



การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
ด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
THE DEVELOPMENT OF SOCIAL RESPONSIBILITY CHARACTERISTICS
USING ELECTRONIC STORY BOOKS WITH STUDENTS IN GRADE 2

เฉลิมชนม์ กรีหิรัญ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
ด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL RESPONSIBILITY CHARACTERISTICS
USING ELECTRONIC STORY BOOKS WITH STUDENTS IN GRADE 2
AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL
(ELEMENTARY)



CHALERMCHON KREEHIRUN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Social Studies Education)

Faculty of Social Sciences, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

ด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

ของ

เฉลิมชนม์ กรีหิรัญ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ศรีกลชาญ)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทิศ บำรุงชีพ)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อชิระ อุตมาน)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
ผู้วิจัย	เฉลิมชนม์ กรีหิรัญ
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญชลี ศรีกลชาญ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 2) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ 3) ส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 60 คน โดยได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จำนวน 2 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลได้แก่ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เรื่องลอยกระทงไปกับพี่ล้ากับน้องแก้ว แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก มีลักษณะสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบวิดีโออยู่บนเว็บไซต์ใช้เป็นสื่อประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีเนื้อหา 10 ตอน เกี่ยวกับประเพณีลอยกระทงที่ส่งผลทำให้เกิดปัญหาขยะ เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการรักษาสิ่งของสาธารณะ และประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีประสิทธิภาพ 80.56 / 88.89 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพที่กำหนดไว้ 80/80 อีกทั้งค่าดัชนีประสิทธิผลของการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ในการสอน มีเท่ากับ 0.43 ผลของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 และนักเรียนส่วนใหญ่มีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม พบว่า ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D.= 0.80) ด้านความรับผิดชอบต่อผู้อื่น นักเรียนส่วนใหญ่ปฏิบัติเป็นประจำ ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.63) และด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม นักเรียนส่วนใหญ่ปฏิบัติเป็นประจำ ($\bar{x} = 4.65$, S.D.= 0.48)

คำสำคัญ : หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์, ความรับผิดชอบต่อสังคม

Title	THE DEVELOPMENT OF SOCIAL RESPONSIBILITY CHARACTERISTICS USING ELECTRONIC STORY BOOKS WITH STUDENTS IN GRADE 2 AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL (ELEMENTARY)
Author	CHALERMCHON KREEHIRUN
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Anchalee Srikolchan

The purposes of this research are as follows: (1) to develop electronic storybooks to promote social responsibility characteristics; (2) to evaluate the efficiency and effectiveness of electronic storybooks; and (3) to promote the characteristics of social responsibility of students. The research sample consisted of 60 second-grade students from Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Elementary), and selected using Cluster Random Sampling from two classrooms. The data collection instruments included the electronic storybook "Loi Krathong with Phi Kla and Nong Kaew", an assessment questionnaire on the suitability of the electronic storybook, a test to measure learning outcomes, and a questionnaire on social responsibility traits. The statistical analysis involved mean, standard deviation, and t-test. The research results found the following: (1) the developed electronic storybook was highly suitable, featuring multimedia content in video format on a website, used as a learning activity aid. It comprised 10 chapters, focusing on the tradition of Loy Krathong, addressing the issue of littering, and promoting environmental-friendly materials and public property preservation; (2) the electronic storybook has an efficiency of 80.56/88.89, surpassing the set benchmark of 80/80, with an effectiveness index of 0.43; and (3) the average learning outcome scores of students' post-intervention significantly increased to 0.01. Most students exhibited high levels of social responsibility. Self-responsibility was frequently practiced ($\bar{x} = 4.16$, S.D.= 0.80), responsibility towards others was consistently demonstrated ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.63), and environmental and social responsibility was regularly practiced ($\bar{x} = 4.65$, S.D.= 0.48)

Keyword : Electronic storybook, Social responsibility

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความเมตตากรุณาในการให้แนวทางการเรียนรู้ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าทีร้อยตรี ดร. กิตติคุณ รุ่งเรือง และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อัญชลี ศรีกลชาญ ที่คอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำเป็นอย่างดีมาโดยตลอดระยะเวลาที่ข้าพเจ้าศึกษาขอขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อูทิศ บำรุงชีพ ประธานกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์และอาจารย์ ดร. อชิระ อุตมาน และคณาจารย์สาขาวิชาสังคมศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะแนวทางอันเป็นประโยชน์พัฒนางานวิจัยให้ออกมีคุณภาพสมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นริศรา พิงโพธิ์สม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิไลพร หวังทรัพย์ทวี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันติ สุขสัตย์ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่สละเวลาให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งชี้แนะแนวทางแก้ไข ซึ่งข้อมูลที่ได้เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่ให้ทุนการศึกษาเปิดโอกาสให้พัฒนาตนเอง และขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบุคลากรมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณาจารย์คณะสังคมศาสตร์ เพื่อนร่วมรุ่นในสาขาวิชาสังคมศึกษาทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจและช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน รวมทั้งบุคคลที่อยู่เบื้องหลังที่มีได้กล่าวนาม ที่มีส่วนช่วยให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายทันเวลา

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อประสาน - คุณแม่ลำไย กรීหิรัญ รวมถึงครอบครัวกรීหิรัญทุกคนที่คอยห่วงใยให้กำลังใจ สนับสนุนทุนทรัพย์ทุนปัญญาแบ่งเบาภาระมาโดยตลอด จนสำเร็จการศึกษา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ทำให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม หากมีข้อบกพร่องในส่วนใด ผู้วิจัยขออภัยไว้เพื่อปรับปรุงในโอกาสต่อไป

เฉลิมชนม์ กรීหิรัญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวคิดการวิจัย	9
สมมติฐานของการวิจัย.....	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1 คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	12
1.1 ความสำคัญของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	12
1.2 ความหมายของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	13
1.3 ลักษณะของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	14
1.4 การส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	16
1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	20

2. นิทาน.....	23
2.1 ความหมายของนิทาน	23
2.2 ประเภทของนิทาน.....	24
2.3 ประโยชน์ของนิทาน.....	26
2.4 องค์ประกอบของนิทาน.....	29
2.5 การเล่านิทาน.....	29
2.6 การนำนิทานมาใช้ในการเรียนการสอน	30
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	34
3.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	34
3.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	35
3.3 แนวคิดในการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์.....	38
3.4 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	39
3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	42
3.6 การออกแบบและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	43
3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้.....	49
4.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้.....	49
4.2 ประเภทและลักษณะของสื่อการเรียนรู้.....	50
4.3 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้.....	54
4.4 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE Model	55
4.5 การประเมินสื่อการเรียนรู้.....	57
4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	59

บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย.....	61
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	62
เครื่องมือใช้ในการศึกษาครั้งนี้	62
การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย	62
แผนการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล	69
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	73
ตอนที่ 1 ผลพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา	74
ตอนที่ 2 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม	79
ตอนที่ 3 ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์	79
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	84
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	84
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	85
เครื่องมือใช้ในการศึกษาครั้งนี้	85
การดำเนินการวิจัย.....	86
สรุปผลการวิจัย.....	88
อภิปรายผลการวิจัย	89
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	96
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	96
บรรณานุกรม	97

ภาคผนวก.....	105
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	106
ภาคผนวก ข ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ	108
ภาคผนวก ค หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว	111
ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	117
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	121
ภาคผนวก ฉ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน	128
ประวัติผู้เขียน.....	131

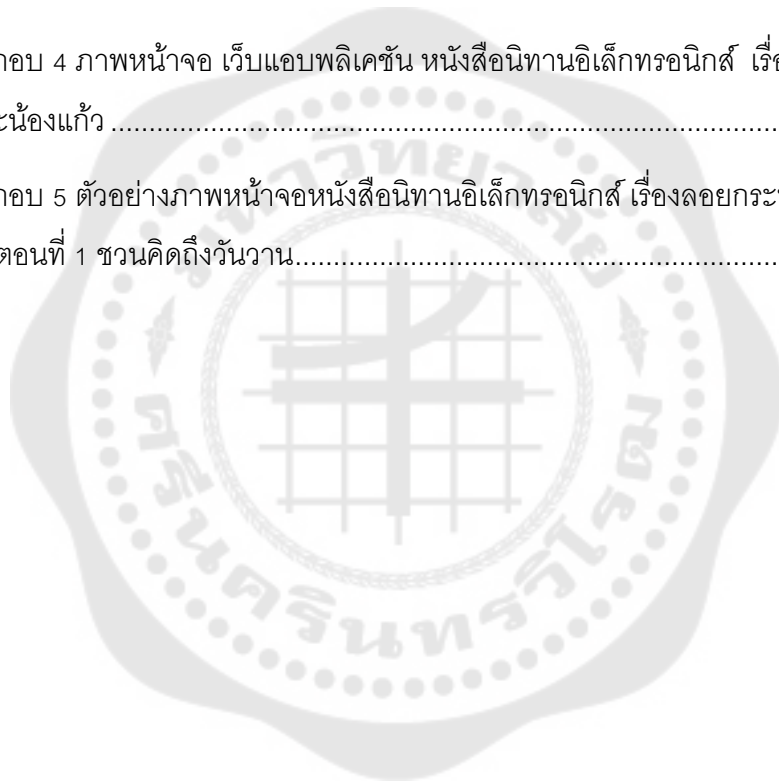


สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย	6
ตาราง 2 ผลการประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว โดยผู้เชี่ยวชาญทางการสอนสังคม ด้านพฤติกรรมศาสตร์ และด้านเทคโนโลยีการศึกษา (N=3).....	77
ตาราง 3 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว (n=18).....	78
ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว (n=18).....	79
ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว (n=30).....	80
ตาราง 6 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง (n=30).....	81
ตาราง 7 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น (n=30).....	81
ตาราง 8 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม (n=30).....	82

