



ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กิ่งกมล จารีมุข

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การค้นคว้าอิสระ

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ. 2567

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



THE EFFECTS OF STORYLINE LEARNING MANAGEMENT WITH
DIGITAL MEDIA ON HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT
OF GRADE 3 STUDENTS

KINGKAMOL JAREEMUK

AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

2024

COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

INDEPENDENT STUDY

THE EFFECTS OF STORYLINE LEARNING MANAGEMENT WITH
DIGITAL MEDIA ON HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT
OF GRADE 3 STUDENTS



AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION PROGRAM
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

2024

COPYRIGHT OF SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY



ใบรับรองการค้นคว้าอิสระ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ชื่อการค้นคว้าอิสระ

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มี
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE EFFECTS OF STORYLINE LEARNING MANAGEMENT
WITH DIGITAL MEDIA ON HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT
OF GRADE 3 STUDENTS

ผู้วิจัย

ว่าที่ ร.ต.หญิง กิ่งกมล จารีมุข

คณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระได้พิจารณาเห็นชอบโดย

.....อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ
(อาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง)

.....ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จุไรศิริ ชูรักษ์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพเก้า ณ พัทลุง)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา รับรองการค้นคว้าอิสระแล้ว

.....รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
(รองศาสตราจารย์ ดร.วีรชัย แสงฉาย) อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อการค้นคว้าอิสระ	ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3		
ผู้วิจัย	ว่าที่ ร.ต.หญิง กิ่งกมล จารีมุข	ปีการศึกษา	2567
ปริญญา	ครุศาสตรมหาบัณฑิต	สาขาวิชา	วิชาหลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.มนตรี เค้นดวง		

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 45 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 7 แผน 10 ชั่วโมง หาคคุณภาพ ด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความสอดคล้อง และความครอบคลุมองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่ามีระดับการวัด 5 ระดับ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ หาคคุณภาพ ด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือค่า IOC 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 4 ด้าน 15 ข้อ หาคคุณภาพ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หรือค่า (IOC) สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบที (t-test) แบบไม่อิสระ (Dependent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X} = 19.04$, $SD = 0.64$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 10.56$, $SD = 8.39$) 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมของนักเรียนมีความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, $SD = 0.51$)

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์, สื่อดิจิทัล, ประวัติศาสตร์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Independent Study Title	The Effects of Storyline Learning Management with Digital Media on History Learning Achievement of Grade 3 Students	
Researcher	Miss Kingkamol Jareemuk	Academic Year: 2024
Degree	Master of Education Program in Curriculum and Instruction	
Advisor	Dr. Montree Denduang	

Abstract

The objectives of this research were 1) to compare the learning achievement in history for grade 3 students before and after using the storyline learning management with digital media; 2) to study the satisfaction of grade 3 students towards the storyline learning management with digital media. The sample consisted of 45 grade 3 students in the first semester of the academic year 2024 at Phatong Witthaya Mulnithi School, Hat Yai District, Songkhla Province, selected by cluster random sampling. The research instruments were: 1) storyline-based learning plans combined with digital media on learning achievement in history for grade 3 students, consisting of 7 plans over 10 hours, assessed the quality, accuracy, appropriateness, consistency, and coverage of the elements of the learning management by using a 5- point rating scale; 2) an achievement test to be used for pre- and post-learning assessments, consisting of 20 multiple-choice questions with 4 options was created by the researcher to collect data according to the research objectives, the quality of content validity or considering whether the test aligns with IOC; 3) a student satisfaction questionnaire on storyline learning management with digital media. The satisfaction level of 15 items was checked for content validity by finding the index of consistency (IOC). The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent Samples).

The research results found that 1) the learning achievement in history of grade 3 students after using the storyline learning management with digital media was significantly higher than before the learning at the statistical level of .01, with the mean after learning ($\bar{X}$ =19.04, SD = 0.64) higher than before learning ($\bar{X}$ = 18.64); 2) the overall satisfaction of grade 3 students towards the storyline learning management with digital media was at the highest level. ($\bar{X}$ =4.58, SD =0.51).

Keywords: storyline learning, digital media, history, learning achievement

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา ช่วยเหลือแนะนำ ให้คำปรึกษาอย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ ประธานหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพเก้า ณ พัทลุง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา เบ็ญการ ซึ่งได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ แนวคิด วิธีการ คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่ถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่งให้แก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาที่ศึกษาจนดำเนินการวิจัยสำเร็จ

ขอขอบพระคุณ นายสมยศ มหัทธโนบล นายปรกรณ์ พิบูลย์ผล และนางบุปผาทิพย์ คุชสุวรรณ ในฐานะผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาเสียสละเวลาตรวจเครื่องมือในการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะ ทำให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ รองผู้อำนวยการ คณะครู และบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ที่อำนวยความสะดวกอย่างดียิ่งในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยด้วยดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจ ให้การสนับสนุน และดูแลช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา

คุณค่าทั้งหลายที่ได้รับจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูยกเวทที่ แต่บิดา มารดา บุคคลในครอบครัว บุรพาจารย์ ที่ให้ความรัก ความห่วงใย ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

กิงกมล จารีมุข

กันยายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญ	(4)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญภาพ	(7)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	11
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ อำเภอ หาดใหญ่ จังหวัดสงขลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2563	13
การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์	18
สื่อดิจิทัล	27
การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	34
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	35
ความพึงพอใจ	40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	48
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	48
แบบแผนการวิจัย	48
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	49
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	49
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	55
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	55
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	61
สรุปผลการวิจัย	61
อภิปรายผล	62
ข้อเสนอแนะ	63
บรรณานุกรม	65
ภาคผนวก	71
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	72
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ	74
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนจัดการเรียนรู้	81
ภาคผนวก ง แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	93
ภาคผนวก จ แบบสอบถามความพึงพอใจ	97
ภาคผนวก ฉ การหาคุณภาพเครื่องมือ	100
ประวัติผู้วิจัย	115

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์	17
2 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	18
3 แบบแผนการวิจัย	48
4 แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล	50
5 จำนวนข้อสอบที่สร้างและใช้จริงในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	52
6 จำนวนข้อคำถามแบบสอบถามความพึงพอใจ	54
7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	58
8 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล	58
9 วิเคราะห์ข้อดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์กับการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ($n = 3$)	109
10 การวิเคราะห์ความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์	111
11 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ โดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) จากสูตร KR-20	112

(7)

สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

1 กรอบแนวคิดการวิจัย

6



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประวัติศาสตร์มีความสำคัญยิ่งต่อมนุษยชาติในหลายประการ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ทำให้รู้จักตนเองชัดเจนขึ้น โดยรู้จักตนเองในฐานะที่ตนเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และตนเองในฐานะที่เป็นส่วนใหญ่ของสังคมโลก การไม่รู้จักตนเองจะทำให้เรากลายเป็นคนหลักลอย เป็นคนแปลกหน้าในสังคมของตนเอง ไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรที่ทำได้และอะไรที่ทำได้ ประวัติศาสตร์จึงช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวเข้ากับคนกลุ่มใหญ่ได้อย่างสันติสุขโดยไม่รู้สึกตะขิดตะขวงใจ ประวัติศาสตร์สอนให้เราเป็นคนฉลาด ทันสมัย มีวิสัยทัศน์กว้างไกล เนื่องจากมนุษย์เราเป็นสัตว์ที่มีสมอง ดังนั้นมนุษย์ย่อมไม่กระทำผิดในสิ่งที่เคยผิดพลาดมาแล้ว มนุษย์จะคิดหาหนทางใหม่ที่ดีกว่าเสมอถึงแม้ว่าประวัติศาสตร์จะไม่ซ้ำรอย แต่ประวัติศาสตร์สามารถใช้เป็นประโยชน์ในการคาดการณ์ หรือการคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตได้ ดังนั้นประวัติศาสตร์จึงทำให้คนเฉลียวฉลาด มีไหวพริบ ทันคน ทันเหตุการณ์ ทันสมัย และทันการเปลี่ยนแปลงของโลก ประวัติศาสตร์สอนให้เป็นคนขยัน อดทน และมีความสำคัญ มนุษย์เราสร้างประวัติศาสตร์ทุกๆนาที่ นักประวัติศาสตร์จึงจำเป็นต้องติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก อยู่ตลอดเวลาเพื่อที่จะไม่เป็นผู้ที่ล้าหลัง ประวัติศาสตร์จึงเป็นตัวกระตุ้นให้คนต้องขยันติดตามเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลานอกจากนี้ประวัติศาสตร์ยังแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของบุคคลต่าง ๆ ซึ่งเป็นเสมือนเครื่องกระตุ้น และเป็นแบบอย่างที่คนรุ่นหลังจะได้ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตได้ ประวัติศาสตร์เป็นรากฐานในศาสตร์สาขาอื่น ๆ เพราะประวัติศาสตร์จะบอกถึงข้อผิดพลาดในอดีต ซึ่งเราจะต้องนำไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงให้ดีขึ้น (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2553: 9)

การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์โดยได้กำหนดให้มีการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กำหนด 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หลายโรงเรียนยังจัดการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ซึ่งการสอนยังเน้นบรรยายมากเกินไป และยังไม่สามารถให้นักเรียนคิดตามในเรื่องที่ศึกษาได้เหล่านี้เรียกว่า การเรียนแบบท่องจำ ซึ่งนักเรียนไม่มีส่วนได้คิดตามมากนัก หรือมีเหตุผลที่จะโต้แย้งข้อมูลเดิมได้ นักเรียนไม่สามารถออกความคิดเห็น ถึงแม้ว่าที่ผ่านมารัฐบาลจะให้ความสำคัญกับการศึกษาประวัติศาสตร์ชาติไทยก็ตามในความเป็นจริงนั้นในการเรียนการสอนก็ยังไม่สามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนแบบเดิมได้ซึ่งบางเรื่องเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก หากผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนท่องจำเพียงอย่างเดียวผู้เรียน อาจไม่สามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาเหล่านี้ได้ ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียน (ปิยะราช วรสวัสดิ์, 2562: 3) นอกจากนี้ ผสมพร ประจันตะเสน (2550: 24) ได้กล่าวว่า นักเรียนเกิดความสับสนในรายวิชาเนื่องด้วยรายละเอียดของเนื้อหาที่ค่อนข้างมีความซับซ้อน และอาศัยการท่องจำ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ท้อแท้ ไม่สนใจเรียน ทำให้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนต่ำ จากสภาพปัญหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิชาประวัติศาสตร์ จัดเป็นวิชาที่มีความสำคัญวิชาหนึ่งซึ่งมีผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการเสริมคุณค่าต่อการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้และมีความสนใจต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและมีทักษะทางสังคมที่ดี การเรียนรู้แบบสตอรีไลน์เป็นการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตจริง ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ไตร่ตรอง รวมทั้งกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจว่าควรทำ ไม่ควรทำ ควรเชื่อ ไม่ควรเชื่อ อันจะนำไปสู่การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ตลอดจนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งดีสิ่งที่เป็นประโยชน์ เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการใช้หลักสูตรบูรณาการ เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การมีส่วนร่วมของผู้เรียนเอง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าและสร้างผลงานได้ผลการเรียนรู้ที่มีความคงทน เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และประสบการณ์ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความหมาย ได้มาจากการเรียนรู้เกิดจากการกระทำของตนเองด้วยประสบการณ์ตรง (อรรถัย มูลคำ และคณะ, 2544: 34-35) และวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ เน้นการทำงานอย่างเป็นระบบเพราะต้องมีการวางแผน หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง และใช้คำถามหลักที่จะนำไปสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องดังต่อไปนี้ 1) การจัดฉากเป็นการระบุเวลา สถานที่สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ 2) มีตัวละคร ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ 3) การดำเนินชีวิต เป็นการดำเนินชีวิตหรือเป็นเรื่องราวของตัวละคร 4) มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้ โดยองค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน ถูกเชื่อมโยงจากการใช้คำถามหลัก เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน อาจวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อให้สร้างสตอรีไลน์ได้ง่ายขึ้น (ยุตาวดี สุขมาก: 2558) และศศิธร พิสิทธ์ (2565: 48) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญจากโคลงสุภาพิต อิศปปกรณ์ โดยใช้เทคนิคการสอนแบบสตอรีไลน์ (Story line) ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา กล่าวไว้ว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศ ในการเรียนรู้ที่ดี โดยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน เพิ่มความสามารถ มีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย ในบทเรียน ให้ความสนใจในการเรียนรู้ตามเป้าหมาย กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมั่นใจในตนเอง มากขึ้น รวมถึงได้รู้จักวางแผนในการทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งสอดคล้องกับ อริย์ธัช ฉ่ำมณี (2560: 72) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี นักเรียนที่เรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของนักเรียน ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีค่าเท่ากับร้อยละ 61.11 และ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบ สตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ อยู่ใน ระดับมาก

นอกจากนี้สื่อการสอนประเภทสื่อดิจิทัลมีความสำคัญในการเรียนการสอนมากในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการสอนที่มีการเตรียมการที่ดี มีเทคนิควิธีการนำเสนอที่ดี เป็นสื่อที่มีความน่าสนใจเพราะเป็นสื่อที่มีการนำข้อความ กราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ มาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์เข้าช่วยและ สามารถส่งผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (ธัญวัช วิเชียรพันธ์, 2557) และสื่อ ดิจิทัล เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเป็นตัว ช่วยให้แกผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพราะที่มีทั้งภาพและเสียง ประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความ สนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมการสอนมากขึ้น ทำให้ ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน เกิดประสบการณ์ในเรื่องที่เรียนร่วมกัน นอกจากนี้สื่อการสอนยังช่วย แก้ปัญหาเรื่อง ความแตกต่างระหว่างบุคคลและช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดี ในการศึกษาหาความรู้ ของผู้เรียนได้ด้วย (กิดานันท์ มลิทอง, 2531: 79-80) สอดคล้องกับ สรชัย ขวรางกูร (2561: 42) เรื่อง การพัฒนาสื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทยด้วยแบบจำลอง 3 มิติ เชิงสถาปัตยกรรม วัดไชยวัฒนาราม ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทย วัดไชยวัฒนารามใน สมัยกรุงศรีอยุธยา เป็นสื่อวิดีโอที่น่าสนใจ ภาพเคลื่อนไหว แบบจำลอง 3 มิติเชิงสถาปัตยกรรม ประกอบเสียงบรรยาย พบว่ามีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และยังสอดคล้องกับ ศุภรางค์ เรืองวานิช และคณะ (2560: 9) เรื่อง ผลการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความเป็นจริงเสริมเรื่องไหว้พระ 9 วัด สืบสิริสวัสดิ์ 10 รัชกาล อยู่ในระดับที่ดี โดยแบบประเมินผลการใช้แบ่งออกเป็น 10 ด้าน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีผลดีมีเดีย มหาลัยราชภัฏจันทรเกษม จำแนกผลการใช้ของผู้ใช้ออกเป็น 10 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาความรู้ที่ได้รับ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ด้านความน่าสนใจของเนื้อเรื่อง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 ด้านเนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.64 ด้านเนื้อหาถูกต้องชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ด้านความยาวของเรื่อง

เหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ย 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.96 ด้านรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ด้านความน่าสนใจของภาพประกอบ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.77 ด้านความชัดเจนของภาพ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.81 ด้านภาพและสีสันท่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ย 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69 ด้านภาพสื่อความหมายชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.69

จากการศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เวลาและเหตุการณ์ ต่ำกว่าเกณฑ์จึงใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เพื่อแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาให้นักเรียนให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเป็นลำดับขั้นตอน สร้างความเข้าใจและช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างครูกับผู้เรียน ส่งผลให้การศึกษาเกิดประสิทธิภาพและแก้ปัญหาการศึกษาของรายวิชาประวัติศาสตร์ และสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ให้สูงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

สมมติฐานการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยได้ ดังนี้
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขอบเขตการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 7 ห้อง รวมนักเรียนทั้งสิ้น 317 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียน พะตงวิทยามูลนิธิ จำนวน 1 ห้องมีนักเรียนจำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ขอบเขตตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

2.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง เวลาและเหตุการณ์

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

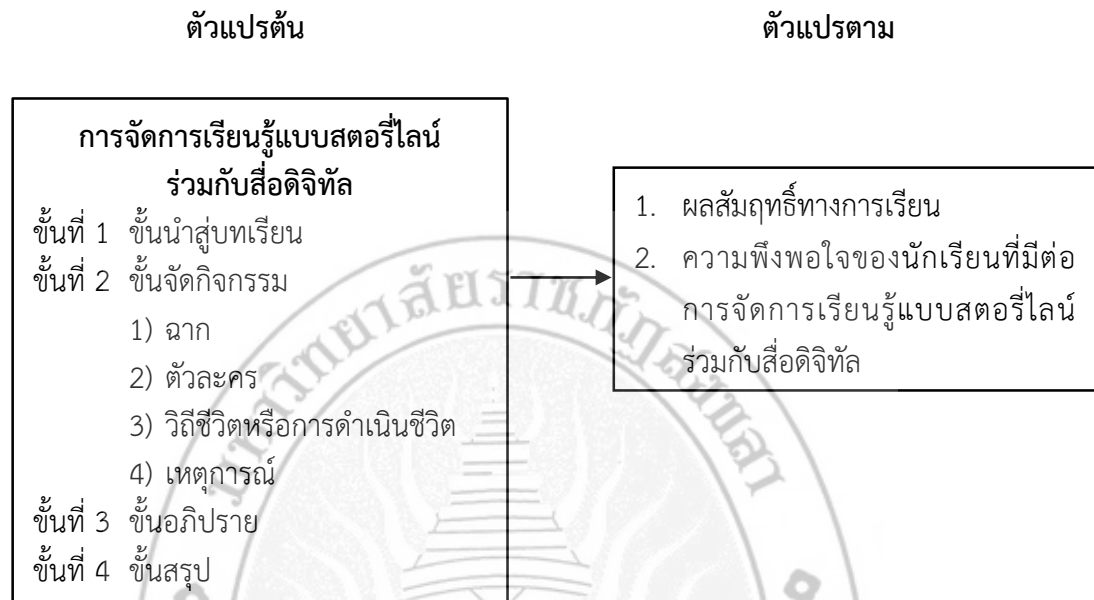
3. ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ส13102 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ รวม 10 ชั่วโมง ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เวลาและเหตุการณ์

4. ขอบเขตระยะเวลา

ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 10 สัปดาห์ รวมเป็น 10 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของนิยามศัพท์เฉพาะไว้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ หมายถึง เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เป็นเส้นทางในการดำเนินเรื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การเรียนรู้โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นนำสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เกิดความอยากรู้อยากเห็น ต้องการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยผู้สอนใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดและสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมขั้นต่อไปได้

1.2 ขั้นจัดกิจกรรม เป็นขั้นที่นักเรียนจะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การตอบคำถาม และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ โดยจะแบ่งเป็นตอน ๆ ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ในแต่ละตอน นักเรียนจะมีการวางแผนตอบคำถามนำและการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามจินตนาการที่แบ่งเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างฉาก ใช้คำถามนำ อันจะก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ว่ากำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นเป็นการนำสู่บทเรียนหรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุด้านที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือการใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดเรื่องและบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง

ตอนที่ 3 การกำหนดวิธีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิต หรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือ การมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

1.3 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำประสบการณ์ที่เรียนจากขั้นกิจกรรมมาใช้วิเคราะห์ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนให้เกิดการสรุป โดยการอภิปรายเป็นกิจกรรมของครูผู้สอนและนักเรียน

1.4 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำเพื่อสรุปความรู้ที่ได้เรียนมาในบทเรียนนั้น ๆ ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสตอรี่ไลน์นั้น ผู้สอนสามารถเลือกใช้กิจกรรมได้หลากหลาย เช่น เกม การระดมสมอง การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน และทำใบงานในหนังสือเรียน

2. สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อ Youtube และ สื่อ PowerPoint ที่นำมาประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์

3. การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล หมายถึง เป็นการจัดการเรียนที่นักเรียนจะมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำโดยใช้สื่อดิจิทัลขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำสู่บทเรียนร่วมกับสื่อดิจิทัล เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกิจกรรม ที่มีองค์ประกอบ ดังนี้

ตอนที่ 1 นำสื่อดิจิทัลมาสร้างฉาก ใช้คำถามนำ อันจะก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ว่ากำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้น เป็นการนำสู่บทเรียน หรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุด้านที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือการใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดเรื่อง และบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง

ตอนที่ 3 การกำหนดวิธีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิต หรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือการมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์ ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การสรุปโดยครูจะใช้สื่อดิจิทัลมาประกอบในการอภิปรายเป็นกิจกรรมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำอภิปราย

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป เป็นการให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อนในห้องเรียนโดยครูจะอธิบายและเพิ่มเติมโดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่น การให้นักเรียนออกมาสรุปหน้าห้องหรือให้นักเรียนทำใบงาน

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนจากการจัดการเรียนวิชาประวัติศาสตร์แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยยึดหลักทฤษฎีของบลูม (Bloom) มีทั้งหมด 4 ด้านคือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์วัดผลสัมฤทธิ์โดยใช้ข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 4 ตัวเลือก ดังนี้

4.1 ความรู้ความจำ (Knowledge) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการจดจำแนกประสบการณ์ต่าง ๆ และระลึกเรื่องราวนั้น ๆ ออกมาได้ถูกต้องแม่นยำ จากเรื่อง เวลาและเหตุการณ์

4.2 ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแปลความหมายการอธิบายขั้นตอน ยกตัวอย่างและการใช้กระบวนการได้อย่างถูกต้องเกี่ยวกับเรื่อง เวลาและเหตุการณ์

4.3 การนำไปใช้ (Application) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้มาใช้แก้ปัญหาตามกระบวนการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องพร้อมนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง เวลาและเหตุการณ์

4.4 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียน ในการแยกแยะข้อมูลเปรียบเทียบและจัดการข้อมูลของ เวลาและเหตุการณ์

5. ความพึงพอใจในการเรียนรู้ หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับสื่อดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำความคิดเห็นจากการตอบแบบสอบถามโดยมีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ น้อยที่สุด โดยมีการวัดความพึงพอใจ 4 ด้าน ดังนี้

5.1 ด้านครูผู้สอน หมายถึง ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อครูผู้สอนในการชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน ให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้ อย่างทั่วถึง

5.2 ด้านเนื้อหา หมายถึง ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเนื้อหาที่น่าสนใจ ในใบความรู้ เข้าใจง่าย เหมาะสมกับนักเรียน เวลาเรียน และสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

