดังต่อไปนี้

“เพื่อนในห้องทำใหารู้สึกดีเมื่ออยู่ในห้องเรียน เพราะเวลามีปัญหาเพื่อนจะคอยช่วยแก้ปัญหา เรามีคำถามเพื่อนก็จะคอยตอบอยู่เสมอ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 1

“รู้สึกดีเวลาที่ได้อยู่กับเพื่อนในห้องเรียน เวลาที่ป่วยเพื่อนก็คอยบอกครูให้เสมอ ช่วยเหลือในเรื่องการเรียน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 2

“เพื่อนร่วมชั้นดีมาก ๆ เพราะเพื่อนร่วมชั้นแบ่งปันอุปกรณ์การเรียน และช่วยเหลือทุก ๆ เรื่องที่ขอ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 3

“ทำให้รู้สึกดีเมื่ออยู่ในห้องเรียน เพราะเพื่อน ๆ มีความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เวลาที่มีเรื่องไม่สบายใจเพื่อน ๆ ก็จะคอยรับฟังเสมอ”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 4

“เพื่อน ๆ มีความเป็นมิตร คอยช่วยเหลือกันดี เวลาฟังครูไม่ทัน เพื่อนจะคอยบอก”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 5

“เวลาที่ได้อยู่กับเพื่อนร่วมชั้น ทำให้รู้สึกดี เพื่อน ๆ คอยช่วยเหลือกัน เมื่อไรที่ไม่สบายใจก็ปรึกษากับเพื่อน”

กลุ่มตัวอย่างคนที่ 6

ผลการศึกษาความสุขด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม พบว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ส่งเสริมให้บรรยากาศในชั้นเรียนได้ และบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี สามารถส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความสุขในการเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนรู้

หมวดหมู่หลัก	หมวดหมู่ย่อย	จำนวนคนที่กล่าวถึง	ตัวอย่างคำสำคัญ
สภาพห้องเรียน	แสงสว่าง	4/6	“เป็นระเบียบเรียบร้อย”, “มองเห็นทีวีชัดดี”
การตกแต่ง	ความสวยงาม	6/6	“การจัดห้องเรียนสวยงาม”, “
เพื่อนร่วมชั้น	ความเป็นมิตร	6/6	“รู้สึกดีที่ได้อยู่กับเพื่อน”, “เพื่อน ๆ คอยช่วยเหลือกัน”

จากคำตอบของนักเรียนทั้ง 6 คน สามารถสรุปประเด็นร่วมได้ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

1. ห้องเรียนที่มีบรรยากาศเหมาะสม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุข
2. การจัดที่นั่งเพื่อให้มองเห็นสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกอย่างชัดเจน สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น
3. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จะส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้มากยิ่งขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ โดยมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีขึ้นไป 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก และ 3) ศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทุ่งเบญจา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 6 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยแบบแผนการทดลองเบื้องต้น (Pre Experimental Research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบหนึ่งกลุ่ม วัดก่อนและหลัง (The One - Group Pretest - Posttest Design) ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก 2) แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม จำนวน 8 แผน ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.60 - 1.00 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย แบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ และอัตนัย จำนวน 2 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.60 - 1.00 4) แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ทั้งหมด 8 คาบ คาบละ 60 นาที โดยไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เมื่อดำเนินการตามขั้นตอนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว จึงนำมาวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ (Relative growth score) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ พบว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก มีค่าคะแนนคุณภาพเฉลี่ย 4.77 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.264 อยู่ในระดับคุณภาพ ดีมาก

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ย 51.50 ระดับพัฒนาการระดับสูง

3. ผลการศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและมีความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้

ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้นแสดงค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($M = 4.77$, $SD = 0.264$) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการศึกษานี้สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกระบวนการพัฒนาสื่อที่ใช้แนวทางการออกแบบเชิงระบบ (Systematic Design Approach) โดยดำเนินการตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบที่น่าสนใจ พัฒนาอย่างมีคุณภาพ การนำไปใช้และประเมินผลการจัดการเรียนรู้ โดยแต่ละขั้นตอนมีความสำคัญและประเด็นพิจารณาเฉพาะที่แตกต่างจากการพัฒนาสื่อทั่วไป ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ เป็นขั้นตอนที่ต้องวิเคราะห์ทั้งกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาและวัตถุประสงค์อย่างละเอียด โดยในบริบทของวรรณคดีไทยจำเป็นต้องวิเคราะห์ศัพท์ยาก โครงเรื่อง และคุณค่าที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงการวิเคราะห์ความสนใจและรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา ที่แตกต่างจากแนวคิดการวิเคราะห์ทั่วไปที่อาจเน้นเพียงโครงสร้างเนื้อหาเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการออกแบบการเรียนการสอนของ Dick et al. (2015) ที่เน้นความสำคัญของการวิเคราะห์ผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้อย่างละเอียดก่อนการพัฒนาสื่อ โดยกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกนี้ เป็นขั้นตอนที่มีความเฉพาะเจาะจงและเหมาะสมกับบริบทการสอนวรรณคดีไทยสอดคล้องกับแนวคิดของ Islamoğlu et al. (2015) ที่ว่าการออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้วิจัย

สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกให้เหมาะสมกับผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการวิเคราะห์เนื้อหา วัตถุประสงค์ของบทเรียน และผู้เรียนอย่างถูกต้อง และพัฒนาให้มีความน่าสนใจ นอกจากนี้ ผลการประเมินด้านเนื้อหาที่อยู่ในระดับสูงสะท้อนถึงการประยุกต์ใช้หลักการของ Constructivist Learning Theory (Vygotsky, 1978) ในการออกแบบเนื้อหาที่เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน และการใช้แนวคิด Scaffolding ในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่ยังต้องการความช่วยเหลือในการทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อน

ขั้นที่ 2 การออกแบบ เป็นขั้นตอนการออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกสำหรับวรรณคดีไทย ที่ผสมผสานความร่วมมือกับความเป็นไทย มีการออกแบบตัวละคร สถานที่ และเหตุการณ์ที่สะท้อนยุคสมัยได้ถูกต้อง ขณะเดียวกันต้องรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม แต่นำเสนอในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายสำหรับเด็ก นอกจากนี้ต้องออกแบบให้มีความยาวที่เหมาะสมกับช่วงความสนใจของผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยคุณภาพของสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่อยู่ในระดับดีมากเป็นผลมาจากการประยุกต์ใช้หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) ของ Mayer (2009) ในการออกแบบสื่อ โดยเฉพาะการใช้หลักการของความสอดคล้องเชื่อมโยง (Coherence principle) กล่าวว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีขึ้น เมื่อสื่อมัลติมีเดียไม่มีข้อความอักษรภาพหรือเสียงที่ไม่เกี่ยวข้องกับบทเรียนปรากฏอยู่ในสื่อและหลักการส่งสัญญาณ (Signaling Principle) ในการเรียนรู้แบบมัลติมีเดีย คือ การใช้ตัวชี้แนะต่าง ๆ เช่น ลูกศร สี หรือการจัดรูปแบบข้อความ เพื่อดึงความสนใจของผู้เรียนไปยังส่วนสำคัญของเนื้อหา และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Kibar and Akkoyunlu (2017) ที่พัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกสำหรับการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ พบว่าการใช้หลักการออกแบบที่เน้นความเรียบง่าย (Simplicity) และความชัดเจน (Clarity) ส่งผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ และงานวิจัยของ Damyanov and Tsankov (2018) ที่ศึกษาประสิทธิภาพของ animated infographics ในการสอนประวัติศาสตร์ พบว่า การใช้ภาพเคลื่อนไหวประกอบการเล่าเรื่องสามารถเพิ่มความสนใจและความเข้าใจในเนื้อหาที่เป็นนามธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 การพัฒนา ขั้นตอนนี้เน้นการช่วยให้วรรณคดีมีชีวิตชีวา ต้องสร้างสมดุลระหว่างความบันเทิงและสาระการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคการเคลื่อนไหว สี และเสียงที่กระตุ้นความสนใจ แต่ไม่รบกวนการรับรู้เนื้อหาหลัก และการที่สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกได้รับการประเมินในระดับสูงในด้านองค์ประกอบภาพและเสียง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Clark and Paivio (1991) เกี่ยวกับ Dual Coding Theory ที่อธิบายว่า การรับรู้ข้อมูลผ่านทั้งระบบภาพ (Visual System) และระบบวาจา (Verbal System) จะเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการจดจำได้มากกว่าการใช้

ระบบใดระบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว ซึ่งสนับสนุนการตัดสินใจในการพัฒนาสื่อที่ผสมผสานระหว่าง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และองค์ประกอบโต้ตอบ

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ โดยนำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้ มีกิจกรรมเสริมที่เชื่อมโยงระหว่าง สื่อการเรียนรู้กับการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ไม่ใช่เพียงให้ผู้เรียนรับชมอย่างเดียว และมีการออกแบบ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ตอบคำถาม หรือต่อยอดจากเนื้อหาในสื่อการเรียนรู้ ซึ่งพบว่าช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสุขในการเรียนรู้ได้ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Stapa and Mohammad (2019) ที่พัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ Voc-Learning ที่ระบุว่าควรเน้นกิจกรรม โต้ตอบเสริมระหว่างการใช้สื่อการเรียนสอน เช่น การตอบคำถามและอภิปราย เพื่อช่วยส่งเสริม การเรียนรู้เชิงลึกและความสามารถในการจดจำของผู้เรียน และสมจิต จันทรฉาย (2557) ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นสื่อที่มีลักษณะดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถสร้างความเข้าใจเนื้อหา สาระให้กับผู้เรียนได้ถูกต้องตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โดยไม่เสียเวลามาก

ขั้นที่ 5 การประเมินผล นอกเหนือจากการประเมินความเข้าใจในเนื้อหาแล้ว ยังให้ ความสำคัญกับการประเมินความสุขในการเรียนรู้ควบคู่กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยพิจารณา ทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศ และสภาพแวดล้อม ซึ่งพบว่าเป็นตัวชี้วัดสำคัญของความสำเร็จในการใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟ กราฟิกในการสอนวรรณคดีไทย โดยหลังจากจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก พบว่า สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ อนุพันธ์ ฉลุทอง และบุญรัตน์ แผลงสร (2567) ที่ได้ศึกษา การออกแบบ สื่อการสอนอินโฟกราฟิก พบว่า การออกแบบสื่อควรพิจารณาความหมายและความน่าสนใจ ของข้อมูล รวมถึงรูปแบบที่ใช้งานง่ายและสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สุดท้ายการติดตามผลและปรับปรุงสื่อให้สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เรียนจะช่วยยกระดับ คุณภาพการเรียนรู้ได้อย่างยั่งยืน

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพ โดยให้ความสำคัญกับการทำให้ เนื้อหาที่ซับซ้อนและมีความเป็นนามธรรมสูงกลายเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้และน่าสนใจสำหรับ ผู้เรียน สามารถส่งเสริมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และความสุขในการเรียนรู้ ทั้ง 4 องค์ประกอบ

2. ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยผลสัมฤทธิ์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลการศึกษานี้สะท้อนถึงประสิทธิภาพของสื่อในการแปลงเนื้อหาวรรณคดีที่มีความซับซ้อนให้เข้าใจง่าย และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความเข้าใจในวรรณคดีไทย

การที่สื่อโมชันอินโฟกราฟิกสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นสอดคล้องกับหลักการทางทฤษฎีหลายประการ ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของ Mayer (2009) อธิบายว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลผ่านช่องทางการรับรู้ที่หลากหลายทั้งภาพและเสียง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ หลักการดึงดูดความสนใจ (Attention Principle) ของ Clark and Lyons (2011) ยืนยันว่าการใช้ภาพที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับเนื้อหาจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการจดจำ ทฤษฎีสภาวะลื่นไหล (Flow Theory) ของ Csikszentmihalyi (1990) ยังสนับสนุนผลการศึกษานี้ โดยอธิบายว่าเมื่อผู้เรียนมีความเพลิดเพลินและจดจ่อกับกิจกรรมจนรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับกิจกรรมนั้น จะเกิดสภาวะลื่นไหลซึ่งนำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีสุภักดิ์ เสมอวงศ์ และพัชรินทร์ ส่วนสิน (2567) ที่พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเรื่องนิราศภูเขาทอง และพบว่าสื่อโมชันกราฟิกสามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้ และสามารถทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลจำนวนมากในระยะเวลาสั้นได้ ทำนองเดียวกัน ทักษิณา สุขพัทธ์ และทรงศรี สรรณสถาพร (2560) พบว่าโมชันกราฟิกส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ สร้างความบันเทิงสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้อย่างมีอิสระ ดูไม่น่าเบื่อ ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น และชยามร กลัดทรัพย์ (2563) ที่ได้ศึกษา การใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิก ในเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ พบว่า สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถพัฒนาคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด งานวิจัยในต่างประเทศของ Tsai et al. (2020) ยังสนับสนุนผลการศึกษานี้ โดยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยโมชันอินโฟกราฟิกสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้ดีขึ้น เนื่องจากรูปภาพสามารถสื่อสารได้ดีกว่าภาษาหรือถ้อยคำ โดยเฉพาะสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิก ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจกับสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้สอนไม่เคยนำสื่อชนิดนี้มาใช้ประกอบการสอนมาก่อน ผู้เรียนชื่นชอบภาพการ์ตูนตัวละครเป็นอย่างมาก โดยแสดงความคิดเห็นว่าตรงกับภาพที่ได้จินตนาการเอาไว้ ซึ่งในคาบแรกนี้ผู้เรียนจะได้เรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ผู้แต่ง ลักษณะ คำประพันธ์ ตัวละคร และเรื่องย่อของวรรณคดี และเมื่อถึงขั้นสรุปความรู้ ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง รวมถึงสามารถแสดงความคิดเห็นได้ว่า เพราะเหตุใดเราจึงต้องเรียนวรรณคดี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 พบว่า ผู้เรียนสามารถจินตนาการถึงความเจ็บปวดของนางวันทอง ยามคลอดลูกได้ และสามารถเข้าใจถึงความเสียสละของแม่ยามตั้งครรภ์ รวมถึงแสดงความคิดเห็นว่า ในฐานะลูก ควรปฏิบัติตัวอย่างไร มีผู้เรียนบางคนแสดงความคิดเห็นตามประสบการณ์ชีวิตของตนเองว่า บางครั้งแม้อาจเจ็บปวดยามคลอดลูก แต่ก็ไม่ได้เสียดู เนื่องจากหลายสาเหตุ ทำให้เด็กอาจขาดความอบอุ่นได้ ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่ผู้เรียนต้องการ แต่เมื่อเกิดมาก็พบกับปัญหานี้แล้ว จึงเกิดการแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนว่าเราควรกตัญญูต่อผู้ที่ดูแล และตระหนักถึงการตั้งครรภ์โดยไม่พร้อมในอนาคต ควรวางแผนชีวิตตนเอง เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้าง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 พบว่า ผู้เรียนเข้าใจสิทธิเด็ก ว่าไม่มีใครสามารถกระทำความรุนแรง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อร่างกาย จิตใจทั้งทางตรงและทางอ้อม และผู้เรียนมีสิทธิที่จะมีชีวิตอย่างปลอดภัย รวมถึงสามารถจินตนาการได้ว่าหากผู้เรียนเป็นพลายงาม ที่ถูกขุนช้างทำร้ายร่างกาย และจิตใจ สามารถขอความช่วยเหลือได้โดยวิธีการใดบ้าง นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พบว่า ผู้เรียนสามารถเข้าใจความเชื่อ ค่านิยม และวัฒนธรรมของคนในสมัยก่อนได้ เข้าใจนางวันทองที่ทนทานต่อทวดาเจ้าป่าเจ้าเขาให้ช่วยหาพลายงามให้พบ และผู้เรียนสามารถตระหนักได้ว่าไม่ควรลบหลู่ความเชื่อของผู้อื่น หากความเชื่อนั้นไม่ผิดต่อกฎหมาย และศีลธรรม และสามารถยกตัวอย่างความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 พบว่า ผู้เรียนสามารถวางแผนแนะนำการเดินทางให้พลายงามจากสุพรรณบุรีไปถึงกาญจนบุรีได้อย่างปลอดภัย สามารถแสดงความคิดเห็นว่าจะต้องเตรียมตัวอย่างไรเมื่อต้องเดินทางไปต่างพื้นที่ และมีสิ่งใดที่ควรระมัดระวัง และผู้เรียนสามารถแต่งคำประพันธ์ประเภทกลอนเสภา โดยเริ่มฝึกจากการแต่งคำคล้องจองได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 พบว่า ผู้เรียนสามารถจดจำคำประพันธ์อาชยานบทหลัก ที่มีคุณค่า และสามารถเข้าใจความงดงามด้านวรรณศิลป์ การใช้คำที่ไพเราะและกินใจ สะท้อนอารมณ์ การพรรณนาถึงธรรมชาติ และผู้เรียนสามารถอธิบายและเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของนางวันทอง เมื่อพลายงามจำต้องพรากจากไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 พบว่า ผู้เรียนสามารถ วิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละคร โดยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่มและสามารถนำเสนอความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับตัวละครได้ สามารถเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ว่าตัวละครมีทั้งความดีและไม่ดีปะปนกัน โดยผู้เรียนสามารถเลือกนำข้อดีของตัวละครมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้เรียนมีประเด็นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ว่านางวันทองนั้นสองใจจริงหรือไม่ และการมีสามีสองคนเป็นการกระทำที่เหมาะสมหรือไม่ โดยมีข้อสรุปกันภายในห้องเรียนว่า นางวันทองต้องอยู่กับขุนช้างเพราะเป็นห่วงความปลอดภัยของพลายงาม และไม่ได้รักขุนช้างเลย และคุณค่าของคนทุกคนไม่ได้อยู่ที่ผ่านการแต่งงานมาแล้วกี่ครั้ง แต่อยู่ที่การประพฤติตัวให้ไม่ทำผิดกฎหมายและศีลธรรม และยุคสมัยเปลี่ยนไปผู้หญิงสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตของตนเอง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 พบว่า ผู้เรียนสามารถเข้าใจคุณค่าทั้งด้านเนื้อหา ด้านสังคม ด้านวรรณศิลป์ และสามารถระบุข้อคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จากเรื่อง โดยได้ประเด็นที่หลากหลาย เช่น เราควรดูแลตนเอง อย่าปล่อยยให้เหมือนขุนช้าง ถึงจะมีคนพูดว่าอย่ามองคนที่ภายนอก แต่ทุกคนก็มองภาพที่เห็นก่อนอยู่ดี เป็นต้น