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด	9
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	61
ภาพประกอบ 3 โครงสร้างเว็บแอปพลิเคชัน หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพื กล้าและน้องแก้ว	74
ภาพประกอบ 4 ภาพหน้าจอ เว็บแอปพลิเคชัน หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับ พืกล้าและน้องแก้ว	75
ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างภาพหน้าจอหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพืกล้าและ น้องแก้ว ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน.....	76



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงหลายด้าน การติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วพร้อมกัน เป็นผลให้ผู้คนไม่ว่าจะเชื้อชาติใด อาศัยอยู่ที่ใด ก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ อีกทั้งยังส่งผลกระทบซึ่งกันและกัน เช่น อุณหภูมิโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ภาวะโลกร้อน ภัยพิบัติทางธรรมชาติ เป็นต้น ล้วนเกิดจากการกระทำของมนุษย์ แม้ว่าจะอยู่คนละมุมโลก แต่ผลของการกระทำกลับส่งผลกระทบต่อกัน (Keith, 1989) ฉะนั้นการพัฒนาความเป็นพลเมืองโลกจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อสร้างองค์ความรู้ ค่านิยม และทัศนคติเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข (ปรีดี ประทุมสุววรรณ์, ปัญญาชาลาภิรมย์, และ พุทธิ ศิริบรรณพิทักษ์, 2562)

จากที่กล่าวมานั้นความเป็นพลโลกเป็นสิ่งที่ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่บุคคลหนึ่งบุคคลใดได้กระทำย่อมมีผลต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นจะมีผลร่วมกันทั้งโลก ดังนั้นการส่งเสริมเรื่องพลเมืองโลก จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนจะต้องศึกษาและสร้างความเข้าใจถึงบริบทของตนว่า ตนเองนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกบนโลกและการกระทำของตนนั้นก็ส่งผลเชื่อมโยงถึงบุคคลอื่น หากมิได้ส่งเสริมหรือให้ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลโลกแล้วคนจะขาดจิตสำนึก ไม่ร่วมแก้ไขปัญหาร่วมกันแต่จะมองแค่ความสุข ความสะดวกสบายของตนเองเท่านั้น แต่หากเรามีการให้ความรู้ ความเข้าใจ ส่งเสริมในเรื่องของพลโลกแล้วทุกคนจะตระหนักถึงผลการกระทำของตนและคิดถึงผลประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนผลประโยชน์ส่วนตน หากเป็นเช่นนั้นแล้วสังคมที่เราอยู่ก็จะมีแต่สันติ ผู้คนรักใคร่สามัคคีกัน มีความเห็นอกเห็นใจ เอื้ออาทรต่อสมาชิกในสังคม (เจษฎา นกน้อย, 2558)

ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนพึงมีในฐานะสัตว์สังคม ซึ่งความรับผิดชอบต่อสังคมมีหลายระดับ เริ่มจากระดับล่างสุด คือ ความรับผิดชอบต่อครอบครัว ตามสถานภาพต่าง ๆ ของตนเอง แล้วจึงขยายไปสู่ความรับผิดชอบต่อสังคมทั้ง 2 มิติ ได้แก่ มิติกายภาพสิ่งแวดล้อมและมิติทัศนคติในการอยู่ในสังคม (สุวิญ รักสัตย์, กิตติวัฒน์ ไชยสุข, สกล เหลืองไพฑูรย์, และ สุนันทา กริชไกรวรรณ, 2563) ต่อมาในระดับที่สูงขึ้น คือ ความรับผิดชอบต่อสังคมประเทศชาติและสังคมโลก ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งสำคัญของมนุษย์ที่จะให้มีความรักสามัคคีต่อกัน ส่งเสริมจิตใจให้ดีงาม คำนึงถึงปัญหาสังคมและ สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น อุณหภูมิโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ภาวะโลกร้อน ภัยพิบัติทางธรรมชาติ เป็นต้น และสามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นสิ่งที่

สำคัญสำหรับเยาวชนอย่างมาก เป็นความดีที่ควรหมั่นปฏิบัติต่อตนเองและต่อสังคม เพื่อให้สังคม น่าอยู่ สงบสุข หากที่ใดมีความรับผิดชอบต่อสังคมแล้ว สังคมนั้นก็จะเจริญรุ่งเรือง พัฒนาไปได้ อย่างมั่นคง การสร้างเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมให้เกิดขึ้นในตัวบุคคลนั้น จำเป็นจะต้องสร้าง กันตั้งแต่ยังเด็ก อันเนื่องด้วยเด็กจะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่เป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการพัฒนา ประเทศชาติและสังคมโลกต่อไป ซึ่งการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเด็กในวัยนี้กำลังมีการพัฒนาในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และความสามารถ ทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิต และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

รายวิชาสังคมศึกษาเป็นการศึกษามนุษย์ ชุมชน ระบบ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาและ สถานที่ เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับชีวิตพลเมืองในระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับโลก (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความ เข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัว ตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตาม ยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง การประยุกต์ใช้ความรู้ทางสังคมศึกษาทบทวนอดีต มีส่วนร่วมในปัจจุบัน และการเรียนรู้วิถีกำหนดอนาคต เตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองด้วยความรู้ด้าน สิทธิมนุษยชนและความรับผิดชอบต่อระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับโลก ซึ่งการจัด กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในประเทศไทยโดยส่วนใหญ่แล้ว เน้นการอธิบาย การบรรยาย ให้นักเรียนท่องจำจากหนังสือ หนังสือเรียนก็ขาดการออกแบบให้ น่าสนใจ ไม่มีสีสันให้ชวนอ่าน (วิภาพรรณ พินลา และ วิภาดา พินลา, 2561) ซึ่งผู้เรียนระดับชั้น ประถมศึกษาจะเป็นผู้มีจินตนาการ มีการลอกเลียนแบบพฤติกรรม ทำท่าง นิทานจึงเป็นส่วน สำคัญที่จะส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการ ด้วยนิทานเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เด็กได้เป็น อย่างดี ครูจึงสมควรที่จะใช้นิทานเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งผลจากการที่เด็กได้อ่าน หรือฟังนิทานนั้นตรงกับชีวิตจริง และสามารถเชื่อมโยงกันได้ จุดสำคัญคือนิทานจะต้องมีความ แปลกใหม่ น่าสนใจ เร้าอารมณ์ในการเรียนรู้

เด็กในวัยประถมศึกษาเป็นช่วงระยะที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ของเด็กเกิด จากการที่เด็กได้ฟังและมีโอกาสได้พูดคุยกับผู้อื่นโดยมีสิ่งเร้า เช่น รูปภาพ ฟังเพลง รูปภาพจากนิทาน เด็กจะสนใจและกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นอยากซักถามด้วยคำถามแบบเด็ก ๆ ทำให้เด็กมี พัฒนาการที่ดีขึ้น (สิริดา ศุภสุทธิเวช และคณะ, 2560) ดังนั้นแนวทางในการส่งเสริมคุณลักษณะ สำหรับเด็ก ให้เด็กได้มีโอกาสพูดสนทนา ซักถาม แสดงความคิดเห็นร่วมกันหรือจัดกิจกรรมให้เด็ก

ได้แสดงพฤติกรรมบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทาน การจัดสภาพแวดล้อม การสนับสนุนหรือ การสร้างแรงจูงใจที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยให้เด็กเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้เรื่องราวนั้น ๆ และสามารถพัฒนาปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (วรัญญา ไวรบรรเทา, 2563) การจัดกิจกรรมโดยใช้นิทานนับเป็นกิจกรรมเสริมประสบการณ์อย่างหนึ่งที่เด็กสนใจ เนื่องจากเป็นวัยที่ชอบฟังนิทาน เพราะนิทานทำให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ นิทานสามารถชักจูงเด็กให้มีความคิดคล้อยตามไปกับเรื่องที่ฟัง หรืออ่านได้โดยง่าย และสนใจกับสิ่งภายนอกมากขึ้นมีอารมณ์ขัน รักสนุก ชอบฟังนิทานต่าง ๆ นิทานจึงเป็นสื่อช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างสนุกสนาน (ผัสสพรรณ ธนอมพงษ์ชาติ, 2562) นิทานที่จะนำมาถ่ายทอดให้เด็กมีมากมายขึ้นอยู่กับครูผู้สอนต้องการจะสอดแทรกเนื้อหาประเภทใดให้กับเด็กเช่น นิทานพื้นบ้าน นิทานสอนคติธรรมนิทานวีรบุรุษ เนื้อหาของนิทานเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวเด็ก เรื่องราวจากนิทานจะสื่อความหมายต่อตัวเด็กนอกจากจะให้ความบันเทิง สนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียดแล้ว ยังช่วยให้เกิดประโยชน์ในการปลูกฝังให้เด็กมีจิตใจอ่อนโยนกล้าหาญมีความรู้สึกเสียใจกับความทุกข์ของผู้อื่น รู้จักแบ่งปันความสุขให้ผู้อื่น ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมการปรับตัว และส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี (ภิกษา ไบโพธิ์, 2564)