5.3 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล หมายถึง ระดับความพึงพอใจของนักเรียนในการทำกิจกรรมเป็นรายกลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ทำให้บรรยากาศการเรียนเป็นกันเองและสนุกสนาน โดยคุณครูจะใช้คำถามหลักในการกระตุ้น ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม เพื่อให้เข้าใจในกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถสรุปเรื่องที่เรียนด้วยตนเอง และช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น เป็นการส่งเสริมให้มีการค้นพบความรู้ใหม่ และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เพื่อเป็นการช่วยกันสร้างชิ้นงาน

5.4 ด้านการวัดและประเมินผล หมายถึง ระดับความพึงพอใจของนักเรียนในการประเมินผล การเรียนรายบุคคลและรายกลุ่ม ทำให้นักเรียนสามารถทราบความก้าวหน้าของตนเอง อีกทั้งแบบทดสอบ มีความเหมาะสมกับนักเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดประโยชน์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ครูผู้สอนได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล มีความรู้ ความเข้าใจในสาระที่เรียนส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูท่านอื่น ๆ ในการจัดทำนวัตกรรมและพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการดำเนินการวิจัยตามหัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 - 1.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 - 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 - 1.3 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2563 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์)
 - 2.1 วิสัยทัศน์
 - 2.2 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
 - 2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 2.4 คำอธิบายรายวิชาประวัติศาสตร์
 - 2.5 โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์ (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3)
 - 2.6 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
3. การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์
 - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์
 - 3.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์
 - 3.3 ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์
 - 3.4 บทบาทของครูและผู้เรียนเมื่อใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์
 - 3.5 ประโยชน์จากการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์
4. สื่อดิจิทัล
 - 4.1 ความหมายของสื่อดิจิทัล
 - 4.2 องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล
 - 4.3 ประเภทของสื่อดิจิทัล
 - 4.4 ประโยชน์ของสื่อดิจิทัล
5. การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล
6. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 6.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 6.2 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 6.3 ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

- 6.4 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 7. ความพึงพอใจ
 - 7.1 ความหมายความพึงพอใจ
 - 7.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 7.3 การวัดความพึงพอใจ
- 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 1-5) หลักสูตรแกนกลางมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยโดยมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะ พื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรมสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตเป็นพลเมืองดี ของประเทศชาติ และสังคมโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตัวกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

1.1 ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติ ในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาการตนเองอยู่เสมอรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

1.2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมือง การปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปณิธานค่านิยม ด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุข ในสังคมไทยและสังคมโลก

1.3 เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

1.4 ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรม ที่สำคัญของโลก

1.5 ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพแหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

2. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติ ตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจ หลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญและสามารถ วิเคราะห์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส. 5.1 เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมี ผลต่อกันและกันในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุป และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิด การสร้างสรรควัฒนธรรม มีจิตสำนึก และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

3. คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1 ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง

3.2 ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการบูรณาการ ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจได้ข้อคิดเกี่ยวกับ รายรับรายจ่ายของครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้นและวิธีการ เศรษฐกิจพอเพียง

3.3 ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในขั้นที่สูงต่อไป

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์)
ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2563

โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ (2563: 2-60) กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ฉบับปรับปรุง ประกอบด้วย วิสัยทัศน์ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ คำอธิบายรายวิชาประวัติศาสตร์ โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์ (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3) และการวัดและประเมินผล

1. วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีความรู้ เป็นคนดี มีคุณธรรม รู้รักสามัคคี ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

2. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

2.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

2.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

2.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนากระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

2.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีในด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

- 3.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 3.2 ซื่อสัตย์สุจริต
- 3.3 มีวินัย
- 3.4 ใฝ่เรียนรู้
- 3.5 อยู่อย่างพอเพียง
- 3.6 มุ่งมั่นในการทำงาน
- 3.7 รักความเป็นไทย
- 3.8 มีจิตสาธารณะ

4. คำอธิบายรายวิชาประวัติศาสตร์ ประถมศึกษาปีที่ 3

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เวลาเรียนจำนวน 20 ชั่วโมง 0.5 หน่วยกิต มีรายละเอียดคำอธิบายรายวิชา มาตรฐานตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

ศึกษาศึกษาที่สำคัญตามปฏิทินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์สำคัญของโรงเรียนและชุมชน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐานและการพัฒนาของชุมชนในท้องถิ่น ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน ความแตกต่างทางวัฒนธรรมของชุมชน ศึกษาพระนาม และพระราชกรณียกิจโดยสังเขปของพระมหากษัตริย์ไทย พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ในรัชกาลปัจจุบันโดยสังเขป วีรกรรมของบรรพบุรุษไทย

โดยบอกชื่อ บอกความหมาย อธิบายความสำคัญ แสดง เล่า ปฏิบัติ ยกตัวอย่าง ระบุวิเคราะห์ จำแนก เปรียบเทียบ เขียน ใช้ ตระหนัก เห็นคุณค่า ชื่นชม สรุปผลการปฏิบัติ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง สังคม สภาพแวดล้อม รวมถึงเห็นคุณค่าของชุมชนที่ตนตั้งถิ่นฐาน วิธีการสืบค้นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และตระหนักในความเสียสละของบรรพบุรุษ สามารถนำเหตุการณ์ในอดีตมาเป็นข้อคิดเตือนใจในการประพฤติปฏิบัติตนอย่างมีคุณภาพ

รายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้จำนวน 2 มาตรฐานและตัวชี้วัดรายวิชาจำนวน 5 ตัวชี้วัดรายละเอียดดังนี้

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

ส 4.1 ป.3/1 เที่ยบศักราชที่สำคัญตามปฏิทินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

ส 4.1 ป.3/2 แสดงลำดับเหตุการณ์สำคัญของโรงเรียนและชุมชนโดนระบุหลักฐานและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษย์ชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นได้ประกอบด้วยตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

ส 4.2 ป.3/1 ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐานและพัฒนาการของชุมชน

ส 4.2 ป.3/2 สรุปลักษณะที่สำคัญของขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชน

ส 4.2 ป.3/3 เปรียบเทียบความเหมือนและความต่างทางวัฒนธรรมของชุมชนตนเองกับชุมชนอื่น ๆ

5. โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์ ประถมศึกษาปีที่ 3

โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์ รหัสวิชา ส13102 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 มีการกำหนดจำนวนหน่วยการเรียนรู้ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ มาตรฐาน/ตัวชี้วัด สำคัญ เวลาเรียน และสัดส่วนของคะแนน มีรายละเอียดดัง ตาราง 1

ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชาประวัติศาสตร์

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)	คะแนน
1	เวลาและเหตุการณ์	ส 4.1 ป.3/1	1. ที่มาของศักราช	5	20
			2. การเทียบศักราช		
		ส 4.1 ป.3/2	1. ขั้นตอนการสืบค้นเหตุการณ์ สำคัญของโรงเรียน	5	20
			2. ใช้เส้นเวลาลำดับเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในชุมชน		
2	ถิ่นฐานไทย	ส 4.2 ป.3/1	1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ การตั้งถิ่นฐานและพัฒนา ของชุมชน	4	20
		ส 4.2 ป.3/2	1. สรุปลักษณะที่สำคัญของ ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน	3	20
		ส 4.2 ป.3/3	1. ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน อื่น ๆ ที่มีความเหมือนและ ความต่างกับชุมชนของ ตนเอง	3	20
รวม				20	100

จากตาราง 1 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาในครั้งนี้อย่างประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องเวลาและเหตุการณ์ มาตรฐาน ส 4.1 ป.3/1 เวลาเรียน 5 ชั่วโมง และมาตรฐาน ส 4.1 ป.3/2 เวลาเรียนทั้งหมด 10 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 1 หน่วยการเรียนรู้ 1 มาตรฐานการเรียนรู้ 2 ตัวชี้วัด ใช้ระยะเวลา 10 ชั่วโมง

6. โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 มีการกำหนด ชื่อหน่วย มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ เวลาเรียนและสัดส่วนคะแนน มีรายละเอียดดัง ตาราง 2

ตาราง 2 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย/ มาตรฐานการ เรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลาเรียน	คะแนน
1	เวลาและเหตุการณ์	1. ที่มาของศักราช	3	6
	ส 4.1 ป.3/1	2. การเทียบศักราช	2	4
	ส 4.1 ป.3/2	1. ขั้นตอนการสืบค้นเหตุการณ์สำคัญของโรงเรียน	3	5
		2. ใช้เส้นเวลา ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน	2	5
		รวม	10	20

จากตาราง 2 ผู้วิจัยได้กำหนดสาระสำคัญ ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและสัดส่วนคะแนน เพื่อนำมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ในเครื่องมือในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์

การสอนแบบสตอรีไลน์ได้รับการพัฒนาเป็นครั้งแรกในสกอตแลนด์โดย (Steve Bell) (Sallie Harkness) และ (Fred Rendell) แห่งมหาวิทยาลัยสเตรทไคลด์ (Strathclyde) วิทยาเขตจอร์แดนฮิลล์ (Jordanhill) ซึ่งเป็นผลมาจากการแนะนำให้ครูผู้สอนนำวิธีการบูรณาการมาใช้กับหลักสูตร ซึ่งถูกแบ่งแยกออกเป็นรายวิชา และใช้วิธียึดเด็กเป็นศูนย์กลางในการเรียนให้มากขึ้น โดยเน้นไปที่การสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมของห้องเรียน ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะพิเศษและมนทัศน์ รวมทั้งได้รับเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2545: 40-46)

อรทัย มูลคำและคณะ (2544: 34-35) กล่าวถึงวิธีสอนแบบสตอรีไลน์ว่าเป็น นวัตกรรมบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอน โดยมีลักษณะการนำวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายแบบมารวมกัน เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง การเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวเพื่อเชื่อมโยงไปสู่ชีวิตจริง การค้นคว้าหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนที่ยืดหยุ่นเวลาและจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ

วิสุตา บานเย็น (2555: 26) วิธีสอนแบบสตอรีไลน์ คือ การจัดกิจกรรมเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อผูกเรื่องให้เกิดอย่างต่อเนื่องโดยมีเส้นทางดำเนินเรื่องและการใช้คำถามหลักเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยมีองค์ประกอบสำคัญคือ ฉาก ตัวละคร วิธีชีวิต และเหตุการณ์สำคัญ

ยุตาวดี สุขมาก (2558: 10) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสตอรีไลน์ไว้ว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นการเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว นักเรียนเพื่อเชื่อมโยงออกไปสู่วิถีชีวิตจริง การค้นคว้าหาความรู้โดยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ด้วยการทำกิจกรรม และใช้ประสบการณ์ เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง

พระมหาณัฐพงศ์ คำมี (2564: 23) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนแบบ Storyline ไว้ว่า เป็นวิธีการสอนที่บูรณาการประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ จินตนาการ ตลอดจนการทำงานร่วมกันของผู้เรียน โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เรียกว่า กำหนดเส้นทางเดินเรื่อง และใช้คำถามหลักในการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย และสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง

ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ หมายถึง เป็นรูปแบบการจัดการ เรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกลางโดยให้นักเรียนจะมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนตามสภาพจริง

2. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์

ธาริณี วิทยานิพนธ์ (2542: 10) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ไว้ดังนี้

- 1) ฉาก เป็นการระบุเวลา สถานที่ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในเรื่องราว ดังนั้นการกำหนดฉากจึงเปรียบเสมือนกับการสร้างบรรยากาศ หรือการนำเข้าสู่เรื่องราวที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้
- 2) ตัวละคร เป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอยู่ในเรื่องราวในฉากนั้น ๆ ตัวละคร อาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของหรือสิ่งไม่มีชีวิตก็ได้ เช่น ดิน น้ำ ดวงอาทิตย์ หรือข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ก็ได้ แต่ สิ่งที่สำคัญ คือ ผู้เรียนจะต้องสร้างสรรค์ให้ตัวละครเหล่านี้มีชีวิตที่โลดแล่นอยู่ในเรื่องราวให้ได้
- 3) การดำเนินชีวิตของตัวละคร หรือวิถีชีวิตของตัวละคร เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่อง ตัวละครแต่ละตัวจะมีการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันไปตามจินตนาการของผู้เรียนที่กำหนดขึ้น
- 4) เหตุการณ์สำคัญหรือปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่อง องค์ประกอบนี้มีความสำคัญเป็นอย่างมากที่สุด เนื่องจากเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นจุดหักเห และเป็นสื่อนของเรื่องนั่นเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดหาทางออกต่าง ๆ ให้กับตัวละครและเรื่องราวในเรื่อง ซึ่งการตัดสินใจของผู้เรียนจะสะท้อนให้เห็นถึงความคิด ค่านิยม เจตคติ รวมทั้งทักษะในการแก้ปัญหา โดยผ่านกระบวนการคิด การวิเคราะห์ไตร่ตรอง และตัดสินใจ เหตุการณ์ สำคัญในเรื่องอาจมีมากกว่า 1 เหตุการณ์ และอาจเชื่อมโยงกันได้

วลัย พานิช (2543: 26) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบ Story line ไว้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนแบบ Storyline มีการเรียงลำดับ ดังนี้

- 1) การจัดฉาก เป็นการระบุเวลา สถานที่ สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในเรื่อง
- 2) ตัวละคร เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในข้อ 1 เป็น เรื่องราวของตัวละครในเรื่อง

3) วิถีชีวิตหรือดำเนินชีวิต ดำเนินเรื่องจากข้อที่ 2

4) มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือการมีปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้ ซึ่งสามารถใช้คำถามหลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ

อรรถัย มูลคำ และคณะ (2543: 43-49) ได้กล่าวถึง องค์ทั้ง 4 ของเส้นทางการเดินเรื่องว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งลักษณะขององค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้สามารถอธิบายให้เห็นชัดเจนได้ ดังนี้

1) ฉาก (Setting) ได้แก่ สถานที่หรือสภาพกว้าง ๆ ที่ เป็นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับที่อยู่อาศัยของตัวละครในเรื่องนั้น ๆ และจะมีเงื่อนไขของเวลาเป็นตัวกำกับด้วย เช่น เวลาอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต เป็นต้น ส่วนของสถานที่เป็นการกำหนดตามเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้น เช่น การตั้งถิ่นฐาน ชุมชน เมือง ทะเล ป่าไม้ เป็นต้น ซึ่งผู้สอนจะต้องตั้งคำถามนำขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนตอบคำถาม แล้วสร้างฉากนั้นขึ้นมาเองตามคำตอบหรือจินตนาการของตน

2) ตัวละคร (Character) ได้แก่ สิ่งมีชีวิตโลดแล่นอยู่ในเนื้อเรื่อง โดยต้องคำนึงอยู่เสมอว่า จะต้องให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในเรื่องที่จะเรียนด้วย โดยผู้เรียนจะมีฐานะเป็นตัวละครตัวหนึ่งของเรื่อง โดยจะสร้างเป็นตุ๊กตาหรือหุ่นจำลองแทนก็ได้ ตัวละครนั้นจะต้องมีการแสดงให้เสมือนจริง มีบทบาทในการเดินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและมีความรู้สึกว่า ตัวละครเหล่านั้นเป็นตัวแทนของเขาจริง ๆ และตัวละครหรือหุ่นที่สร้างขึ้น จะต้องมีความกลมกลืน และมีความสัมพันธ์กับฉากที่สร้างขึ้นด้วย

3) วิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิต (A way of life) ได้แก่ เรื่องราวที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในสถานที่และเวลาในแต่ละฉากที่กำหนด

4) เหตุการณ์ (Events) ได้แก่ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหรือปัญหาที่สมมุติขึ้นมาที่ตัวละครต้องเผชิญ เช่น การผจญภัย การท่องเที่ยว เป็นต้น ที่ผู้เรียนสามารถฝึกรู้จักแก้ไขปัญหาได้โดยใช้คำถามที่ผู้สอนใช้ถามผู้เรียนในแต่ละองค์ (Episode) เป็นการพัฒนาความคิดของผู้เรียนอย่างไม่มีขีดจำกัด

นิธิวรรณ นุชน้อย (2560: 6-7) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญ มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ฉาก (Setting) คือ สถานที่หรือภาพที่เป็นความคิดรวบยอดของตัวละครในเรื่องนั้น ซึ่งประกอบด้วยเงื่อนไขของเวลา

2) ตัวละคร (Character) คือ ผู้มีบทบาท ผู้มีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือฉากนั้น ๆ ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ พืช อื่น ๆ

3) การดำเนินชีวิต (A way of Life) เป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่อง

4) เหตุการณ์ (Event) เหตุการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ สรุปได้ว่าการเดินเรื่องมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ซึ่งลักษณะขององค์ประกอบ 1) ฉาก 2) ตัวละคร 3) วิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิต 4) เหตุการณ์

3. ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์

รมณี ไชยคำมิ่ง (2561: 56) ได้กล่าวถึง รูปแบบและขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 แจกจุดประสงค์การเรียนรู้
- ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยการกำหนดเส้นทางการเดินเรื่อง
- ขั้นที่ 3 กระตุ้น ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม
- ขั้นที่ 4 สรุปบทเรียน
- ขั้นที่ 5 ประเมินผล

อารีย์ ชุมณี (2546: 6-7) และแว่นแก้ว พันภัย (2549: 4-5) ได้เสนอขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ไว้ดังนี้

- 1) ขั้นเตรียม เป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียน แนะนำวิธีการเรียนแบบสตอรี่ไลน์
- 2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นขั้นที่ผู้เรียนดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ โดยแบ่งเป็น 4 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 การสร้างฉาก
- ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร
- ตอนที่ 3 การกำหนดวิธีการดำรงชีวิต
- ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา

- 3) ขั้นอภิปราย ผู้เรียนออกมาอภิปรายหรือสรุปเล่าเรื่องเพื่อนำเสนอผลงาน
- 4) ขั้นสรุปหรือประเมินผล ผู้เรียนสรุปกิจกรรมในทุกขั้นตอน คือ การตอบคำถามนำ การปฏิบัติในแต่ละกิจกรรมและการนำเสนอผลงานของกลุ่ม

บุญญฤทธิ์ เมธิปัญญา (2552: 17) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ไว้ดังนี้

- 1) -ขั้นเตรียม เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้นักเรียน โดยการแนะนำการจัดการเรียนรู้ Storyline และเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามหลังจากนั้นก็แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม
- 2) ขั้นปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ เป็นขั้นที่นักเรียนจะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การตอบคำถามและการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้วิธี Storyline โดยจะแบ่งเป็นตอน ๆ อย่างน้อย 4 ตอนตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ Storyline ในแต่ละตอน นักเรียนจะมีการวางแผนตอบคำถามนำ และการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามจินตนาการที่แบ่งเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างฉาก ใช้คำถามนำ อันจะก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ว่ากำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นเป็นการนำสู่บทเรียนหรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุสถานที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือ การใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดเรื่อง และบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง

ตอนที่ 3 การกำหนดวิธีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิตหรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือการมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

3) ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้สรุปและนำเสนอผลงาน นักเรียนออกมาอภิปราย หรือสรุปเล่าเรื่อง นำเสนอผลงานตลอดจนแนวคิดและประสบการณ์ของกลุ่มตนเองให้เพื่อน ๆ ทราบ

4) ขั้นประเมินผล ประเมินจากการปฏิบัติกิจกรรมในทุกขั้นตอน คือ การตอบคำถามนำ การปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละตอน ผลงานการสร้างสรรค์ และจากการนำเสนอผลงานกลุ่ม

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข (2544: 101) ได้กล่าวว่า การสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ มีขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เกิดความอยากรู้อยากเห็น ต้องการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยผู้สอนใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดและสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมขั้นต่อไปได้

2) ขั้นกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้สอนจะนำเสนอรูปแบบโครงสร้างทางภาษา คำศัพท์ เนื้อหา และข้อมูลเพื่อประกอบเป็นเนื้อหาเสริมที่จะสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมนั้น ๆ และให้ผู้เรียนฝึกใช้ให้เกิดทักษะการพูดที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามคำถามนำ เพื่อให้นักเรียนสามารถตอบคำถามนำที่ให้ได้ จากนั้นผู้สอนจึงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องและให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่ตอบคำถามนำซึ่งสอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เล่ามาได้ ขั้นตอนนี้จะเป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนตามองค์ประกอบของวิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้และนำไปสู่พฤติกรรมที่คาดหวัง

3) ขั้นสรุป ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำเพื่อสรุปความรู้ที่ได้เรียนมาในบทเรียนนั้น ๆ ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์นั้น ผู้สอนสามารถเลือกใช้กิจกรรมได้หลากหลาย เช่น เกม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การทำโปสเตอร์ การจัดบอร์ด แฟ้มสะสมงาน การทำหนังสือเล่มเล็ก

4) ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์ ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การสรุป การอภิปรายเป็นกิจกรรมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำอภิปราย

5) ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลจากการทำกิจกรรมหรือข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ มีการสรุปความรู้ใหม่

จากการศึกษาขั้นตอนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข (2544: 101) มีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียน เกิดความอยากรู้อยากเห็น ต้องการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยผู้สอนใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดและสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมขั้นต่อไปได้

2) **ชั้นจัดกิจกรรม** เป็นชั้นที่นักเรียนจะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่ การตอบคำถาม และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ โดยจะแบ่งเป็นตอน ๆ ตามองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ในแต่ละตอน นักเรียนจะมีการวางแผนตอบคำถามนำ และการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามจินตนาการที่แบ่งเป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การสร้างฉาก ใช้คำถามนำอันจะก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวว่า เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ว่ากำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นเป็นการนำสู่บทเรียนหรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุสถานที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือการใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่นักเรียน เป็นผู้กำหนดเรื่อง และบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง

ตอนที่ 3 การกำหนดวิถีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิตหรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือการมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

3) **ชั้นอภิปราย** เป็นชั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำประสบการณ์ที่เรียนจากชั้นกิจกรรม มาใช้วิเคราะห์ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนให้เกิดการสรุป โดยการอภิปรายเป็นกิจกรรมของครูผู้สอนและนักเรียน

4) **ชั้นสรุป** เป็นชั้นที่ผู้สอนจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำเพื่อสรุปความรู้ที่ได้เรียนมาในบทเรียนนั้น ๆ ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสตอรีไลน์นั้น ผู้สอนสามารถเลือกใช้กิจกรรมได้หลากหลาย เช่น เกม การระดมสมอง การแสดงบทบาทสมมติ การนำเสนอหน้าชั้นเรียน และทำใบงาน