การประยุกต์ใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้อันสำคัญหลายประการ จากการสังเคราะห์บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า สื่อการเรียนรู้อินโฟกราฟิกสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการใช้ภาพการ์ตูนตัวละครที่ตรงกับจินตนาการของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีที่มีคำศัพท์ยากและไม่คุ้นเคยผ่านการฟังและดู เกิดจินตภาพที่ชัดเจน นอกจากนี้ สื่อยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงบทเรียนกับประสบการณ์ของตนเองได้ ดังที่ปรากฏในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าใจความเสียสละของแม่และแสดงความคิดเห็นตามประสบการณ์ชีวิตของตนเอง หรือในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครและนำข้อดีมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

อย่างไรก็ตาม การศึกษานี้ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา ได้แก่ การศึกษาดำเนินการเฉพาะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในบริบทเฉพาะ และใช้ระยะเวลาในการทดลองที่จำกัด จึงอาจไม่สามารถสรุปได้ว่าสื่อนี้จะมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกันในระดับชั้นอื่นหรือบริบทการเรียนการสอน

ที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ปัจจัยอื่น ๆ เช่น ความชำนาญของครูผู้สอนในการใช้สื่อ แรงจูงใจของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ อาจมีส่วนส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ด้วย ดังนั้น การวิจัยในอนาคตควรศึกษาประสิทธิภาพของสื่อในระดับชั้นและวิชาอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาผลระยะยาวของการใช้สื่อต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย

3. ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้

ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนทุกคนแสดงความสุขในการเรียนรู้อย่างชัดเจนครอบคลุมทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านผู้เรียน ด้านผู้สอน ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาเชิงบวก (Positive Education) ของ Seligman et al. (2009) ที่เน้นการพัฒนาความสุขควบคู่ไปกับการเรียนรู้ทางวิชาการ

การที่ผู้เรียนแสดงความสนใจและความต้องการเรียนรู้วรรณคดีไทยเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีแรงจูงใจในการเรียนรู้ของ Deci and Ryan (2000) ซึ่งระบุว่าความพึงพอใจในความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา 3 ประการ คือ ความรู้สึกรู้สึกมีความสามารถ (Competence) ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ (Autonomy) และความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่น (Relatedness) จะนำไปสู่แรงจูงใจภายในและความสุขในการเรียนรู้ การที่ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีไทยได้ง่ายขึ้นผ่านภาพเคลื่อนไหวแสดงถึงการเพิ่มขึ้นของความรู้สึกรู้สึกมีความสามารถ ขณะที่การมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นสะท้อนถึงการเพิ่มขึ้นของความเป็นอิสระและความเชื่อมโยงในการเรียนรู้

ผลการศึกษา ยังสนับสนุนทฤษฎีสถานะลื่นไหล (Flow Theory) ของ Csikszentmihalyi (1990) ที่อธิบายว่าเมื่อผู้เรียนมีความท้าทายที่เหมาะสมกับทักษะและได้รับข้อมูลป้อนกลับที่ชัดเจน จะเกิดสถานะที่มีความสุขและมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด สื่อโมชันอินโฟกราฟิกสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความน่าเบื่อในการเรียนวรรณคดีไทย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) ของ Ausubel (1963) ที่เน้นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนแสดงความพึงพอใจต่อความสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นสะท้อนถึงความสำคัญของปัจจัยทางสังคมในการสร้างความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ryan and Deci (2017) ที่พบว่าความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้สึกปลอดภัยทางอารมณ์เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์การเขียนสะท้อนการเรียนรู้จากแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกพบว่า ผู้เรียนทุกคนแสดงความสุขในการเรียนรู้อย่างชัดเจนครอบคลุมทั้ง 4 องค์ประกอบ

ด้านผู้เรียน ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เนื่องจากเป็นสื่อที่มีภาพและเสียงเพลงประกอบ และมีการเคลื่อนไหวได้ และออกแบบมาเพื่อผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษา ส่งผลให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน ทั้งยังสนุกกับบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น เพราะลดความซับซ้อนของเนื้อหา ทำให้ไม่เกิดความเครียด และยังทำความเข้าใจเนื้อหาผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ได้รับประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้โดยใช้สื่อ สอดคล้องกับแนวคิดของ Dale (1969) ที่กล่าวไว้ว่า สื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และทำให้การเรียนรู้จดจำได้ง่าย ทำนองเดียวกับแนวคิดของ Mayer (2009) ที่ว่า สื่อการสอนที่ออกแบบมาอย่างดี จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ลดภาระทางปัญญา และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึก และสอดคล้องกับสุวิมล ว่องวานิช (2545) ที่ได้กล่าวไว้ว่า สื่อการเรียนการสอนที่ออกแบบอย่างเหมาะสม จะสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านผู้สอน บทบาทผู้สอนในสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ถ่ายทอดและสรุปความรู้ได้เข้าใจ และเนื่องจากเนื้อหา มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย ผู้สอนสามารถเพิ่มเติมความรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนในการอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนในการเรียนรู้ ดังที่ องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (2017) ได้กล่าวว่า ปัจจัยที่จะเพิ่มความสุขภายในรั้วโรงเรียนได้ คือการที่ผู้สอนมีความสามารถและสมรรถนะ และเมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและบทบาทของผู้สอนที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน มีความเมตตา อ่อนโยน และมีความเข้าใจผู้เรียน จะส่งผลให้เกิดความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Nodding (1992) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อผู้เรียนรู้สึกว่าได้รับความใส่ใจจากครู ผู้เรียนจะมีแนวโน้มที่จะมีความสุขในการเรียนรู้และประสบความสำเร็จทางวิชาการ แสดงให้เห็นว่า ผู้สอนมีบทบาทสำคัญกับความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของ Rogers (1969) ที่กล่าวถึงทัศนคติของผู้สอนว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

ด้านการจัดการเรียนรู้ สื่อโมชันอินโฟกราฟิกสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและเกิดความสนุกสนาน สื่อมีภาพที่น่ารักและเหมาะสมกับช่วงวัย ส่งผลให้การเรียนในห้องเรียนไม่น่าเบื่อ และมีกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเพิ่มเติม ทำให้เข้าถึงความรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น และผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม สามารถนำความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกไปปรับใช้

ในชีวิตประจำวันได้ โดยความรู้เกิดจากการเรียนรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก และแลกเปลี่ยนความรู้ภายในห้องเรียน ดังที่ กิตติวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 21) กล่าวว่า ปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนการสอน คือ สื่อที่ใช้ประกอบการเรียนจะต้องเป็นสื่อที่เร้าใจให้เกิดการเรียนรู้ และตรงตามเป้าหมาย เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ Zhang et al. (2021) ที่ศึกษาความสุขในการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล พบความสอดคล้องในเรื่องการใช้สื่อที่มีภาพและเสียงประกอบสามารถเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงความเฉพาะของบริบทการเรียนรู้วรรณคดีไทย ซึ่งต้องการการสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่กับการรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรม

ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม ห้องเรียนที่มีสภาพสวยงาม สะอาดเรียบร้อย มีแสงสว่างเพียงพอ อากาศดี ไม่มีเสียงรบกวนระหว่างการจัดการเรียนการสอน จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนมากกว่า และโมชันอินโฟกราฟิกยังสามารถสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ดีขึ้นได้มากขึ้น เพราะมีเสียงดนตรีบรรเลงประกอบ และภาพที่สีสันสวยงาม ดังที่ พระมหาสุวัฒน์ กิตติเมธี และสมควร นามสีฐาน (2565) ได้กล่าวว่า การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับ Zhang et al. (2021) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะมีความสุขเพิ่มสูงเมื่อได้ใช้เวลาด้วยกัน รวมถึงมีบทสนทนาที่เป็นกันเอง จะทำให้รู้สึกเป็นกันเองและมีความสุขมากขึ้น และการที่ผู้เรียนแสดงความพึงพอใจต่อความสัมพันธ์กับผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นสะท้อนถึงความสำคัญของปัจจัยทางสังคมในการสร้างความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ryan and Deci (2017) ที่พบว่าความรู้สึกเชื่อมโยงกับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้สึกปลอดภัยทางอารมณ์เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ยังพบว่าสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถแบ่งเบาภาระการจัดทำสื่อของผู้สอนรายวิชาภาษาไทยท่านอื่น ส่งผลให้ผู้สอนเองก็มีความสุขในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น ดังที่ สัมภาษณ์ผู้สอนที่สังเกตการณ์การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (อุษา ขมสนิท, 31 มีนาคม 2567) โดยได้ให้ความคิดเห็นว่า นอกจากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกจะแสดงเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องเรียนในบทเรียนแล้ว ยังมีความน่าสนใจด้วยภาพและเสียงที่แปลกใหม่ น่าสนใจกว่าการเรียนด้วยวิธีถอดความตามตัวบท ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุก และทำให้มีความสุขในการเรียนมากขึ้น ทั้งยังสามารถช่วยแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนขนาดเล็ก ที่ครูผู้สอนไม่ตรงวิชาเอก ทำให้ไม่เชี่ยวชาญในเนื้อหา โดยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกนี้ สามารถช่วยลดภาระงานของครูโรงเรียนขนาดเล็กที่บางโรงเรียนต้องสอนในทุกวิชา ทำให้มีเวลาเตรียมการสอนน้อย โดยมีใบกิจกรรม

ที่แนบท้ายสื่อแต่ละตอน ทำให้สามารถวัดและประเมินผลผู้เรียนได้ตามตัวชี้วัดที่ผู้เรียนควรได้เรียน นับว่าช่วยสร้างความสุขให้ผู้เรียนและลดภาระผู้สอนได้อีกด้วย

ดังนั้น จากผลการอภิปรายข้างต้น จึงสามารถสรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก สามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยให้มีพัฒนาการเพิ่มขึ้น จะได้รับทั้งความรู้ในด้านเนื้อหาและความสนุกสนาน จากการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงามและยังส่งผลต่อความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยเรื่องนี้นี้ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ผู้สอนต้องสังเกต ระวังระดับเรื่องอารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์ร่วมของผู้เรียน ที่มีต่อเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน โดยบทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม มีประเด็นการใช้ความรุนแรงต่อเด็ก และการพลัดพรากจากแม่ หากผู้เรียนเกิดความไม่สบายใจ จำเป็นต้องมีการพูดคุยและแก้ปัญหาเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความเรียบร้อย

1.2 ผู้สอนต้องกระตุ้นผู้เรียนให้ซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ และมีส่วนร่วมในการสนทนาโต้ตอบ ระหว่างและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนได้รับ และเพิ่มเติมข้อมูลที่น่าสนใจและควรรู้ เพราะผู้เรียนยังไม่เคยมีประสบการณ์ การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกมาก่อน ทำให้ไม่กล้ามีส่วนร่วมในกิจกรรมเท่าที่ควร

1.3 ควรจัดเก็บสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไว้หลายช่องทาง ทั้งอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลแบบพกพา และรูปแบบออนไลน์ เพื่อสะดวกต่อการใช้งาน และตรวจสอบการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์แสดงผล เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ ฯลฯ ก่อนการจัดการเรียนการสอนทุกครั้ง เพื่อไม่กระทบต่อเวลาในการจัดการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น ในการทดสอบทางสถิติที่ใช้เปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่

2.2 สามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกในเนื้อหาวิชาวรรณคดีไทยเรื่องอื่น ๆ ในทุกระดับชั้น เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวรรณคดีของผู้เรียน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และประยุกต์ใช้กับสาระอื่น ๆ ในการจัดการเรียนการสอน เช่น สาระการฟัง การดู และการพูด รวมถึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น ๆ ได้ เช่น วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชาประวัติศาสตร์ เป็นต้น

2.3 ควรนำเทคนิคการสอน รูปแบบการสอน หรือพัฒนาสื่อการสอนอื่น ๆ ที่มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้น พัฒนาทักษะ และส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียน



รายการอ้างอิง

- Aldalalah, O. M. A. (2021). The effectiveness of infographic via interactive smart board on enhancing creative thinking: A cognitive load perspective. *International Journal of Instruction*, 14(1), 345–364.
- Anderson, L. W. K., D. R.; et al. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Allyn & Bacon.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Black, P. W., D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31.
- Bloom, B. S. E. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals (Vol. 1: Handbook I, Cognitive domain)*. Longmans, Green and Co.
- Clark, J. M. P., A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Clark, R. C. L., C. (2011). *Graphics for learning: Proven guidelines for planning, designing, and evaluating visuals in training materials* (2nd ed. ed.). Pfeiffer.
- Cohen, L. M., L.; Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed. ed.). Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Damyantov, I. T., N. (2018). The role of infographics for the development of skills for cognitive modeling in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(5), 82–92.
- Deci, E. L. R., R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dick, M. (2014). Interactive infographics and news values. *Digital Journalism*, 2(4), 490–506.
- Dick, W. C., L.; Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed. ed.). Pearson.