การศึกษาในปัจจุบัน เทคโนโลยีได้มีส่วนเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นตัวกลางในการสื่อความรู้ของผู้สอนกับผู้เรียน มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการผลิตสื่อได้หลากหลายรูปแบบ สื่อที่ผลิตออกมาจะต้องมีความน่าสนใจ ทันสมัยสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ซึ่งสื่อการสอนที่ช่วยผู้สอนให้ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างดี นั่นคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่บรรจุเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร ภาพเสียง กราฟิก และสื่อประสมต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ แม้ว่าจะมีเนื้อหาและโครงสร้างเช่นเดียวกันกับหนังสือรูปแบบสิ่งพิมพ์ แต่คุณลักษณะที่แตกต่าง คือ การเป็นวัตถุแบบดิจิทัล (Digital object) ที่สามารถบรรจุลักษณะข้อมูลได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ข้อความ ตัวเลข สัญลักษณ์ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือรวมเรียกว่า สื่อประสม (Armstrong และ Lonsdale, 2005) (Vassiliou และ Rowley, 2008) ซึ่งมีคุณ สมบัติทางอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การค้นและการเชื่อมโยงเนื้อหาแบบไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) การทำหมายเหตุและการเน้นข้อความวัตถุที่เป็นสื่อประสม เป็นต้น (JISC, 2009) (Mincic-Obradovic, 2011) การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะแบบมีปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ช่วยเสริมประสิทธิภาพให้กับการเรียนรู้ด้วยตนเองรวมถึงช่วยเพิ่มระดับความสนใจให้กับบทเรียนได้ ส่งผลดีต่อการเรียนรู้เป็นรายบุคคล และยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอีกด้วย (Bibiana Chiu-Yiong, Llewellyn Wee-Ling, และ Chian-Hou, 2020)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในวงการการศึกษา เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ ที่จะนำสื่อหนังสือเข้าไปบรรจุอยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการอ่านที่ว่องไวและทันสมัย บทบาทของผู้สอนที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเน้นหนักทางด้านกาใ้หาความรู้ความเข้าใจและความสามารถ วิธีสอนที่หลากหลายตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างกว้างขวาง การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันได้มุ่งเน้นให้มีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความสนใจบทเรียนและได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน (เมิ่ง เหมิง หลี, 2565) นอกจากนี้ ยังพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ของรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้มีการโต้ตอบกับสื่อ ก่อให้เกิดแรงเสริมในการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมระบบและขั้นตอนการนำเสนอตามระดับความสามารถของตนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยเสริมประสิทธิภาพให้กับการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงช่วยเพิ่มระดับความน่าสนใจให้กับบทเรียนได้ ส่งผลดีต่อการเรียนรู้เป็นรายบุคคล (พิมพ์ประภา พาลพ่าย, 2562) นอกจากนี้ นักเรียนสามารถเลือกเรียนในเนื้อหาต่าง ๆ ที่ตนเองสนใจสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาบทเรียนซ้ำ ๆ ได้ บทเรียนมีการให้ผลย้อนกลับในทันทีทันใดบทเรียนทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องคอมพิวเตอร์จนทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินไม่รู้สึกละเบื่อหน่ายต่อการเรียน จึงเป็นจุดสนใจและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (คาราวดี ชูแก้ว, 2563)

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นได้ปฏิบัติในสิ่งที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและเป็นการปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเยาวชนอย่างมาก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
3. เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาหลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตเพื่อพัฒนาหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยมีรายละเอียดของขอบเขตการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 8 ห้องเรียน ทั้งหมด 240 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยมีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

- 1) การทดลองแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์
- 2) การทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 9 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์
- 3) การทดลองจริง จำนวน 18 คน เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม ในสาระที่ 2 : หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม และมาตรฐาน ส. 2.1 : ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข ซึ่งหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ประกอบด้วยเนื้อหา 10 ตอน ได้แก่

ตาราง 1 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

หนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์	ลักษณะเนื้อหา	ผลลัพธ์ คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน	งานลอยกระทง แสดงถึง ความผูกพันของวิถีชีวิตคน ไทยกับสายน้ำ	ระมัดระวังและเลือกใช้วัสดุที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา ต่อสิ่งแวดล้อม
ตอนที่ 2 เรื่องเล่ากำเนิด กระทง	ประวัติประเพณีลอยกระทง งานรื่นเริงที่ใหญ่ที่สุดของ กรุงเทพฯ	มีส่วนร่วมและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
ตอนที่ 3 ท่องถิ่นประเพณี ลอยกระทงภาคเหนือ	วันลอยกระทงของ ภาคเหนือจะจัดขึ้นในเดือน ยี่เป็งของชาวล้านนา	ตระหนักและเห็นความสำคัญในการใช้ของ สาธารณะประโยชน์
ตอนที่ 4 ท่องถิ่นประเพณี ลอยกระทงภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ	กิจกรรมลอยพระประทีป เป็นการจัดทำกระทงรูปทรง ดอกบัวลอยไปตามสายน้ำ ไหล	ตระหนักและเห็นคุณค่าของประเพณีไทย และระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของ ส่วนรวม
ตอนที่ 5 ท่องถิ่นประเพณี ลอยกระทงภาคใต้	การนำส่วนต่างๆของต้น กล้วยมาประดิษฐ์เป็น กระทง	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทันเวลา และ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
ตอนที่ 6 ท่องถิ่นประเพณี ลอยกระทงภาคกลาง	การลอยกระทงของภาคใต้ เรียกว่าลอยเคราะห์ ลักษณะเป็นแพ เพื่อบรรจุ เครื่องอาหาร ดอกไม้ ธูป เทียน	ตระหนักและเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อม ระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของส่วนรวม
ตอนที่ 7 สืบสานการลอย กระทง	รณรงค์ให้ใช้กระทงจาก วัสดุธรรมชาติ ภาวะโลกร้อน	เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ตาราง 1 (ต่อ)

หนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์	ลักษณะเนื้อหา	ผลลัพธ์	คุณลักษณะความ รับผิดชอบต่อสังคม
ตอนที่ 8 คิดส์สร้างสรรค์ ประดิษฐ์กระทง	กระทงควรเก็บและแยก ประเภทให้ถูกต้องเพื่อจะ ได้กำจัดได้อย่างถูกวิธี	การแยกขยะและทิ้ง ขยะได้ถูกประเภท	แยกประเภทขยะก่อน ทิ้งลงถัง
ตอนที่ 9 ขยะกระทง	การลอยกระทงส่งผลให้ เกิดปัญหาขยะ วัสดุในการลอยกระทงที่ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น คือ ลอยกระทงน้ำแข็ง หรือ หาวิธีลอยกระทงในรูปแบบ ใหม่คือการลอยกระทง ออนไลน์	เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตร ต่อสิ่งแวดล้อมและ รักษาสีของสารธรรมชาติ	เก็บขยะทิ้งลงในถัง ขยะ
ตอนที่ 10 กระทงรักษ์โลก	การขอขมาต่อพระแม่คงคา ที่ได้ทิ้งสิ่งปฏิกูลต่าง ๆ ลง ไปในน้ำ อันเป็นสาเหตุให้ แหล่งน้ำไม่สะอาด	เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตร ต่อสิ่งแวดล้อมและ รักษาสีของสารธรรมชาติ	เลือกวิธีการลอย กระทงที่อนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมและเห็น คุณค่าของแหล่งน้ำ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพืกล้วยและน้องแก้ว

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง 2) ด้านความรับผิดชอบต่อผู้อื่น 3) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ตลอดปีการศึกษา 2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ความรับผิดชอบต่อสังคม** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงออกถึงการรู้จักหน้าที่และรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตามหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ที่ส่งผลต่อส่วนรวมทั้งด้านดีและไม่ดี รวมถึงพยายามปรับปรุงหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง หมายถึง การแสดงออกถึงการปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทันตามระยะเวลาที่กำหนด ยอมรับผลการกระทำของตนเอง พยายามปรับปรุงการกระทำของตนให้ดีขึ้น มีความวิริยะอุตสาหะ อดทน เพียรพยายาม สามารถจัดลำดับความสำคัญของสถานการณ์โดยตระหนักว่าสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ

ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น หมายถึง การแสดงออกถึงภาระงานหน้าที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้อื่น การให้ความร่วมมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การรับฟังยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงน้ำใจในการช่วยเหลือผู้อื่น ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม และสามารถรับรู้เข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น เคารพและเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล

ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม หมายถึง การแสดงออกความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ต้องคำนึงถึงปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม การไม่เขียดเขียนหรือทำลายสมบัติสาธารณะให้เกิดความชำรุดเสียหาย ความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของส่วนรวม ความสามารถในการแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลงถัง สามารถเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

2. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อมัลติมีเดียที่ประกอบด้วย ข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย มีเนื้อหา 10 ตอน ซึ่งเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง สอดแทรกความรู้ คุณธรรมแนวทางการปฏิบัติตนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในหลากหลายอุปกรณ์ และนำเสนอเป็นวิดีโอผ่านยูทูปอยู่ในรูปแบบเว็บไซต์ ทำให้ง่ายในการเปิดอ่านและการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

3. คุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง ความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม โดยคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ได้จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้วยแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดเกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป

4. ประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้า และน้องแก้ว หมายถึง ความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่

กล้าและน้องแก้ว โดยทดสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่าง กำหนดเกณฑ์ 80/80 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ E^1/E^2

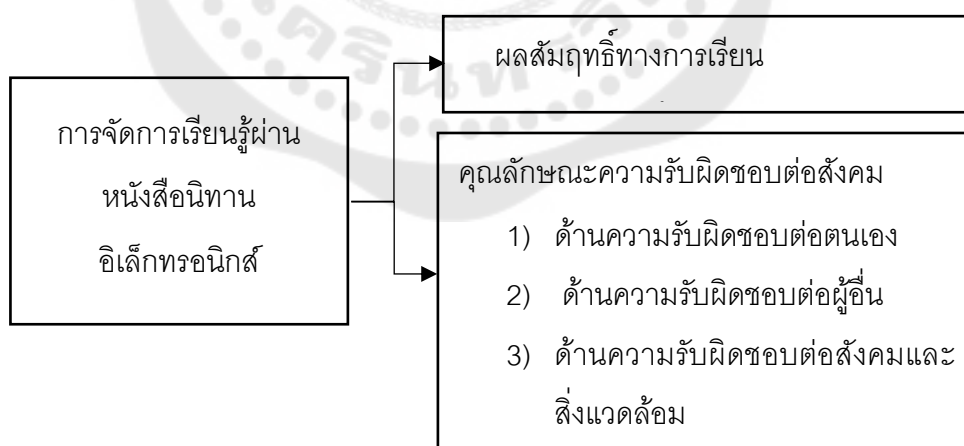
5. **ประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว** หมายถึง พัฒนาการของนักเรียนว่ามีความรู้ความสามารถที่เพิ่มขึ้น โดยการหาค่าดัชนีประสิทธิผลจากผลรวมคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนทุกคน

6. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง การเปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบนักเรียนด้วย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิเคราะห์ผลโดยใช้ t-test

7. **นักเรียน** หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการหาประสิทธิภาพและหาประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งเป็นการนำทฤษฎี หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานของการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังจากเรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมภายหลังจากเรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าก่อนเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนจะมีความเข้าใจ รู้จักบทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของตนเอง ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสังคม คุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งจะสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุข การจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีกกล้าและน้องแก้ว มีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้เกิดประโยชน์
2. ครูผู้สอนสามารถนำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีกกล้าและน้องแก้ว ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ เนื้อหาสาระยังสามารถพกพาไปได้ทุกที่ จัดกิจกรรมที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ยึดหยุ่นตามพัฒนาการช่วงวัย เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
3. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของนักเรียนที่โรงเรียนได้กำหนดไว้ มุ่งเน้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้นักเรียนกล้าคิด กล้าสร้างสรรค์ กล้าแสดงออกอย่างมีวัฒนธรรม และยังสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลเพื่อเสนอแนะแนวทางต่อผู้บริหารสถานศึกษา ประกอบการวางแผนพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา แนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ในการส่งเสริมพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อให้นักเรียนเป็นคนดี มีความสุข สามารถปรับตัวพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคมต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

- 1.1 ความสำคัญของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
- 1.2 ความหมายของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
- 1.3 ลักษณะของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
- 1.4 การส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. นิทาน

- 2.1 ความหมายของนิทาน
- 2.2 ประเภทของนิทาน
- 2.3 ประโยชน์ของนิทาน
- 2.4 องค์ประกอบของนิทาน
- 2.5 การเล่านิทาน
- 2.6 การนำนิทานมาใช้ในการเรียนการสอน
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- 3.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 3.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 3.3 แนวคิดในการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์
- 3.4 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 3.6 การออกแบบและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

- 4.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

- 4.2 ประเภทและลักษณะของสื่อการเรียนรู้
- 4.3 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้
- 4.4 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE Model
- 4.5 การประเมินสื่อการเรียนรู้
- 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1 คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นความรู้สึกของปัจเจกที่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยพวกเขาสามารถทำประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่งต่อส่วนรวมได้ ทั้งในมิติของความเจริญและความเสียสละของสังคมนั้น โดยเป็นการรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ทั้งเพื่อตนเองและส่วนร่วม นอกจากนี้ ความรับผิดชอบต่อตนเองและความภาคภูมิใจในตนเองยังมีความสัมพันธ์กันในแง่ของการส่งเสริมซึ่งกันและกันอีกด้วย (อรรวรรณ เจาะประโคน, 2551)

1.1 ความสำคัญของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นคุณลักษณะของพลเมืองดี ที่พบได้ในทัศนคติและอุปนิสัยของปัจเจก โดยความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามกติกาของสังคม อันจะช่วยให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น กล่าวคือในสังคมที่สมาชิกล้วนเคารพกติกาของสังคมจะเกิดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน ความซื่อสัตย์ต่อกัน การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ความรับผิดชอบต่อสังคมยังมีส่วนในการพัฒนาประเทศได้ ผ่านการพัฒนาหลักสูตร ศักยภาพของทรัพยากรบุคคล การปลูกฝังคุณงามความดี และการมีจิตสาธารณะของพลเมือง (ศุภย์คุณธรรม, 2560)

Keith (1989) กล่าวว่า การส่งเสริมให้พลเมืองมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่ยั่งยืน ซึ่งทรัพยากรบุคคล เป็นทรัพยากรที่สำคัญที่สุดที่จะนำพาองค์กรและประเทศให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นบุคลากรถือว่าเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาให้องค์กรหรือหน่วยงานมีประสิทธิภาพตามที่ต้องการได้อย่างชัดเจน เป็นไปตามเป้าหมายที่พึงประสงค์

ชนิษฐา สิทธาจารย์ (2562) กล่าวว่า การให้เพื่อสังคม บริษัทหรือหน่วยงานต่าง ๆ นั้นสามารถทำได้อย่างหลากหลายและเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบันมากขึ้น ทางด้านความรับผิดชอบต่อสังคมนั้น ก็คือสิ่งที่เรียกว่าความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กร ซึ่งเป็นแนวคิดทางธุรกิจที่กำลังกลายเป็นที่นิยมไปทั่วโลก ดังนั้นการทำความเข้าใจความคิดที่กำลังมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อสังคม การทำความเข้าใจรูปแบบ กลไก และประโยชน์ของความรับผิดชอบต่อสังคม

ขององค์กรอย่างแท้จริง จึงมีความจำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ในองค์กร เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพอย่างสูงสุด

กรมสุขภาพจิต (2565) ระบุว่า ความรับผิดชอบ เป็นคุณลักษณะของพลเมืองดี ที่พบได้ในทัศนคติและอุปนิสัยของปัจเจก โดยความรับผิดชอบเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามกติกาของสังคม อันจะช่วยให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น กล่าวคือในสังคมที่สมาชิกล้วนเคารพกติกาของสังคมจะเกิดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน ความซื่อสัตย์ต่อกัน การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ความรับผิดชอบยังมีส่วนในการพัฒนาประเทศได้ ผ่านการพัฒนาหลักสูตร ศักยภาพของทรัพยากรบุคคล การปลูกฝังคุณงามความดี และการมีจิตสาธารณะของพลเมือง

จากความสำคัญของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม แสดงให้เห็นว่า คนในสังคมต้องร่วมกันกระตุ้นให้พฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมของบุคคลากรได้แสดงออกมาปรากฏเป็นรูปธรรม เพื่อให้เห็นว่าความรับผิดชอบนั้นมีความสำคัญต่อสังคมในปัจจุบัน บางคนแสดงออกมาจากจิตสำนึกแห่งความดีและความรับผิดชอบที่อยู่ภายในตัวตน เพียงสร้างโอกาสและพื้นที่ให้ได้แสดงออกซึ่งความรับผิดชอบที่เขาเหล่านั้นมี เพื่อให้เป็นคนที่ดีของสังคมต่อไป

1.2 ความหมายของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

Good และ Phi Delta (1945) กล่าวถึงนิยามของความรับผิดชอบต่อสังคมว่า เป็นคุณธรรมซึ่งแสดงออกความคิดเกี่ยวกับความรู้สึกผิดชอบ ชั่วดี อันเป็นเครื่องควบคุมพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อสนองความปรารถนา และสามารถมองเห็นว่าอะไรเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาของคนกลุ่มใหญ่ และพร้อมที่จะแสดงเมื่อมีเหตุการณ์หรือสิ่งแวดล้อมมากระตุ้น