4. บทบาทของครูและผู้เรียนเมื่อใช้วิธีสอนแบบสตอรีไลน์

บุคคลที่เกี่ยวข้องในการนำกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์มาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพคือ ผู้เรียนและผู้สอน ทำให้มีบทบาทที่แตกต่างกัน

4.1 บทบาทผู้สอน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนประสบความสำเร็จ ผู้สอนมีบทบาทสำคัญ (พิมพันธ์ เดชะคุปส์, 2547: 5; อรทัย มูลคำ และคณะ, 2542: 52; Jensen, 1999: 2-5; Letschert, 1999: 13) ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจและปรับเนื้อหา กระบวนการและทฤษฎีการสอนต่าง ๆ ให้เข้ากับสภาพที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2) วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้องกัน เช่น ครูรายวิชา กลุ่มวิชาอื่น ๆ ที่สอนในชั้นเดียวกัน ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารโรงเรียน เป็นต้น เพื่อให้ข้อเสนอแนะและเกิดความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

3) กำหนดกิจกรรมและวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้า จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สื่อต่าง ๆ เช่น เอกสาร หนังสือ วีดิทัศน์ ซีดีรอม ตลอดจนแหล่งความรู้ เป็นบุคคล และสถานที่

4) จัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างหลากหลาย เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพท้องถิ่น ปัจจัยพื้นฐานของโรงเรียน เช่น สภาพห้องเรียน บริเวณโรงเรียน สิ่งแวดล้อมในชุมชน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว สามารถสัมผัสให้ผู้เรียนมีความสนใจมากที่สุด

5) ลดบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกกระหว่างการเรียนการสอน สนับสนุนสื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ให้แก่

5.1) เป็นผู้แนะนำประเด็นปัญหา เหตุการณ์ในเรื่องราวที่สอน

5.2) เป็นผู้สังเกต ขณะนักเรียนตอบคำถาม ถามคำถาม ปฏิบัติกิจกรรม รวมทั้งสังเกตพฤติกรรมอื่น ๆ ของนักเรียน

5.3) เป็นผู้กระตุ้นความสนใจของนักเรียน ในระแวงหาความรู้ โดยใช้คำถามหลัก เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง

5.4) เป็นผู้ให้การเสริมแรง

5.5) เป็นผู้ให้คำแนะนำ

5.6) เป็นผู้จัดบรรยากาศให้นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข ทั้งด้านกายภาพและด้านจิตสังคม

5.7) เป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับ วิพากษ์วิจารณ์ข้อดี ข้อบกพร่อง เพื่อให้พฤติกรรมคงอยู่หรือปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้

6) วัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างเป็นระบบตามสภาพจริง โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่หลายหลายวิธี เช่น การสังเกต การตรวจผลงาน แฟ้มสะสมผลงาน หรือการสัมภาษณ์ เป็นต้น ซึ่งข้อมูลนั้นจะเป็นข้อมูลของผู้เรียนรายบุคคลและเป็นข้อมูลเพื่อแก้ไขปรับปรุงในการสอนในครั้งต่อไป

4.2 บทบาทของผู้เรียน

4.2.1 วางแผนการทำงานต่าง ๆ ร่วมกับผู้อื่น โดยกำหนดเป้าหมายการทำงานร่วมกัน และกำหนดงานลำดับขั้นตอนในการทำงาน แบ่งงานตามความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม และลงมือปฏิบัติงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

4.2.2 เรียนทั้งในห้องเรียนและในสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

4.2.3 มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งร่างกาย จิตใจ และการคิดในทุกสถานการณ์ที่ผู้สอนกำหนดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนสถานการณ์จริง

4.2.4 ตอบคำถามสำคัญหรือคำถามหลักที่ผู้สอนกำหนดประสบการณ์ของตนเอง หรือประสบการณ์ในชีวิตจริง

4.2.5 ค้นคว้าหาความรู้ที่ตนและกลุ่มสนใจ สร้างสรรค์งานต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น การรวบรวมข้อมูล การอภิปราย การรายงาน การเปรียบเทียบ แล้วนำมาเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้น

4.2.6 มีการสื่อสาร เช่น พูด ฟัง อ่าน เขียน มีทักษะสังคมมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนในกลุ่มและกลุ่มอื่น ๆ

4.2.7 มีการแก้ปัญหา และคิดริเริ่มสิ่งใหม่เป็นประโยชน์

4.2.8 เป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

4.2.9 มีส่วนร่วมในการประเมินผลของตนเอง รับฟังการชี้แนะและวิจารณ์จากผู้อื่น
 เพิ่มการปรับปรุงงาน ชื่นชมในผลงานร่วมกัน ปรับปรุงแก้ไขพัฒนาผลงานของตนเองจนเป็นที่น่าพอใจ
 อรรถย มูลคำ และคณะ (2542: 39) กล่าวถึง บทบาทผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยใช้
 วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์สามารถแบ่งเป็นบทบาทของบุคคลได้ 3 ฝ่าย ดังนี้

1) บทบาทของผู้สอน

1.1) ศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจและปรับเนื้อหา กระบวนการและทฤษฎีการสอนต่าง ๆ
 ให้เข้ากับสภาพที่จะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

1.2) วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ครูรายวิชา/
 กลุ่มวิชาอื่น ๆ ที่สอนในชั้นเดียวกัน ครูวิชาการ ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหารโรงเรียน เป็นต้น เพื่อให้ข้อเสนอแนะ
 และเกิดการประสานความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน

1.3) กำหนดกิจกรรมและวางแผนการสอนไว้ล่วงหน้าและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สื่อ
 ต่าง ๆ เช่น เอกสาร หนังสือ วีดิทัศน์ เป็นต้น ตลอดจนแหล่งความรู้ทั้งที่เป็นบุคคลและสถานที่

1.4) จัดกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติอย่างหลากหลายเหมาะสมและสอดคล้องกับ
 สภาพท้องถิ่นและปัจจัยพื้นฐานของโรงเรียน เช่น สภาพห้องเรียนบริเวณห้องเรียน สภาพท้องถิ่น
 สิ่งแวดล้อมในชุมชน เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยเริ่มจากสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัวสามารถ
 สัมผัสได้และผู้เรียนสนใจมากที่สุด

1.5) ลดบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้กำกับหรือผู้จัดการเรียนเพื่อสนับสนุนสื่อวัสดุอุปกรณ์
 ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสุข กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและแสวงหาความรู้โดยใช้คำถามนำ

1.6) วัดและประเมินผลผู้เรียนอย่างเป็นระบบตามสภาพจริง โดยใช้วิธีการเก็บ
 รวบรวมข้อมูลจากหลาย ๆ วิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การตรวจผลงาน แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น
 ซึ่งข้อมูลจะเป็นข้อมูลของผู้เรียนรายบุคคลและเป็นข้อมูลเพื่อการปรับปรุงแก้ไขการวางแผนการสอน
 ในครั้งต่อไป

2) บทบาทของผู้เรียน

2.1) ฝึกวางแผนการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.2) ค้นคว้าหาความรู้ที่ตนและกลุ่มสนใจ เพื่อนำเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้น

2.3) ทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนการเรียนรู้จากกลุ่ม โดยกำหนดเป้าหมายการทำงาน
 ร่วมกันกำหนดงานแต่ละลำดับ ขั้นตอนการทำงานและแบ่งกลุ่มงานตามความสามารถของสมาชิก
 ในกลุ่มลงมือปฏิบัติงานตามหน้าที่ความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเอง รับฟัง
 การชี้แนะและวิจารณ์จากผู้อื่นเพื่อการปรับปรุงงาน ชื่นชมในผลงานร่วมกัน ปรับปรุง แก้ไข พัฒนา
 ผลงานของตนเองจนเป็นที่น่าพอใจและสามารถสรุปความรู้ที่ค้นพบได้ด้วยตนเอง

3) บทบาทของผู้บริหารโรงเรียน

3.1) ศึกษาและทำความเข้าใจหลักการของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น
 ศูนย์กลาง โดยเฉพาะรูปแบบวิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์

3.2) ให้ความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

บทบาทของครูและผู้เรียนเมื่อใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ สรุปได้ว่า บทบาทผู้สอนหรือ บทบาทของครูต้องศึกษาหลักสูตร วางแผนจัดกิจกรรมการสอนที่มีกิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีการเสริมแรง ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน และมีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง บทบาทของผู้เรียน นักเรียนรู้จักวางแผนในการทำงาน ค้นคว้าหาความรู้มีทักษะสังคมมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี การทำงานเป็นกลุ่ม การแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง รวมถึงการประเมินตนเอง เพื่อปรับปรุงพัฒนางานของตนเอง

5. ประโยชน์จากการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์

วลัย พานิช (2542: 37-39) กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ดังนี้

1) เป็นการสอนที่สนองความต้องการ 4 ประการของผู้เรียน คือ

1.1) การสื่อสารผู้เรียนได้ปรึกษาหารือ พูดคุย ร่วมกันวางแผน รับฟังกัน และเสนอความคิดเห็นต่อกัน

1.2) การสร้างหรือการลงมือทำด้วยตนเอง ในการสอนแบบสตอรี่ไลน์ การสร้างเป็น การใช้จินตนาการ การวางแผน จัดหาข้อมูลและสร้างความรู้ใหม่ด้วยตัวเอง เป็นการคิดสร้างสรรค์ ผลงานที่ได้จากความสามารถโดยไม่ได้เน้นการจำข้อมูล

1.3) การคิดและการลงมือปฏิบัติการสอนแบบสตอรี่ไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้คิดได้ ทำอย่างอิสระในทุกขั้นตอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นพบ สืบค้น สร้าง จินตนาการด้วยตนเอง และได้ฝึกการแก้ปัญหา และการตัดสินใจ

1.4) ความต้องการให้ยอมรับว่า ตนเองมีค่าสามารถแสดงรู้สึกได้ ในการสอนแบบสตอรี่ไลน์ กิจกรรมทุกอย่างแสดงให้เห็นคุณค่าของผู้เรียน ผู้เรียนได้สร้างผลงานและผู้สอนยอมรับคุณค่าของงานนั้น

2) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือศึกษาคิด และปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้ที่ทำทลายความรู้ความสามารถของผู้เรียน เห็นผลงานของตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีคุณค่าสำหรับผู้เรียน

3) ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ทั้งสติปัญญา เรื่องการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ หรือการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือพัฒนา กระบวนการ เช่น การแสวงหาความรู้ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน รวมทั้งการพัฒนาค่านิยม ที่สอดคล้องไว้ใน การสอนแบบสตอรี่ไลน์

อรรถัย มูลคำ และสุวิทย์ มูลคำ (2544: 198-203) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของวิธีสตอรี่ไลน์ ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนไว้ดังนี้

1) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ เพราะผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ กิจกรรมด้วยตนเองและเป็นการทำงานกับหัวข้อที่ได้รับมอบหมายตามความสนใจ เป็นการฝึกฝน ทักษะด้านต่าง ๆ โดยผู้เรียนไม่รู้สึกลำบาก อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่ทำทลายความรู้ความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนได้เห็นผลงานของตนเองและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

2) วิธีการนี้เป็นวิธีการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง วิธีสตอรีไลน์เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมได้คิด ได้ค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ฝึกคิดและสร้างสรรค์ จินตนาการ ผู้เรียนจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในการทำงานร่วมกัน

3) วิธีสตอรีไลน์เป็นการเพิ่มพูนทักษะทางสังคม เพราะผู้เรียนจะช่วยกันทำงาน มีการพูดคุย ฝึกวางแผนและรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ในการทำงานนั้นผู้เรียนจะช่วยกัน วางแผน หาข้อมูล และสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะเพลิดเพลินกับการสร้างสรรค์ผลงานและมีส่วนร่วมในทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะทางภาษา ทักษะการเรียนรู้และทักษะทางสังคม

กล่อมจันทร์ จันทศิริ (2556: 43) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนแบบสตอรีไลน์ ดังนี้

- 1) เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผู้เรียนจะได้รับความรู้อย่างถาวร (Retention)
 - 2) ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน (Participate) ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สังคม เป็นการพัฒนาทุกด้าน
 - 3) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตามประสบการณ์ชีวิตของตน และเป็นประสบการณ์จริงในชีวิตของผู้เรียน
 - 4) ผู้เรียนจะได้สร้างจินตนาการตามเรื่องที่กำหนด เป็นการเรียนรู้ด้านธรรมชาติ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง วิถีชีวิต ผสมผสานกันไป อันเป็นสภาพจริงของชีวิต
 - 5) ผู้เรียนจะได้พัฒนาความคิดเป็นระดับ คิดไตร่ตรอง คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดแก้ปัญหา คิดริเริ่ม คิดสร้างสรรค์
 - 6) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม รวมทั้งเพื่อนทั้งห้องเรียน ขึ้นอยู่กับลักษณะกิจกรรม เป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นผู้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
 - 7) ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวสู่สิ่งไกลตัว เรียนรู้ตัวของเราเป็นไปตามระดับสติปัญญาของผู้เรียน
 - 8) ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนาน เห็นคุณค่าของงานที่ทำ และงานที่ไปนำเสนอ ต่อเกิดความตระหนัก เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ประโยชน์ของวิธีสตอรีไลน์นั้น สรุปได้ว่าวิธีสตอรีไลน์เป็นการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วย ตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษา ทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินเห็นคุณค่าและ รู้สึกภาคภูมิใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนได้

สื่อดิจิทัล

การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) เป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการศึกษา และการดำรงชีวิต เป็นพื้นฐานของกระบวนการการศึกษา เนื่องจากการเรียนรู้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมด้วย ตนเอง ดังนั้นจึงนำไปสู่ถึงการค้นหาข้อมูลของผู้เรียนในการค้นหาสารสนเทศได้ การรู้ดิจิทัลจึง ยังเป็นสมรรถนะหลักที่จำเป็นต่อการศึกษา

ในยุคปัจจุบันที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ การเรียนรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยหลักคิด การเรียนรู้วิธีการเรียนซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นของ บุคคลในศตวรรษที่ 21 และเป็นความสามารถที่จำเป็น สำหรับสังคมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีอินเทอร์เน็ตเป็น สำคัญ (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2559: 6)

1. ความหมายของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล (Digital Media) หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง และวิดีโอ มาจัดรูปแบบ โดยใช้เทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อสารทางออนไลน์ หรือตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้นมาจัดการตามกระบวนการและวิธีการ โดยนำมา เชื่อมโยงกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน (Digital Media Design, 2011)

ฉันทวิช วิเชียรพันธ์ (2557: 6) สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ มาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์เข้าช่วย

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล (2555: 15) สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีความสามารถ ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ เพื่อใช้ส่งข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งเฉพาะบุคคลและเครือข่ายอื่น ๆ

อรรถวิทย์ สุจินตวงษ์ (2558: 11) สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีความทันสมัย สามารถส่งข้อมูล หลายชนิดได้พร้อมกันไม่ว่าจะเป็นทางภาพเสียง และตัวหนังสือ

สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัล คือ สื่อที่มีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้โดยมีการนำเอา ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง และวิดีโอ มาจัดรูปแบบ โดยใช้เทคโนโลยีเชื่อมโยง เข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน

2. องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ชนิด ได้แก่ ข้อความ (Text) เสียง (Audio) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพวิดีโอ (Video) ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียด (ฉันทวิช วิเชียรพันธ์, 2557: 8) ดังนี้

1) ข้อความ (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของสื่อดิจิทัล เป็นส่วนที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาที่มีรูปแบบตัวอักษรสามารถกำหนดลักษณะและสีของตัวอักษรให้เลื่อมล้นตามความต้องการ ของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนำเสนอได้ด้วยในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่

1.1) ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ได้ทั่วไปจากการพิมพ์ด้วยโปรแกรม Word Processor เช่น NotePad, Text Editor, Microsoft Word เป็นต้น

1.2) ข้อความที่ได้จากการสแกน เป็นข้อความภาพหรือ Image ได้จากการนำเอกสาร ต้นฉบับมาสแกนด้วยเครื่อง Scanner จะได้ออกมาเป็นภาพ

1.3) ข้อความ Hyper Text เป็นรูปแบบข้อความที่ได้รับความนิยมสูงในปัจจุบันโดยเฉพาะ การเผยแพร่เอกสารผ่านเว็บเนื่องจากใช้การ Link ไปยังข้อความหรือส่วนอื่น ๆ ได้

2) เสียง (Audio) จะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล สามารถเล่นซ้ำได้ โดยใช้ โปรแกรมที่ออกแบบมาเฉพาะ หากสื่อดิจิทัลสามารถเลือกเสียงที่เราใจและสอดคล้องกับเนื้อหา

ประกอบกรนำเสนอจะทำให้สื่อดิจิทัลนั้นน่าสนใจ น่าติดตามและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เพราะเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้น เสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากสำหรับสื่อดิจิทัล

3) ภาพนิ่ง (Still Image) เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทต่อสื่อดิจิทัลมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพ 1 ภาพ แทนตัวอักษรนับล้าน” นั่นคือ ภาพจะให้ผลเชิงการเรียนรู้หรือการรับรู้ได้ดีกว่าและสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าตัวอักษร

4) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้เป็นการแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้เห็นความต่อเนื่อง เช่น ภาพช้างกำลังเดิน นกกำลังบิน เป็นต้น ภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชมได้ดีมากกว่าภาพนิ่ง

5) วิดีโอ (Video) เป็นองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากองค์ประกอบข้อนี้สามารถนำเสนอข้อความ รูปภาพประกอบ เสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบอื่น แต่อาจต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บค่อนข้างมาก ตัวอย่างเช่น การนำเสนอสื่อดิจิทัลประเภท VDO ในเวลา 1 นาที อาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งไฟล์จะมีขนาดใหญ่และอาจทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ด้อยลงอีกด้วย

องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลจะต้องประกอบไปด้วยสื่อมากกว่า 2 สื่อตามองค์ประกอบ ดังนี้ คือ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เป็นต้น โดยองค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญดังนี้ (Linda, 1995: 5-7) และบุปผชาติ ทัพพิกรณ์ (2538: 26-29)

1) เสียง (Sound) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจ และทำให้คอมพิวเตอร์มีชีวิตชีวามากขึ้น พร้อมทั้งมีซอฟต์แวร์สนับสนุน ทำให้เกิดความสื่อสารเกิดขึ้นโดยขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าจะใช้ วิธีการสื่อสารทางเดียวหรือการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีความแตกต่างเหมือนความแตกต่างของการฟังบรรยายกับการสนทนากัน ทำให้ผู้ใช้เข้าใจถึงสารสนเทศเกิดโครงสร้างทางความรู้หรือการเรียนรู้ เสียงอาจอยู่ในรูปของดนตรี เสียงปรุงแต่ง หรือเสียงประกอบฉากที่มีผลต่อการสร้างอารมณ์ ดังนั้น การรู้จักใช้เสียงอย่างถูกต้องจะสามารถสร้างความสนุกสนาน อนิรุทธิ์ รัชตะวราห์ และคณะ (2544: 137-139) ได้แบ่งประเภทของเสียงที่เป็นดิจิทัล ดังนี้

1.1) MP3 คือ รูปแบบการบีบอัด

1.2) AAC (Advanced Audio Coding) คือ ระบบการเข้ารหัสข้อมูลที่เรียกว่า AAC หรือ Advanced Audio Codin ซึ่งได้พัฒนาเทคนิคการเข้าและถอดรหัสข้อมูลทำให้คุณภาพเสียงดีกว่า MP3 แล้วยังมีขนาดของไฟล์เล็กกว่าด้วยที่คุณภาพระดับเดียวกัน

1.3) Liquid Audio เป็นอีกฟอร์แมตหนึ่งที่เริ่มได้รับความนิยมกันมากขึ้นเมื่อไม่นานมานี้ โดยรองรับการเก็บข้อมูลเสียงแบบดิจิทัลที่รองรับการบีบอัดข้อมูลได้หลายมาตรฐานเช่น AAC, MP3, Dolby AC 3 หรือ ATRAC3 (ใช้กับ Mini Disc มาตรฐานของ Sony) พร้อมเพิ่มส่วนป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย Liquid Audio ยังรองรับการผนวกข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่ออื่น ๆ ไว้ในไฟล์เดียวกันได้ด้วย เช่น ข้อมูลศิลปิน ผู้ผลิต เนื้อเพลง เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

1.4) WMA (Windows Media Audio) คือ ฟอร์แมตหนึ่งของไมโครซอฟท์ เพื่อใช้กับโปรแกรม Windows Media Player ฟอร์แมตนี้ให้คุณภาพเสียงสูงที่ bit rate ต่ำ เช่น ถ้าคุณต้องการ

คุณภาพเสียงระดับแผ่นซีดี ก็จะใช้ bit rate เพียง 64 Kbps เท่านั้น แต่จะให้คุณภาพเสียง เทียบเท่า MP3 ที่ 128 Kbps ซึ่งเท่ากับลดปริมาณข้อมูลได้ถึงครึ่งหนึ่งเลยทีเดียว WMA สามารถ จัดเก็บข้อมูลเสียงได้ทั้งแบบ 8 บิต และ 16 บิต stereo และ mono ที่อัตราการสุ่มข้อมูล 8 - 48 KHz

2) ภาพนิ่ง (Still Images) อาจเป็นภาพเล็กหรือใหญ่ เป็นภาพถ่ายหรือภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญที่สุด เนื่องจากการใช้ภาพนิ่งในการแสดงผลบนจอคอมพิวเตอร์ เป็นการแสดงผลที่มีการใช้มากที่สุด เมื่อเทียบกับภาพเคลื่อนไหวหรือภาพวิดีโอ ภาพนิ่งสามารถแสดงผลจากความคิดหรือความต้องการรูปแบบแฟ้มข้อมูลสำหรับเก็บข้อมูลภาพแบบในระบบคอมพิวเตอร์มีมากมายหลายรูปแบบ แต่ละรูปแบบมีจุดเด่นและจุดด้อยแตกต่างกันออกไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1) BMP เป็นรูปแบบมาตรฐานในการจัดเก็บข้อมูลภาพแบบ Raster Graphic บนระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows สามารถจัดเก็บภาพที่มีความลึกของสีในระดับ 24 bits ได้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทางด้านภาพส่วนใหญ่จะสนับสนุนแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้