- Dunlap, J. C. L., P. R. (2016). Getting graphic about infographics: Design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42–59.
- Fecher, T. (2017). *Motion graphics design academy – The basics*.
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13, 247–266.
- Hapsari, A. S. H., M.; Gunarhadi; Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255.
- Hernik, J. J., E. (2018, March 5–7). *The effect of enjoyment on learning* [Conference presentation]. 12th Annual International Technology, Education and Development Conference (INTED2018), Valencia, Spain.
- Hills, P. A., M. (2002). The Oxford Happiness Questionnaire: A compact scale for the measurement of psychological well-being. *Personality and Individual Differences*, 33(7), 1073–1082.
- Immordino-Yang, M. H. D., A. (2007). We feel, therefore we learn: The relevance of affective and social neuroscience to education. *Mind, Brain, and Education*, 1(1), 3–10.
- İslamoğlu, H. A., O.; Ilic, U.; Mercimek, B.; Donmez, P.; Kuzu, A.; Odabasi, F. (2015). Infographics: A new competency area for teacher candidates. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 10(1), 32–39.
- Kibar, P. N. A., B. (2017). Fostering and assessing infographic design for learning. *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 959–975.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Krum, R. (2014). *Cool infographics: Effective communication with data visualization and design*. John Wiley & Sons.

- Lankow, J. R., J.; Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. John Wiley & Sons.
- Lucardie, D. (2014). The impact of fun and enjoyment on adult's learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 142, 439–446.
- Manasia, L. (2015). Enjoyment of learning in upper secondary education: An exploratory research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180, 639–646.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed. ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. M., R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52.
- Moon, J. A. (2006). *Learning journals: A handbook for reflective practice and professional development* (2nd ed. ed.). Routledge.
- Naparin, H. S., A. B. (2017). Infographics in education: Review on infographics design. *The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA)*, 9(12), 15–24.
- Noddings, N. (1992). *The challenge to care in schools: An alternative approach to education*. Teachers College Press.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed. ed.). SAGE Publications.
- Pekrun, R. L., S.; Marsh, H. W.; Murayama, K.; Goetz, T. (2017). Achievement emotions and academic performance: Longitudinal models of reciprocal effects. *Child Development*, 88(5), 1653–1670.
- Plass, J. L. K., S. (2019). Four ways of considering emotion in cognitive load theory. *Educational Psychology Review*, 31(2), 339–359.
- Pricahyo, E. W. A., M.; Suharno, S. (2018, January). Development of motion graphic animation video in elementary school. *Proceedings of the 2018 4th International Conference on Communication and Information Processing (ICCSR 2018)*,
- Rahma, N. S. L., I.; Taofik, T.; Usman, H. (2025). Analysis of the needs media motion graphic video based recitation to increase learning motivation of Grade IV students in elementary school. *Proceedings of the International Conference on Education Practice (ICEP 2024)*,
- Rogers, C. (1969). *Freedom to learn*. Charles E. Merrill Publishing Company.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.
- Ryan, R. M. D., E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Sabiri, N., & Kaymakamoğlu, S. E. (2019). Teachers' perspectives on integrating technology in teaching English as a foreign language: A case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(1), 190–217.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*.
- Seligman, M. E. P., Ernst, R. M., Gillham, J., Reivich, K., & Linkins, M. . (2009). Positive education: Positive psychology and classroom interventions. *Oxford Review of Education*, 35(3), 293–311.
- Setiadi, P. M., Alia, D., & Nurzaman, I. (2023). Motion graphics containing education for sustainable development: A research development of instructional media for elementary school students. *PrimaryEdu: Journal of Primary Education*, 7(2), 164–173.
- Smiciklas, M. (2012). *The power of infographics: Using pictures to communicate and connect with your audiences*. Que Publishing.
- Stapa, S. H., & Mohammad, J. (2019). The use of ADDIE model for designing blended learning application at vocational colleges in Malaysia. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 8(1), 49–62.
- Syaha, M. F. J., Harsono, & Luthiawati, E. R. (2020). The development of motion graphic media in learning: An advanced use of PowerPoint in schools for Baby Boomer, X and Y generation teachers. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(2).
- Tews, M. J., Jackson, K., Ramsay, C., & Michel, J. W. (2015). Fun in the college classroom: Examining its nature and relationship with student engagement. *College Teaching*, 63(1), 16–26.

- Tokuhamma-Espinosa, T. (2015). *Making classrooms better: 50 practical applications of mind, brain, and education science*. W. W. Norton & Company.
- Tsai, S.-T., Huang, H.-Y., & Chang, T.-W. (2020). Developing a motion infographic-based learning system for effective learning. *Education Sciences*, 10(247), 1-11.
- UNESCO. (2017). *Promoting learner happiness and well-being*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyu, E., Muhammad, P., & Suharno, A. (2018). Development of motion graphic animation video in elementary school. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 165, 121–125.
- Wiana, W. (2017). Application design of interactive multimedia development based motion graphic on making fashion design learning in digital format. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 6(5), 102–108.
- Yang, X., Li, Y., & Chen, Z. . (2018). Influence of motion infographic design on learner enjoyment and engagement. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 27(2), 123–140.
- Zhang, Z., Liu, T., & Lee, C. B. (2021). Language learners' enjoyment and emotion regulation in online collaborative learning. *System*, 98, 1–15.
- กมล โพธิเย็น. (2558). การจัดการเรียนรู้เพื่อนำความสุขสู่ผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 13(2), 121–131.
- กรมวิชาการ. (2543). *รูปแบบหรือแนวการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะดี เก่ง มีสุขระดับประถมศึกษา*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กิตติยา รัชมีแจ่ม. (2561). Thai literature in Thailand 4.0 era. *Journal of Information Technology and Innovation*, 17(1), 13–24.
- กิตติยาวิดี บุญเชื้อ ปิตินันท์ สุทธสาร สุนทร ช่วงสุนิข และวิภา ตัณฑุลพงศ์. (2540). การเรียนรู้อย่างมีความสุข. *Journal of Education Studies*, 26(1), 7-22.

- จกกลณี จงพรชัย กฤตติกา ตัญญาแสนสุขและลาวัลย์ ศรีธธาพุทธ. (2560). การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก
สำหรับให้คำปรึกษาแก่ผู้ที่ติดเชื้อเอชไอวีและได้รับยาต้านไวรัส. *วารสารเภสัชกรรมไทย*, 9(1),
145-156.
- จรุงภรณ์ กลางบุรัมย์. (2563). กลยุทธ์การสอนภาษาไทยในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาทักษะการคิด
วิเคราะห์. *วารสารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตร้อยเอ็ด*, 9(2), 764-776.
- จิรัช ใจจริง และคณะ. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะ
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 28(1), 29-47.
- ฉันทนา ปาปัดถาและอรปริยา หนองใหญ่. (2562). โมชันอินโฟกราฟิกระบบการรับสมัครนักศึกษา
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *วารสารวิจัยและ
นวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษา กรุงเทพมหานคร*, 2(2), 128-136.
- ชยามร กลัดทรัพย์. (2563). ผลการใช้โมชันอินโฟกราฟิกร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เรื่อง
ภูมิศาสตร์ ที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความสามารถในการทำงานร่วมกัน
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีวิทยา ราชบุรี [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์
วิจัย*, 5(1), 7-20.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2562). การปฏิรูปเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาเพื่อระบบการศึกษาไทยในยุค
4.0. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 17(กรกฎาคม-ธันวาคม), 1-13.
- ณัฐภณ สุเมธอติคม และคณะ. (2563). การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ชุมชนคลองเตย. *วารสารวิจัยและ
นวัตกรรม*, 3(2), 142-151.
- ดวงมน จิตรจำนงค์. (2552). ความสำคัญของการศึกษาวรรณคดีไทยในสังคมพหุวัฒนธรรม. *วารสารรัฐ
มิถุ*, 30(3), 66-69.
- ทักษิณา สุขพัทธี และทรงศรี สรณสถาพร. (2560). การศึกษาแนวทางการออกแบบโมชันกราฟิกที่
ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้. *วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรม
ราชูปถัมภ์*, 12(1), 261-268.
- ธิดารักษ์ ลือชา และกฤษฎาภรณ์ ยุงทอง. (2560). ความสุขในการทำงาน: ความหมายและการวัด.
วารสารราชภัฏเพชรบูรณ์สาร, 19(2), 9-18.
- ธีรรัตน์ นาคละมัย. (2559). ผลของการสอนตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- นพดล พรามณี. (2560). การออกแบบและการประยุกต์ใช้สื่ออินโฟกราฟิกในปัจจุบัน. *วารสารเทคโนโลยี*, 10(1), 159-168.
- นพดล อัครคหสิน. (2561). เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ].
- น้ามนต์ เรืองฤทธิ์. (2560). อินโฟกราฟิกกับการออกแบบสื่อการสอน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 15(2), 29-40.
- บุญเหลือ เทพสุวรรณ. (2539). *แว่นวรรณกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 2.). กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ปรเมศวร์ ขาวสุต. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง เซลล์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีต่อมโนคติทางวิทยาศาสตร์ และความสุขในการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนย่านตาขาวรัฐชนูปถัมภ์ จังหวัดตรัง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 20(1), 132-146.
- พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2557). การออกแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชันเพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 5(2), 119-135.
- พัชรา วาณิชสิน. (2558). ศักยภาพของอินโฟกราฟิก (Infographic) ในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้. *วารสารปัญญาวิวัฒน์*, 7(ฉบับพิเศษ, สิงหาคม), 227-240.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2558). *การจัดการเรียนรู้แนวในทศวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 2.). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีรวัฒน์ สุขเกษม. (2563). การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกในการเสริมสร้างจิตสำนึกเพื่อต่อต้าน และการป้องกันด้านการทุจริตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดเพชรบูรณ์. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(1), 75-87.
- พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการศึกษาแบบเชิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ไพศาล หวังพานิช. (2532). การออกข้อสอบวิชาภาษาระดับประถมศึกษา. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 11(31), 4-38.
- มารุต พัฒนาผล. (2546). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยบางประการกับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดสุพรรณบุรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

- มารุต พัฒนาผล. (2557). รูปแบบการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการรู้คิดและความสุขในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา. *Veridian E-Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 7(3), 682-699.
- เมษา นวลศรี. (2562). การวิเคราะห์ความสุขในการเรียนรู้ของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 47(2), 223-243.
- ลัดดา หวังภักชิต. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เสริมสร้างความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนสาธิต สังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุชฎบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- วรรณิ โสมประยูร. (2534). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรางคณา ชังโต. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ปริญญา นิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2559). กระบวนการประเมินผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *ศึกษา วารสารศึกษาศาสตร์*, 3(1), 3-6.
- วีรภัทร ศุภรังสี. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี REAP ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (ปริญญา นิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิสกาว มรรคสินธุ์ กนกกาญจน์ กิตติชาติเชาวลิต และจิรัชศักดิ์ แซ่ไคว้. (2023). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้อินโฟกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *Nakboot Journal*, 2(2), 251-378.
- สถาบันดำรงราชานุภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย. (2559). ทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายด้วย *Infographics* (เอกสารความรู้ สดร. ฉบับที่ 3/2559 ed.). สถาบันดำรงราชานุภาพ.
- สมจิต จันทรฉาย. (2557). *การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน*. บริษัท เพชรเกษมพรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2548). *แนวการอ่านวรรณคดีและวรรณกรรม เล่ม 2*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *หน่อเนื้อเชื้อไข ในวรรณคดีไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *ตัวบ่งชี้การเรียนรู้การสอนที่ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. สำนักนายกรัฐมนตรี. สืบค้นจาก <http://www.onec.go.th>
- สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา. (2561). *เทคนิคการจัดทำและการนำเสนอข้อมูลทางวิชาการในรูปแบบอินโฟกราฟิก*. สืบค้นจาก <https://dl.parliament.go.th/handle/lirt/597482>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐-๒๕๗๙*. กรุงเทพฯ: บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2545). *เทคโนโลยีการศึกษา: แนวคิด ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อนุพันธ์ ญลทอง และบุญรัตน์ แผลงสร. (2567). การออกแบบสื่อการสอนแบบอินโฟกราฟิก. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 43(3), 1-6.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2562). *การวิจัยทางการศึกษา: แนวคิดและการประยุกต์ใช้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิสรา จิตตะโล วราพร เอราวรรณ และสมเกียรติ ทานอก. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่มีความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 22(1), 386-395.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

**ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบภาพสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม และแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้**

1. รองศาสตราจารย์ ดร.เอกนถน บางท่าไม้

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
(เทคโนโลยีการศึกษา) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตำแหน่ง

ผู้อำนวยการศูนย์นวัตกรรมการศึกษาแห่งมหาวิทยาลัย
ศิลปากร

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิระ สมนาม

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
(การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตร
การสอนและการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ดรู้นัยธร

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

4. อาจารย์ ดร.ชินัน บุญเรืองรัตน์

วุฒิการศึกษาสูงสุด

Ph.D. (Developmental and Educational
Psychology) Central China Normal University

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม และแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ (ต่อ)

5. อาจารย์ ดร.แพรวนภา เรียงริลา

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนา
หลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาวัดผลการศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย



ผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรีระ สมนาม

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
(การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาหลักสูตร
การสอนและการเรียนรู้

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ตรุณัยธร

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

3. อาจารย์ ดร.ชินัน บุญเรืองรัตน์

วุฒิการศึกษาสูงสุด

Ph.D. (Developmental and Educational
Psychology) Central China Normal University

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

4. อาจารย์กิตติพงษ์ แบลิว

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย (ต่อ)

5. อาจารย์ ดร.แพรวนภา เรียงริลา

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนา
หลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตำแหน่ง

อาจารย์ประจำกลุ่มวิชาวัดผลการศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย



ภาคผนวก ข

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
2. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภา
เรื่อง ชุนช้ำขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม
3. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
4. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

1. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

ตารางที่ 25 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 1)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.81	0.214	ดีมาก

ตารางที่ 26 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 2)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.77	0.290	ดีมาก

ตารางที่ 27 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 3)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.78	0.283	ดีมาก

ตารางที่ 28 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 4)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.78	0.261	ดีมาก

ตารางที่ 29 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 5)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.76	0.311	ดีมาก

ตารางที่ 30 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 6)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.77	0.279	ดีมาก

ตารางที่ 31 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 7)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	4.80	0.447	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.79	0.243	ดีมาก