Griffin (1996) กล่าวว่า ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นหน้าที่และข้อผูกพันขององค์กร ในการมีหน้าที่ปกป้องและให้ผลประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้างทั้งภายในและภายนอกองค์กร

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ได้กล่าวถึง วินัยด้านความรับผิดชอบต่อหมายถึง ลักษณะของผู้ที่แสดงออกถึงความเอาใจใส่ จดจ่อ ตั้งใจ มุ่งมั่นต่อการศึกษาเล่าเรียนและการเป็นอยู่ของตนเอง ตลอดจนสังคมอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายสำเร็จตามความมุ่งหมายในเวลาที่กำหนด สามารถยอมรับผลการกระทำทั้งด้านดีและด้านเสียที่เกิดขึ้นรวมทั้งสามารถปรับปรุงพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น เพื่อความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

ชโลธร โสมหิรัญ (2563) ได้กล่าวว่า ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นพฤติกรรมที่ปัจเจกบทบาทหน้าที่ คุณธรรม และจริยธรรมที่ส่งผลต่อส่วนรวม หรือการกระทำใด ๆ ที่ส่งผลต่อส่วนรวมทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม สามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงออกถึงการรู้จักหน้าที่และรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตามหน้าที่ของหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ที่ส่งผลต่อส่วนรวมทั้งด้านดีและไม่ดี รวมถึงพยายามปรับปรุงหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น

1.3 ลักษณะของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

วิ วิชาศาสตร์ (2560) ได้กล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียน อันเป็นการปฏิบัติตน และแสดงออกถึงพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกต่อโรงเรียน ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. พฤติกรรมช่วยเหลืองานของโรงเรียน หมายถึง เป็นการแสดงออกการช่วยเหลืองานโรงเรียน โดยนักเรียนช่วยทำงาน เข้าร่วมกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้น ทำงานที่ครูได้มอบหมายให้สำเร็จลุล่วง เช่น การทำเวรรักษาความสะอาดห้องเรียน และการอาสาเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน เป็นต้น

2. พฤติกรรมการรักษาชื่อเสียงของโรงเรียน หมายถึง พฤติกรรมที่นักเรียนต่อโรงเรียน ด้วยการรักษาชื่อเสียงโรงเรียน ทำให้โรงเรียนได้รับการยกย่องนับถือ ไม่ทำลายชื่อเสียงของโรงเรียน และไม่ประพฤติตนที่ทำให้โรงเรียนเสื่อมเสียชื่อเสียง

3. พฤติกรรมการรักษาทรัพย์สินสมบัติของโรงเรียน หมายถึง การกระทำที่นักเรียนแสดงต่อโรงเรียนมิติของการรักษาสมบัติของโรงเรียน รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ต่อทรัพย์สินของโรงเรียน ไม่ทำให้เกิดความชำรุด เสียหาย เช่น การรู้จักระมัดระวังการใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ไม่ทำลายสาธารณสมบัติของโรงเรียน รู้จักใช้ทรัพยากรและพลังงานของโรงเรียนอย่างคุ้มค่า เป็นต้น

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2561) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะของวินัยด้านความรับผิดชอบต่อ โดยแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม โดยมีตัวบ่งชี้ดังนี้

1. รับผิดชอบต่อตนเอง ได้แก่ แต่งกายถูกต้องตามระเบียบ รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ชยันรับผิดชอบต่อการเรียน รักษาสุขภาพอนามัยของตนเอง และมีความอดทนเพียรพยายาม

2. รับผิดชอบต่อครอบครัว ได้แก่ ช่วยทำงานบ้าน เคารพเชื่อฟังผู้ปกครอง และไม่นำความเดือดร้อนมาสู่ครอบครัว

3. รับผิดชอบต่อสังคม ได้แก่ ช่วยดูแลรักษาสาธารณสมบัติ เข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน

ชโลธร โสมหิรัญ (2563) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของความรับผิดชอบต่อสังคม 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเคารพผู้อื่น หมายถึง ความสามารถรับรู้เข้าใจในอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น เคารพและเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล แสดงออกถึงการให้เกียรติและมีเจตนาที่จะส่งเสริมผู้อื่นปฏิบัติตนตามกฎเกณฑ์ของสังคม

2. การมีวินัยต่อตนเอง หมายถึง สามารถควบคุมการกระทำตนเองอย่างเคร่งครัด สามารถจัดลำดับความสำคัญของสถานการณ์ โดยตระหนักรู้ว่าสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ บังคับตนเองให้ปฏิบัติในสิ่งที่เหมาะสม

3. การยอมรับข้อผิดพลาด หมายถึง สามารถระบุและยอมรับข้อผิดพลาดที่เกิดจากการกระทำของตนเอง ยอมรับผลที่ตามมาจากข้อผิดพลาดนั้น

4. การมีสัมมาคารวะ หมายถึง สามารถปฏิบัติตนเหมาะสมกับบุคคลและโอกาส ด้วยถ้อยคำและกิริยาที่สุภาพ และมีน้ำใจให้กับผู้อื่น

5. ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติ หมายถึง มีความตั้งใจในการปฏิบัติให้ถูกต้องตามกติกาของสังคม โดยการลงมือปฏิบัติตามเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ และไม่หวั่นไหวกับอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้น

เพ็ญลดดา ทูไพบเราะ (2564) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้

1. การดูแลชุมชน
2. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน
3. การปฏิบัติตามกฎระเบียบของชุมชน
4. การเสียสละและการอุทิศตนต่อสังคม
5. การเฝ้าระวังและติดตามข่าวสารในชุมชน

6. การดำเนินชีวิตด้วยความห่วงใยต่อสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมสรุปได้ว่า ลักษณะของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นการแสดงออกด้านการกระทำที่บ่งบอกถึงการรู้จักหน้าที่และรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง หมายถึง การแสดงออกถึงการปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทันตามระยะเวลาที่กำหนด ยอมรับผลการกระทำของตนเอง พยายามปรับปรุงการกระทำของตนให้ดีขึ้น มีความวิริยะอุตสาหะ อดทน เพียรพยายาม สามารถจัดลำดับความสำคัญของสถานการณ์โดยตระหนักรู้ว่า สิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ 2) ด้านความรับผิดชอบต่อผู้อื่น หมายถึง การปฏิบัติตนเหมาะสม ให้ความร่วมมือกับการทำงาน การช่วยเหลือผู้อื่นในการทำกิจกรรม การรับฟังยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม สามารถรับรู้เข้าใจในอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น เคารพและเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และ 3) ด้านความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ หมายถึง การดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ลดปริมาณขยะ ใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ดูแลรักษาสาธารณสมบัติ เข้าร่วมกิจกรรม การรู้จักระมัดระวังการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ทำลายทรัพย์สินสมบัติของโรงเรียน ช่วยประหยัดโดยรู้จักใช้ทรัพยากรและพลังงานเท่าที่จำเป็น

1.4 การส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

สมเกียรติ อินทสิงห์ (2560) กล่าวว่า การบูรณาการ (Integrated) ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคมนั้นสามารถเข้ากับการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ แนวทางในการดำเนินการ มี 2 แนวทาง ดังนี้

1. การสอนทางตรง (Direct teaching) การสอนเรื่องวินัย เกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม และการตรงต่อเวลา โดยตรงให้กับนักเรียน ซึ่งครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้ดังนี้
 - 1.1 บอกความหมายความรับผิดชอบต่อสังคม และการตรงต่อเวลา
 - 1.2 อธิบายความสำคัญของความรับผิดชอบต่อสังคม และการตรงต่อเวลา
 - 1.3 ระบุพฤติกรรมย่อยที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และการตรงต่อเวลา
 - 1.4 ให้นักเรียนยกตัวอย่างการกระทำที่แสดงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม และการตรงต่อเวลากระตุ้นผู้เรียนโดยใช้สื่อ หรือนวัตกรรมต่างๆ เช่น คลิปวิดีโอจาก Youtube ภาพข่าวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง หรือเรื่องเล่าเร้าพลัง กระตุ้นการเสริมสร้างวินัย การให้การเสริมแรงทางบวก เป็นต้น

2. การบูรณาการลงในกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Integration in learning management process) เป็นการเสริมสร้างวินัยให้กับนักเรียนโดยยังคงสอนเนื้อหาปกติทั่วไปอยู่ แต่อาศัยกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนได้ดำเนินการเป็นปกติอยู่แล้ว มาบูรณาการเชื่อมโยงไปได้ทั้ง 3 ขั้นตอน ซึ่งอยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอนที่รู้จักธรรมชาติของนักเรียนในชั้นเรียนที่สอน โดยอาจบูรณาการเข้าไปขั้นใดขั้นหนึ่ง หรือทุกขั้นตอนก็ได้ตามความเหมาะสม การสอดแทรกทั้ง 3 ขั้นตอน มีดังนี้