2.2) CX เป็นรูปแบบในการจัดเก็บข้อมูลภาพที่ได้รับความนิยมบนระบบปฏิบัติการ Microsoft DOS สามารถจัดเก็บภาพที่มีความลึกของสีได้เพียง 8 bits เท่านั้น แต่มีจุดเด่น คือ ข้อมูลที่ถูกจัดเก็บในแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้ จะถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็กโดยไม่ส่งผลกับคุณภาพของภาพ ในปัจจุบันไม่ได้รับความนิยมในการใช้งานมากนัก แต่ซอฟต์แวร์ประยุกต์ส่วนใหญ่ยังคงสนับสนุนแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้

2.3) TIFF (Tag Image File Format) เป็นรูปแบบในการเก็บข้อมูลภาพที่ได้รับความนิยมสูง เนื่องจากมีความยืดหยุ่นในการใช้งานและสามารถจัดเก็บภาพที่มีความลึกของสีในระดับ 24 bits ได้ แฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้สามารถนำไปใช้ในระบบคอมพิวเตอร์ได้หลากหลาย โดยไม่ขึ้นกับระบบปฏิบัติการที่ใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์นั้น ซอฟต์แวร์ประยุกต์ส่วนใหญ่สนับสนุนแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้ ข้อมูลจากเครื่องอ่านภาพด้วยแสง และกล้องถ่ายภาพแบบดิจิทัล มักจะถูกจัดเก็บด้วยแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้ เนื่องจากสามารถนำไปแปลงเป็นแฟ้มข้อมูลรูปแบบอื่น ๆ ได้ง่าย

2.4) JPEG (Joint Photographic Experts Group) เป็นรูปแบบในการเก็บข้อมูลภาพที่ได้รับความนิยมสูงในระบบอินเทอร์เน็ต เนื่องจากข้อมูลที่ถูกจัดเก็บลงในแฟ้มข้อมูล รูปแบบนี้จะถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็กเหมาะแก่การส่งผ่านข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต สามารถจัดเก็บภาพที่มีความลึกของสีในระดับ 24 bits ได้ คุณลักษณะที่สำคัญของแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้คือ คุณภาพของภาพจะลดลงเมื่ออัตราส่วนในการบีบอัดข้อมูลสูงขึ้น

2.5) GIF (Graphics Interchange Format) เป็นรูปแบบในการเก็บข้อมูลภาพที่ได้รับความนิยมในระบบอินเทอร์เน็ต เนื่องจากข้อมูลที่ถูกจัดเก็บลงในแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้ จะถูกบีบอัดให้มีขนาดเล็กโดยไม่สูญเสียคุณภาพ เหมาะแก่การส่งผ่านข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต และยังสามารถจัดเก็บลำดับของภาพจำนวนหนึ่งไว้ในแฟ้มข้อมูลเดียวกัน เพื่อแสดงภาพตามลำดับเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อีกด้วย แต่แฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้มีความสามารถจัดเก็บภาพที่มีความลึกของสีได้ เพียง 8 bits เท่านั้น จุดเด่นของแฟ้มข้อมูลรูปแบบนี้จึงอยู่ที่การสร้างภาพเคลื่อนไหว

3) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) การสร้างภาพเคลื่อนไหวบนพีซี ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ใช้เป็นอย่างดี ซึ่งอาศัยเทคนิคของการนำภาพหลาย ๆ ภาพมาต่อกัน

เพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวในเทคนิคเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูน การเพิ่มภาพเคลื่อนไหวลงบนงานต่าง ๆ จะทำให้สามารถเสนอความคิดที่ซับซ้อนหรือยุ่งยากให้ง่ายต่อการเข้าใจนับเป็นสื่อที่ดีอีกชนิดหนึ่ง การสร้างภาพเคลื่อนไหวสามารถกำหนดลักษณะ และเส้นทางที่จะให้ภาพนั้นเคลื่อนที่ไปมา ตามที่เราต้องการคล้ายกับการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาตอนหนึ่งนั่นเอง การแสดงสี การลบภาพ โดยทำให้ภาพค่อย ๆ เลือนจางหาย หรือทำให้ภาพค่อย ๆ ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ กันก็จัดเป็นภาพเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน โปรแกรมที่สร้างภาพเคลื่อนไหวมีอยู่หลายโปรแกรมตามแต่ความต้องการผู้ใช้ เช่น โปรแกรมแอนิเมชันเวิร์ค (Animation Work) ที่มีลักษณะต่าง ๆ กันให้ คุณเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพที่ดึงดูดสายตาผู้ใช้เช่นเดียวกับเสียง

4) ภาพวิดีโอหรือวิดีโอทัศน์ (Video) ความแตกต่างระหว่างภาพวิดีโอกับภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดีโอเป็นภาพเสมือนจริงที่ถูกเก็บในรูปของดิจิทัล แต่ภาพเคลื่อนไหว คือ ภาพที่ถูกสร้างจากคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะคล้ายภาพยนตร์การ์ตูน ภาพวิดีโอสามารถต่อสายตรง จากเครื่องเล่นวิดีโอ หรือเลเซอร์ดิสก์เข้าเครื่องได้ แต่ระบบวิดีโอที่ทำงานจากเครื่องแม่ข่ายเซิร์ฟเวอร์ (server) เรียกว่า วิดีโอสตรีมมิ่ง ซึ่งสามารถเผยแพร่ทั้งภาพและเสียงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถรับชมและรับฟังจากเครื่องลูกข่ายไคลเอนต์ (Client) ได้ที่มีการเชื่อมโยงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเข้าด้วยกัน สำหรับระบบวิดีโอที่ทำงานจากฮาร์ดดิสก์หรือซีดีรอมไม่มีการบีบอัดสัญญาณจะต้องการฮาร์ดดิสก์ว่างถึง 500 เมกะไบต์ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือวิดีโอมีความต้องการพื้นที่ว่างมาก ในการทำให้ภาพวิดีโอ มีความสมบูรณ์แบบ ดั้งนั้น จึงต้องมีการบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กที่สุด เพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพและความเร็วในการส่งสูงสุด ซึ่งต้องอาศัยการตัดต่อและฮาร์ดแวร์ที่ทำหน้าที่ดังกล่าว โดยการนำภาพวิดีโอมาประกอบในมัลติมีเดียต้องมีอุปกรณ์สำคัญ คือ ดิจิทัลวิดีโอ การ์ด (Digital Video Card) การทำงานในระบบวินโดวส์ ภาพวิดีโอจะถูกเก็บไว้ในไฟล์ตระกูลเอวีไอ (AVI: Audio Video Interleave) ปัจจุบันเทคโนโลยีวิดีโอใช้ MPEG สร้างภาพวิดีโอเต็มจอ 30 เฟรมต่อวินาที การจับภาพวิดีโอจากอุปกรณ์ภายนอกมาเข้าคอมพิวเตอร์ จะต้องมีการแปลงวิดีโอ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของสื่อดิจิทัลมี 5 ชนิด ได้แก่ 1) ข้อความ 2) เสียง 3) ภาพนิ่ง 4) ภาพเคลื่อนไหว 5) ภาพวิดีโอ

3. ประเภทสื่อดิจิทัล

ฉนวน บัณณก (2555: 25) ได้กล่าวถึงประเภทของสื่อดิจิทัล ดังนี้

สื่อดิจิทัลมีการจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลเกิดขึ้น มากมายในปัจจุบัน และมีประสิทธิภาพที่แตกต่างกันในแต่ละประเภท โดยสื่อดิจิทัลที่มีให้เห็นเป็นจำนวนมากและนิยมใช้งาน

1) CD Training คือ การสร้างหรือเก็บข้อมูลในลักษณะที่เป็น CD ที่ใช้ในการสอนใช้งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ เช่น สอนการใช้โปรแกรม Microsoft Word

2) CD Presentation คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะ CD ที่ใช้สำหรับการนำเสนอข้อมูล ในสถานที่ต่าง ๆ เช่น การนำเสนอข้อมูลในที่ประชุม

3) VCD/DVD คือ การสร้างสื่อดิจิทัลที่เป็น CD ภาพยนตร์ ที่มีลักษณะของการตัดต่อ ภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่เป็น Movie Clip แล้วจัดเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ 1 เรื่อง

4) E-book และ E-document คือ การสร้างสื่อดิจิทัลในลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถอ่านได้ผ่านเว็บไซต์ แท็บเล็ต รวมถึงโทรศัพท์

ภัทวดี เจริญภูมิ (2558: 12-15) ได้อธิบายว่า สื่อดิจิทัลมีหลายประเภทสำหรับการนำไปใช้งานให้เหมาะสมกับบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ได้แก่

1) เว็บไซต์ (Website) ทำหน้าที่ของสื่อที่กระจายข้อมูลเข้าไปสู่ผู้ใช้บริการที่มีความต้องการที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น และสามารถดัดแปลงหรือเรียกดูข้อมูลที่ต้องการได้ในเวลาอันรวดเร็ว

2) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ในยุคอิเล็กทรอนิกส์นี้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ได้กลายเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วยคุณสมบัติที่รวดเร็ว ประหยัด เข้าถึงผู้บริโภค และยากต่อการสูญหาย ซึ่งทำให้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่มีความเหมาะสมในการทำการตลาดทางตรง

3) บล็อก (Blog) มาจากศัพท์คำว่า Web Log คือ การบันทึกบทความของตนเองลงบนเว็บไซต์ โดยเนื้อหาของ Blog นั้นจะครอบคลุมได้ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวส่วนตัวหรือเป็นบทความเฉพาะด้านต่าง ๆ

4) บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Service) คือ การที่ผู้คนสามารถทำ ความรู้จักและเชื่อมโยงกันในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ตัวอย่างของเว็บประเภทที่เป็น Social Network Service

5) โปรแกรมสืบค้นข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต (Search) เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการทำการตลาดผ่านโปรแกรมการสืบค้นข้อมูลได้รับความสนใจ เนื่องจากนักการตลาดตระหนักว่าผู้บริโภคที่ค้นหาข้อมูล ผ่านโปรแกรมสืบค้นเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสนใจในสิ่งที่ต้องการ

6) วิดีโอออนไลน์ (VDO Online) เป็นหนึ่งในส่วนผสมสำคัญในการทำ Content Marketing ในยุคดิจิทัล และช่วยในเรื่องของการสร้างเนื้อหาที่สามารถ Engage กับ User รวมทั้งสามารถสื่อสารผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียได้แทบจะทุกช่องทาง เช่น Youtube เป็นต้น

กันยารัตน์ สมเกตุ (2553: 105) ได้แบ่งประเภทสื่อดิจิทัลตามวัตถุประสงค์ของการใช้ไว้ดังนี้

1) เผยแพร่ตัวตน (Identity Network) ใช้สำหรับนำตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ต สามารถสร้างอัลบั้มรูปของตนเอง สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้

2) เผยแพร่ผลงาน (Creative Network) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้

3) การเป็นแหล่งรวมความสนใจตรงกัน (Interested Network) คือ เป็นการรวมกลุ่มคนที่มีความสนใจเหมือน ๆ กัน

4) การร่วมกันทำงาน (Collaboration Network) เป็นการร่วมกันพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software) หรือส่วนต่าง ๆ ของซอฟต์แวร์ เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้มากมาย หรือปัจจุบันสามารถใช้กูเกิ้ลแมพ (Google Maps) สร้างแผนที่ของตัวเองหรือจะแบ่งปันแผนที่ให้คนอื่นได้ใช้ด้วย จึงทำให้มีสถานที่สำคัญหรือสถานที่ต่าง ๆ ถูกปักหมุดเอาไว้พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้น ๆ ไว้แสดงผลจากการค้นหา

5) ความเป็นโลกเสมือน (Gaming/Virtual Reality) ตัวอย่างโลกเสมือน เช่น เกมออนไลน์ เซกคองด์ไลฟ์ (Second Life) เป็นโลกเสมือนจริง สามารถสร้างตัวละครโดยสมมติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์

6) การเข้าถึงระหว่างกลุ่มกับกลุ่ม (Peer to Peer) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้กลุ่มหนึ่งกับผู้ใช้อีกกลุ่มหนึ่งโดยตรง

สรุปได้ว่า ประเภทของสื่อดิจิทัลที่มาทำการวิจัยครั้งนี้ คือ วิดีโอออนไลน์ เช่น youtube และสื่อนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เช่น Power Point

4. ประโยชน์ของสื่อดิจิทัล

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2555: 125) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อดิจิทัล ดังนี้

- 1) ความคงทน คุณภาพของสิ่งที่อยู่ใน “Digital Media” การเสื่อมสภาพจะใช้เวลานานกว่า
- 2) รูปแบบของการนำไปใช้งานทำได้หลากหลายวิธี ข้อมูลที่จัดเก็บในแบบดิจิทัล ถือได้ว่าเป็นข้อมูลกลางที่สามารถแปลงไปสู่รูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น ถ่ายรูปด้วยกล้องดิจิทัล เมื่อได้เป็นข้อมูลภาพออกมาแล้ว จากนั้น สามารถพิมพ์ภาพลงบนกระดาษหรือการแสดงผลภาพบนจอคอมพิวเตอร์หรือแสดงภาพบนจอทีวีก็ได้เช่นกัน
- 3) การนำไปผสมผสานกับสื่อรูปแบบอื่น เช่น ภาพถ่าย นำมารวมกับเสียง มีการแสดงแบบ Multi-Media

4) การปรับแต่ง (Edit) เป็นการปรับแต่งสื่อที่เป็นภาพถ่าย วิดีโอ เสียงนกร้องนำมาปรับแต่งให้ดีขึ้นกว่าเดิม การสอดแทรก สิ่งเหล่านี้ทำให้น่าดู น่าฟัง มากกว่าปกติ

ฐิตินัน บุญภาพคอมมอน (2556: 10) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อดิจิทัล ดังนี้

- 1) คงทน คุณภาพของสื่อดิจิทัล จะมีการเสื่อมสภาพที่ช้าเนื่องจากรูปแบบของข้อมูลที่จัดเก็บแบบสองระดับ (0 กับ 1) มีโอกาสผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นได้ยากกว่าข้อมูลแบบต่อเนื่อง เช่น การบันทึกภาพลงในวีดิทัศน์แบบแอนะล็อก
- 2) รูปแบบของการนำไปใช้งานได้หลากหลาย การเก็บข้อมูลแบบดิจิทัลสามารถแปลงไปสู่รูปแบบอื่นได้ง่าย เช่น ถ่ายรูปด้วยกล้องดิจิทัล สามารถพิมพ์ภาพลงกระดาษหรือแสดง ภาพผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ก็ได้
- 3) สามารถผสมผสานกับสื่อรูปแบบอื่นได้ เช่น ภาพถ่าย เสียง สามารถแสดงผลแบบ Muti-Media

4) การปรับแต่งหรือแก้ไขภาพ การปรับแต่งสื่อที่เป็นภาพถ่าย วิดีโอ เสียงสามารถนำมาปรับแต่งให้น่าสนใจโดยการแทรก ข้อความ ภาพ หรือ เสียง ลงไปได้

5) เที่ยงตรง และแม่นยำ สื่อดิจิทัลสามารถเพิ่มความแม่นยำได้ตามจำนวนหลักตัวเลขที่ต้องการโดยการเพิ่มจำนวนวงจรเข้าไป ในขณะที่สื่อระบบแอนะล็อกจะมีความแม่นยำที่ไม่เกินตัวเลขสามถึงสี่หลัก เพราะมีสัญญาณรบกวน (Noise) จากค่าแรงดันหรือกระแสไฟฟ้า

6) การดำเนินการสื่อสารทางดิจิทัลสามารถออกแบบได้ง่าย

สรุปได้ว่า สื่อดิจิทัลมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมากเพราะสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นสื่อดิจิทัลยังช่วยครูผู้สอนประหยัดเวลาในการเรียน ทำให้นักเรียนมีความสามารถและพัฒนาตนเองให้ตามความสามารถของผู้เรียน

การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้น อย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์เน้นการทำงานอย่างเป็นระบบเพราะต้องมีการวางแผน หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางเดินเรื่องและใช้คำถามหลักเป็นตัวนำโดยร่วมกับสื่อดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถเป็นตัวช่วยให้ผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพราะที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการนำสื่อดิจิทัลรูปแบบต่าง ๆ มาใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนเพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1. ขั้นตอนการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

ขั้นที่ 1 ขั้นนำสู่บทเรียนร่วมกับสื่อดิจิทัล เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนโดยการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกิจกรรม ที่มีองค์ประกอบ ดังนี้

ตอนที่ 1 นำสื่อดิจิทัลมาสร้างฉาก ใช้คำถามนำอันจะก่อให้เกิดการสะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ไหน เป็นการเริ่มต้นให้นักเรียนรู้ว่กำลังมีประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นเป็นการนำสู่บทเรียน หรือเปิดตัวเรื่องในฉากเป็นการระบุสถานที่ เวลา และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร คือการใช้คำถามที่จะก่อให้เกิดการผูกเรื่องเกี่ยวกับคนหรือสัตว์ที่นักเรียน เป็นผู้กำหนดเรื่องและบทบาทในการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครจะทำให้ฉากสมจริง

ตอนที่ 3 การกำหนดวิถีการดำรงชีวิต ใช้คำถามนำให้นักเรียนเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมของตัวละคร คำถามว่าตัวละครเหล่านี้ทำอะไร ซึ่งเป็นการดำเนินชีวิตหรือสะท้อนชีวิตของตัวละคร

ตอนที่ 4 เหตุการณ์และการแก้ปัญหา ต้องมีคำถามนำว่า มีอะไรสำคัญเกิดขึ้นกับตัวละคร คือการมีเหตุการณ์และปัญหาที่ต้องแก้ไข

ขั้นที่ 3 ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอประสบการณ์ที่ได้รับจากขั้นกิจกรรมมาวิเคราะห์ให้เกิดความเข้าใจและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การสรุปโดยครูจะใช้สื่อดิจิทัลมาประกอบในการอภิปรายเป็นกิจกรรมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำอภิปราย

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป เป็นการให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อนในห้องเรียนโดยครูจะอธิบายและเพิ่มเติมโดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่น การให้นักเรียนออกมาสรุปหน้าห้อง หรือ ให้นักเรียนทำแบบฝึกในหนังสือ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

อารีย์ คงสวัสดิ์ (2544: 23) กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ความสำเร็จและความสมหวังในด้านการเรียนรู้ รวมทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถและทักษะทางด้านวิชาการแต่ละบุคคลที่ประเมินได้จากการทำแบบทดสอบหรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย และผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้น จะแยกกลุ่มให้นักเรียนออกเป็นระดับต่าง ๆ

สุพัตรา เกษมเรืองกิจ (2551: 32) กล่าวว่า ความหมาย ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถแก้ไขปัญหาและทักษะทางวิชาการรวมทั้งสมรรถภาพทางสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ที่ได้จากการอบรมสั่งสอนและวัดโดยอาศัยเครื่องมือวิธีการที่หลากหลาย

จากความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังกล่าวมาพอสรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คุณลักษณะและความสามารถของบุคคลที่เกิดจากการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการฝึกอบรมหรือจากการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถหรือผลสัมฤทธิ์ของบุคคลว่า ผู้เรียนมีความรู้มากน้อยเพียงใด

2. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

มีนักการศึกษากล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนไว้หลายท่านดังนี้ (จกกรรัตน์ อาจศัตรุ, 2544: 22) โดยกล่าวถึง องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีดังนี้

- 1) คุณลักษณะของนักเรียน ได้แก่ ความพร้อมทางสมองและสติปัญญาความพร้อมทางด้านร่างกายและความพร้อมทางด้านทักษะของร่างกาย คุณลักษณะทางจิตใจ ซึ่งได้แก่ ความสนใจ แรงจูงใจ เจตคติ และค่านิยม สุขภาพ ความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง ความเข้าใจ ในสถานการณ์ อายุ เพศ
- 2) คุณลักษณะของผู้สอน ได้แก่ สติปัญญา ความรู้ในวิชา การพัฒนาความรู้ ทักษะทางร่างกาย คุณลักษณะทางจิตใจ สุขภาพความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง ความเข้าใจในสถานการณ์ อายุ เพศ
- 3) พฤติกรรมระหว่างผู้สอนและนักเรียน ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับนักเรียนที่มีพฤติกรรมที่เป็นมิตรต่อกัน มีความสัมพันธ์ที่ดีและมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน
- 4) คุณลักษณะของกลุ่มนักเรียน ได้แก่ โครงการของกลุ่ม ตลอดจนความสัมพันธ์ของกลุ่ม เจตคติ ความสามัคคีและภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดีของกลุ่ม
- 5) คุณลักษณะของพฤติกรรมเฉพาะตัว ได้แก่ การตอบสนองต่อการเรียน การมีเครื่องมือและอุปกรณ์พร้อมในการเรียนความสนใจต่อบทเรียน
- 6) แรงผลักดัน ได้แก่ ครอบครัวมีความสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวที่ดี สิ่งแวดล้อมดี และคุณธรรมพื้นฐานดี เช่น ขยันหมั่นเพียร ความประพฤติดี

ลิตีร์ สายหล้า (2543: 44) ได้สรุปว่าองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) องค์ประกอบเกี่ยวกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบด้านสติปัญญา ได้แก่ เซอร์ ปัญญา ความถนัด ความรู้พื้นฐาน หรือความรู้เดิมของผู้เรียน และองค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ได้แก่ แรงจูงใจในการเรียน ความสนใจ ลักษณะบุคลิกภาพ ด้านต่าง ๆ เป็นต้น

2) องค์ประกอบทางด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางครอบครัว สถานะทางเศรษฐกิจ และสังคม ลักษณะ และบรรยากาศของสถานที่เรียน ซึ่งรวมถึงหลักสูตรและคุณภาพการสอน

จากองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่กล่าวมา พอสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประกอบด้วยคุณลักษณะของนักเรียน คุณภาพ การสอนของครูผู้สอน และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งคุณลักษณะของตัวนักเรียนมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ การเรียนมากที่สุด ซึ่งมีคุณภาพการสอนของครูและปัจจัยอื่น ๆ มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนรองลงมา

3. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

Bloom (1956: 122) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความคิด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งพฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ ได้แก่

1) ด้านความรู้ (Knowledge) เป็นความสามารถในการจดจำ จำแนกประสบการณ์ต่าง ๆ และนึกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ออกมาได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

2) ด้านความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการบอกใจความสำคัญของ เรื่องราวต่าง ๆ โดยแปลความหลัก ติความ และสามารถสรุปใจความสำคัญได้