ตารางที่ 32 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก (สื่อการเรียนรู้ที่ 8)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					M	SD	ความหมาย
	1	2	3	4	5			
ด้านองค์ประกอบภาพและเสียง								
1. ภาพประกอบมีเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. ลักษณะ ขนาด และสีของตัวอักษร ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
4. รูปแบบการวางองค์ประกอบเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
5. น้ำเสียงที่ใช้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
6. เสียงคมชัดและมีคุณภาพ	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
ด้านเนื้อหา								
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับบทเรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
2. เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. เนื้อหาครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. เนื้อหาอธิบายเป็นลำดับต่อเนื่อง	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
ด้านการนำเสนอ								
1. ลำดับการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
2. เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.548	ดีมาก
3. การนำเสนอน่าสนใจ	5	4	4	5	4	4.40	0.548	ดี
ด้านประสิทธิภาพและความคงทน								
1. การใช้งานไม่ซับซ้อน	5	5	5	5	5	5.00	0.000	ดีมาก
2. สะดวกต่อการจัดการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
3. คงทนและสามารถนำกลับมาใช้งานได้	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
4. สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน	5	5	5	5	4	4.80	0.447	ดีมาก
รวม						4.71	0.381	ดีมาก

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้าง
ขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ตารางที่ 33 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย
บทเสภา เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
1. สารสำคัญ							
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัด	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สารการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.2 สอดคล้องกับระดับความรู้ของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.3 สอดคล้องกับการวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้							
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.3 กำหนดเวลาเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4.4 เป็นไปตามขั้นตอน นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. สื่อการเรียนรู้							
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. การวัดและประเมินผล							
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	0.80	สอดคล้อง

3. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภา เรื่อง
ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ตารางที่ 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย)

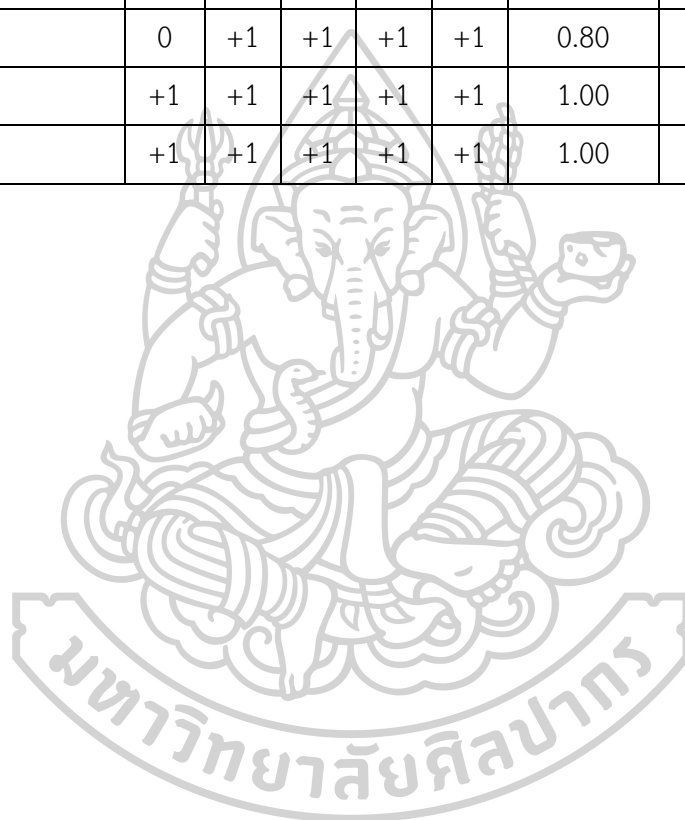
ข้อที่	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
1	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
2	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
11	-1	+1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
12	+1	+1	0	+1	+1	0.80	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	0	0	+1	0.60	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้

ตารางที่ 34 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย) (ต่อ)

ข้อที่	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	-1	0	0.40	ใช้ไม่ได้
25	+1	+1	+1	-1	+1	0.60	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
31	0	+1	+1	0	-1	0.20	ใช้ไม่ได้
32	0	0	+1	0	-1	0.00	ใช้ไม่ได้
33	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
40	+1	0	+1	0	-1	0.20	ใช้ไม่ได้
41	0	+1	0	+1	+1	0.60	ใช้ได้
42	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
43	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 35 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (อันทัน)

ข้อที่	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



ตารางที่ 36 ผลค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย)

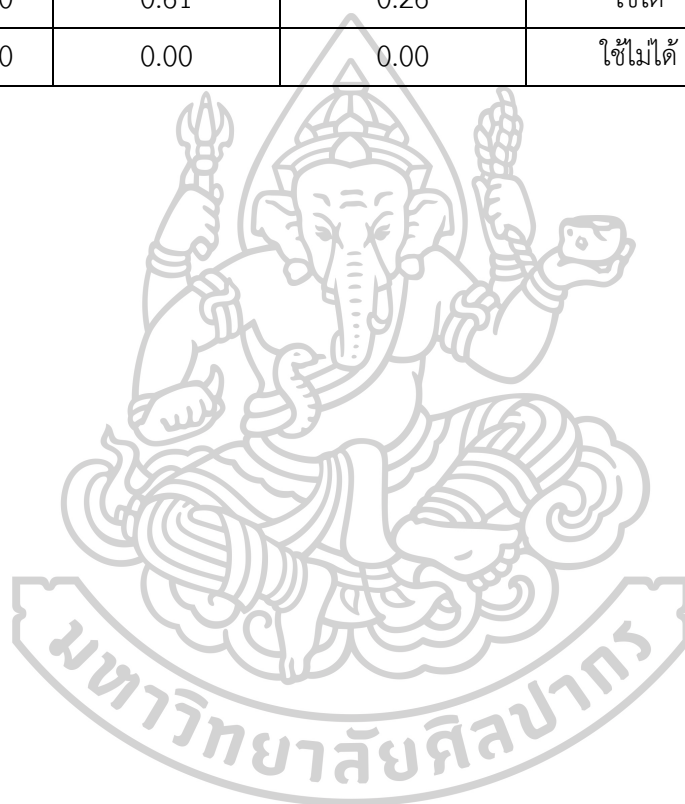
ข้อ	IOC	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา	ผลการคัดเลือก
1	0.80	1.00	0.00	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
2	0.80	0.71	0.75	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
3	0.60	0.57	- 0.50	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
4	0.60	0.57	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
5	1.00	0.43	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
6	1.00	0.79	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
7	1.00	0.64	0.75	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
8	1.00	0.71	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
9	1.00	0.43	0.50	ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
10	1.00	0.50	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
11	0.60	0.71	- 0.25	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
12	0.80	0.79	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
13	1.00	0.71	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
14	0.60	0.07	0.25	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
15	1.00	0.57	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
16	1.00	0.71	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
17	1.00	0.79	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
18	1.00	1.00	0.00	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
19	1.00	0.79	0.75	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
20	1.00	0.21	0.00	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
21	1.00	0.50	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
22	0.80	0.79	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
23	1.00	0.79	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
24	0.40	0.79	0.25	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
25	0.60	0.71	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
26	1.00	0.50	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
27	1.00	0.79	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้

ตารางที่ 36 ผลค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ปรนัย) (ต่อ)

ข้อ	IOC	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา	ผลการ คัดเลือก
28	1.00	0.57	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
29	1.00	0.64	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
30	1.00	0.21	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
31	0.20	0.57	0.00	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
32	0.00	0.50	0.25	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
33	0.80	0.14	- 0.25	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
34	1.00	0.43	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
35	1.00	0.64	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
36	0.80	0.36	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
37	0.80	0.36	0.50	ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
38	0.80	0.36	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
39	1.00	0.50	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
40	0.20	0.79	- 0.50	ไม่ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
41	0.60	0.86	0.25	ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
42	0.80	0.36	0.50	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
43	0.80	0.57	0.25	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้
44	1.00	0.64	0.25	ผ่านเกณฑ์	ตัดทิ้ง
45	1.00	0.57	1.00	ผ่านเกณฑ์	นำไปใช้

ตารางที่ 37 ผลค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายชื่อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (อตัณย์)

ข้อ	IOC	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา	ผลการคัดเลือก
1	1.00	0.60	0.63	ใช้ได้	นำไปใช้
2	1.00	0.80	0.29	ใช้ได้	ตัดทิ้ง
3	0.80	0.89	0.17	ใช้ไม่ได้	ตัดทิ้ง
4	1.00	0.61	0.26	ใช้ได้	นำไปใช้
5	1.00	0.00	0.00	ใช้ไม่ได้	ตัดทิ้ง



4. ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

ตารางที่ 38 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
ด้านผู้เรียน							
1. นักเรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียนรู้กับการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น จากการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านผู้สอน							
3. ผู้สอนมีความรู้ในเรื่องที่สอนและสามารถถ่ายทอดให้นักเรียนเข้าใจได้หรือไม่ จงอธิบาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ อ่อนโยนต่อนักเรียน และตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรมหรือไม่ จงอธิบาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการจัดการเรียนรู้							
5. กิจกรรมในห้องเรียนสร้างความสนุกสนานหรือไม่ จงอธิบาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6. ความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ จงอธิบาย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม							
7. สภาพในห้องเรียนส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนรู้หรือไม่ จงอธิบาย (เช่น การจัดห้องเรียนมีความสวยงาม มีแสงสว่างเพียงพอขณะเรียน ไม่มีเสียงรบกวน มีสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ฯลฯ)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ตารางที่ 38 ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญคนที่					IOC	ความหมาย
	1	2	3	4	5		
ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม							
8. เพื่อนร่วมชั้นเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกดีเมื่ออยู่ในห้องเรียนหรือไม่ จงอธิบาย (เช่น มีความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฯลฯ)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้



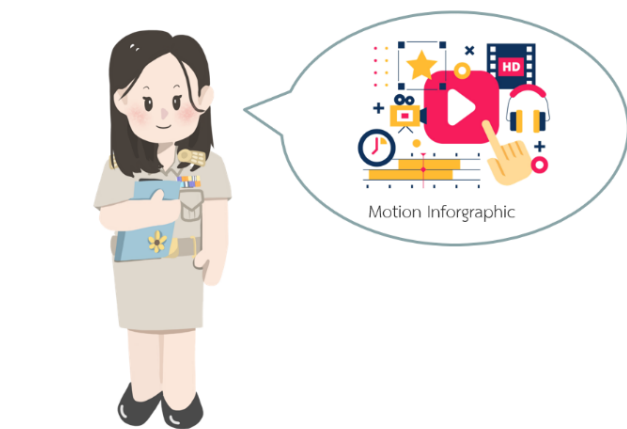
ภาคผนวก ค

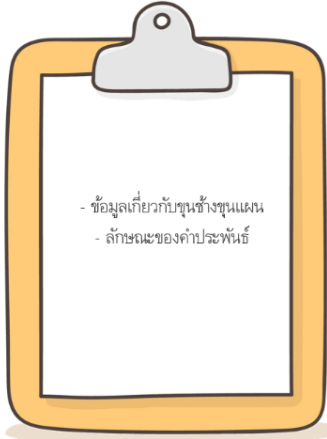
ตัวอย่างเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัย

1. ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดและสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
2. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
3. ตัวอย่างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย
4. ตัวอย่างแบบสะท้อนความสนใจในการเรียนรู้

1. ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดและสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

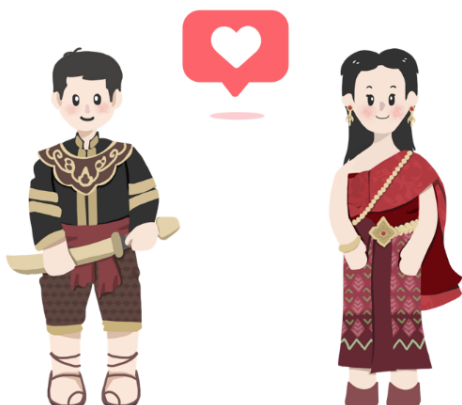
 Storyboard Form No. 001	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: ___ 600 x 480 ___ 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File		
		VDO File		
		Sound File		
		- แนะนำครูผู้สอน - กล่าวถึงเนื้อหาที่เรียน และจำนวนคาบเรียน (มีทั้งหมด 10 คาบเรียน รวมสอบก่อนเรียน และหลังเรียน) โดยนักเรียนได้สอบก่อนเรียนเรียบร้อยแล้ว		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่...../...../.....	Note :			
ผู้ผลิตบทเรียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่...../...../.....				
2.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่...../...../.....				
ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....				

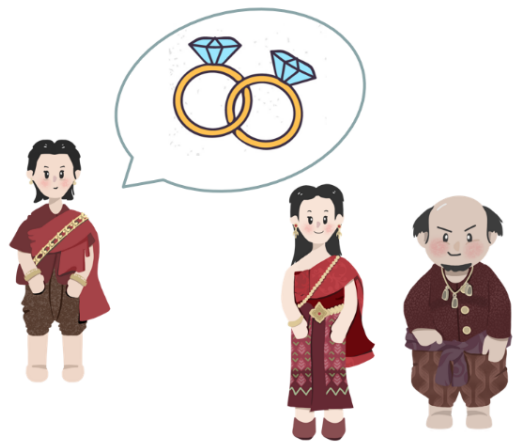
 Storyboard Form No. 002	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: ___ 600 x 480 ___ 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File		
		VDO File		
		Sound File		
		- ครูอธิบายจุดประสงค์การเรียนรู้ ว่านักเรียน จะได้รับความรู้อะไรบ้าง - “Motion Infographic” เป็นอย่างไร - ชี้แจงเรื่องการประเมินผลท้ายคาบเรียนเพื่อสรุปความรู้ โดยใช้ใบงาน แผ่นผังความคิด ฯลฯ		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่...../...../.....	Note :			
ผู้ผลิตบทเรียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่...../...../.....				
2.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่...../...../.....				
ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....				