2.1 ขั้นนำ เป็นขั้นแนะนำในตอนเริ่มชั้นเรียน โดยผู้สอนสามารถสอดแทรกคุณลักษณะของการมีวินัยเกี่ยวกับความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลา ครูกล่าวถึงการบ้านหรือภาระงานที่มอบหมายไปครั้งก่อน กล่าวชื่นชมนักเรียนที่ส่งงานตรงเวลา และมีความรับผิดชอบ เพื่อเสริมแรงทางบวก ครูพูดถึงคุณลักษณะที่พึงประสงค์เกี่ยวกับความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลา กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้คำถาม ให้นักเรียนร่วมกันตอบในชั้นเรียนว่า ข้อดีและข้อเสียของความรับผิดชอบ และการตรงต่อเวลา เช่น ถ้านักเรียนส่งงานตรงเวลาจะมีผลดีหรือได้ประโยชน์อะไรนะ คนที่ชอบเข้าห้องสาย จะเกิดผลเสียอย่างไรบ้างเอ่ย ถ้านักเรียนไม่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในกลุ่มงานของกลุ่มจะเป็นอย่างไร คนที่รับผิดชอบ เพื่อนๆ จะรู้สึกต่อเขาคนนั้นอย่างไรนะ”

2.2 ขั้นสอน เป็นขั้นตอนของการให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามธรรมชาติของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ให้ตอบสนองตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ และสอดแทรกการเสริมสร้างวินัยเข้าไปในกิจกรรม ได้แก่

2.2.1 การใช้กรณีศึกษา (Case study or example) เป็นการใช้กรณีสถานการณ์ เรื่องราว หรือข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับวินัย ให้นักเรียนศึกษา วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ โดยอาจจะเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งคือ ความรับผิดชอบ หรือการตรงต่อเวลา หรือทั้งสองอย่างก็ได้ตามสมควร

2.2.2 การทำชิ้นงานหรือสร้างผลงาน (Product) เป็นกำหนดขอบเขตของงานที่จะให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ แล้วกำหนดการประเมินการเรียนรู้โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเกี่ยวกับวินัยด้านความรับผิดชอบและวินัยด้านตรงต่อเวลา โดยอาจมีการกำหนด Rubrics ให้นักเรียนทราบล่วงหน้าชัดเจน

2.2.3 การแสดงออกผ่านการปฏิบัติกิจกรรม (Performance) เป็นการออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงออกพฤติกรรมและเกี่ยวข้องกับวินัยด้านความรับผิดชอบและวินัยด้านการตรงต่อเวลา อาทิ กระบวนการกลุ่มที่มีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการทำงาน

ปฏิบัติกิจกรรมให้เสร็จทันหรือส่งทันตามกำหนดเวลา อาจมีการกำหนดรางวัลหรือการแข่งขันเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ สังเกตพฤติกรรมการส่ง ยืม คืนวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเรียนด้วยก็ได้ นอกจากนั้นครูยังสามารถออกแบบเครื่องมือในการประเมินการเรียนรู้ในหลากหลายรูปแบบ เช่น แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ แบบบันทึกการส่งงาน แบบบันทึกการส่งยืมของ เป็นต้น และสร้าง Rubrics ประเมินการประเมินได้ด้วย

2.3 ชั้นสรุป เป็นขั้นตอนของการสรุปรวมองค์ความรู้ หรือทักษะที่นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการเรียนรู้ในคาบนั้นๆ ซึ่งในขั้นนี้ครูสามารถกล่าวเน้นย้ำถึงการส่งงานหรือการบ้านตามเวลาที่กำหนด เพื่อย้ำถึงการตรงต่อเวลา สรุปผลคะแนนการปฏิบัติในห้องเรียน เพื่อเสริมแรงว่าสำเร็จได้เพราะทุกคนมีความรับผิดชอบในการทำงาน กล่าวชื่นชม และให้กำลังใจนักเรียนในการมีวินัย ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้การที่นักเรียนจะสามารถมีคุณลักษณะของการมีวินัยด้านความรับผิดชอบและวินัยด้านการตรงต่อเวลาได้นั้น ต้องอาศัยความถี่ของการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และการเสริมแรงจากครูผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษาเป็นระยะ เพื่อให้พฤติกรรมเหล่านี้ยังคงอยู่ และพัฒนากลายเป็นอุปนิสัยที่ติดตัวนักเรียนตลอดไป อันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการเรียนและการใช้ชีวิตสืบไป

ชนิษฐา สิทธิอาจารย์ (2562) กล่าวว่า นักธุรกิจสมัยปัจจุบันได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับ ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) โดยมุ่งจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ช่วยเหลือสังคม มีการจัดสรรเงินจากกำไร เพื่อไปช่วยเหลืองานสังคมสงเคราะห์หรือการศึกษาต่างๆ เช่น การให้ทุนการศึกษา การให้ทุนอุดหนุนโครงการวิจัย การสร้างโรงเรียนในชนบท การเป็นศูนย์รวมน้ำใจสู่ชนบท เป็นต้นนอกจากเพื่อก่อให้เกิดความมีศีลธรรมจรรยาบรรณในวงการธุรกิจแล้วยังได้จัดสรรเงินเพื่อบำรุงศิลปวัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมของประเทศ ถึงแม้ตามความเป็นจริงในด้านหนึ่งองค์กรธุรกิจเหล่านั้นจะได้รับการกีดกันจากกฎหมายของรัฐก็ตาม แต่ก็ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นในความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นหน้าที่ที่ผู้บริหารต้องร่วมรับผิดชอบเพื่อเป็นการพัฒนาประเทศที่จะต้องมีส่วนในการคืนกำไรให้กับสังคม ซึ่งการคืนกำไรให้กับสังคมนั้นสามารถทำได้ทั้งระดับชาติและระดับท้องถิ่น รวมทั้งภาพลักษณ์ขององค์กรจะช่วยเสริมสร้างขวัญกำลังใจให้กับพนักงาน และเป็นการทำให้สาธารณชนตระหนักในความก้าวหน้า ความแกร่ง ความเยี่ยม และเกิดความรักความพอใจขององค์กรและผลิตภัณฑ์ เพราะความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นส่วนสำคัญ องค์กรจึงต้องรับผิดชอบต่อส่วนนี้อยู่เสมอ ต้องพิจารณาจ่ายเงินปันผลให้เพียงพอจึงจะมีผู้ลงทุน ต้องจ่ายค่าจ้าง สวัสดิการ โบนัส ประกันให้

เพียงพอเพื่อรักษาคนงาน และให้ถูกต้องตามกฎหมายแรงงาน ต้องขายสินค้าคุณภาพ สุจริต ไม่ชวนเชื่อเกินจริงเพื่อลูกค้า และควรมีเป้าหมายต่อสังคมด้วย

กรมสุขภาพจิต (2565) ระบุว่า การที่เรามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนและสังคมบำเพ็ญประโยชน์ สร้างสรรค์ความเจริญให้ชุมชนและสังคมอย่างเต็มความสามารถ ไม่ทำ ความรำคาญเดือดร้อนให้กับคนในชุมชน และช่วยสอดส่องพฤติกรรมของบุคคลที่จะเป็นภัยต่อสังคม ตัวอย่างการรับผิดชอบต่อสังคม เช่น

1. ร่วมกิจกรรมของสังคมและงานบุญประเพณีต่างๆ เช่น ทำบุญตามเทศกาล งานบวช งานศพ งานแต่งงาน เป็นต้น
2. เคารพสิทธิการอยู่ร่วมกันของคนในชุมชน เช่น ไม่ส่งเสียงดังรบกวนทำความรำคาญให้เพื่อนบ้าน ไม่ทิ้งขยะในที่คนอื่น ไม่จอดรถกีดขวางทาง เป็นต้น
3. มีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน มีน้ำใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
4. รักษาสุขภาพลักษณะของชุมชน โดยช่วยกันรักษาความสะอาดของชุมชน เช่น ช่วยกำจัดสิ่งปฏิกูลต่างๆ ทำลายแหล่งเพาะพันธุ์ของยุงลายหรือที่แพร่เชื้อโรค และร่วมมือกับเจ้าหน้าที่กำจัดโรคระบาด
5. อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในชุมชน รักษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติช่วยดูแลรักษาสิ่งของที่เป็นสาธารณสมบัติ ไม่ทำลายโบราณสถาน โบราณวัตถุในชุมชน
6. ป้องกันภัยในชุมชน เช่น ช่วยสอดส่องให้ความร่วมมือและเป็นกำลังสำคัญกับทางราชการอย่างเต็มที่ เช่น ช่วยเจ้าหน้าที่ตำรวจในการปราบปรามโจรผู้ร้าย ตรวจตราป้องกันการขโมยทรัพย์สินของส่วนรวม
7. ร่วมพัฒนาชุมชน เช่น เป็นจิตอาสาในการร่วมสร้างห้องสมุดศาลาที่เป็นแหล่งพักผ่อนของคนในชุมชน

จากการศึกษาแนวทางการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม การเสริมสร้างพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมโดยการบูรณาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้และ กิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น ทำให้แสดงพฤติกรรมออกมาจากจิตสำนึกแห่งความดีและความรับผิดชอบต่อที่อยู่ภายในตัวตน โดยการสร้างโอกาสและพื้นที่ให้ได้แสดงออกซึ่งความรับผิดชอบต่อเขาเหล่านั้นมี เพื่อให้เป็นคนที่ดี ผักผ่อนทักษะความรับผิดชอบต่อจนกระทั่งเล็งเห็นคุณค่า และรับเอาสิ่งนั้นเป็นค่านิยม และทำจนเป็นนิสัยเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมต่อไป

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รวี วิสาขาศาสตร์ (2560) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีลักษณะทางชีวสังคมต่างกัน ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมกับกลุ่มตัวแปรจิตลักษณะเดิม และปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวแปรสถานการณ์ทางสังคมกับกลุ่มตัวแปรจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และค้นหาตัวทำนายที่สำคัญ และอำนาจการทำนายพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยตัวแปรกลุ่มสถานการณ์ทางสังคม กลุ่มจิตลักษณะเดิม และกลุ่มจิตลักษณะตามสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียนและลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนที่มีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเห็นแบบอย่างที่ดีจากบุคคลรอบข้างและลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนที่มีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย

ชโลธร ไสมหิรัญ (2563) ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม โดยศึกษาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียน เปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม และเปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนที่เข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม และนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมการให้คำปรึกษาโดยผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความรับผิดชอบต่อสังคม ผลการวิจัยพบว่าความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงขึ้นหลังเข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม และนักเรียนกลุ่มทดลองมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่ากลุ่มควบคุมหลังเข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม

สุวิญ รักษ์สัตย์ และคนอื่นๆ (2563) ได้ศึกษา การเสริมสร้างความรับผิดชอบทางสังคมสำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย พบว่า สภาพความรับผิดชอบทางสังคมสำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหา มกุฏราชวิทยาลัยมีลักษณะเป็นปัจเจกมากกว่าที่เป็นภาพรวมของนักศึกษา และเป็นไปตามกิจกรรมที่บัณฑิตวิทยาลัยขอความช่วยเหลือแต่ยังไม่เป็นเชิงมีจิตอาสา นักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษามีประสบการณ์ชีวิตจึงมีความรับผิดชอบต่อ

สังคมตามบทบาทหน้าที่ของตน สำหรับบัณฑิตวิทยาลัยยังไม่กำหนดกรอบความรับผิดชอบต่อสังคมให้เป็นรูปธรรม กระบวนการเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยต้องเริ่มที่ระเบียบ ยุทธศาสตร์ นโยบาย หลักสูตร แผนปฏิบัติการ และโครงการต่างๆ โดยกำหนดให้ชัดเจนในบทบาทและหน้าที่ที่ต้องมีต่อความรับผิดชอบต่อสังคมในทุกระดับ เน้นไปในแต่ละรายวิชาโดยกำหนดให้เป็นกิจกรรม ส่งเสริมให้เกิดมโนสำนึกต่อคุณธรรมที่มีในตนทางด้านนี้ และเสริมสร้างความมีวินัยต่อตนเองและใช้ระบบทางการศึกษาเป็นกระบวนการพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคมได้ บนฐานองค์ความรู้ที่ได้เรียกว่า CSRA Model

เพ็ญดา ทูไพบเราะ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเพื่อศึกษาสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม พัฒนาหลักสูตรและศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยวิธีการพัฒนาหลักสูตรใช้แนวคิดของไทเลอร์และทาบาส ซึ่งได้ปรับปรุงหลักสูตรองค์ประกอบของสมรรถนะของการเป็นผู้ประกอบการแบ่งได้เป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ (Knowledge aspect) 2) ด้านทักษะ (Skill aspect) 3) ด้านลักษณะ (Relevant trait aspect) ซึ่งพบว่าการประเมินความเหมาะสมของสมรรถนะผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยใช้การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) และแบบแผนการวิจัยแบบศึกษากลุ่มเดียวก่อนหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เลือกเรียนรายวิชาอาชีพผู้ประกอบการ (Occupation) ผลการประเมินประสิทธิภาพของหลักสูตร พบว่าด้านความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบหลังการใช้หลักสูตรสูงกว่าก่อนใช้หลักสูตร และสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ณัฐ บัวผัน และ นุชวรา เหลืองอังกูร (2565) ได้ศึกษาอิทธิพลของการตอบตามความปรารถนาของสังคมที่มีผลต่อคุณภาพแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการตอบแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคม ได้จำแนกตามกลุ่มผู้สอบที่มีการตอบตามความปรารถนาของสังคมต่างกัน พบว่า กลุ่มผู้สอบที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบต่อสังคมสูงสุดคือกลุ่ม SDR5 เท่ากับ 82.74 และกลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบต่อสังคมต่ำที่สุดคือ กลุ่มผู้สอบ SDR1 เท่ากับ 71.98 และผลการเปรียบเทียบความแตกต่างการตอบของกลุ่มผู้สอบทั้ง 5 กลุ่มโดยการวิเคราะห์ค่าสถิติ one-way ANOVA พบว่าทุกกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Maha Mohammad และ Ali Mestarihi (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของกิจกรรมของนักเรียนในการเสริมสร้างสังคม ความรับผิดชอบของนักศึกษามหาวิทยาลัยจอร์แดน มีการเลือกกิจกรรมนักศึกษาบางประเภท เช่น กิจกรรมทางสังคม วัฒนธรรม กีฬา และศิลปะเพื่อกำหนดบทบาทนี้ ผลพบว่าตัวแปรที่เสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมมาเป็นอันดับแรก คือ กีฬา และมีอิทธิพลมากที่สุดเหนือตัวแปรอื่นๆ รองลงมาคือกิจกรรมทางสังคม วัฒนธรรม และศิลปะตามลำดับ ก็แสดงให้เห็นแล้วว่ามหาวิทยาลัยตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษาในการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาและพยายามอย่างเต็มที่เพื่อเปิดใช้งานกิจกรรมเหล่านี้ จากการศึกษพบว่า ความจำเป็นในการเพิ่มความสนใจในกิจกรรมของนักศึกษาทั้งภายในและภายนอกบริเวณมหาวิทยาลัย เพื่อให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านกิจกรรมและเพิ่มความรับผิดชอบต่อสังคมในหมู่นักศึกษา

Selcuk Bugdayc (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับระดับความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนจำนวน 602 คน จังหวัดคอนยา ประเทศตุรกี โดยข้อมูลการวิจัยส่วนบุคคลและสังคมที่มีการใช้ระดับความรับผิดชอบต่อสังคม (PSRS) ซึ่งถูกนำมาใช้ในสังคมตุรกี ผลการวิจัยพบว่า โดยทั่วไประดับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมของนักเรียนอยู่ในระดับสูง จากตัวแปรทางด้านเพศนักเรียนหญิงมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่า จากตัวแปรด้านผลการเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีระดับความรับผิดชอบต่อสังคมที่สูงกว่า เมื่อเทียบกับชั่วโมงและชั้นประถมศึกษาปีที่ 8 ที่มีประสบการณ์ระดับที่สูงขึ้นจากการฝึกกีฬามาก่อน และนักเรียนที่มีครูพลเป็นผู้หญิง มีความรับผิดชอบต่อสังคมระดับส่วนตัวสูงกว่า

Ali และ Selma (2022) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดกิจกรรมเน้นความรับผิดชอบต่อสังคมในรายวิชาสังคมศึกษาต่อการได้รับคุณค่าของความรับผิดชอบต่อนักเรียน ใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ ระดับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน

ดำเนินการการวิจัย คือ การทดลองกับกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดสอบ ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ นอกจากนี้ การทดสอบที่สำหรับองค์การอิสระและกลุ่มตาม, Anova, Split-Plot Anova สำหรับการวัดทางเดียวและการวัดซ้ำ และการทดสอบ Wilcoxon Signed Ranks สำหรับการทดสอบแบบไม่มีพารามิเตอร์ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนหลังทดสอบของ

กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ความแตกต่างนี้แสดงให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบต่อสังคม นำไปใช้ในกิจกรรมทดลอง ส่งผลกระทบต่อกระบวนการสอนตามกิจกรรมเชิงบวก นอกจากนี้ยังมี

ความแตกต่างที่มีนัยสำคัญระหว่างคะแนนทัศนคติหลังการทดสอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นผลมาจากการสอนให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบ ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมความสำเร็จของนักเรียน ช่วยสนับสนุนให้พวกเขาแสดงพฤติกรรมและ ทัศนคติเชิงบวก นอกจากนี้ในรายวิชาสังคมศึกษายังได้ใช้วิธีการสอนและเทคนิคต่าง ๆ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานซึ่งทำให้เกิดความน่าสนใจ และเป็นส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบต่อสังคม

2. นิทาน

2.1 ความหมายของนิทาน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของนิทาน ไว้ดังนี้