3) ด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ (Application) เป็นความสามารถในการนำหลักการ กฎเกณฑ์และวิธีการดำเนินการต่าง ๆ ของเรื่องที่ได้นำมาแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ได้

4) ด้านการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวออกเป็น ส่วนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

5) ด้านการสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการผสมผสานส่วนต่าง ๆ เข้าเป็น เรื่องเดียวกันได้โดยปรับปรุงของเก่าให้ดีขึ้นและมีคุณภาพที่สูงขึ้น

6) ด้านการประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการวินิจฉัยหรือตัดสินการกระทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไปประเมินเกี่ยวข้องโดยใช้เกณฑ์คือ มาตรฐานการวัดที่กำหนดไว้

ไพโรจน์ คะเซนทร์ (2556: 12) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และ แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทจะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือ ถามสิ่งที่ ผู้เรียน ได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียน ในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1) แบบทดสอบปรนัย (Objective tests) ได้แก่ แบบถูก-ผิด (True-false) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือแบบคำตอบสั้น (Short answer) และแบบเลือกตอบ (Multiple choice)

1.2) แบบอัตนัย (Essay tests) ได้แก่ แบบจำกัดคำตอบ (Restricted response items) และแบบไม่จำกัดคำตอบหรือตอบอย่างเสรี (Extended response items) 2) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) เป็นแบบทดสอบที่สร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความรู้ในเนื้อหา และมีทักษะการสร้างแบบทดสอบ มีการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ มีค่าชี้แจง เกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน ได้แก่ California Achievement Test, Iowa Test of Basic Skills, Stanford Achievement Test and the Metropolitan Achievement tests เป็นต้น

สรุปได้ว่า การวัดและการประเมินผลทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยยึดหลักทฤษฎีของบลูม (Bloom) มีทั้งหมด 4 ด้าน คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์

4. ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วัดผลสัมฤทธิ์สามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้หลากหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ในการจำแนกซึ่งมีนักวิชาการได้จัดประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้ดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2552: 96)

1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเฉพาะคราวเพื่อใช้ทดสอบผลสัมฤทธิ์ความสามารถทางวิชาการของนักเรียน มีใช้กันทั่วไปในโรงเรียน แบบทดสอบประเภทนี้สอบเสร็จก็ทิ้ง จะสอบใหม่ก็สร้างขึ้นใหม่ หรือนำของเก่ามาเปลี่ยนแปลงปรับปรุง โดยไม่มีวิธีการอะไรเป็นหลัก ไม่มีการวิเคราะห์ว่าข้อสอบดีเลวประการใด

2) แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่สร้างขึ้นด้วยกระบวนการหรือวิธีการที่ซับซ้อนมากกว่าแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง เมื่อสร้างเสร็จก็มีการทำไปทดลองสอบและนำผลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติหลายครั้งหลายหนเพื่อปรับปรุงให้มีคุณภาพดี และมีความเป็นมาตรฐาน

บรรดล สุขปิติ (2542: 7-12) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีหลายประเภท ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการจำแนก ดังนี้

1) จำแนกตามลักษณะการสร้าง แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1.1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher Made Tests) เป็นแบบทดสอบที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมาใช้ในห้องเรียนเองเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเป็นครั้ง ๆ ไป มักเป็นแบบทดสอบที่ครอบคลุมเนื้อหาเฉพาะตามหลักสูตรเนื้อหานั้น ๆ โดยทั่วไปแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองจะมี 2 ชนิด คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดการเรียนการสอน (Formative Test) เพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าของผู้เรียน นำผลมาใช้ในการปรับปรุงการสอนของครู และปรับปรุงการเรียนของผู้เรียนอีก และแบบทดสอบที่ใช้วัดผลการเรียนการสอน (Summative Tests) เพื่อนำผลไปใช้ในการสรุปรวบยอดหรือตัดสินผลการเรียนแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองนั้น ในการสร้างอาจไม่ได้ มีการพิจารณา

ตรวจสอบคุณภาพมากนัก ว่าแบบทดสอบมีคุณภาพหรือไม่อย่างไร การตรวจให้คะแนนและแปลผล มักทำการเปรียบเทียบผลเฉพาะกลุ่มที่สอบด้วยกันหรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้สอนกำหนดไว้

1.2) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardize Tests) เป็นแบบทดสอบที่มีมาตรฐาน 3 ประการ คือ ประการแรก มาตรฐานในการดำเนินการสร้าง คือ ผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพ และพัฒนาตรวจสอบคุณภาพจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ มักออกแบบให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระกว้าง ๆ ที่สอนในหลักสูตรนั้น เพื่อให้สามารถใช้ได้กับสถาบันการศึกษาทั่ว ๆ ไป ประการที่สองมาตรฐานในการดำเนินการสอบ

2) จำแนกตามเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายของคะแนน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1) แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งวัดระดับความรู้ของผู้เรียนว่ามีความรู้ความสามารถอะไรบ้าง แบบทดสอบอิงเกณฑ์จึงสร้างให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สำคัญของการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน โดยนำคะแนนที่ได้จากการสอบไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ (Absolute Standard) แล้วแปลความหมายในเชิงความรอบรู้ในเนื้อหาที่เรียกว่า ผู้เรียนอยู่ในระดับที่ถือว่ารอบรู้ในเนื้อหานั้น ๆ

2.2) แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norms Referenced Tests) เป็นแบบทดสอบที่มุ่งเปรียบเทียบความสามารถของผู้เรียนในกลุ่มด้วยกันเอง แล้วจำแนกผู้เรียนเป็นกลุ่ม ๆ ตามระดับความสามารถของข้อสอบอิงกลุ่มจึงสร้างขึ้นมาเพื่ออธิบายว่าผู้เรียนคนนั้น ๆ เก่งหรืออ่อนกว่าคนอื่น ๆ เท่าไร ดังนั้นแบบทดสอบประเภทนี้จึงต้องสร้างให้มีคุณสมบัติในการจำแนกผู้เรียนได้ดี

3) จำแนกตามลักษณะการตรวจให้คะแนน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

3.1) แบบทดสอบอัตนัย (Subjective Test) เป็นแบบทดสอบที่การตรวจให้คะแนนจะขึ้นอยู่กับความรู้สึกความคิดเห็นของผู้ตรวจเป็นสำคัญ ผู้ตรวจต่างคนอาจให้คะแนนไม่ตรงกันหรือไม่สอดคล้องกัน ลักษณะการให้คะแนนจึงไม่คงที่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้ตรวจ ช่วงเวลาในการตรวจ จุดเด่นของข้อสอบชนิดนี้ คือในแต่ละข้อคำถามสามารถวัดความรู้ความสามารถได้หลาย ๆ ด้าน มีจุดมุ่งหมายให้ผู้ตอบตอบยาว ๆ ผู้ตอบมีโอกาสแสดงความสามารถ ความรู้สึก และความคิดเห็นได้เต็มที่ นอกจากนี้สามารถวัดด้านการเขียนได้ ลักษณะคำถามต้องการให้ผู้ตอบได้บูรณาการแนวคิดและประเมินแนวคิดที่เห็นว่าเหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ข้อสอบอัตนัยเหมาะสำหรับใช้วัดความสามารถทางสมองขั้นสูงมากกว่าที่จะใช้วัดความสามารถทางสมองขั้นต่ำ

3.2) แบบทดสอบปรนัย (Objective Test) เป็นแบบทดสอบที่มีการตรวจให้คะแนนแบบมีกฎเกณฑ์ตายตัว ใครตรวจก็ให้คะแนนตรงกัน ตรวจกี่ครั้งก็ให้คะแนนตรงกัน แบบทดสอบชนิดนี้มักเรียกว่าแบบทดสอบที่ถูกเป็นหนึ่ง ผิดเป็นศูนย์ หมายความว่า ตอบถูกจะได้คะแนนและตอบผิดจะไม่ได้คะแนน ข้อสอบถามให้ผู้ตอบตอบในขอบเขตที่จำกัด มีการกำหนดคำตอบมาให้ล่วงหน้าหรือไม่กำหนดคำตอบมาให้แต่ตอบสั้น ๆ คำถามแต่ละข้อวัดความสามารถเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวางเหมือนแบบทดสอบแบบอัตนัย แบบทดสอบแบบปรนัยแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

3.2.1) ข้อสอบปรนัยแบบถูกผิด (True - False) ลักษณะข้อสอบประกอบด้วยข้อความหรือประโยคที่ต้องการให้ผู้ตอบตัดสินใจเพื่อเลือกคำตอบที่เป็นไปได้สองอย่างว่า ข้อความ หรือ

ประโยคที่กำหนดมาให้ นั่น ถูกหรือผิด ใช่หรือไม่ใช่ จริงหรือเท็จ หรือสามารถดัดแปลงให้ สามารถอยู่ในรูปแบบอื่นได้อีก

3.2.2) ข้อสอบปรนัยแบบจับคู่ (Matching) เป็นข้อสอบปรนัยประเภทหนึ่งที่ทำให้ผู้ตอบจับคู่ระหว่างคำหรือข้อความ ประกอบด้วย 2 สดมภ์ สดมภ์หนึ่งมักอยู่ทางซ้ายมือเป็นกลุ่มของคำถามอาจเป็นคำ ข้อความ วลี ประโยค อีกสดมภ์หนึ่งอยู่ทางขวามือ เป็นกลุ่มของคำตอบ อาจเป็นคำ จำนวนหรือสัญลักษณ์ ลักษณะของข้อสอบแบบจับคู่ สดมภ์ทางซ้ายมือกับสดมภ์ทางขวามือเป็นการจับคู่ของสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องสอดคล้องหรือสัมพันธ์กัน ข้อสอบแบบจับคู่เหมาะ

3.2.3) ข้อสอบปรนัยแบบเติม (Completion) หรือเติมคำตอบสั้น (Short Answer) ข้อสอบประเภทนี้จัดอยู่ในข้อสอบปรนัย เนื่องจากเป็นข้อสอบที่มีคำตอบถูกต้องตายตัวใครตรวจก็ให้คะแนนที่ตรงกัน ข้อสอบลักษณะนี้ผู้สอบต้องคิดและสร้างคำตอบขึ้นมาเองแต่เป็นการเติมคำหรือตอบเพียงสั้น ๆ เช่น เป็นคำ วลี จำนวน สัญลักษณ์ ความแตกต่างของข้อสอบแบบเติมคำ และแบบคำตอบสั้นอยู่ที่ประเด็นคำถามคือ ข้อสอบแบบเติมคำ คำถามเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ เว้นช่องว่างให้ไว้เติม เพื่อให้เข้าใจความของประโยคสมบูรณ์ ส่วนข้อสอบแบบตอบสั้น คำถามสั้นเหมาะสำหรับวัดความรู้ ความจำ ได้แก่ ความรู้ความจำเกี่ยวกับศัพท์ ความจริงเฉพาะ หรือข้อเท็จจริง หลักการและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รวมทั้งวิธีดำเนินการซึ่งสามารถวัดได้ดีกว่าข้อสอบปรนัยชนิดอื่น ๆ ข้อสอบประเภทนี้สามารถวัดผลการเรียนรู้ในขั้นที่สูงกว่าความจำ ได้แก่ การตีความข้อมูลอย่างง่าย ๆ เช่น แผนภูมิ กราฟ รูปภาพต่าง ๆ ตลอดจนความสามารถในการแก้ปัญหาในเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ได้

3.2.4) ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือข้อสอบแบบหลายตัวเลือก เป็นข้อสอบที่ให้ผู้ตอบเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ ข้อสอบแบบนี้ประกอบด้วย ส่วน 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวคำถาม (Stem) และส่วนที่เป็นคำตอบหรือตัวเลือก (Alternative หรือ Options หรือ Choice) ส่วนที่เป็นคำถาม (Stem) โดยทั่วไปมีรูปแบบการถาม 2 ลักษณะ คือ เป็นรูปแบบการถามโดยตรง เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลคืออะไร และถามในลักษณะเป็นข้อความที่ไม่สมบูรณ์ เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลคืออะไร และถามในลักษณะเป็นข้อความไม่สมบูรณ์ เช่น คุณภาพที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลคืออะไร ในส่วนของคำตอบหรือตัวเลือกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวเลือกที่เป็นคำตอบถูก เรียกตัวคำตอบ (Answer หรือ Key) ซึ่งมี 1 ตัวเลือก ส่วนที่เหลือเป็นตัวเลือกที่ผิดหรือเรียกว่า ตัวเลือกหลวง (Distracters)

ข้อสอบปรนัยแบบเลือกตอบ มีข้อดีหลายประการด้วยกัน กล่าวคือ

1) วัดความสามารถหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้กว้างและลึกตั้งแต่ความสามารถทางสมองขั้นต่ำ ได้แก่ขั้นความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ ไปจนถึงขั้นซับซ้อน หรือความสามารถทางสมองขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2) สามารถวัดได้ครอบคลุมในเนื้อหาที่ต้องการวัด และสามารถวัดได้อย่างหลากหลาย เนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถสุ่มเนื้อหาที่ต้องการวัดมาออกข้อสอบได้ตามต้องการ

3) ช่วยให้แบบทดสอบมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ดี เนื่องจากสามารถออกข้อสอบให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ได้หลายด้าน และออกได้จำนวนหลายข้อ

- 4) ความเป็นปรนัยในการให้คะแนน
- 5) ใช้เวลาในการตรวจข้อสอบน้อย
- 6) เหมาะสำหรับการสอบที่มีผู้สอบจำนวนมาก
- 7) คะแนนที่ได้จากการสอบมีความเชื่อมั่นมากกว่าแบบทดสอบชนิดอื่น ๆ เนื่องจากข้อสอบชนิดนี้ สามารถลดการตอบถูกโดยการเดาได้ จึงสามารถพัฒนาไปเป็นแบบทดสอบมาตรฐานและเป็นที่นิยมมาก

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2551: 96) กล่าวว่าโดยทั่วไปแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่ครูสอนเป็นแบบทดสอบที่ครูใช้กันโดยทั่วไปในสถานศึกษา มีลักษณะเป็นแบบทดสอบข้อเขียน (Paper and Pencil Test) แบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ

1.1) แบบทดสอบอัตนัย (Subjective or Essay Test) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดคำถามหรือปัญหาให้แล้ว ให้ผู้ตอบเขียนหรือแสดงความรู้ ความคิด เจตคติ ได้อย่างเต็มที่

1.2) แบบทดสอบปรนัย หรือแบบให้ตอบสั้น ๆ (Objective Test or Short Answer) เป็นแบบทดสอบที่กำหนดให้ผู้สอบเขียนตอบแบบสั้น ๆ หรือมีคำตอบให้เลือกตอบแบบจำกัดคำตอบ (Restricted Response Type) ผู้ตอบไม่มีโอกาสแสดงความรู้ ความคิดได้อย่างกว้างขวาง เหมือนแบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบชนิดนี้แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบทดสอบถูก - ผิดแบบทดสอบแบบเติมคำ และแบบทดสอบแบบเลือกตอบ

2) แบบทดสอบมาตรฐาน หมายถึง แบบทดสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนทั่ว ๆ ไปซึ่งสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญ มีการวิเคราะห์และมีการปรับปรุงกันอย่างดีจนมีคุณภาพ มีมาตรฐาน กล่าวคือมีมาตรฐานในการดำเนินการสอบ วิธีการให้คะแนนและแปลความหมายของคะแนน

จากประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดังที่ได้กล่าวมา พอสรุปได้ว่าแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบสอบที่ใช้วัดความรู้ ความสามารถของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอบนั้น ๆ นั้นเอง

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

สุรงค์ โค้วตระกูล (2541: 9) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางบวก ทางลบ และความสุขที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความรู้สึกทางบวกมากกว่าทางลบ

บัณฑิตา ยอดระบำ (2544: 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดี ที่ชอบพอใจ และประทับใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับ โดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนอง ความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ บุคคลทุกคนมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะได้รับความพึงพอใจ

รัตนศักดิ์ ยี่สารพัฒน์ (2551: 6) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง เป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่กระตุ้นและแสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายในกระบวนการประเมิน โดยแบ่งออกถึงทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยา

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 840) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรักหรือความชอบ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือดีใจ กับที่เกิดขึ้นจากเป้าหมายตามที่เราคาดหวังหรือต้องการทำให้สำเร็จ

2. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542: 149-150) ได้กล่าวถึง แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน จึงนับว่าเป็นเรื่องที่สำคัญ และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครู ครูจะต้องพยายามหาทางจูงใจให้กับนักเรียนที่มีความต้องการที่จะเรียน ครูจะต้องช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัว และพยายามทำงานในหน้าที่ให้ประสบความสำเร็จ วิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน

1) ครูควรศึกษาความต้องการของเด็กแต่ละวัย และจัดเนื้อหาวิชาให้สนองความต้องการของเด็ก เนื้อหาที่สอนควรเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และมีความหมายสำหรับเด็ก

2) ก่อนเริ่มบทเรียนครูควรมีวิธีการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงความสนใจ และบอกให้เด็กทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทเรียน

3) ครูควรแนะนำให้เด็กเริ่มหัดวางแผนเป้าหมายในการเรียนสำหรับตนเอง เพราะคนที่เรียนหรือทำงานอย่างมีเป้าหมายจะกระทำด้วยความตั้งใจ

4) ในบรรยากาศของการเรียนการสอน ควรมีการไต่ถาม มีการอภิปรายและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อยเพื่อให้เด็กเกิดความกระตือรือร้น มีการรับฟังและทำความเข้าใจ ตลอดถึงมีการยอมรับซึ่งกันและกัน

5) ใช้วิธีการเสริมแรง (Reinforcement) ตามความเหมาะสมและตามความจำเป็น เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา และบางครั้งอาจลบพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ทั้งนี้เพราะรางวัล คำชมเชย การยอมรับให้ความเอาใจใส่ นับว่าเป็นตัวเสริมแรงที่มีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก

6) ใช้การทดสอบ (Test) การทดสอบจะเป็นเครื่องกระตุ้นให้เด็กเอาใจใส่ต่อบทเรียนและมีความตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเวลา

7) ให้ทราบผลการทดสอบอย่างทันท่วงที การให้เด็กทราบผลการทดสอบอย่างทันท่วงทีว่าสิ่งที่ตนได้เรียนรู้ไปนั้นมีความเข้าใจถ่องแท้เพียงใด มีสิ่งใดที่จำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไข ซึ่งวิธีการนี้จะทำให้เด็กต้องเอาใจใส่ติดตามเนื้อหาวิชาอยู่ตลอดเวลา

8) การพานักเรียนออกไปทัศนศึกษา หรือการเชิญวิทยากรภายนอก ความรู้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่กระตุ้นความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

9) การสอนหรือการมอบหมายกิจกรรมให้เด็กปฏิบัติและติดตามผลจนเด็กทำงานนั้นสำเร็จ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนการสอนของครู เพราะความสำเร็จที่เกิดขึ้นกับเด็กในครั้งหนึ่งจะเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดกำลังใจที่จะเรียนรู้ในคราวต่อไป

สมุทร ชำนาญ (2556: 268-294) ได้กล่าวถึง กลุ่มทฤษฎีที่เน้นการศึกษาเนื้อหา (Contents theories) เป็นกลุ่มที่ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ จึงมีการเรียกชื่อว่าทฤษฎีเน้นความต้องการ (Need theories of work motivation) เป็นทฤษฎีที่มุ่งศึกษาเพื่อหาคำตอบของมนุษย์แต่ละคนที่มีความต้องการอะไร ตลอดจนมีความต้องการอยู่ในระดับใด ทฤษฎีที่เน้นการตอบสนองความต้องการของมนุษย์มีการนำเสนอไว้หลากหลาย ดังนี้

1) ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of need) มาสโลว์มีหลักสำคัญเกี่ยวกับแรงจูงใจ โดยเน้นในเรื่องลำดับขั้นความต้องการ พฤติกรรมของคนเรามุ่งไปสู่การตอบสนองความพอใจ มาสโลว์ (Maslow) แบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่

1.1) ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการปัจจัย 4 เช่น อาหารให้อิ่มท้อง เครื่องนุ่งห่มเพื่อป้องกันความร้อน หนาว ยารักษาโรคภัยไข้เจ็บ รวมทั้งที่อยู่อาศัย เพื่อป้องกันแดด ฝน ลม อากาศหนาวและสัตว์ร้าย ความต้องการเหล่านี้มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทุกคน

1.2) ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs) หลังจากที่มนุษย์บรรลุความต้องการด้านร่างกาย ทำให้ชีวิตสามารถดำรงอยู่ในขั้นแรกแล้ว จะมีความต้องการด้านความปลอดภัย เช่น หลังมนุษย์มีอาหารรับประทานจนอิ่มท้องแล้วได้เริ่มหันมาคำนึงถึงความปลอดภัยของอาหารหรือสุขภาพโดยหันมาให้ความสำคัญกับเรื่องสารพิษที่ติดมากับอาหาร ซึ่งสารพิษเหล่านี้อาจสร้างความไม่ปลอดภัยให้กับชีวิตของเขา เป็นต้น

1.3) ความต้องการความรักและการเป็นเจ้าของ (Belonging and love needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นหลังจากการที่มีชีวิตอยู่รอดแล้ว มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินแล้วมนุษย์จะเริ่มมองหาความรักจากผู้อื่น ต้องการที่จะเป็นเจ้าของสิ่งต่าง ๆ ที่ตนเองครอบครองอยู่ตลอดไป เช่น ต้องการให้พ่อแม่ พี่ น้อง คนรัก เป็นต้น

1.4) ความต้องการการยอมรับนับถือจากผู้อื่น (Esteem needs) เป็นความต้องการอีกขั้นหนึ่งหลังจากได้รับความต้องการทางร่างกาย ความปลอดภัย ความรักและการเป็นเจ้าของแล้วจะต้องการการยอมรับนับถือจากผู้อื่น ต้องการได้รับเกียรติจากผู้อื่น เช่น ต้องการความเคารพนับถือ ไม่ต้องการการกดขี่ข่มเหงจากผู้อื่นเนื่องจากทุกคนมีเกียรติและศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน

1.5) ความต้องการความเป็นตัวตนอันแท้จริงของตนเอง (Self-actualization needs) เป็นความต้องการขั้นสุดท้าย หลังจากที่ผ่านมาความต้องการความเป็นส่วนตัวเป็นความต้องการที่แท้จริงของตนเอง ลดความต้องการภายนอกลง หันมาต้องการสิ่งที่ตนเองมีและเป็นอยู่ ซึ่งเป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูผู้สอนควรมีแรงจูงใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนจะต้องศึกษาความต้องการของผู้เรียนให้เหมาะสม และ แนะนำการทำงานอย่างมีเป้าหมาย รู้จักรับฟังผู้อื่น โดยมีการเสริมแรง