 Storyboard Form No. 003	Curriculum (หลักสูตร)		File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution: 600 x 480 800 x 600		
	Page No.		Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address				
หัวข้อ :					
  - ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนข้างแผน - ลักษณะของคำประพันธ์			Picture File VDO File Sound File - ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนข้างแผน • บทเสภา • ตำนาน • ผู้แต่ง - ลักษณะของคำประพันธ์ • ฉันทลักษณ์ • ลักษณะพิเศษของเสภา		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา นามสกุล เบอร์โทรศัพท์			Note :		

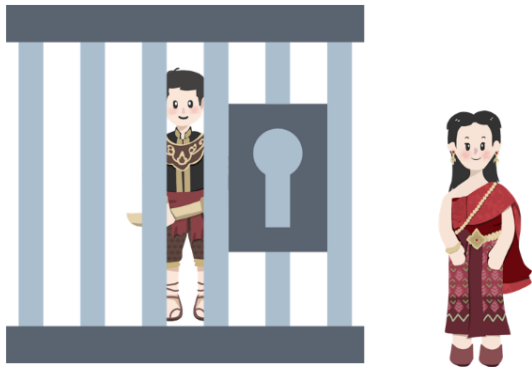
 Storyboard Form No. 004	Curriculum (หลักสูตร)		File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution: 600 x 480 800 x 600		
	Page No.		Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address				
หัวข้อ :					
  แนะนำตัวละคร			Picture File VDO File Sound File - แนะนำตัวละคร • นางวันทอง (พิมพ์ลาย) • ขุนช้าง • ขุนแผน (พลายแก้ว) • พลายงาม • นางทองประศรี • นางศรีประจัน • นางเทพทอง • โหงพราญ		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา นามสกุล เบอร์โทรศัพท์			Note :		

 Storyboard Form No. 005	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: 600 x 480 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File VDO File Sound File		
		จุดเริ่มต้นของเรื่องราว ณ เมืองสุพรรณบุรี มีครอบครัว 3 ครอบครัว คือ ครอบครัวของขุนไกรกับนางทองประศรี มีลูกชาย ชื่อพลายแก้ว ครอบครัวของขุนศรีวิชัยกับนางเทพ ทอง มีลูกชายชื่อช้าง และครอบครัวของพันศรีโยธา กับนางศรีประจัน มีลูกสาวชื่อนางพิมพ์ลาไล		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....		Note :		

 Storyboard Form No. 006	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: 600 x 480 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File VDO File Sound File		
		พลายแก้วและนางพิมพ์รักกันมาตั้งแต่ยังเด็ก จนถึง วันที่จะได้แต่งงานกัน แต่ทางกรุงศรีอยุธยา มีศึก ขุนช้างที่รับราชการอยู่จึงกราบทูลพระพันวษาถึง ความเก่งกาจของพลายแก้ว เพื่อให้ถูกเรียกตัว ให้ต้องพراقไปจากนางพิมพ์ ขุนแผนจึงไปรบ และได้นางลาวทอง ลูกสาวเจ้าเมืองกลับมาเป็น ภรรยาอีกคน		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2.....นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....		Note :		

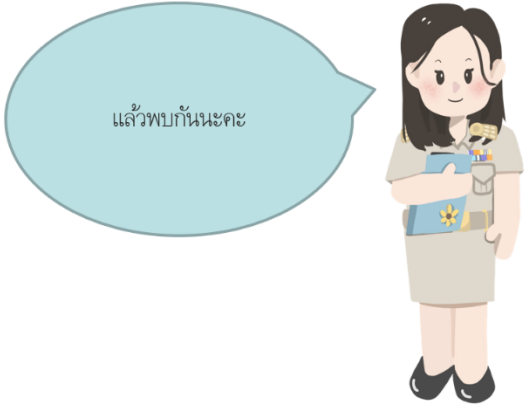
 Storyboard Form No. 007	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: __ 600 x 480 __ 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File VDO File Sound File		
		ฝ่ายนางพิมพ์ก็ป่วยหนักรักษาเท่าไรก็ไม่หาย จึงได้เปลี่ยนชื่อเป็นนางวันทองแก่เค็ลลิต ขุนช้างออกอุบายต่าง ๆ เพื่อให้เชื่อว่าขุนแผนตายในสนามรบ จนนางศรีประจันเชื่อและบังคับนางวันทองให้แต่งงานกับขุนช้าง นางวันทองยอมแต่งงานแต่ไม่ยอมเข้าหอ จนขุนแผนชนะศึกกลับมา นางวันทองโกรธมากที่ขุนแผนพานางสาวทองมาด้วย จึงโกรธและต่อว่าขุนแผน จนขุนแผนโมโหพานางลาวทองไปกาญจนบุรี ส่วนนางวันทองก็ต้องอยู่กับขุนช้างอย่างจำใจ		
ผู้ออกแบบบทเขียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่...../...../..... ผู้ผลิตบทเขียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเขียนวันที่...../...../..... 2.....นามสกุล..... ผลิตบทเขียนวันที่...../...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....		Note :		

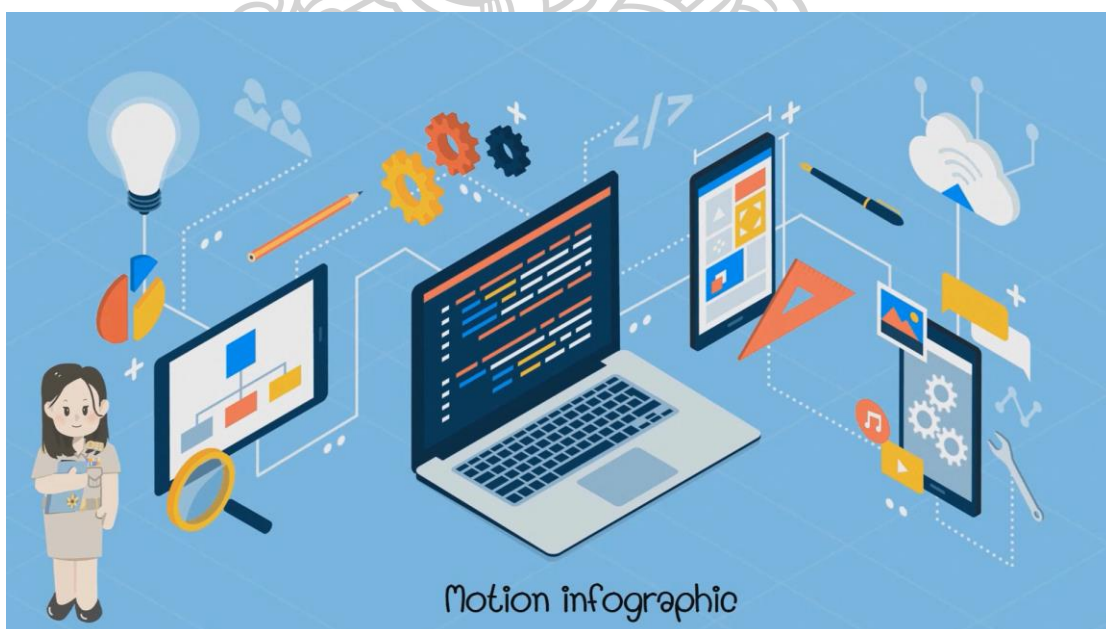
 Storyboard Form No. 008	Curriculum (หลักสูตร)	File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)	Screen resolution: __ 600 x 480 __ 800 x 600		
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :		Picture File VDO File Sound File		
		ต่อมาขุนแผนได้มารับราชการอยู่ในวัง จนนางลาวทองป่วยขุนแผนจึงฝากเวรไว้กับขุนช้าง ขุนช้างจึงไปทูลพระพันวษาว่าขุนแผนหนีเวร พระพันวษาโกรธมากจึงรับนางสาวทองไว้เป็นข้าหลวง ขุนแผนโกรธมากจึงคิดจะแก้แค้น จึงออกตามหาของวิเศษอาวุธ ม้า กุมารทอง สำหรับป้องกันตัว จากนั้นจึงขึ้นเรือนขุนช้างบุกพานางวันทองหนีจากบ้าน ขุนช้างโกรธมากจึงทูลฟ้อง พระพันวษาจึงให้กองทัพออกติดตาม		
ผู้ออกแบบบทเขียน 1.....นามสกุล..... ออกแบบวันที่...../...../..... ผู้ผลิตบทเขียน 1.....นามสกุล..... ผลิตบทเขียนวันที่...../...../..... 2.....นามสกุล..... ผลิตบทเขียนวันที่...../...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา.....นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....		Note :		

 Storyboard Form No. 009	Curriculum (หลักสูตร)		File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution 600 x 480 800 x 600		
	Page No.		Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address				
หัวข้อ :					
			Picture File VDO File Sound File		
			ขุนแผนได้ฆ่าทหาร จนกลายเป็นกบฏเร่ร่อนอยู่ในป่า จนนางวันทองตั้งท้องขุนแผนสวามิภักดิ์ ยอมมอบตัวกับพระพิฆเนศและกลับไปสู่ศรัทธาที่กรุงศรี ขุนแผนชนะและได้นางวันทองคืน ขุนแผนคิดถึงนางสาวทองจึงได้ทูลขอต่อพระพันวษา ขุนแผนถูกกริ้วและสั่งจำคุก และในวันหนึ่งนางวันทองมาเยี่ยมขุนแผน แต่ถูกขุนช้างดักอุดไป		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา นามสกุล เบอร์โทรศัพท์			Note :		

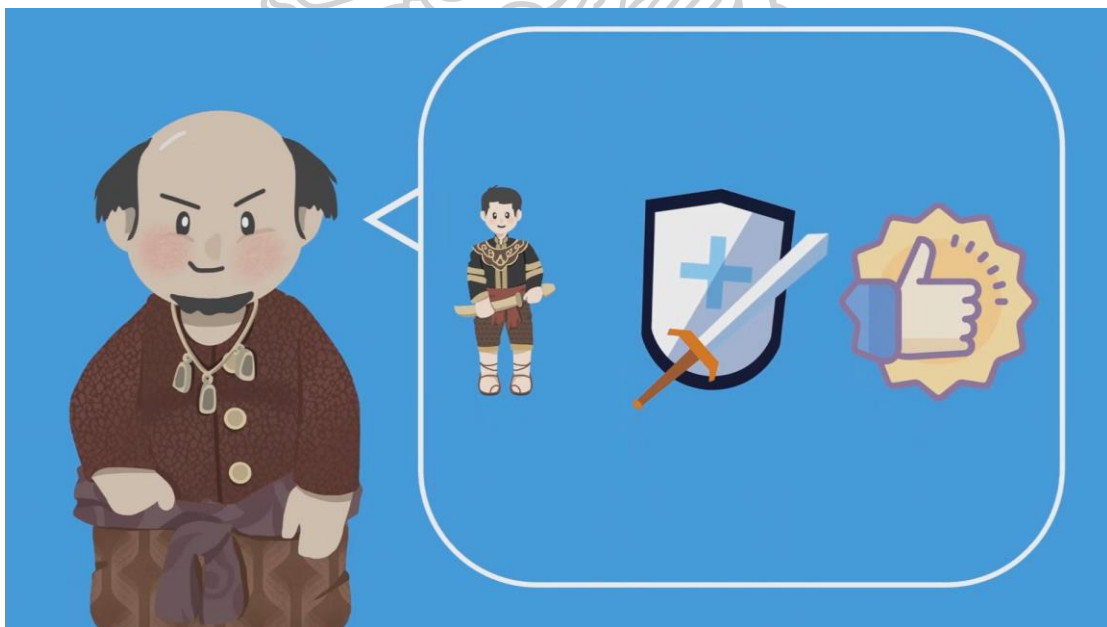
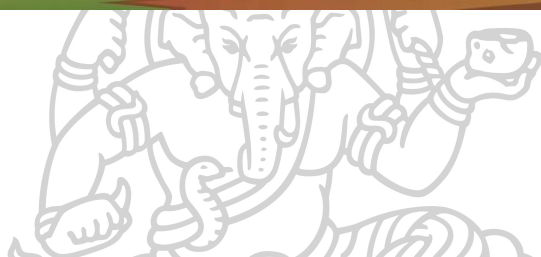
 Storyboard Form No. 010	Curriculum (หลักสูตร)		File Name		
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution 600 x 480 800 x 600		
	Page No.		Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address				
หัวข้อ :					
			Picture File VDO File Sound File		
			กล่าวถึงเนื้อเรื่องที่นางวันทองจำใจต้องมาอยู่กับขุนช้าง จนกระทั่งเจ็บท้องคลอดลูก ในตอนต่อไปจะเป็นเนื้อเรื่อง ตอนกำเนิดพลายงาม ซึ่งสามารถติดตามได้ในคาบหน้า		
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา นามสกุล เบอร์โทรศัพท์			Note :		

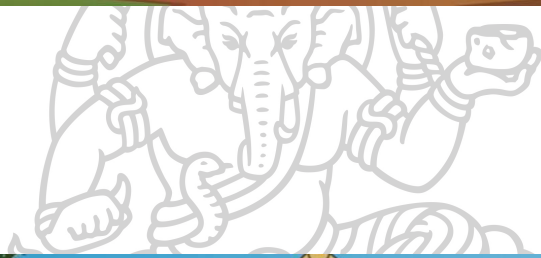
 Storyboard Form No. 011	Curriculum (หลักสูตร)		File Name	
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution: __ 600 x 480 __ 800 x 600	
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :			Picture File	
			VDO File	
			Sound File	
			นักเรียนทำใบงานทบทวนเนื้อหา • ใบงานสรุปความรู้ • ใบงานแผนผังตัวละคร	
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล..... ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา..... นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....			Note :	

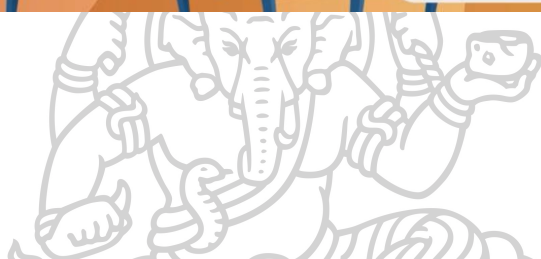
 Storyboard Form No. 012	Curriculum (หลักสูตร)		File Name	
	Section Contents (ส่วนประกอบย่อยเนื้อหา)		Screen resolution: __ 600 x 480 __ 800 x 600	
	Page No.	Instructional Design	Output Process	Evolutional Content
	URL Address			
หัวข้อ :			Picture File	
			VDO File	
			Sound File	
			- นักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนในคาบ	
ผู้ออกแบบบทเรียน 1..... นามสกุล..... ออกแบบวันที่/...../..... ผู้ผลิตบทเรียน 1..... นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... 2..... นามสกุล..... ผลิตบทเรียนวันที่/...../..... ผู้เชี่ยวชาญทางเนื้อหา..... นามสกุล..... เบอร์โทรศัพท์.....			Note :	











2. ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

รหัสวิชา ท 16101

หน่วยการเรียนรู้ที่ 14 เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

เวลา 1 คาบ (60 นาที)

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 2/2566

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทย
อย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

ป.6/1 แสดงความคิดเห็นจากวรรณคดีหรือวรรณกรรมที่อ่าน

ป.6/3 อธิบายคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรมที่อ่านและนำไปประยุกต์ใช้
ในชีวิตจริง

3. สาระสำคัญ

บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน เป็นวรรณคดีที่คนไทยรู้จักกันดีเรื่องหนึ่ง เพราะเป็น
วรรณคดีที่นำเสนอชีวิตของสามัญชนได้ชัดเจน และมีสีสันกว่าวรรณคดีเรื่องอื่น ๆ และมี
อิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของคนไทยมาหลายยุคสมัย มีลักษณะการแต่งเป็นกลอนเสภา
การขับเสภาเปรียบเสมือนการเล่านิทานให้คนฟัง มีการแต่งเป็นลำนำที่คล้องจองและมี
จังหวะจะโคน และเรื่องราวของขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงามเป็นตอนที่ไม่ยาวนานนัก แต่
ก็มีตัวละครสำคัญปรากฏเกือบทุกตัว และเป็นตอนที่เปี่ยมไปด้วยรสแห่งวรรณคดี

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ (K)

- บอกความเป็นมาของเรื่องขุนช้างขุนแผน

4.2 ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

- เขียนอธิบายข้อมูลพื้นฐานของเรื่องเรื่องขุนช้างขุนแผนได้

4.3 ด้านเจตคติ (A)

- บอกประโยชน์และความสำคัญของการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน
ตอน กำเนิดพลายงามได้

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ☒ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ความสามารถในการคิด
- ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

6. สาระการเรียนรู้ / เนื้อหาสาระ

- 6.1 ความเป็นมาของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน
- 6.2 ผู้แต่ง
- 6.3 ลักษณะคำประพันธ์
- 6.4 ตัวละคร
- 6.5 เรื่องย่อของเรื่องขุนช้างขุนแผน

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 7.1 มีวินัย
- 7.2 ใฝ่เรียนรู้
- 7.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

8. จุดเน้นสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทักษะศตวรรษที่ 21 (3Rs & 8Cs)