3. การวัดความพึงพอใจ

ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจ (2548: 252-253) ได้ศึกษาเครื่องมือการวัดความพึงพอใจตามรูปแบบของลิเคิร์ท ซึ่งมีหลักการสร้างโดยให้ผู้ตอบคำถามเลือกตัวเลข 5 ช่วง คือ ระดับมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1) รวบรวมข้อความแต่ละข้อความที่มีลักษณะเจตคติแตกต่างกัน และพยายามหลีกเลี่ยงข้อความที่มี 2 ความหมาย

2) ตรวจสอบข้อความว่าข้อความนั้นเหมาะสมแก่การตอบหรือไม่ ซึ่งต้องสอดคล้องกับ 5 ข้อดังกล่าว

3) แก้ไขข้อความที่ไม่ชัดเจน

4) ในการให้น้ำหนักของคะแนนความคิดเห็นนั้น ต้องให้ค่าน้ำหนักประจำของแต่ละระดับเหมือนกันทุกข้อความ แต่ละระดับความคิดเห็นมีการวัดค่าเจตคติที่ตายตัว การที่จะหาว่าบุคคลนั้นมีเจตคติ หรือความพึงพอใจเป็นอย่างไรนั้น ต้องรวบรวมคะแนนของทุกหัวข้อ ถ้าวารวบรวมคะแนนจากทุกหัวข้อแล้ว ผลของคะแนนได้สูง แสดงว่าผลของระดับเจตคติหรือความพึงพอใจนั้นเป็นไปในลักษณะคล้อยตาม แสดงให้เห็นได้ว่า บุคคลนั้นมีเจตคติหรือความพึงพอใจต่อสิ่งนั้น

รูปแบบการวัดความพึงพอใจตามรูปแบบของลิเคิร์ท ใช้รูปแบบการประมาณค่า โดยแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ 5
พึงพอใจมาก	มีค่าเท่ากับ 4
พึงพอใจปานกลาง	มีค่าเท่ากับ 3
พึงพอใจน้อย	มีค่าเท่ากับ 2
พึงพอใจน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ 1

บุญชม ศรีสะอาด (2553: 82-84) ได้แบ่งระดับความพึงพอใจโดยการใช้เกณฑ์การให้คะแนน และการแปลความหมายของข้อมูลตามหลักของลิเคิร์ท ไว้ดังนี้

ความพึงพอใจในระดับมาก	มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน
ความพึงพอใจในระดับปานกลาง	มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
ความพึงพอใจในระดับน้อย	มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

สมชาย รัตนทองคำ (2556: 146-149) กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลด้านการศึกษานั้น จะใช้เครื่องมือใดขึ้นอยู่กับลักษณะจุดประสงค์การศึกษาและแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้มีหลายลักษณะแต่ละชนิด มีทั้งข้อดีและข้อจำกัดดังต่อไปนี้

1) แบบทดสอบ คือ ชุดของคำถามหรือสิ่งเร้าที่นำไปใช้ให้ผู้สอบตอบสนองออกมาชุดของสิ่งเร้านี้มักอยู่ในรูปของข้อความ แสดงพฤติกรรมให้ผู้ตอบทางวาจา ทำให้สามารถวัดได้ สังเกตได้และนำไปสู่การแปลความหมายได้ แบบทดสอบนี้สามารถใช้ได้กับการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย แต่ส่วนใหญ่นิยมวัดทางด้านพุทธิพิสัย แบบทดสอบแบ่งตามจุดมุ่งหมายออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1.1) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถสมองด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประมาณค่า ซึ่งแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้อาจเป็นประเภทที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเอง เช่น ข้อสอบปลายภาคหรือเป็นแบบทดสอบมาตรฐานที่มีผู้สร้างไว้แล้ว เช่น ข้อสอบ TOFEL รูปแบบและวิธีการใช้แบบทดสอบแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1.1.1) แบบสอบปากเปล่า (oral test) เป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคลเหมาะสำหรับผู้สอบจำนวนน้อย

1.1.2) แบบเขียนตอบ (paper-pencil test) เป็นการทดสอบที่มีการเขียนตอบแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบอัตนัย หมายถึง แบบทดสอบที่ถามให้ตอบยาว ๆ สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างกว้างขวาง ความคิดเห็นที่หลากหลาย และแบบทดสอบปรนัย หมายถึง แบบทดสอบประเภทถูก - ผิด จับคู่ เติมคำ และเลือกตอบ เหมาะสำหรับสอบผู้สอบจำนวนมาก ๆ มีเวลาตรวจข้อสอบน้อย

1.1.3) แบบปฏิบัติ (performance test) เป็นการทดสอบที่ผู้สอบได้แสดงพฤติกรรมออกมาโดยการกระทำหรือลงมือปฏิบัติจริง

1.2) แบบทดสอบวัดความถนัดหรือทักษะ (aptitude test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดศักยภาพระดับสูงของบุคคลว่า สมรรถภาพในการเรียนรู้มีมากน้อยเพียงใด และควรเรียนด้านใดหรือทำงานในด้านใดจึงจะเหมาะสมและประสบความสำเร็จ แบบทดสอบประเภทนี้สามารถแบ่งย่อยเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบความถนัดในการเรียน (scholastic aptitude test) และแบบทดสอบความถนัดจำเพาะ (specific test) ซึ่งแบ่งความถนัดเป็น 7 ด้าน ดังนี้ ด้านภาษา ด้านการใช้คำ ด้านตัวเลข ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านความจำ ด้านการสังเกตรับรู้ และด้านการใช้เหตุผล

1.3) แบบทดสอบวัดความสัมพันธ์ของบุคคล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะหรือการปรับตัวของบุคคลในสังคม วัดความสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบทดสอบวัดลักษณะบุคคล เช่น แบบทดสอบความเกรงใจ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2) แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า เป็นชุดของคำถามที่เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งสร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความรู้สึก ความเชื่อ และความสนใจต่าง ๆ ในทางการศึกษามักนิยมใช้วัดและประเมินผลด้านจิตพิสัย ได้แก่ มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) เป็นเครื่องมือที่ใช้ได้ มาตราส่วนประมาณค่ามีหลายลักษณะที่นิยมใช้และสร้างได้ง่าย คือ มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert rating scale) และมาตราส่วนประมาณค่าแบบซีแมนติก ดิฟเฟอเรนเชียล (Semantic differential rating scale) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1) มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert rating scale) ลักษณะของมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

2.1.1) ส่วนที่เป็นข้อความ คำถามหรือสถานการณ์ที่กำหนด มักจะมีลักษณะสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึก หรือทัศนคติ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของบุคคลที่ต้องการวัด ซึ่งข้อความดังกล่าวอาจเป็นได้ทั้งทางบวกหรือทางลบ

2.1.2) ส่วนที่เป็นคำตอบ มักเป็นการกำหนดค่าระดับความรู้สึก ความคิดเห็น ทัศนคติหรือพฤติกรรมที่แสดงออก แบบลิเคิร์ทจะกำหนดคำตอบเป็น 5 ระดับ ในระดับสนับสนุนถึง

ระดับไม่สนับสนุน ระดับเห็นด้วยถึงระดับไม่เห็นด้วย เป็นต้น มาตรฐานลิเคิร์ท อาจใช้ตัวเลขแสดงการจำแนกระดับพฤติกรรมได้ 5 ระดับ คือ 5, 4, 3, 2, 1 โดยให้ 5 หมายถึง ความรู้สึกหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมาในระดับมาก และลดลงเรื่อย ๆ จนถึงระดับ 1 ซึ่งหมายถึงระดับน้อย

2.2) มาตรฐานประมาณค่าแบบซีแมนติก ดิฟเฟอเรนเชียล (Semantic differential rating scale) มาตรฐานประมาณค่าแบบซีแมนติก ดิฟเฟอเรนเชียล มีองค์ประกอบ ดังนี้

- 2.2.1) ข้อความแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น
- 2.2.2) คำคุณศัพท์หรือตัวเลขที่แสดงออกระดับของความรู้สึกหรือพฤติกรรม
- 2.2.3) แบบสำรวจรายการ
- 2.2.4) แบบวัดเชิงสถานการณ์
- 2.2.5) แบบสังเกต

สรุปได้ว่า การวัดระดับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลโดยแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนด้านการวัดและประเมินผล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แว่นแก้ว พันภัย (2549: 51) ได้ทำการศึกษาเรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองโดยมี วัตถุประสงค์ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง 2) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนเรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับนักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัย 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน สาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์เรื่องเศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลองแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ความพึงพอใจในการเรียนที่เรียนสาระที่ 3 : เศรษฐศาสตร์เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรี่ไลน์กับการสอนแบบเกมสถานการณ์จำลอง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

พิมพ์ เพียเทพ (2549: 54) ได้ศึกษาผลของการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยแห่งชาติดงโขง ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ในระดับมาก

นริศรา วงศ์จิต (2553: 807) ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการใช้รูปแบบการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เรื่อง ย้อนรอยตำนานประเพณีลอยกระทงสายไหลประทีป 1000 ดวง เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียน

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ทำการสอนด้วยตนเอง พร้อมกับทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนเรียงความก่อนและหลังการสอนโดยใช้รูปแบบสตอรี่ไลน์ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความถี่ร้อยละและทดสอบ t-test ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความสามารถในการเขียนเพิ่มขึ้นโดยมีคะแนนการเขียนเรียงความหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เรื่องย้อนรอยตำนานประเพณีลอยกระทงสายไหลประทีป 1000 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เรื่องย้อนรอยตำนานประเพณีลอยกระทงสายไหลประทีป 1000 ดวง โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

เบญญา จันทรศรี (2556: 60-62) ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาริชียงใหม่ ผลการศึกษาปรากฏว่าได้แผนการเรียนรู้ 4 แผน คือ แผนการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ โดยใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องของกินบ้านเฮา แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องภูมิปัญญาสร้างสรรค์อาหารไทย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องอาหารกับวิถีชีวิตของคนภาคเหนือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องอาหารพื้นบ้านไทยสไตล์ประยุกต์ ส่วนการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยรวมทุกแผนมีความเหมาะสมมาก และการประเมินแบบวัดทักษะการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยวิธีสตอรี่ไลน์มีความเหมาะสมมาก

นิธิวรรณ นุชน้อย (2560: 74) ได้ทำการวิจัย เรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ที่มีต่อทักษะการใช้ภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์มีทักษะการใช้ภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ มีเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับมาก

อริย์ธัช ฉ่ำมณี (2560: 72) ทำการศึกษาวิจัย การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า 1) คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 2) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ค่าดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีค่าเท่ากับร้อยละ 61.11 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24

Cleave (1997: 1,063) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้วีดิทัศน์ออนไลน์ในการพัฒนาการแสดง บทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่า วีดิทัศน์ออนไลน์สามารถนำไปใช้ในการแสดงบทบาทสมมติได้เป็นอย่างดี โดยนักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติได้ดีขึ้นและยังช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาแก่นักเรียนได้ โดยผู้วิจัยได้เสนอไว้ว่าในการนำวีดิทัศน์ออนไลน์มาใช้ในการแสดงนั้น จะต้องเน้นเรื่องราวที่น่าสนใจ มีการดำเนินเรื่องที่เป็นเหตุเป็นผล มีผู้เข้ามาเกี่ยวข้องโดยเริ่มจาก 1 คน แล้วเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย และ เรื่องที่สร้างขึ้นนั้นต้องมีจุดหักเหของเรื่องราวด้วย โดยเปิดโอกาสให้นักเรียน ได้แสดงออกอย่างเต็มที่



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กล่าวมาตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 7 ห้อง จำนวนนักเรียน 319 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวนนักเรียน 45 คน ได้มาด้วยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One group pretest- posttest design) โดยมีรูปแบบการวิจัย ดังแสดงไว้ในตาราง 3

ตาราง 3 แบบแผนการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	Pre-test	Treatment	Post-test
E	T ₁	X	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

E	แทน	กลุ่มตัวอย่าง
X	แทน	การทดลองสอนโดยใช้จัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนเรียน
T ₂	แทน	การทดสอบหลังเรียน และการสอบถามความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 5 แผน และ แผน 2 ชั่วโมง 1 แผน และ แผนละ 3 ชั่วโมง 1 แผน รวมเป็น 7 แผน 10 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระสังคมศึกษาและวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) เรื่อง เวลาและเหตุการณ์ เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 20 ข้อ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ส13102 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชาและ หน่วยการเรียนรู้ เพื่อสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาจากหนังสือตำราที่สอนเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์

1.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสutoriออนไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลรายวิชาประวัติศาสตร์ ส13102 โดยมีลำดับขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสutoriออนไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ดังตาราง 4

ตาราง 4 แผนการจัดการเรียนรู้แบบสutoriออนไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล

แผนที่	เนื้อหา	ตัวชี้วัด	สื่อดิจิทัล	เวลา (ชั่วโมง)
1	ที่มาพุทธศักราช	ส 4.1 ป.3/1	สื่อ Youtube สื่อ PowerPoint	1
2	ที่มาคริสต์ศักราช	ส 4.1 ป.3/1	สื่อ Youtube สื่อ PowerPoint	1
3	ที่มาอิจเราะห์ศักราช	ส 4.1 ป.3/1	สื่อ Youtube สื่อ PowerPoint	1
4	การเทียบศักราช พ.ศ.เป็น ค.ศ.	ส 4.1 ป.3/1	สื่อ Youtube	1
5	การเทียบศักราช ค.ศ.เป็น พ.ศ. ขั้นตอนการสืบค้น	ส 4.1 ป.3/1	สื่อ Youtube	1
6	เหตุการณ์สำคัญของ โรงเรียน	ส 4.1 ป.3/2	สื่อ Youtube สื่อ PowerPoint	3
7	ใช้เส้นเวลา ลำดับ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน ชุมชน	ส.4.1 ป.3/2	สื่อ Youtube สื่อ PowerPoint	2
รวม				10

จากตาราง 4 ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เห็นถึงจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง จำนวน 5 แผน และแผน 2 ชั่วโมง จำนวน 1 แผน และแผน 3 ชั่วโมง จำนวน 1 แผน รวมทั้งหมด 7 แผน เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับ 1 มาตรฐาน 2 ตัวชี้วัด

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบ หาคุณภาพ ความถูกต้อง ความเหมาะสม ความสอดคล้อง และความครอบคลุมองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านเนื้อหา ด้านวัดผล ด้านสื่อการสอน และด้านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบ ประเมินเป็นมาตราส่วน ประเมินค่า มีระดับการวัด 5 ระดับคือ 5, 4, 3, 2, 1 โดยกำหนดความหมายของคะแนน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|---|
| 5 | หมายถึง | องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับปานกลาง |

- | | | |
|---|---------|--|
| 2 | หมายถึง | องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | องค์ประกอบของแผนมีความเหมาะสมระดับน้อยที่สุด |

1.5 นำคะแนนผลประเมินแผนการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่มีคุณภาพ และความเหมาะสมโดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน พิจารณาจากค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่าแผนมีคุณภาพและสามารถใช้ได้

- | | | |
|-----------|---------|------------------------------------|
| 4.51-5.00 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด |
| 3.51-4.50 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพความเหมาะสมมาก |
| 2.51-3.50 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพความเหมาะสมปานกลาง |
| 1.51-2.50 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพความเหมาะสมน้อย |
| 1.00-1.50 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพความเหมาะสมน้อยที่สุด |

จากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 หมายความว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด (ดังภาคผนวก ง)

1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ประกอบด้วย ปรับตัวชี้วัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) เนื้อหาที่ชัดเจน เขียนกิจกรรมสตอรี่ไลน์ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ควรระบุขั้นให้ชัดเจน

1.7 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง (Try out) ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 50 คน

1.8 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (สาระประวัติศาสตร์) เรื่องเวลาและเหตุการณ์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาขอบข่ายเนื้อหา ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

2.2 ศึกษาหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระ (ประวัติศาสตร์) เรื่องเวลาและเหตุการณ์ จำนวน 42 ข้อ เพื่อคัดเลือกไว้ 20 ข้อ ดังตาราง 5

ตาราง 5 จำนวนข้อสอบที่สร้างและใช้จริงในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

สาระ/ เนื้อหา	สร้าง					ใช้จริง				
	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การ นำไปใช้	การ วิเคราะห์	รวม	ความรู้ ความจำ	ความ เข้าใจ	การ นำไปใช้	การ วิเคราะห์	รวม
ที่มาของ ศักราช	6	5	-	1	12	3	3	-	-	6
การเทียบ ศักราช	-	2	8	1	11	-	1	3	-	4
ขั้นตอน การสืบค้น เหตุการณ์ สำคัญของ โรงเรียน	4	3	2	-	9	2	2	1	-	5
ใช้เส้นเวลา ลำดับ เหตุการณ์ ที่เกิดขึ้น ในชุมชน	4	4	-	2	10	2	2	-	1	5
รวม	12	14	10	4	42	6	8	5	1	20

จากตาราง 5 ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์โดยคำนึงถึงเนื้อหา สาระสำคัญ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จำนวน 42 ข้อ เพื่อคัดเลือกข้อสอบจำนวน 20 ข้อ โดยประกอบด้วย ส 4.1 ป.3/1 จำนวน 10 ข้อ ส 4.1 ป.3/2 จำนวน 10 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสร็จแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา หรือพิจารณาว่าข้อสอบมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ จากนั้นนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์

จากการพิจารณาโดยผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่า IOC 1.00 ซึ่งเป็นค่าดัชนีความสอดคล้องที่ใช้ได้ (ดังภาคผนวก ง)

2.5 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย การเรียงลำดับของตัวเลือกตอบจากข้อความที่สั้นไปยาว ปรับข้อความของแบบทดสอบให้สั้น กระชับ อ่านแล้วเข้าใจขึ้น จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีข้อสอบที่ใช้ไม่ได้ 2 ข้อ คือข้อที่ 13 และ 33

2.6 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับทดลองจำนวน 40 ข้อ นำไปใช้กับกลุ่มทดลอง (Try out) ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 50 คน

2.7 นำกระดาษคำตอบของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน

2.8 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อเพื่อหาค่าความยาก (p) และอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกความยากง่ายของข้อสอบที่มีความยากตั้งแต่ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนกเข้าเกณฑ์ตั้งแต่ 0.20-1.00 แล้วคัดเลือกข้อสอบที่เข้าเกณฑ์ไว้ 20 ข้อ ผลจากการวิเคราะห์พบว่า ข้อสอบที่คัดเลือกมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.29-0.79 และค่าอำนาจจำแนก(r) อยู่ระหว่าง 0.25-0.60 (ภาคผนวก ง)

2.9 นำแบบทดสอบจำนวน 20 ข้อมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) โดยใช้เกณฑ์ 0.80 ขึ้นไป ปรากฏว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.80 (ภาคผนวก ง)

2.10 จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์) เรื่องเวลาและเหตุการณ์ ฉบับสมบูรณ์

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยจะดำเนินการสร้างขั้นตอนดังนี้

3.1 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลของนักเรียนซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าชนิด 5 ระดับ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผล และด้านสื่อการสอน จำนวน 1 ข้อ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน

1	หมายถึง	พึงใจในระดับน้อยที่สุด
2	หมายถึง	พึงใจในระดับน้อย
3	หมายถึง	พึงพอใจในระดับปานกลาง
4	หมายถึง	พึงพอใจในระดับมาก
5	หมายถึง	พึงพอใจในระดับมากที่สุด
การแปลความหมายค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ		
4.51-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตาราง 6 จำนวนข้อคำถามแบบสอบถามความพึงพอใจ

ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	จำนวนข้อ
ด้านครูผู้สอน	3
ด้านเนื้อหา	3
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับสื่อดิจิทัล	6
ด้านการวัดและประเมินผล	3
รวม	15

จากตาราง 6 ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 4 ด้าน 15 ข้อ ประกอบด้วย ด้านครูผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล และด้านการวัดและประเมินผล

3.2 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อว่า มีความสอดคล้องหรือไม่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

- คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ
- คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ
- คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามความพึงพอใจ

จากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าทุกข้อมีดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 หมายความว่า แบบการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลสามารถใช้ได้ทุกข้อ (ดังภาคผนวก ง)

3.3 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง (Try out) ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิที่เรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 50 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ หาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77 (ดังภาคผนวก ง)

3.4 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเองกับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวนนักเรียน 1 ห้องเรียน ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง โดยดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1 แจงรายละเอียดขั้นตอน และวิธีปฏิบัติในการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขั้นที่ 2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขั้นที่ 3 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง รวม เป็น 7 แผน 10 ชั่วโมง จนครบทั้ง 7 แผน

ขั้นที่ 4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังทำการสอนครบ 10 ชั่วโมงแล้วจึงนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนมาทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง

ขั้นที่ 5 วัดความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล จำนวน 15 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยใช้ค่า t -test ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

1.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สถิติหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการหาค่าความเหมาะสม

2.1.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระ (ประวัติศาสตร์) เรื่องเวลาและเหตุการณ์

- 1) หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)
- 2) หาค่าความยากง่าย (Difficulty) และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
- 3) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบจากสูตร KR-20

2.1.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

- 1) หาค่าความเที่ยงตรง (IOC)
- 2) หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha

Coefficient) ของครอนบาค

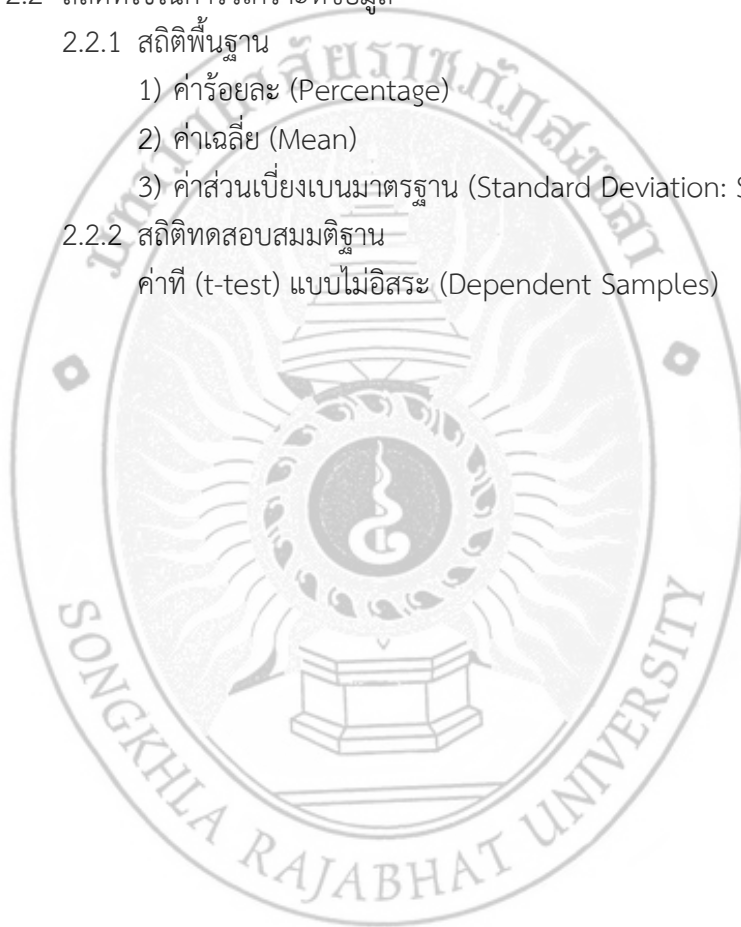
2.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.2.1 สถิติพื้นฐาน

- 1) ค่าร้อยละ (Percentage)
- 2) ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 3) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD)

2.2.2 สถิติทดสอบสมมติฐาน

ค่าที (t-test) แบบไม่อิสระ (Dependent Samples)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้เสนอข้อมูลตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลของการวิจัย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

- N แทน จำนวนนักเรียน
 $\bar{x}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
SD แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (t-test)
** แทน ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง เวลาและเหตุการณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	t-test
ก่อนเรียน	20	10.56	8.39	18.64**
หลังเรียน	20	19.04	0.64	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 7 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ($\bar{x}$ = 19.04, SD = 0.64) สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเท่ากับ 10.56 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	SD	แปลผล
1. ด้านครูผู้สอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ให้นักเรียนเข้าใจอย่าง ชัดเจน	4.56	0.05	มากที่สุด
1.2 ครูให้คำปรึกษาแนะนำ ดูแลนักเรียนใน การเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.54	0.45	มาก
1.3 ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหา ที่เรียน	4.68	0.51	มากที่สุด
รวมด้านครูผู้สอน	4.56	0.48	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 เนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหา ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้	4.58	0.57	มากที่สุด
2.2 เนื้อหาใบความรู้เหมาะสมกับนักเรียนเข้าใจง่าย	4.52	0.54	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหา	4.56	0.57	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{x}$	SD	แปลผล
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล			
3.1 ครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่อง	4.62	0.53	มากที่สุด
3.2 การจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	4.45	0.61	มาก
3.3 กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	4.78	0.51	มากที่สุด
3.4 บรรยากาศการเรียนรู้เป็นกันเองและสนุกสนาน	4.58	0.54	มากที่สุด
3.5 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัลส่งเสริมให้มีการค้นพบความรู้ใหม่	4.62	0.49	มากที่สุด
3.6 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	4.6	0.61	มากที่สุด
รวมด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	4.60	0.47	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 กิจกรรมในชั้นประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่เรียน	4.58	0.67	มากที่สุด
4.2 มีการประเมินการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม	4.7	0.46	มากที่สุด
4.3 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.56	0.50	มากที่สุด
รวมด้านการวัดและประเมินผล	4.62	0.54	มากที่สุด
รวมความพึงพอใจ	4.58	0.51	มากที่สุด

จากตาราง 8 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล โดยภาพรวมของนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.58, SD = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าความพึงพอใจด้านครูผู้สอน ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.68, SD = 0.51) ด้านเนื้อหาเนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆในชีวิตประจำวันได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.58, SD = 0.57) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลกิจกรรม

การเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.78, SD = 0.51) และด้านการวัดและประเมินผล มีการประเมินการเรียนเป็นรายบุคคลและรายกลุ่มมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.7, SD = 0.46) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 45 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

วิธีดำเนินการงานวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นที่ 1 แจกรายละเอียดขั้นตอน และวิธีปฏิบัติในการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขั้นที่ 2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ขั้นที่ 3 จัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลระดับชั้นปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง 2 ชั่วโมง และ 3 ชั่วโมง รวม เป็น 7 แผน 10 ชั่วโมงจนครบทั้ง 7 แผน ขั้นที่ 4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) หลังทำการสอนครบ 10 ชั่วโมงแล้วจึงนำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้ทดสอบก่อนเรียนมาทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง ขั้นที่ 5 ประเมินความพึงพอใจด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล จำนวน 15 ข้อ 20 นาที

สรุปผลการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58

อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้เส้นทางในการดำเนินเรื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ที่ได้ใช้สื่อดิจิทัลการจัดการเรียนรู้ เพราะที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบการเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนใจและช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมการสอนมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน เกิดประสบการณ์ในเรื่องที่เรียนร่วมกัน โดยครูผู้สอนจะใช้กระบวนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำสู่บทเรียน เป็นการแนะนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล และเป็นการกล่าวนำเรื่องหรือชักชวน โดยวิธีการพูดคุย ดูสื่อ youtube ร้องเพลง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนรู้ และชักจูงเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นจัดกิจกรรม เป็นขั้นที่มีความสำคัญมากเพราะผู้เรียนต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้สอนนำมาเสนอเพื่อดำเนินกิจกรรมตามองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลโดยผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลัก 1) ฉาก ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักนำเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ และช่วยระดมความคิด เพื่อให้สะท้อนภาพเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่ไหน 2) ตัวละคร ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักว่าตัวละครมีใครบ้าง 3) วิถีชีวิตหรือการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยได้ใช้คำถามหลักว่าการดำเนินชีวิตเป็นอย่างไร โดยเชื่อมโยงกับฉากและตัวละครจากการดูคลิปจากสื่อ youtube 4) เหตุการณ์ โดยใช้คำถามหลักว่ามีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนนั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงเรื่องหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ขั้นที่ 3) ขั้นอภิปราย เป็นขั้นที่นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็นซึ่งกันและกันโดยครูจะให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนและครูอธิบายเพิ่มเติม 4) ขั้นสรุป เป็นขั้นสุดท้ายในการจัดกิจกรรมโดยครูและนักเรียนจะร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนทั้งหมดหรือทำใบงาน ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและประสบการณ์เกิดจากการเรียนรู้การกระทำของตนเองด้วยประสบการณ์ตรง ดังที่ (อรรถัย มูลคำ และคณะ, 2544: 34-35) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้น อย่างต่อเนื่องและเรียงลำดับเหตุการณ์เน้นการทำงานอย่างเป็นระบบเพราะต้องมีการวางแผน หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางเดินเรื่องและใช้คำถามหลักเป็นตัวนำสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยองค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีการเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องดังต่อไปนี้ 1) การจัดฉากเป็นการระบุเวลา สถานที่สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ 2) มีตัวละคร ซึ่งเป็นผู้เกี่ยวข้องกับฉากหรือเหตุการณ์ 3) การดำเนินชีวิต เป็นการดำเนินชีวิตหรือเป็นเรื่องราวของตัวละคร 4) มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไข ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวอาจมีทั้งทางบวกหรือทางลบก็ได้โดย

องค์ประกอบทั้ง 4 ส่วน ถูกเชื่อมโยงจากการใช้คำถามหลักเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันอาจวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อให้สร้างสตอรี่ไลน์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริย์ธัช ฉ่ำมณี (2560: 72) เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลส่งเสริมให้มีการค้นพบให้นักเรียนเกิดความรู้ใหม่และครูได้มีการกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่องมีการใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียนและกิจกรรมในชั้นประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่เรียนอีกด้วยแสดงให้เห็นว่าจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปนัดดา ยอดระบำ (2544: 6) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดี ที่ชอบพอใจ และประทับใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับ โดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนอง ความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจ บุคคลทุกคนมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่าง ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะได้รับความพึงพอใจ จึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล มีความพึงพอใจในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพา เพียเทพ (2549: 54) เรื่อง ศึกษาผลของการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยแห่งชาติดงไค้ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ในการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ผู้สอนต้องมีการวางแผนในการสอนและเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเนื้อหาที่สามารถบูรณาการได้ ฉะนั้นครูผู้สอนต้องศึกษาหลักการ ขั้นตอนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ให้เข้าใจเป็นอย่างดี มิฉะนั้นอาจจะไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 ควรมีการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล กับวิธีการสอบแบบอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมมือกัน เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ประวัติศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.1 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลควรใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ และการเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.2 ควรนำรูปแบบการสอบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลไปพัฒนาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ต่าง ๆ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ หรือภาษาต่างประเทศ เป็นต้น

2.3 ควรนำรูปแบบการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล. (2555). **คู่มือสื่อใหม่ศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2545). “การสอนแบบเดินเรื่องระดับอนุบาล”. *วารสารการศึกษาปฐมวัย* 6(1), 22-23.
- กล่อมจันทร์ จันทศิริ. (2556). **เว็บช่วยสอนแบบสตอรี่ไลน์เพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย ของนักเรียนไทยในโรงเรียนนานาชาติ ระดับ Middle School Grade**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อการสอนศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- คเชนพงษ์ สุมาลโรจน์. (2550). **ความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อการบริหารงานของสถานศึกษาใน อำเภอหนองม่วงไข่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดแพร่ เขต 1**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- จกมลรัตน์ อาจคำตรู. (2544). **การศึกษาผลของการจัดการสอนตามแนววัฏจักรการเรียนรู้ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษาวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ณอน บัวนก. (2555). **ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับผลิตสื่อดิจิทัลและกระบวนการผลิต (Online)**. <http://www.aowwa.com/digital/lesson%201.pdf>, 11 พฤศจิกายน 2566.
- ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2556). **รายงานการวิจัยเรื่องบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ธันยวัช วิเชียรพันธ์. (2557). **สื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพมหานคร: วังอักษร.
- ธาริณี วิทยานิวรรตน์. (2542). **ผลการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสาธิตทบวงมหาวิทยาลัย.
- นริศรา วงศ์จิต. (2553). **การใช้รูปแบบการสอนแบบสตอรี่ไลน์ เรื่องย้อนรอยตำนานประเพณีลอยกระทงสายไหลประทีป 1000 ดวง เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- นิธิวรรณ นุชน้อย. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ที่มีต่อทักษะการใช้ภาษาไทย และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญญริน บุญบริรักษ์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยกลวิธี โครงสร้างเรื่องเล่าผ่านนิทานภาพเคลื่อนไหว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสร้อยทอง สำนักงานเขตบางซื่อ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุปผชาติ ทัพหิกรณ์. (2538) “มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์.” สสวท. 23(3), 35.
- เบญจา จันทรศรี. (2556). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีสอนแบบ สตอรี่ไลน์เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวาริ เชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปนัดดา ยอดระบำ. (2544). ความพึงพอใจในวิชาการสอนงานเกษตรของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เกษตร สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจ. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2542). การเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยวิธีสตอรี่ไลน์. กรุงเทพมหานคร: ถ่ายเอกสาร.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข. (2544). “การเรียนการสอนสิ่งแวดล้อมศึกษาด้วยวิธี สตอรี่ไลน์.” ในพิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ (บรรณาธิการ). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิด วิธีและเทคนิควิธีการสอน 2. กรุงเทพมหานคร: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมนเนจเม้นท์ จำกัด.
- พิมพ์า เพี้ยเทพ. (2549). ผลของการใช้วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ในวิชาสังคมศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยแห่งชาติดงดก. วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2552). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: แฮสส์ ออฟคอมมิสท์.
- พระมหาณัฐพงศ์ คำมี. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความโดยใช้นิทานธรรมบทเสริม ด้วยเทคนิคการสอนแบบ Storyline สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- พรหมมา วิหคไพบุลย์. (2567). “การพัฒนาการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยอาศัยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ของนักศึกษาครูสาขาวิชาคณิตศาสตร์ ในรายวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” วารสารวิชาการ. 9(3), 522.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *จิตวิทยาทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.
- มนต์ชัย แก้วหลวง. (2543). *ความพึงพอใจของลูกค้าในการใช้บริการจากร้านยาในอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์เกษตร มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ยุตาวดี สุขมาก. (2558). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา เรื่อง ระบบต่อมไร้ท่อ และเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ระเบียบ อนันตพงศ์. (2550). *ผลการใช้วิธีสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สุนัขของแรงและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ชั้นผสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนหาดใหญ่สมบูรณ์กุลกันยา จังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต วิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รวีสุดา บานเย็น. (2555). *ผลของกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีสตอรีไลน์ต่อความรู้ เจตคติและความตั้งใจในการตรวจคัดกรองโรคโลหิตจางธาลัสซีเมียในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน มหาวิทยาลัยบูรพา.
- รัตนศักดิ์ ยี่สารพัฒน์. (2551). *ความพึงพอใจของครัวเรือนต่อการจัดการขยะมูลฝอยของเทศบาลตำบลนาคู อำเภอนาคู จังหวัดกาฬสินธุ์*. การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการสิ่งแวดล้อม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.
- รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ. (2555). *การบริหารงานวิชาการขั้นพื้นฐาน*. สงขลา: นำศิลป์.
- โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ. (2565). *หลักสูตรสถานศึกษาจังหวัดสงขลา*. สงขลา: โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ
- วลัย พานิช. (2543). *การสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ (STOTYLINE) เรื่อง สถานีวิทย์ท้องถิ่น*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2542). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคใหม่: การสอนด้วยวิธี Storyline*. เอกสารประกอบการประชุมเชิงปฏิบัติการ. กรุงเทพมหานคร: (ม.ป.พ.)
- วิชัย เหลืองธรรมชาติ. (2531). *ความพึงพอใจและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ของประชากรในหมู่บ้านอพยพ โครงการเขื่อนรัชชประภา (เขื่อนหาลาน) จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แวนแก้ว พันภัย. (2549). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง เศรษฐศาสตร์ในครอบครัว โดยการสอนแบบสตอรีไลน์กับการสอน*

- แบบเกมสถานการณ์จำลอง.** ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภรางค์ เรืองวานิช และคณะ. (2560). “ผลการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความเป็นจริงเสริม เรื่อง ไหว้พระ 9 วัด สืบสิริสวัสดิ์ 10 รัชกาล.” *วารสารการอาชีวฯ*. 7(14), 9.
- สมุทร ชำนาญ. (2556). *ภาวะผู้นำทางการศึกษา ทฤษฎี และปฏิบัติ*. ระยอง: พี.เอส.การพิมพ์
- สิทธิ สายหล้า. (2543). *ศาสตร์และศิลป์การเป็นครู*. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครราชสีมา: ศูนย์นิเทศ.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). เอกสารประกอบการสอนทางกายภาพบำบัด ภาคต้นปีการศึกษา 2556. **ขอนแก่น:** มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สรชัย ขวรางกูร. (2561). “การพัฒนาสื่อดิจิทัลมรดกทางวัฒนธรรมไทย ด้วยแบบจำลอง 3 มิติเชิงสถาปัตยกรรม วัดไชยวัฒนารามในสมัยกรุงศรีอยุธยา.” *วารสารการอาชีวและเทคนิคศึกษา*. 8(16), 42-52.
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2541). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถวิทย์ สุจินตวงศ์. (2558). การปรับตัวของผู้บริหารมหาวิทยาลัยพวยับต่อการใช้สื่อดิจิทัลในการสื่อสาร. การค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- อริย์ชัย ฉ่ำมณี. (2560). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์โดยประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและการประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- อารีย์ คงสวัสดิ์. (2544). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดผลศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อารีย์ ชุมณี. (2546). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเขียนความคิดสร้างสรรค์และมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยการสอนด้วยวิธีสตอรีไลน์ และการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุมาพร ปิ่นเนตร. (2555). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องหลักธรรมสำคัญทางพระพุทธศาสนา ด้วยวิธีแบบสตอรีไลน์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
- อรัญญ์ มูลคำ และคณะ. (2542). *การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพมหานคร: ภาคพิมพ์.
- _____. (2544). *Child Centered: Storyline method: การบูรณาการหลักสูตรการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี: ภาพพิมพ์.
- _____. (2543). *STORYLINE METHOD การบูรณาการหลักสูตรและการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ดวงกลมสมัย.

Cleave. (1997). "Methods of using nucleotide integrase for cleaving dna and attaching nucleic acids." Dissertation Abstracts International, 40-11A. 1063.







ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. นายสมยศ มหัทธโนบล ตำแหน่ง หัวหน้าสำนักงานสารสนเทศและเทคโนโลยี
สถานที่ทำงาน โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ
สาขาที่เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล
2. นางบุปผาทิพย์ คชาสุวรรณ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนมหาวชิราวุธ จังหวัดสงขลา
สาขาที่เชี่ยวชาญ กลุ่มวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. นายปกรณ์ พิบูลย์ผล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านแหลมทราย)
สาขาที่เชี่ยวชาญ ด้านแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์
ร่วมกับสื่อดิจิทัล





ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๑๕๔



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณสมยศ มหัทธโนบล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ว่าที่ร้อยตรีหญิงกมล จาริมุข รหัส ๖๕G๑๕๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี อาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาคนดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทร. ๐๘ ๑๘๔๘ ๑๖๕๐

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@skru.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า นายสมยศ มหัทธโนบล เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ ว่าที่ร้อยตรีหญิงกิ่งกมล จารีมุข รหัส ๖๕6๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” นั้น ข้าพเจ้าทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้วและขอแจ้งว่า

- ☒ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ).....

(นายสมยศ มหัทธโนบล)

ตำแหน่ง หัวหน้าสำนักงานสารสนเทศและเทคโนโลยี

หน่วยงาน โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๑๕๖



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณบุปผาทิพย์ คชาสุวรรณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ว่าที่ร้อยตรีหญิงกนกมล จาริมุข รหัส ๖๕๖๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี อาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาคนดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทร. ๐๘ ๑๘๙๘ ๑๖๕๐

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@skru.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า นางบุปผาทิพย์ วิชาสุวรรณ เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ ว่าที่ร้อยตรีหญิงกิ่งกมล จาริมุข รหัส ๖๕6๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” นั้น ข้าพเจ้าทราบรายละเอียดดังกล่าวแล้วและขอแจ้งว่า

- ☒ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ)

(นางบุปผาทิพย์ วิชาสุวรรณ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

หน่วยงาน โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏ จังหวัดสงขลา



ที่ อว ๐๖๓๙.๐๗/๑๑๕๕



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ๙๐๐๐๐

๗ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน คุณปกรณ์ พิบูลย์ผล

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย ว่าที่ร้อยตรีหญิงกิ่งกมล จารีมุข รหัส ๖๕G๑๙๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี อาจารย์ ดร.มนตรี เด่นดวง เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาคนดังกล่าว พร้อมนี้ได้นำส่งเครื่องมือวิจัยมาเพื่อประกอบการพิจารณาด้วยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภณ ชัยวัฒนกุลวานิช)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์

โทร. ๐๘ ๑๘๙๘ ๑๖๕๐

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ educate@skru.ac.th

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ตามที่คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้ขอความอนุเคราะห์ให้ข้าพเจ้า นายปกรณ์ พิบูลย์ผล เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยของ ว่าที่ร้อยตรีหญิงกิ่งกมล จารีมุข รหัส ๖๕6๑๔๑๐๐๑ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน (ภาคพิเศษ) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ซึ่งได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิจัยค้นคว้าอิสระ เรื่อง "ผลการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓" นั้น ข้าพเจ้าทราบบรายละเอียดดังกล่าวแล้วและขอแจ้งว่า

- ☒ ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้
- ☐ ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ได้ เนื่องจาก.....

(ลงชื่อ).....