3Rs

- ☒ R1-ทักษะการอ่าน (Reading)
- ☒ R2-ทักษะการเขียน (Writing)
- ☐ R3-ทักษะการคำนวณ (Arithmetic)

8Cs

- ☒ C1-ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem solving)
- ☐ C2-ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

- ☒ C3-ทักษะความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership)
- ☒ C4-ทักษะการสื่อสาร สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy)
- ☒ C5-ทักษะความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding)
- ☐ C6-ทักษะคอมพิวเตอร์และการรู้เท่าทันเทคโนโลยีและสารสนเทศ (Computing and ICT Literacy)
- ☐ C7-ทักษะทางอาชีพและการเรียนรู้ (Career and Learning Skills)
- ☒ C8-การมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรมและจริยธรรม (Compassion)

9. กิจกรรมการเรียนรู้ / กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูพูดคุยเกี่ยวกับความชอบ ประสบการณ์การเรียนรู้วรรณคดีของนักเรียน
2. ครูอธิบายประโยชน์ของการเรียนวรรณคดี

“การเรียนการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียน นอกจากจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มองเห็นคุณค่า และช่วยกันจำไว้ซึ่งเอกลักษณ์ไทยแล้ว การสอนวรรณคดีไทยยังช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร ข้อคิดคำสอน ตลอดจนอุทาหรณ์สอนใจที่ได้จากวรรณคดี ล้วนเป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่ายิ่งที่ควรถูกถ่ายทอดให้คงไว้ ในกลวิธีการประพันธ์ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดขึ้นได้อย่างกลมกลืน”

ขั้นสอน (40 นาที)

3. ครูเปิดสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม ตอนที่ 1 ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับความเป็นมาของวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ ตัวละคร เรื่องย่อของเรื่องขุนช้างขุนแผน
4. ครูอธิบายการทำใบกิจกรรม ความเป็นมาและข้อมูลพื้นฐาน ของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน และใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ขั้นสรุป (15 นาที)

5. นักเรียนทบทวนความรู้โดยการตอบคำถามเกี่ยวกับความเป็นมาของขุนช้างขุนแผน โดยให้นักเรียน ยกเครื่องหมายถูก เมื่อได้ฟังข้อความที่คิดว่าถูกต้อง และยกเครื่องหมายผิด เมื่อได้ฟังข้อความที่นักเรียนคิดว่าไม่ถูกต้อง
6. ครูและนักเรียนสรุปความรู้ที่ได้เรียนภายในคาบ

10. สื่อ / นวัตกรรมการเรียนรู้

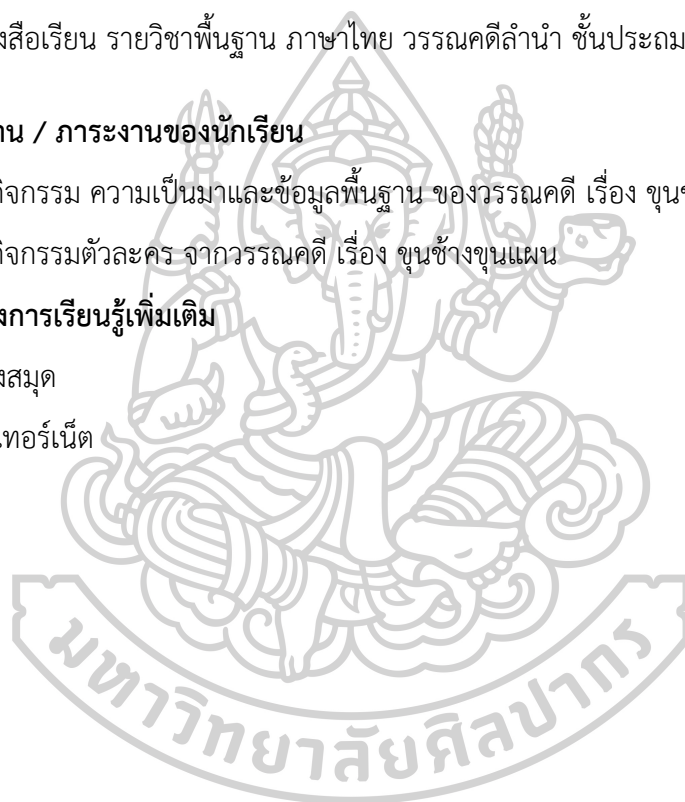
- สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอนกำเนิดพลายงาม ตอนที่ 1
- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีลำนํ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

11. ชิ้นงาน / ภาระงานของนักเรียน

- ใบกิจกรรม ความเป็นมาและข้อมูลพื้นฐาน ของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน
- ใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

12. แหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติม

- ห้องสมุด
- อินเทอร์เน็ต



13. การวัดและการประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	การวัดผลเครื่องมือ	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) - บอกความเป็นมาของเรื่องขุนช้างขุนแผน ด้านทักษะ / กระบวนการ (P) - เขียนอธิบายข้อมูลพื้นฐานของเรื่องเรื่องขุนช้างขุนแผนได้ ด้านเจตคติ (A) - บอกประโยชน์และความสำคัญของการเรียนวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงามได้	วิธีวัดผล : - ตรวจใบกิจกรรมความเป็นมาและข้อมูลพื้นฐานของวรรณคดีเรื่อง ขุนช้างขุนแผน - ตรวจใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เครื่องมือวัดผล : - แบบประเมินใบกิจกรรมความเป็นมาและข้อมูลพื้นฐานของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน - แบบประเมินใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน - แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล	ประเมินตามสภาพจริง ซึ่งจะต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	วิธีวัดผล : การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เครื่องมือวัดผล : แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ประเมินตามสภาพจริง ซึ่งจะต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	วิธีวัดผล : การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน เครื่องมือวัดผล : แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ประเมินตามสภาพจริง ซึ่งจะต้องได้คะแนนในระดับดีขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมความเป็นมา และข้อมูลพื้นฐานของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ประเด็นประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. เนื้อหา	การวิเคราะห์ข้อมูลได้ถูกต้องและนำเสนอสามารถเสนอข้อมูลการปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้ถูกต้อง	การวิเคราะห์ข้อมูลได้ถูกต้องหรือนำเสนอข้อมูลการปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้ถูกต้อง	ไม่สามารถการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอเสนอข้อมูลการปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้
2. การสะกตคำ	สะกตถูกต้องทุกคำ	สะกตไม่ถูกต้อง 1 - 4 คำ	สะกตผิด 5 คำขึ้นไป
3. ตรงต่อเวลา		เสร็จทำภายในเวลาที่กำหนด	เสร็จไม่ทันเวลาที่กำหนด

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ประเด็นประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. วิเคราะห์และตอบคำถามได้ถูกต้อง	ถูกต้องทุกข้อ	ถูกต้อง 4 - 7 ข้อ	ถูกต้อง 1 - 3 ข้อ
2. ตรงต่อเวลา		เสร็จทำภายในเวลาที่กำหนด	เสร็จไม่ทันเวลาที่กำหนด

แบบประเมินใบกิจกรรมความเป็นมา และข้อมูลพื้นฐานของวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

เลขที่ นักเรียน	เกณฑ์การประเมิน/ระดับคะแนน						
	เนื้อหา	การสะกดคำ	ตรงต่อเวลา	รวม	เกณฑ์	ผลการ ประเมิน	
				8	ระดับ	ผ	มผ
1							
2							
3							
4							
5							
6							

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีมาก	คะแนนรวมระหว่าง 7 – 8 คะแนน
ดี	คะแนนรวมระหว่าง 5 – 6 คะแนน
ปานกลาง	คะแนนรวมระหว่าง 3 – 4 คะแนน
ปรับปรุง	คะแนนรวม 2 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี)

เกณฑ์การประเมินใบกิจกรรมตัวละคร จากวรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

เลขที่ นักเรียน	เกณฑ์การประเมิน/ระดับคะแนน					
	เนื้อหา	ตรงต่อเวลา	รวม	เกณฑ์	ผลการ ประเมิน	
			5	ระดับ	ผ	มผ
1						
2						
3						
4						
5						
6						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีมาก	คะแนนรวม 5 คะแนน
ดี	คะแนนรวม 4 คะแนน
ปานกลาง	คะแนนรวม 3 คะแนน
ปรับปรุง	คะแนนรวม 1 - 2 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี)

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน โดยมีคะแนนระดับพฤติกรรม ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------------------|
| 3 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ |
| 2 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง |
| 1 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง |

เลขที่ นักเรียน	พฤติกรรม/ระดับคะแนน													
	รับผิดชอบงาน ที่ได้รับ มอบหมาย			การตอบคำถาม			การแสดง ความคิดเห็น			การมีส่วนร่วม และ กระตือรือร้น			รวม	เกณฑ์
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	12	ระดับ
1														
2														
3														
4														
5														
6														

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีมาก	คะแนนรวมระหว่าง 11 – 12 คะแนน
ดี	คะแนนรวมระหว่าง 9 – 10 คะแนน
ปานกลาง	คะแนนรวมระหว่าง 7 – 8 คะแนน
ปรับปรุง	คะแนนรวมระหว่าง 4 – 6 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวอภิญญา สุวรรณปรางค์)

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน โดยมีคะแนนระดับพฤติกรรม ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------------------|
| 3 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ |
| 2 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง |
| 1 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง |

เลขที่ นักเรียน	พฤติกรรม/ระดับคะแนน												
	มีวินัย			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่น ในการทำงาน			รวม	เกณฑ์	ผลการ ประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	9	ระดับ	ผ	มผ
1													
2													
3													
4													
5													
6													

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีมาก	คะแนนรวมระหว่าง 8 – 9 คะแนน
ดี	คะแนนรวมระหว่าง 6 – 7 คะแนน
ปานกลาง	คะแนนรวมระหว่าง 4 – 5 คะแนน
ปรับปรุง	คะแนนรวม 3 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวอภิญญา สุวรรณปรางค์)

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน โดยมีคะแนนระดับพฤติกรรม ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------------------|
| 3 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ |
| 2 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง |
| 1 | หมายถึง | ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง |

เลขที่ นักเรียน	พฤติกรรม/ระดับคะแนน												
	ความสามารถ ในการสื่อสาร			ความสามารถ ในการคิด			ความสามารถ ในการใช้ ทักษะชีวิต			รวม	เกณฑ์	ผลการ ประเมิน	
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	9	ระดับ	ผ	มผ
1													
2													
3													
4													
5													
6													

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การตัดสิน
ดีมาก	คะแนนรวมระหว่าง 8 – 9 คะแนน
ดี	คะแนนรวมระหว่าง 6 – 7 คะแนน
ปานกลาง	คะแนนรวมระหว่าง 4 – 5 คะแนน
ปรับปรุง	คะแนนรวม 3 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี)

14. การบันทึกผลหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหาและอุปสรรค
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
แนวทางการแก้ไข	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี)

ขุนช้างขุนแผน

ตอน กำเนิดพลายงาม

ให้นักเรียนตอบคำถาม หลังจากศึกษาประวัติความเป็นมาและข้อมูลพื้นฐาน
ของเรื่องขุนช้างขุนแผน ผ่านการเรียนรู้โดยใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิก



1. ใครเป็นผู้แต่งบทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

2. ลักษณะคำประพันธ์ของบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นอย่างไร

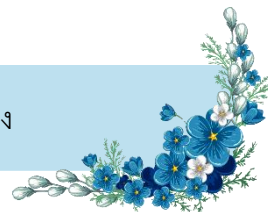
3. หากนักเรียนเป็นนางวันทองนักเรียนจะยอมแต่งงานกับขุนช้างหรือไม่ เพราะเหตุใด

4. หากนักเรียนเป็นขุนช้างจะมีวิธีการอย่างไร เพื่อพิชิตใจนางวันทอง โดยไม่แย่งชิงมาจากขุนแผน
โดยใช้เล่ห์เหลี่ยมแบบผิด ๆ

ขุนช้างขุนแผน

ตอน กำเนิดพลายงาม

ให้นักเรียนจับคู่ชื่อและภาพตัวละครในเรื่องขุนช้างขุนแผนให้ถูกต้อง

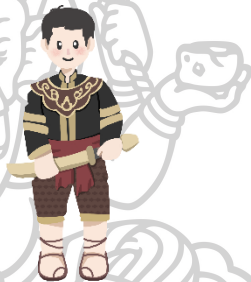


นางวันทอง (พิมพ์ลายไผ่) ขุนช้าง ขุนแผน (พลายแก้ว) พลายงาม

นางทองประศรี นางศรีประจัน นางเทพทอง โหงพราย



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

3. ตัวอย่างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 16101

เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2/2566 40 คะแนน เวลา 60 นาที

คำชี้แจง

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ โดยเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของกลอนสุภาพ
 - ก. มีฉันทลักษณ์เหมือนกลอนสุภาพ
 - ข. เป็นกลอนที่เล่าเรื่องเหมือนเล่านิทาน
 - ค. เป็นลำนำคล้องจองและมีจังหวะจะโคน
 - ง. เป็นกลอนชั้นสูงใช้สำหรับกษัตริย์และเชื้อพระวงศ์
2. วรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผนเชื่อว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในท้องถิ่นใด
 - ก. ราชบุรี
 - ข. กาญจนบุรี
 - ค. สุพรรณบุรี
 - ง. พระนครศรีอยุธยา
3. เพราะเหตุใด พลายงามจึงต้องเดินทางไปเมืองกาญจนบุรี
 - ก. หนีจากขุนช้างที่จะลงไปฆ่า
 - ข. โกรธที่แม่ไม่ยอมเลิกกับขุนช้าง
 - ค. เดินทางไปเรียนวิชาอาคมกับย่า
 - ง. ไปหาขุนแผนซึ่งเป็นบิดาบังเกิดเกล้า
4. ข้อใดกล่าวถึงนางวันทองไม่ถูกต้อง
 - ก. นางวันทองรักพลายงามยิ่งกว่าสิ่งใด
 - ข. นางวันทองถูกกล่าวหาว่าเป็นหญิงสองใจ
 - ค. นางวันทองไม่เต็มใจที่จะเป็นภรรยาของขุนช้าง
 - ง. นางวันทองเป็นหญิงที่เรียบร้อยราวกับผ้าพับไว้

5. ทั้งเปิดผีป่แก้วแว่วแว่วหวีด เสียงจิ้งหรีดกรีดแซ่ดดังแดร่งซัง
นางวันทองมองหาละล้าละล้ง ฤๅผีบังซ่อนเร้นไม่เห็นเลย
จะบนหมุสุราร่ำว่าครบ ขอให้พบลูกตัวทูนหัวเอ๋ย
แล้วลดเลี้ยวเที่ยวแลชะเง้อ ไอ้ทราชมเชยหลากแล้วพ่อแก้วตา

บทประพันธ์ไม่ได้สะท้อนถึงเรื่องใด

- ก. โชคกลาง ข. ฤๅตีผีป่ศาล
ค. การบนบานศาลกล่าว ง. ความรักของแม่ที่มีต่อลูก

6. คำประพันธ์ข้อใดมีการเลียนเสียงธรรมชาติ

- ก. เสียงเรไรหึ่งหึ่งที่กึ่งรัง ข. ยังข้าชอกยกอกเหน็บเจ็บกายา
ค. หม่อมพ้อพาเวียนวงให้หลงไหล ง. พอแว่วแว่วแจ้วเสียงสำเนียงเรียก

7. แล้วเกล้าจุกผูกไถ่ที่ไล่ช่อง ให้แหวนทองทุกสิ่งทำมิ่งขวัญ
จากบทประพันธ์ เราควรเอนางวันทองเป็นแบบอย่างในเรื่องใด

- ก. ความอดทน ข. ความตระหนี่
ค. ความรอบคอบ ง. ความพยายาม

8. จะคลอตบตรสุดปวดให้รวดร้าว ตั้งหัวเหินาเหินดเหินน้อยเมื่อยคันขา
แสงหึ่งห้อยพรอยพรายพรั่งสายตา จะเรียกหาขุนช้างให้หมางใจ
แต่นวดนวดปวดมวนให้ปวดป่น สุดจะกลั่นกลอกหน้าน้ำตาไหล
พยุ่งท้องร้องเรียกพวกข้าไท จะขาดใจแล้วช่วยด้วยแม่คุณ

ข้อความใดบรรยายสถานการณ์ของนางวันทองได้ถูกต้อง

- ก. ปานขาดใจ ข. น้ำตาตกใน
ค. หัวใจสลาย ง. หวานอมขมกลืน

9. นางกอดจูบลูกหลังแล้วสั่งสอน อำนวยพรพลายน้อยละห้อยให้
 พ่อไปดีศรีสวัสดิ์กำจัดภัย จนเติบโตใหญ่ยิ่งยวดได้บวชเรียน
- จากคำประพันธ์สะท้อนความเชื่อของคนไทยในอดีตอย่างไร
- ก. การร้องไห้ก่อนออกจากบ้านถือเป็นลางไม่ดี
 ข. เด็กผู้ชายจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้เร็วกว่าเด็กผู้หญิง
 ค. บุญการีจำเป็นต้องอบรมสั่งสอนลูกก่อนออกเดินทางจากบ้าน
 ง. เด็กผู้ชายเมื่อถึงวัยควรต้องบวชเรียนเพื่อทดแทนบุญคุณพ่อแม่และสืบทอดพระศาสนา

10. จนเหน็ดเหนื่อยเมื่อยข้อให้ท้อแท้ คิดถึงแม่วันทองแล้วร้องไห้
 พระสุริยาสายัณห์หลงใหลไรไร เหมือนจิตใจเจ้าจะขาดลงรอนรอน
 พอจวนพลบพบฝูงจิ้งจอกน้อย วังร่อยร้อยตามเขาแล้วเห่าหอน
 แสงเส้นโลมาให้อาวรณ์ ถึงดงดอนแดนบ้านกาญจนบุรี

จากบทประพันธ์ ตัวละครอยู่ในอารมณ์ใด

- ก. หงอยเหงา ข. หวาดกลัว
 ค. หดหู่ ง. ท้อถอย
11. การที่ขุนช้างผู้เป็นพ่อเลี้ยงทุบตีพลายงามที่ตนเองอุมชูชบเลี้ยงมากกว่า 9 ปี สามารถทำได้หรือไม่ เพราะเหตุใด
- ก. ทำได้ เพราะ ขุนช้างเป็นหัวหน้าครอบครัวย่อมมีสิทธิอบรมตามเห็นสมควร
 ข. ทำได้ เพราะ ขุนช้างเป็นผู้ดูแลเลี้ยงดูมา มีบุญคุณ สามารถอบรมสั่งสอนได้
 ค. ทำไม่ได้ เพราะ ผิดกฎหมาย อย่างร้ายแรง หากมีคนจับได้ต้องถูกประหารชีวิต
 ง. ทำไม่ได้ เพราะ เป็นการทารุณกรรมต่อผู้อื่น ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บทั้งกายและจิตใจ

12. นางวันทองให้พลายงามเดินทางไปยังกาญจนบุรีเพียงลำพัง เป็นการกระทำที่เหมาะสมหรือไม่

- ก. เหมาะสม เพราะ ไม่เช่นนั้นพลายงามจะถูกขุนช้างฆ่าตาย
 ข. เหมาะสม เพราะ พลายงามเป็นลูกของขุนแผนย่อมมีโหงพราญคุ้มครอง
 ค. ไม่เหมาะสม เพราะ นางวันทองที่เป็นผู้ปกครองควรเดินทางไปส่ง
 ง. ไม่เหมาะสม เพราะ พลายงามอายุน้อยและไม่เคยเดินทางคนเดียวอาจเกิดอันตราย

13. ทั้งปู่เจ้าเขาเงินขอเชิญพา ไปถึงย่าย่าหลงเที่ยววงวน
บทประพันธ์สะท้อนความเชื่อในเรื่องใด
ก. ภูตผีปีศาจ ข. เทพเทวา
ค. เจ้าที่เจ้าทาง ง. เจ้าป่าเจ้าเขา
14. ด้วยวัดเขาเข้าใจไปจนเจน โจงกระเบนมันเหมาะห่มเพลาดำ
เพราะเหตุใด นางวันทองจึงต้องแต่งกายเช่นนั้น (ป.6/3)
ก. เพื่อความสวยงาม
ข. เหมาะสมกับสถานที่
ค. เพื่ออำพรางตัวไม่ให้ใครจับได้
ง. ทะมัดทะแมง สะดวกกับการเดินทาง
15. หากนักเรียนต้องการอ่าน บทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน นักเรียนต้องไปหาหนังสือ
หมวดใดในห้องสมุด
ก. นิทานพื้นบ้าน ข. วรรณคดี
ค. วรรณกรรมเยาวชน ง. นวนิยาย
16. หากนักเรียนมีเพื่อนที่มีลักษณะนิสัยเหมือนขุนช้าง นักเรียนไม่ควรปฏิบัติตนตามข้อใด
ก. นิ่งเฉยเมื่อเพื่อนเตือนแล้วไม่ฟัง
ข. คอยดักเตือนเพื่อนเมื่อเพื่อนทำผิด
ค. แจ้งผู้ปกครองเพื่อให้อยู่ช่วยสอดส่องดูแล
ง. แจ้งคุณครูเมื่อรู้ว่าเพื่อนวางแผนทำเรื่องไม่ดี
17. หากนักเรียนถูกคนในครอบครัวทำร้ายร่างกาย นักเรียนควรทำอย่างไร
ก. แจ้งตำรวจให้ดำเนินการจับกุม
ข. ขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ
ค. ป่าวประกาศให้ทุกคนรู้ เพื่อให้คนที่ทำร้ายนักเรียนอับอาย
ง. อดทนต่อความลำบาก เพื่อเป็นแรงผลักดันสำหรับการใช้ชีวิตในอนาคต

18. ข้อใดใช้ภาพพจน์ต่างจากข้ออื่น

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| ก. นางครวญคร่ำร่ำว่าน้ำตาตก | เหมือนหนึ่งอกพุพองเป็นหนองฝี |
| ข. จนเคาะระฆังหึ่งหึ่งเสียงเครงครื้น | สมภารตื่นเตือนชี้ต้นสวตมณฑ์เกน |
| ค. ต้นแคข้างกร่างกระทุ่มช่อม่ออก | ทั้งช่อดอกชูไสวเหมือนไม้เขียน |
| ง. พอฉวยได้อ้ายชิกหยิกเสียยับ | ร้ายเหมือนกับผีเสื้อแกเหลื่อตัว |

19. เจ้าพलयงมความแสนสสารแม่ ข้าเลื่องแลดูหน้าน้ำตาไหล
แล้วกราบกรานมารดาด้วยอาลัย ลูกเติบโตใหญ่จึงจะมาหาแม่คุณ

จากบทประพันธ์ ข้อใดเป็นลักษณะนิสัยที่ดีของพलयงมที่ควรยึดเป็นแบบอย่าง

- | | |
|------------|------------|
| ก. อ่อนโยน | ข. กล้าหาญ |
| ค. กตัญญู | ง. เก่งกาจ |

20. จงหมายมุ่งทุ่งกว้างตามทางเกวียน ที่โล่งเลี่ยนลัดไปในไพรวัน
เหตุใดทางวันทองให้พलयงมเดินทางไปตามทางเกวียน

- | |
|---------------------------------------|
| ก. จะถึงที่หมายด้วยความรวดเร็ว |
| ข. จะพบกับคนร่วมเดินทางไปด้วย |
| ค. จะไม่มีสัตว์ป่าเข้ามาทำอันตราย |
| ง. จะไม่หลงทางเพราะเป็นทางที่ใช้สัญจร |

21. ครานั้นวันทองผ่องใส เมื่อลูกแก้วแววตาจะอาลัย
คิ้วกระหม่นเป็นลางแต่กลางวัน ให้ห้วนห้วนหวิวหวิวหิวหวานอน

เหตุการณ์ในข้อใด มีความเชื่อลักษณะเดียวกันกับบทประพันธ์

- | |
|---|
| ก. ปันฝืนร้ายจึงสวมนต์ก่อนจะนอนต่อ |
| ข. หวานถวายน้ำแดงแก่เจ้าที่ก่อนเข้าห้องสอย |
| ค. มายด์ปรับปรุงบ้านใหม่ให้ตรงตามหลักฮวงจุ้ย |
| ง. หนึ่งไม่เดินทางไปประชุม เพราะมีจิ้งจกร้องทักก่อนออกจากบ้าน |

22. ไม่คลาดเคลื่อนเหมือนแม่น้ำขุนแผนพ่อ เหลืองลออวอวันเป็นนวลศรี
ทั้งจุกมกลมกล่อมกระหม่อมดี ช่างพาที่อเลาะพูดเพราะพราย

จากบทประพันธ์ สะท้อนค่านิยมสังคมไทยในอดีตตามข้อใด

- ก. เด็ก ๆ นิยมไว้จุก
- ข. เด็กผู้ชายหากหน้าตาเหมือนพ่อจะโชคดี
- ค. การพูดจาไพเราะเหมือนมีเมตตาตามหานิยมไว้ติดกาย
- ง. ผิวพรรณที่สวยงามจะต้องออกเป็นสีเหลืองเหมือนทองคำ

23. คำถามข้อใดสอดคล้องกับคำตอบที่ว่า “เพราะไม่อยากให้เกิดอันตรายถึงชีวิต”

- ก. ทำไมขุนช้างจึงคิดฆ่าพลายงาม
- ข. ขุนแผนควรปฏิบัติตนในฐานะพ่อของพลายงามอย่างไร
- ค. พลายงามควรทำอะไรเมื่อต้องออกเดินทางเพียงลำพัง
- ง. ทำไมนางวันทองจึงยอมปล่อยให้พลายงามเดินทางไปกาญจนบุรีเพียงคนเดียว

24. ข้อใดไม่ปรากฏในบทเสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม (ป.6/3)

- ก. ความรักของแม่
- ข. วัฒนธรรมการแต่งกาย
- ค. ความเชื่อเรื่องภูติผีปีศาจ
- ง. การสู้รบเพื่อปกป้องบ้านเมือง

25. หากนางวันทองผ่านการมีสามี 2 คน ในยุคปัจจุบันเป็นเรื่องที่ผิดหรือไม่

- ก. ผิด เพราะ ประเพณีไทยบอกไว้ว่าควรมีสามีเพียงคนเดียว
- ข. ผิด เพราะ เป็นการทำผิดศีลธรรมอย่างร้ายแรง
- ค. ไม่ผิด เพราะ ค่าของผู้หญิงไม่ได้วัดจากการแต่งงานมาแล้วกี่ครั้ง
- ง. ไม่ผิด เพราะ เป็นเรื่องที่ควรเอาแบบอย่างว่าเป็นผู้หญิงที่เก่ง มั่นใจ

26.
 ฅณัฏฐร เป็นนักรเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อาศัยอยู่กับแม่และพ่อเลี้ยง โดยพ่อของฅณัฏฐรเสียชีวิตไปได้หลายปี แม่ของฅณัฏฐรจึงตัดสินใจแต่งงานใหม่ ฅณัฏฐร มักโดนทำร้ายร่างกายจากพ่อเลี้ยง เช่น โดนตี โดนตบศีรษะแรง ๆ หรือโดนกลั่นแกล้งไม่ให้รับประทานข้าว แต่เมื่ออยู่ต่อหน้าคนอื่น ๆ พ่อเลี้ยงมักจะแกล้งทำเป็นเอ็นดูฅณัฏฐรเสมอ
 วันหนึ่งฅณัฏฐรเห็นแม่ถูกพ่อเลี้ยงทุบตี เพราะมีอาการมีนเมาจากกาการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ฅณัฏฐรจึงหมดความอดทน ไม่อยากอยู่สถานการณ์เช่นนี้อีกต่อไป

จากสถานการณ์นักเรียนคิดว่าวิธีการใดแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้อง

- ก. ฅณัฏฐรโทรหาครูประจำชั้นเพื่อขอความช่วยเหลือ
- ข. ฅณัฏฐรต่อสู้อย่างสุดกำลังเพื่อปกป้องแม่จากพ่อเลี้ยง
- ค. ฅณัฏฐรบันทึกวิดีโอไว้เป็นหลักฐานและโทรแจ้งตำรวจ
- ง. ฅณัฏฐรวิ่งไปหาผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้บ้านเพื่อขอความช่วยเหลือ

27.

.....

น้อมประณตแทนคุณกตัญญูตา

บริสุทธิ์กว่าสิ่งใดในใต้หล้า

วอนทเวาคุ้มครองขวัญของลูกเอย

ควรเติมคำประพันธ์ใดลงในช่องว่าง

- ก. รักใดเล่ารักแน่นเท่าแม่รัก
- ข. พระคุณแม่มากายไม่สิ้นสุด
- ค. อ้นความรักของแม่เกินจะพูด
- ง. คุณมารดาเทียบแผ่นฟ้าผืนสมุทร

28.
 ฝ่ายขุนช้างหมางจิตให้คิดแค้น
 เมื่อกระนั้นเหมือนกูครั้นดูไป

 ลูกขุนแผนมันคงไม่สงสัย
 ก็กลับไพล่เหมือนพ่ออ้ายทพ

สำนวนที่ขีดเส้นใต้ มีความหมายว่าอย่างไร

- ก. ลูกอกตัญญูที่ทำร้ายพ่อแม่ของตน
- ข. คนโง่เง่าที่ไม่รู้จักเจียมตน
- ค. คนที่ไม่สำนึกบุญคุณคน
- ง. คนทรยศต่อผู้มีพระคุณ

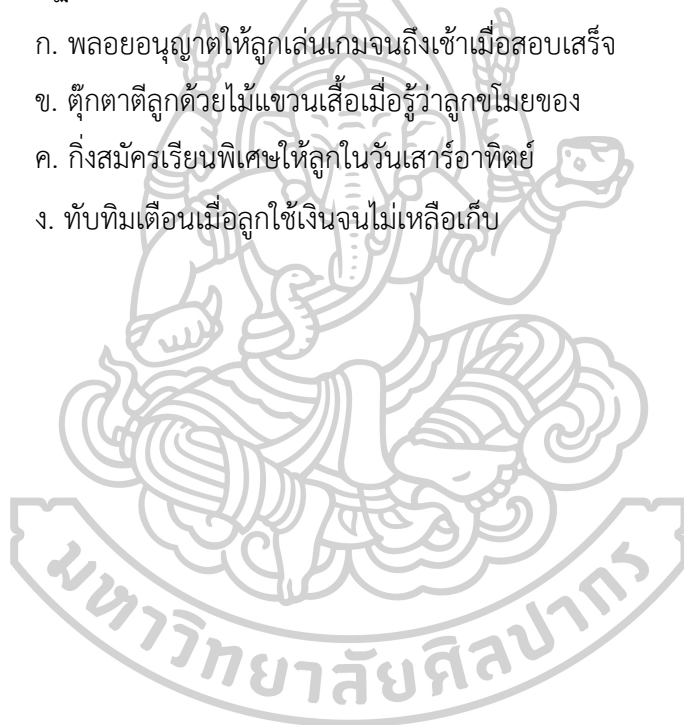
29. สำนวน “วันทองสองใจ” มีความหมายว่าอย่างไร