(นายปกรณ์ พิบูลย์ผล)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

หน่วยงาน โรงเรียนเทศบาล ๔ (บ้านแหลมทราย)





ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เวลาและเหตุการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1

รหัส/รายวิชา ส13102 (ประวัติศาสตร์)

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน ว่าที่ร.ต. หญิง กิ่งกมล จาริมุข

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆอย่างเป็นระบบ

ตัวชี้วัด

ป.3/1 เทียบศักราชที่สำคัญตามปฏิทินที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. สาระสำคัญ

การศึกษาที่มาของพุทธศักราชหรือ พ.ศ.เป็นศักราชในกลุ่มผู้คนที่นับถือศาสนาพุทธโดยเริ่มนับตั้งแต่พระพุทธเจ้าปรินิพพานไปแล้ว 1 ปี ให้นับเป็นพุทธศักราชที่ 1

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถบอกที่มาของพุทธศักราชได้ (K)

3.2 นักเรียนสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ที่มาพุทธศักราชโดยใช้วิธีการแบบสตอรี่ไลน์ (P)

3.3 นักเรียนใฝ่เรียนรู้ถึงความเป็นมาของพุทธศักราช (A)

4. สาระการเรียนรู้

ที่มาของพุทธศักราช

5. ชิ้นงานหรือภาระงาน (หลักฐาน, ร่องรอยแสดงความรู้)

ใบงาน เรื่องที่มาพุทธศักราช

6. สื่อการเรียนการสอน

6.1 Power point เรื่อง เวลาและเหตุการณ์

6.2 youtube ประวัติความเป็นมาของศักราช

https://www.youtube.com/watch?v=ocUef_SlYq0

6.3 ปฏิทิน

7. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถบอกที่มาของศักราชพุทธศักราชได้(K)	ประเมินการตอบคำถาม	แบบประเมินการตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ประเมินอยู่ในระดับดี
นักเรียนสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ที่มาพุทธศักราชโดยใช้วิธีการแบบสตอรี่ไลน์(P)	ตรวจใบงาน	ใบงาน	เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป
นักเรียนใฝ่เรียนรู้ความเป็นมาของพุทธศักราช(A)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	เกณฑ์การประเมินอยู่ในระดับดี

8. คำถามหลัก หรือคำถามนำ

1. ฉาก : เหตุการณ์สำคัญของการเกิดพุทธศักราชคือที่ใด
2. ตัวละคร : มีใคร สิ่งใดเกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้บ้าง
3. การดำเนินชีวิต : สภาพสิ่งที่เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้คืออะไร
4. เหตุการณ์สำคัญ : มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนนั้น

9. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำสู่บทเรียน

1. ครูอธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนแบบสตอรี่ไลน์โดยใช้ Power point เรื่อง เวลาและเหตุการณ์ ให้นักเรียนนักเรียนเกิดความเข้าใจร่วมกัน
2. นักเรียนและครูร่วมกับสนทนา เรื่อง การใช้ศักราชในชีวิตประจำวันเพื่อทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน
 - ศักราช มีความสำคัญหรือไม่อย่างไร (มีความสำคัญ คือสิ่งที่กำหนดขึ้นหรือสมมุติขึ้นตามแต่ที่มา โดยนับเวลาเป็นปี)
3. นักเรียนร่วมกันร่วมกันศึกษา Power point เรื่องเวลาและเหตุการณ์ และ ปฏิทิน ที่ครูเสนอแล้วร่วมกันตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้
 - สิ่งของที่ครูนำมาให้นักเรียนดูคืออะไร (ปฏิทิน)
 - ปฏิทินมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไรบ้าง (ตัวอย่างคำตอบ ใช้บอกวัน เดือน ปี ในแต่ละช่วงเวลา)
 - ในปฏิทินไทย มีกี่ศักราช อะไรบ้าง (2 ศักราช พุทธศักราช และ คริสต์ศักราช)

ขั้นจัดกิจกรรม

1. ครูกำหนดหัวเรื่องพุทธศักราชมีความเป็นมาอย่างไร เพื่อให้นักเรียนร่วมกันศึกษาหา
คำตอบ

2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 คน โดยครูแบ่งให้ตาม เก่ง ปานกลาง อ่อน แต่ละกลุ่มแบ่ง
หน้าที่ มีหัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้ากลุ่ม และ เลขานุการกลุ่ม เพื่อแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาสื่อ youtube https://www.youtube.com/watch?v=ocUef_SlYq0 แล้วร่วมกันระดมความคิดหาคำตอบจากคำถามที่ครูกำหนดให้ ดังนี้

- ทำไมประเทศไทย ต้องใช้พุทธศักราช (เพราะคนไทยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ)

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันตอบคำถามหลักที่ครูกำหนดให้ และร่วมกันทำใบงานเรื่องที่มา
พุทธศักราช

1. ฉาก : เหตุการณ์สำคัญของการเกิดพุทธศักราชคือที่ใด (ใต้ต้นสาระ แคว้นมลละ)

2. ตัวละคร : มีใคร สิ่งใดเกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้บ้าง (พระพุทธเจ้า)

3. การดำเนินชีวิต : สภาพสิ่งที่เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้คืออะไร(พระพุทธเจ้าปรินิพพาน)

4. เหตุการณ์สำคัญ : มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนนั้น(พระพุทธเจ้าปรินิพพานครบ 1 ปี จะใช้
ในประเทศไทยและใช้ในประเทศที่นับถือศาสนาพุทธ)

ขั้นอภิปราย

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียนโดยครู

2. ครูคอยเติมเต็มความรู้ให้กับนักเรียนแต่ละกลุ่มโดยใช้สื่อจาก Power point เรื่องเวลา
และเหตุการณ์

3. ครูชื่นชมและให้กำลังใจกับนักเรียนทุกกลุ่ม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเรื่อง ความเป็นมาของพุทธศักราช จาก Power point เรื่อง
เวลาและเหตุการณ์ ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น

- พ.ศ. ย่อมาจากคำว่าอะไร (พุทธศักราช)

- พุทธศักราช เริ่มนับเมื่อเกิดเหตุการณ์ใด (พระพุทธเจ้าปรินิพพานครบ 1 ปี)

ชั่วโมงที่.....

บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านความรู้

.....

.....

.....

ทักษะ/กระบวนการ

.....

.....

.....

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

.....

ปัญหา/ อุปสรรค

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมใฝ่เรียนรู้

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายระดับคะแนน			
	ดีมาก(4)	ดี(3)	พอใช้(2)	ต้องปรับปรุง(1)
1. ความตั้งใจในการเรียน	- สนใจในการเรียน ไม่คุยหรือเล่นกันในขณะเรียน	- สนใจเรียนการ เรียนคุยกัน เล็กน้อยในขณะเรียน	- สนใจในการ เรียนคุยกันและ เล่นกันในขณะเรียนเป็นบางครั้ง	- ไม่สนใจเรียนในการเรียนคุยและ เล่นกันในขณะเรียน
2. ความสนใจและการซักถาม	- มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจทุกเรื่องและกล้าแสดงออก	- มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นส่วนมากและกล้าแสดงออก	- มีการถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจเป็นบางครั้งและไม่ค่อยกล้าแสดงออก	- ไม่ถามในหัวข้อที่ตนไม่เข้าใจและไม่กล้าแสดงออก
3. การตอบคำถาม	- ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามและตอบคำถามถูกทุกข้อ	- ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามและตอบคำถามส่วนมากถูก	- ร่วมตอบคำถามในเรื่องที่ครูถามเป็นบางครั้งและตอบคำถามถูกเป็นบางครั้ง	- ไม่ตอบคำถาม
4. มีส่วนร่วมในกิจกรรม	- ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำงาน	- ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ในการทำกิจกรรม	- ร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง	- ไม่มีความร่วมมือในขณะทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินการใฝ่เรียนรู้ โดยแบ่งตามคะแนน ดังนี้

คะแนน	14-16	หมายถึง ดีมาก
คะแนน	11-13	หมายถึง ดี
คะแนน	8-10	หมายถึง พอใช้
คะแนน	4-7	หมายถึง ปรับปรุง

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ ชื่อหน่วย เรื่อง.....

[illegible]

เกณฑ์การให้คะแนนการตอบคำถาม

ประเด็นการ ประเมิน ข้อ	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
	ตอบได้ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ สอดคล้องกับ เนื้อหา	ตอบได้ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่สอดคล้องกับ เนื้อหา	ตอบได้ถูกต้อง บางส่วน	ตอบคำถามไม่ได้ หรือตอบผิด
1				
2				
3				
4				

เกณฑ์การให้คะแนนการตอบคำถาม โดยแบ่งตามคะแนน ดังนี้

คะแนน	14-16	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน	11-13	หมายถึง	ดี
คะแนน	8-10	หมายถึง	พอใช้
คะแนน	4-7	หมายถึง	ปรับปรุง

หน่วยการเรียนรู้ที่ ชื่อหน่วย เรื่อง.....

[illegible]



ประวัติศาสตร์

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ปฏิทิน



ปฏิทิน

ปฏิทิน ให้ออกช่วงเวลาเป็นวัน สัปดาห์ เดือน และปี ใน ๑ ปี จะมี ๑๒ เดือน วันที่ในแต่ละเดือน เริ่มตั้งแต่วันที่ ๑ จนถึงวันที่ ๓๐ หรือ ๓๑ ยกเว้นเดือนกุมภาพันธ์มี ๒๘ หรือ ๒๙ วัน



คักราช

- คักราช หรือ ค่ำบอปปี้ในปฏิทินไทย ส่วนใหญ่มี ๒ คักราช คือ พุทธคักราชหรือ พ.ศ. และ คริสต์คักราช หรือ ค.ศ.



พุทธคักราช

- พุทธคักราช หรือ พ.ศ. เป็นคักราชของพระพุทธศาสนานิยมใช้ในประเทศที่นับถือพระพุทธศาสนา เป็นการนับ เป็นการนับเวลาตามทางพระพุทธศาสนา โดยเริ่มนับปีที่พระพุทธเจ้าเสด็จปรินิพพาน (ตาย) ครบ ๑ ปี เป็น พ.ศ.๑



2. สื่อ youtube

https://www.youtube.com/watch?v=ocUef_SlYq0

3. ปฏิทิน



4. ใบงานที่1

ใบงาน เรื่อง ที่มาของพุทธศักราช

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามจากคลิปที่ครูเปิดให้ดูให้ถูกต้อง

ฉาก : เหตุการณ์สำคัญของการเกิดพุทธศักราชคือที่ได้

1).....

ตัวละคร : มีใคร สิ่งใดเกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้บ้าง

2).....

การดำเนินชีวิต : สภาพสิ่งที่เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ตอนนี้คืออะไร

3).....

เหตุการณ์สำคัญ : มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนนั้น

4).....





ภาคผนวก ง
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



โรงเรียนพะตงวิทยามูลนิธิ

ข้อสอบวัดหน่วย หน่วยที่ 1 เรื่อง เวลา และเหตุการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จำนวนข้อสอบ 20 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....เลขประจำตัว.....

ส 4.1 ป.3/1 เทียบศักราชที่สำคัญตามปฏิทินที่ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

1. คริสต์ศักราชเริ่มนับเป็นปีที่ 1 เมื่อเกิดเหตุการณ์ใด

(ความรู้ความจำ)

- ก พระเยซูประสูติ
- ข พระเยซูเสียชีวิต
- ค พระเยซูแต่งงาน
- ง พระเยซูประกาศศาสนา

2. ศักราชใดที่ใช้ในประเทศที่ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนา

คริสต์ (ความรู้ความจำ)

- ก ค.ศ.
- ข พ.ศ.
- ค ฮ.ศ.
- ง ม.ศ.

3. อีจเรห์ศักราชนิยมใช้ในกลุ่มประเทศตามข้อใด

(ความเข้าใจ)

- ก กลุ่มประเทศที่ไม่มีศาสนา
- ข กลุ่มประเทศที่นับถือพระเยซู
- ค กลุ่มประเทศที่ประชากรส่วนใหญ่เป็นชาว

มุสลิม

- ง กลุ่มประเทศที่ไม่มีศาสนาประจำชาติตาม

กฎหมาย

4. การนับเวลาเป็น พ.ศ.และ ค.ศ.เกี่ยวข้องกับเรื่องใด
(ความเข้าใจ)

- ก สังคม
- ข ศาสนา
- ค การเมือง
- ง เศรษฐกิจ

5. ข้อใดกล่าวถูกต้อง (การวิเคราะห์)

- ก จ.ศ เริ่มนับเมื่อพระเยซูประสูติ
- ข ฮ.ศ เริ่มนับเมื่อพระเยซูประสูติ
- ค ค.ศ เริ่มนับเมื่อพระเยซูประสูติ
- ง พ.ศ. เริ่มนับเมื่อพระเยซูประสูติ

6. ศักราชใดเกิดขึ้นอันดับแรก(ความเข้าใจ)

- ก มหาศักราช
- ข พุทธศักราช
- ค คริสต์ศักราช
- ง อีจเรห์ศักราช

7. นักเรียนเกิด พ.ศ.2553 ตรงกับ ค.ศ.ใด (การนำไปใช้)

- ก ค.ศ. 2008
- ข ค.ศ. 2009
- ค ค.ศ. 2010
- ง ค.ศ. 2011

8. ครูฟิล์มไปเที่ยวทะเลกับครอบครัว เมื่อปี ค.ศ. 2019 ตรงกับ พ.ศ. ไດ (การนำไปใช้)	12. แหล่งข้อมูลใดเป็นเอกสารสำคัญของโรงเรียน (ความเข้าใจ)
ก พ.ศ.2561 ข พ.ศ.2562 ค พ.ศ.2563 ง พ.ศ.2564	ก หนังสือทำรุ่น ข ป้ายประกาศของโรงเรียน ค ทะเบียนประวัติของนักเรียน ง บันทึกการท่องเที่ยวของครู
9. พี่สาวเกิดเมื่อปี พ.ศ.2549 ปัจจุบันเป็นปี พ.ศ. 2567 พี่สาวอายุกี่ปี (ความเข้าใจ)	13. ข้อใดเป็นหลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร (การนำไปใช้)
ก 18 ปี ข 28 ปี ค 38 ปี ง 58 ปี	ก แผ่นพับ ข อนุสาวรีย์ ค หนังสือรุ่น ง หนังสือเรียนประวัติศาสตร์
10. พี่ทองอันไปเที่ยวน้ำตกกับครอบครัว เมื่อปี ค.ศ. 2020 ตรงกับ พ.ศ. ไດ (การนำไปใช้)	14. ข้อใดเป็นหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร (การนำไปใช้)
ก พ.ศ. 2563 ข พ.ศ. 2564 ค พ.ศ. 2565 ง พ.ศ. 2566	ก หุ่นขี้ผึ้ง ข อนุสาวรีย์ ค หนังสือรุ่น ง คอมพิวเตอร์
มฐ.ส4.1 ป.3/2ขั้นตอนการสืบค้นเหตุการณ์สำคัญของโรงเรียนและชุมชนใช้เส้นเวลา ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนและชุมชน	15. ข้อใด ไม่ใช่ ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน (การวิเคราะห์)
11. ใครเป็นแหล่งข้อมูลของโรงเรียนได้ดีที่สุด (ความรู้ ความจำ)	ก จำนวนนักเรียน ข สถานที่ตั้งของโรงเรียน ค ประวัติความเป็นมาของโรงเรียน ง แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์
ก ตัวเรา ข คุณครู ค พ่อ แม่ ง พ่อค้าหน้าโรงเรียน	16. การสืบค้นประวัติความเป็นมาของชุมชน มีจุดหมายให้นักเรียนรู้อะไร (ความเข้าใจ)
	ก ความตื่นต้น ข ความสบายใจ ค ความภาคภูมิใจ ง ความรับผิดชอบ

17. ถ้าต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนมุสลิม ควรไปที่ใด (ความเข้าใจ) ก วัด ข มัสยิด ค โบสถ์คริสต์ ง โบสถ์พราหมณ์	19. การศึกษาความเป็นมาของชุมชน ควรทำสิ่งใดเป็นอันดับแรก (ความรู้ความจำ) ก ค้นหาข้อมูล ข กำหนดหัวข้อ ค สอบถามจากผู้รู้ ง ตรวจสอบข้อมูล
18. ข้อใดเป็นการตั้งคำถามเพื่อสืบค้นข้อมูลในชุมชน (ความรู้ความจำ) ก วัดแห่งใดอยู่ในชุมชนของเรา ข สีประจำโรงเรียนคือสีฟ้า สีเหลือง ค ผู้ก่อตั้งโรงเรียนคือนายอำเภอพระ ง สถานที่สำคัญของชุมชนในอดีตอยู่ที่ไหน	20. ข้อใดเป็นประโยชน์จากการใช้เส้นเวลาในการแสดงข้อมูลของชุมชน (ความเข้าใจ) ก ทำให้ทราบบุคคลที่เกี่ยวข้อง ข ทำให้ทราบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ค ทำให้ทราบเหตุการณ์ที่น่าสนใจ ง ให้ทราบถึงลำดับของเหตุการณ์ต่างๆ



ภาคผนวก จ
แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ วิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่3

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลเพื่อนำผลไปใช้ในการวิจัย
2. แบบความพึงพอใจ มีจำนวน 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นข้อคำถาม และตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะ
3. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว โดยมีค่าระดับความคิดเห็นดังนี้

5	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
	5	4	3	2	1
1.ด้านครูผู้สอน					
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ให้นักเรียนเข้าใจ อย่างชัดเจน					
1.2 ครูให้คำปรึกษาแนะนำ ดูแลนักเรียนใน การเรียนรู้อย่างทั่วถึง					
1.3 ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับ เนื้อหาที่เรียน					
2. ด้านเนื้อหา					
2.1 เนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้					
2.2 เนื้อหาใบความรู้เหมาะสมกับนักเรียน เข้าใจง่าย					
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล					
3.1 ครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่อง					
3.2 การจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน					
3.3 กิจกรรมการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน					
3.4 บรรยากาศการเรียนรู้เป็นกันเองและสนุกสนาน					
3.5 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้มีการค้นพบความรู้ใหม่					
3.6 การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
4.ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1 กิจกรรมในชั้นประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่เรียน					
4.2 มีการประเมินการเรียนรู้เป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม					
4.3 แบบทดสอบมีความเหมาะสมกับนักเรียน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ฉ
การหาคุณภาพเครื่องมือ

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.83	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.93	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.93	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	4	5	5	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.83	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	14	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	14	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.96	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	14	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
รวม					4.83	เหมาะสมมากที่สุด

สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	$\bar{x}$	ความเหมาะสม
	1	2	3			
1. สารสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
2. สารการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. สารการเรียนรู้สอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสอดคล้องกับตัวชี้วัด	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. สารการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
8. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	5	5	5	15	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. สื่อและแหล่งเรียนรู้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลเหมาะกับตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	4	14	4.67	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	49	50	48	145	4.83	เหมาะสมมากที่สุด
รวมทั้งหมด					4.90	เหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

[illegible]

สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ($\bar{x} = 4.90$, $SD = 0.17$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ($\bar{x} = 4.93$, $SD = 0.13$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ($\bar{x} = 4.93$, $SD = 0.13$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ($\bar{x} = 4.93$, $SD = 0.13$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ($\bar{x} = 4.93$, $SD = 0.10$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ($\bar{x} = 4.83$, $SD = 0.17$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ($\bar{x} = 4.83$, $SD = 0.17$) มีความเหมาะสมมากที่สุด

ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวม มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x} = 4.97$, $SD = 0.08$) ทุกแผนมีคุณภาพนำไปใช้ได้

ตาราง 5 วิเคราะห์ข้อดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์กับการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ($n = 3$)

คำถามข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่			รวม	ค่า IOC	ผลการวิเคราะห์
	1	2	3			
1	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
13	+1	+1	-1	1	0.33	ไม่สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตาราง 5 (ต่อ)

คำถามข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่			รวม	ค่า IOC	ผลการวิเคราะห์
	1	2	3			
15	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
27	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
33	+1	+1	-1	1	0.33	ไม่สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
36	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
38	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
39	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
40	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
41	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง
42	+1	+1	+1	3	1	สอดคล้อง

ตาราง 10 การวิเคราะห์ความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ข้อ ที่	p	R	ผลการ คัดเลือก	คัดเลือก เป็นข้อที่	ข้อที่	P	R	ผลการ คัดเลือก	คัดเลือก เป็นข้อที่
1	0.89	-0.13	ไม่นำมาใช้		21	0.91	0.56	ไม่นำมาใช้	
2*	0.64	0.61	นำมาใช้	1	22	0.17	0.33	ไม่นำมาใช้	
3*	0.64	0.61	นำมาใช้	2	23*	0.71	0.38	นำมาใช้	11
4*	0.51	0.40	นำมาใช้	3	24	0.95	-	ไม่นำมาใช้	
							0.16		
5	0.95	0.26	ไม่นำมาใช้		25*	0.56	0.48	นำมาใช้	12
6	0.63	0.18	ไม่นำมาใช้		26	0.89	0.18	ไม่นำมาใช้	
7*	0.56	0.63	นำมาใช้	4	27*	0.56	0.48	นำมาใช้	13
8	0.59	0.11	ไม่นำมาใช้		28*	0.67	0.45	นำมาใช้	14
9	0.05	0.39	ไม่นำมาใช้		29*	0.69	0.61	นำมาใช้	15
10*	0.79	0.44	นำมาใช้	5	30	0.91	0.56	นำมาใช้	
11*	0.64	0.51	นำมาใช้	6	31*	0.71	0.38	นำมาใช้	16
12	0.95	-0.16	ไม่นำมาใช้		32*	0.75	0.31	นำมาใช้	17
13*	0.75	0.31	นำมาใช้	7	33	0.93	0.03	ไม่นำมาใช้	
14	0.95	0.26	ไม่นำมาใช้		34	0.68	0.84	นำมาใช้	
15*	0.69	0.61	นำมาใช้	8	35	0.11	0.61	ไม่นำมาใช้	
16	0.94	0.47	ไม่นำมาใช้		36*	0.71	0.38	นำมาใช้	18
17	0.91	0.56	ไม่นำมาใช้		37*	0.47	0.48	นำมาใช้	19
18*	0.63	0.35	นำมาใช้	9	38	0.63	0.18	ไม่นำมาใช้	
19	0.91	0.56	ไม่นำมาใช้		39	0.30	0.02	ไม่นำมาใช้	
20*	0.75	0.31	นำมาใช้	10	40*	0.69	0.61	นำมาใช้	20

* หมายถึง ข้อที่เลือกไว้ ค่าความยาก(p) อยู่ระหว่าง 0.47 – 0.79 และค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (r) ตั้งแต่ 0.31 – 0.63 โดยข้อที่คัดเลือกไว้มีจำนวน 20 ข้อ

ตาราง 11 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ โดยใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) จากสูตร KR-20

Reliability Statistics	
KR-20	N of Items
0.7959	40

สรุปผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3			
ด้านครูผู้สอน							
1.	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.	ครูให้คำปรึกษาแนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.	ครูใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านเนื้อหา							
4.	เนื้อหาน่าสนใจและสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.	เนื้อหาใบความรู้เหมาะสมกับนักเรียนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6.	เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล							
7.	ครูกระตุ้นนักเรียนโดยใช้คำถามหลักอย่างต่อเนื่อง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8.	การจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้
แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3			
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล (ต่อ)							
9.	กิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนทำกิจกรรม กลุ่มทำให้ช่วยเหลือซึ่งกันและ กัน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10.	บรรยากาศการเรียนเป็น กันเองและสนุกสนาน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11.	การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้มีการค้นพบความรู้ ใหม่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12.	การจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เปิด โอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการแสดงความคิดเห็น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านการวัดและประเมินผล							
13.	กิจกรรมในชั้นประเมินผล ครอบคลุมเนื้อหาสอดคล้อง กับสิ่งที่เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14.	มีการประเมินการเรียนเป็น รายบุคคลและรายกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15.	แบบทดสอบมีความเหมาะสม กับนักเรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวม						1.00	ใช้ได้

ของการประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ร่วมกับสื่อดิจิทัล ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา(Alpha Coefficient) ของครอนบาค

ผลการวิเคราะห์							
ข้อที่	จำนวน คน	คะแนน รวม	คะแนน ต่ำสุด	คะแนน สูงสุด	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่าอำนาจ จำแนก
1	50	230	3	5	4.60	0.53	0.28
2	50	231	3	5	4.62	0.67	0.44
3	50	231	3	5	4.62	0.57	0.32
4	50	228	3	5	4.56	0.61	0.37
5	50	225	4	5	4.50	0.54	0.29
6	50	228	3	5	4.56	0.58	0.33
7	50	229	3	5	4.58	0.57	0.33
8	50	229	3	5	4.58	0.61	0.37
9	50	236	3	5	4.72	0.64	0.40
10	50	228	3	5	4.56	0.54	0.29
11	50	228	3	5	4.56	0.58	0.33
12	50	225	3	5	4.50	0.65	0.41
13	50	230	3	5	4.60	0.64	0.40
14	50	231	4	5	4.62	0.53	0.28
15	50	230	3	5	4.60	0.57	0.32
ค่าความเชื่อมั่น							0.77