- ก. หญิงที่เจ้าเล่ห์เพทุบาย
- ข. หญิงที่อ่อนหวานนุ่มนวล
- ค. หญิงที่มีความเป็นแม่สูงกว่าผู้อื่น
- ง. หญิงจิตใจโลเล รักใคร่ได้หลายคน

30. แม่รักลูกลูกก็รู้ยั่วว่ารัก คนอื่นสักหมิ่นแสนไม่แม่นเหมือน
 จะกินนอนนอนว่าเมตตาเตือน จะจากเรือนร้างแม่ไปแต่ตัว

บุคคลใดปฏิบัติหน้าที่แม่ได้ตามบทประพันธ์

- ก. พลอยอนุญาตให้ลูกเล่นเกมจนถึงเช้าเมื่อสอบเสร็จ
- ข. ตักดาตีลูกด้วยไม้แขวนเสื้อเมื่อรู้ว่าลูกขโมยของ
- ค. กิ่งสมศรีเรียนพิเศษให้ลูกในวันเสาร์อาทิตย์
- ง. ทับทิมเตือนเมื่อลูกใช้เงินจนไม่เหลือเก็บ



คำชี้แจง

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนตอบคำถามให้ถูกต้อง

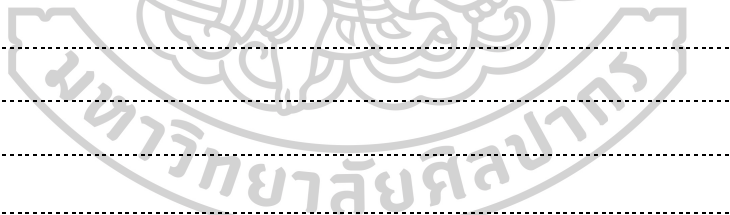
1. จากคำประพันธ์ แสดงให้เห็นความเชื่อใดของคนไทยในสมัยก่อนอย่างไร จงอธิบาย

พอวันทองน้องป่วยลงด้วยเคราะห์

มาจำเพาะจะวิโยคให้ไตรกัลย์



2. หากนักเรียนได้มีโอกาสพบกับพลายงาม นักเรียนจะแนะนำความรู้หรือข้อคิดอะไร เพื่อให้พลายงามมีชีวิตที่ดีขึ้น จงอธิบาย



เกณฑ์การให้คะแนนข้อสอบอัตนัย (5 คะแนน)

ที่	เกณฑ์	รายละเอียดเกณฑ์	คะแนน
1	การเรียงลำดับความคิดและการเชื่อมโยงความคิด	เรียงลำดับความคิดและเชื่อมโยงความคิดได้ดี ไม่วกวน	2
		เรียงลำดับความคิดหรือเชื่อมโยงความคิดได้ดี ไม่วกวน	1
		ไม่เรียงลำดับและเชื่อมโยงความคิด	0
2	เนื้อหา	ตอบคำถามได้ถูกต้องตามเนื้อหาของบทประพันธ์ และอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน	2
		ตอบคำถามได้ถูกต้องตามเนื้อหาของบทประพันธ์ หรืออธิบายให้เห็นภาพชัดเจน	1
		ตอบคำถามไม่ถูกต้องหรือไม่อธิบายให้เห็นภาพ ชัดเจน	0
3	การสะกตคำและการใช้คำ	สะกตคำ และใช้คำถูกต้องตรงตามความหมาย ทั้งความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัย	1
		ผิดตั้งแต่ 3 คำ ขึ้นไป	0

แนวคำตอบข้อที่ 1

ความเชื่อเรื่องคราวิเคราะห์ ว่าส่งผลต่อชะตาชีวิตของบุคคล อาจเกิดการเจ็บป่วย หรือมีโชคร้าย

แนวคำตอบข้อที่ 2

เข้าใจเกี่ยวกับสิทธิเด็กและเยาวชน และรู้จักปกป้องตนเองจากบุคคลที่เป็นอันตราย เพื่อให้ปลอดภัย
รู้จักปกป้องตนเอง ฯลฯ

4. ตัวอย่างแบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้

- คำชี้แจง**
1. แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้นี้ใช้เพื่อสะท้อนความสุขในการเรียน บทเสภา เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
 2. แบบสะท้อนความสุขในการเรียนรู้นี้มีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ จำนวน 8 ข้อ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยไม่มีผลต่อการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 3. โปรดตอบคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

ด้านผู้เรียน

1. นักเรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร
-
-
-
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น จากการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกหรือไม่ อย่างไร
-
-
-

ด้านผู้สอน

3. ผู้สอนมีความรู้ในเรื่องที่สอนและสามารถถ่ายทอดให้นักเรียนเข้าใจได้หรือไม่ จงอธิบาย
-
-
-
4. ผู้สอนมีความเมตตา จริงใจ อ่อนโยนต่อนักเรียน และตัดสินผลการเรียนอย่างเป็นธรรมหรือไม่ จงอธิบาย
-
-
-

ด้านการจัดการเรียนรู้

5. สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกและกิจกรรมในห้องเรียน สร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา และสร้างความสนุกสนานหรือไม่ จงอธิบาย

6. ความรู้จากสื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกสามารถปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่ จงอธิบาย

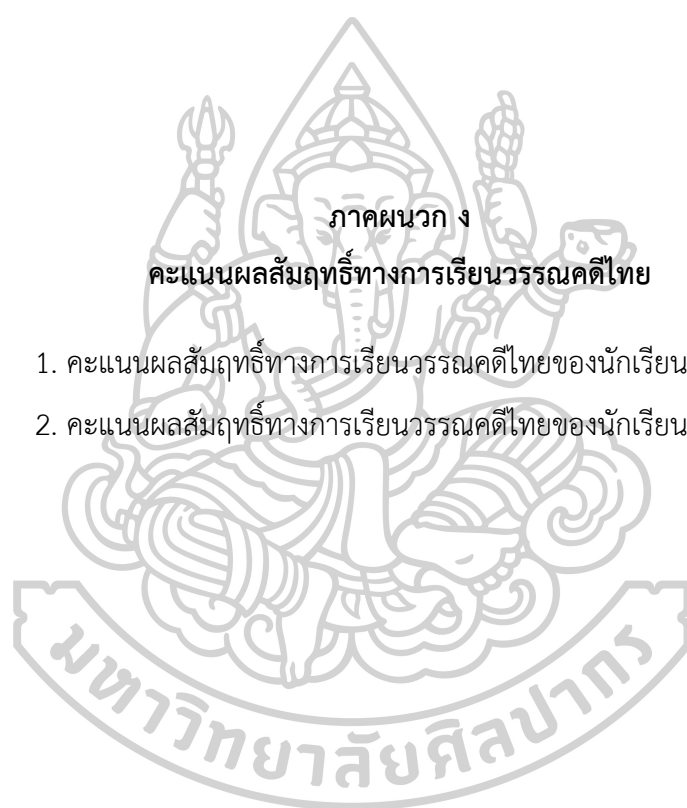
ด้านบรรยากาศและสภาพแวดล้อม

7. สภาพในห้องเรียนส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนรู้หรือไม่ จงอธิบาย

(เช่น การจัดห้องเรียนมีความสวยงาม มีแสงสว่างเพียงพอขณะเรียน ไม่มีเสียงรบกวน มีสื่อการเรียนรู้ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่ออยู่ในห้องเรียน ฯลฯ)

8. เพื่อนร่วมชั้นเรียนทำให้นักเรียนรู้สึกดีเมื่ออยู่ในห้องเรียนหรือไม่ จงอธิบาย

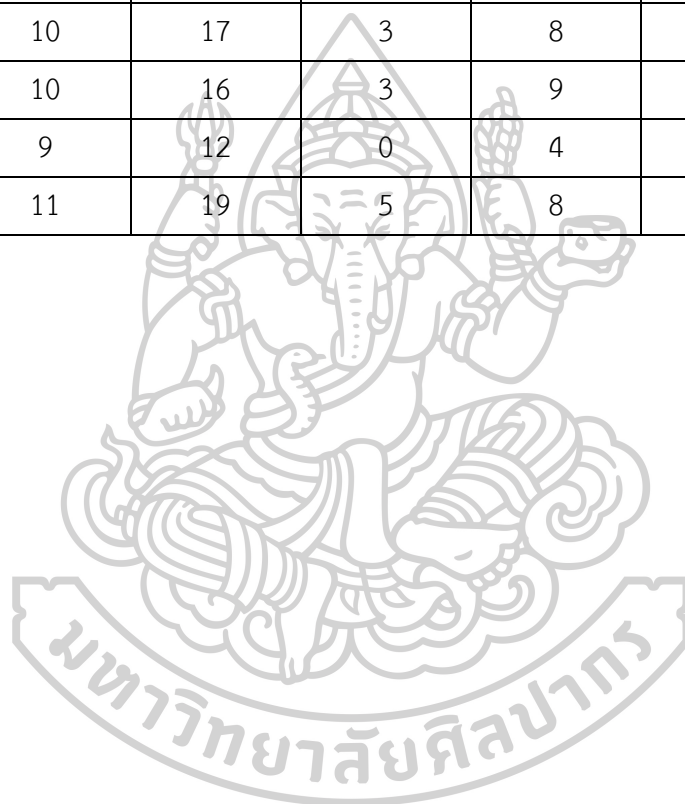
(เช่น มีความเป็นมิตร ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ฯลฯ)



1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่ม try out

ตารางที่ 39 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่ม try out

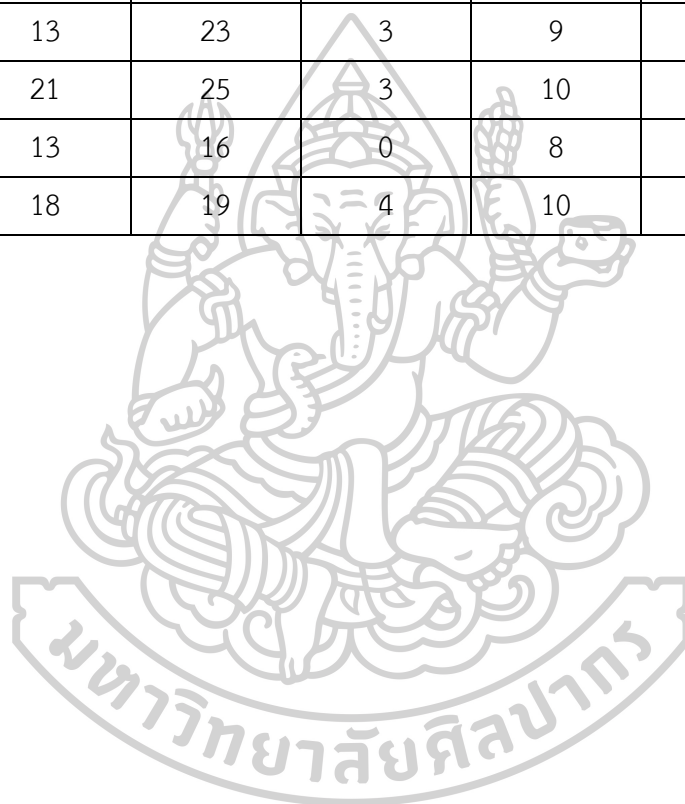
คนที่	คะแนนข้อสอบปรนัย (30 คะแนน)		คะแนนข้อสอบอัตนัย (10 คะแนน)		รวม (40 คะแนน)	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	9	17	4	7	13	24
2	12	18	3	3	15	21
3	10	17	3	8	13	25
4	10	16	3	9	13	25
5	9	12	0	4	9	16
6	11	19	5	8	16	27



2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 40 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

คนที่	คะแนนข้อสอบปรนัย (30 คะแนน)		คะแนนข้อสอบอัตนัย (10 คะแนน)		รวม (40 คะแนน)	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	13	22	8	10	21	32
2	12	19	0	5	12	24
3	13	23	3	9	16	32
4	21	25	3	10	24	35
5	13	16	0	8	13	24
6	18	19	4	10	22	29







รูปภาพที่ 3 การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
ของนักเรียนกลุ่ม try out



รูปภาพที่ 4 การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิก
ของนักเรียนกลุ่มทดลอง



รูปภาพที่ 5 กิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้
โมชันอินโฟกราฟิกของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ชุมชนช้างขุนแผน

ตอน กำเนิดพญายาม

ให้นักเรียนวาดรูปตัวละครที่ชอบมากที่สุด และไม้อะไรก็ได้ที่ดูน่าสนใจตามจินตนาการ และอธิบายว่าทำไมจึงชอบและข้อดีของตัวละครไปบันทึกในชั้นเรียนประจำวันได้หรือไม่

๑. ตัวละครที่ชอบมากที่สุด



ข้อดีของนางนั้นคือ รักพ่อแม่ เป็นนางเอกอยู่เสมอ มีคนได้ยอชมชื่น ช่างคิด ช่างทำ ไม่ไปยุ่งใช้ในสิ่งที่ไม่ควรทำ รักการอ่าน รักเล่นเป็นบางครั้ง ชอบร้องเพลงและชอบเล่นดนตรีในวงมโหรีวันหนึ่งนางเอก

๒. ตัวละครที่ไม่ชอบมากที่สุด



ข้อเสียของนางนั้นคือ ชอบร้องเพลง ชอบเล่นดนตรีในวงมโหรี ชอบเล่นเป็นบางครั้ง รักการอ่าน รักเล่นเป็นบางครั้ง ชอบร้องเพลงและชอบเล่นดนตรีในวงมโหรีวันหนึ่งนางเอก

ชุมชนช้างขุนแผน

ตอน กำเนิดพญายาม

ให้นักเรียนยกตัวอย่าง หลังจากศึกษาเนื้อเรื่อง ของเรื่องชุมชนช้างขุนแผน ผ่านการเรียนรู้โดยใช้สื่อชั้นเรียนโฟกรัฟฟิก

๑. จากเนื้อเรื่อง นางวันทองได้พบกับคนตบเท้าเข้าป่า เข้ามา ให้นักเรียนพยายาน นักเรียนมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างไร เพราะเหตุใด

นางวันทองได้พบกับคนตบเท้าเข้าป่า เข้ามา ให้นักเรียนพยายาน นักเรียนมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างไร เพราะเหตุใด

๒. หากนางวันทองอยู่ในยุคปัจจุบัน เมื่อพยายานถูกฆาตกรฆ่าตัวไป นางวันทองควรทำอย่างไร

นางวันทองควรไปแจ้งตำรวจเพื่อแจ้งเรื่องให้ตำรวจมาช่วยหาตัวนางวันทอง และหาตัวฆาตกรมาลงโทษ

รูปภาพที่ 6 ตัวอย่างใบกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย โดยใช้สื่อการเรียนรู้โมชันอินโฟกราฟิกของนักเรียนกลุ่มทดลอง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นางสาวอภิญญา สุวรรณปราณี

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2562 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (เกียรตินิยมอันดับ 1)

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พ.ศ. 2563 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท

สาขาวิชาการสอนภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