รตี งามนิยม (2558) กล่าวว่า นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันต่อๆ มาจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งโดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง เช่น นิทานเรื่องสังข์ทอง ปลาบู่ทอง หรือโสนน้อยเรือนงาม มีการเล่าสู่กันฟังจากปู่ย่าตายายของเรา พ่อแม่ของเรารวมทั้งตัวเราเอง ไปจนถึงลูกหลาน เหลนโหลนของเราเป็นทอดๆ กันไปรุ่นแล้วรุ่นเล่า บางครั้งก็แพร่กระจายจากท้องถิ่นหนึ่งไปสู่ท้องถิ่นหนึ่ง เช่น นิทานเรื่องสังข์ทองอาจมีหลายสำนวนแล้วแต่ความทรงจำ ความเชื่อ อารมณ์ของผู้เล่าและวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น

วรัญญา ไวรบรรเทา (2563) กล่าวว่า นิทานหมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานอีสป นิทานชาดก ในทางคติชนวิทยาถือวนิทานเป็นเรื่องเล่าสืบสานต่อๆ กันมาถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในหลายอย่างของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีความหมาย มีคุณค่า ซึ่งนิทานนั้นจะมีทั้งนิทานเล่าปากเปล่า จดจำกัน มาแบบมุขปาฐะและนิทานที่มีการเขียนการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร

ธนิยา สายดำลิ่ง (2565) กล่าวว่า นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าต่อกันมาโดยใช้วาจาหรือเล่าโดยแสดงภาพประกอบ หรือการเล่าโดยวัสดุอุปกรณ์ประเภทต่าง ๆ ประกอบก็ได้ เช่น หนังสือภาพ หุ่น หรือการใช้คนแสดงบทบาทลีลาเป็นไปตามเนื้อเรื่องของนิทานนั้น ๆ แต่เดิมนิทานถูกเล่าสู่กันและกันด้วยปากสืบกันมาเพื่อเป็นเครื่องบันเทิงใจในยามว่างและเพื่อถ่ายทอดความเชื่อ ความศรัทธาเลื่อมใสในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นที่ยึดถือของคนแต่ละกลุ่ม เป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่โดยยึดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการผูกเรื่องให้เข้ากับสภาวะการณ์ในเวลานั้น ๆ ซึ่งสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม คติสอนใจที่พึงประสงค์ให้ผู้ฟังนำไปใช้ในชีวิตจากเนื้อหาของนิทาน เพื่อใช้เป็นสื่อในการสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก

สรุปความหมายได้ว่า นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมาหรืออาจเป็นเรื่องที่ต่างขึ้นมาใหม่ มุ่งให้เห็นความสนุกสนานเพลิดเพลิน สอดแทรกเนื้อหาความรู้ แนวคิด คุณธรรม จริยธรรมที่ดี เป็นเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมา หรือเป็นเรื่องราวที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้น เพื่อสร้างจินตนาการให้อ่านหรือผู้ฟัง ซึ่งนิทานมีทั้งที่เขียนบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และนิทานที่เล่าปากเปล่า โดยใช้วิธีการเล่าเรื่อง หรือใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบในการเล่านิทาน เพื่อความสนุกสนาน และถ่ายทอดความเข้าใจในเนื้อหาของนิทาน

2.2 ประเภทของนิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2560) กล่าวว่า ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ได้มีนิทานที่เสริมสร้างจินตนาการ ให้ความรู้ สอดแทรกคุณธรรมการดำเนินชีวิต สร้างความสนุกสนานจรจองจิตใจ ซึ่งมีนิทานหลากหลายประเภทดังนี้

1. ประเภทเทพนิยายหรือปรัมปรา (Fairy tale) เป็นเรื่องเกี่ยวกับเทพดา นางฟ้า แม่มด เรื่องราวมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ เป็นความฝันและจินตนาการของผู้แต่ง เช่น นิทานมหัศจรรย์ นิทานบรรพบุรุษ เรื่องราวมักเกี่ยวข้องกับราชสำนัก เจ้าหญิง เจ้าชาย มีแม่มด มียักษ์ สัตว์ประหลาด ตัวละครที่ดีจะเป็นฝ่ายชนะ

2. ประเภทชีวิตจริง (Novella) เป็นเรื่องที่ดำเนินอยู่ในโลกของความจริง มีการแบ่งสถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมีการสอดแทรกปาฏิหาริย์อิทธิฤทธิ์แต่เป็นไปในลักษณะที่เป็นไปได้ โดยใช้สถานที่ เวลา ตัวละครที่มาจากความจริง

3. ประเภทวีรบุรุษ (Hero tale) เป็นเรื่องที่มีหลายตอนขนาดยาว อาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ เป็นเรื่องเล่าที่กล่าวถึงวีรบุรุษที่ต้องผจญภัยที่มีลักษณะเหนือมนุษย์

4. ประเภทนิทานประจำถิ่น (Sage) มักเป็นเรื่องแปลกพิสดารซึ่งเชื่อว่า เคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง บ่งบอกสถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมาจากประวัติศาสตร์ อาจเป็นไปได้ทั้งมนุษย์ สัตว์ เทพดา ภูตผี

5. ประเภทเล่าอธิบายเหตุ (Explanatory tale) เป็นเรื่องอธิบายการกำเนิด ความ เป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ กำเนิดของสัตว์ว่าเหตุใดจึงมีรูปร่างลักษณะต่างๆ กำเนิดของพืช มนุษย์ ดวงดาวต่างๆ เป็นต้น

6. ประเภทเทพปกรณัมหรือเทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปรัชญาการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน พายุร้อน พายุผ่า สะท้อนความเชื่อทางศาสนา มีเรื่องของเทพที่เรารู้จักกันดี

ธनिया สายดำลิ่ง (2565) กล่าวว่า นิทานมีหลายประเภท ดังนี้

1. ประเภทเทพนิยายหรือปรัมปรา (Fairy tale) เป็นเรื่องเกี่ยวกับเทพดา นางฟ้า เรื่องมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติ เป็นความฝันและจินตนาการของผู้แต่ง เรียกหลายอย่างเช่น นิทาน มหัศจรรย์ นิทานบรรพบุรุษ เรื่องราวมักเกี่ยวข้องกับราชสำนัก เจ้าหญิง เจ้าชาย มีแม่มด มียักษ์ สัตว์ประหลาดตัวละครที่ดีจะเป็นฝ่ายชนะ เช่น เรื่องพอรภัยมณี คาวี สังข์ทอง พระสุธนมโนห์รา
2. ประเภทชีวิตจริง (Novella) เป็นเรื่องที่ตั้งดำเนินอยู่ในโลกของความจริง มีการบ่ง สถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมีปาฏิหาริย์อิทธิฤทธิ์แต่เป็นไปในลักษณะที่เป็นไปได้ โดยใช้ สถานที่เวลา ตัวละครที่มา จากความจริง เช่น ขุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี (บางส่วนที่มาจากชีวิตจริงของผู้แต่ง) พระลอ พระรถเมรี พระร่วง ไกรทอง เป็นต้น
3. ประเภทวีรบุรุษ (Hero tale) เป็นเรื่องที่มีหลายตอน ขนาดยาว อาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ เป็นเรื่องเล่าที่กล่าวถึงวีรบุรุษที่ ต้องผจญภัยที่มีลักษณะเหนือมนุษย์ เช่น เรื่อง เฮอริควิลิส เซซ็อ สและเพอร์ซีอุสของกรีก เป็นต้น
4. ประเภทนิทานประจำถิ่น (Sage) มักเป็นเรื่องแปลกพิสดารซึ่งเชื่อว่า เคยเกิดขึ้นจริงณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง บ่งบอกสถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมาจากประวัติศาสตร์ อาจเป็นไปได้ทั้งมนุษย์ สัตว์ เทวดา ผี เช่น เรื่อง พระยาพาน พระร่วง เจ้าแม่สร้อยดอกหมาก ท้าว ปาจิตกับนางอรพิม เป็นต้น
5. ประเภทเล่าอธิบายเหตุ (Explanatory tale) เป็นเรื่องอธิบายกำเนิด ความ เป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ กำเนิดของสัตว์ว่าเหตุใดจึงมีรูปร่างลักษณะต่างๆ กำเนิดของ พืช มนุษย์ดวงดาวต่างๆ เป็นต้น เช่น ทำไมจะเข้จึงไม่มีลิ้น กำเนิด ดาวลูกไก่ กำเนิดจันทรคราส เป็นต้น
6. ประเภทเทพปกรณัมหรือเทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของ จักรวาลมนุษย์ สัตว์ ปรากฎการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน พ้าร้อง พ้าผ่า แสดงถึงความเชื่อทางศาสนา มีเรื่องของเทพที่เรารู้จักกันดี เช่น เมขลา รามสูร เป็นต้น
7. ประเภทสัตว์ (Animal tale) เป็นเรื่องที่มีสัตว์เป็นตัวเอก โดยจะแสดงให้เห็น ความฉลาดและความโง่เขลาของสัตว์ โดยเจตนาจะมุ่งสอนจริยธรรมหรือคติธรรม ซึ่งจัดเป็น เรื่อง ประเภทให้คติสอนใจ เช่น นิทานอีสป และปัญญาจะตันตระ
8. ประเภทมุขตลก (Merry tale) เป็นเรื่องขนาดสั้นอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ หรือสัตว์ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความโง่ ความฉลาด การใช้ กลลวงการแข่งขัน การ ปลอมแปลง ความเกียจคร้าน เรื่องเพศ การไม่ คนหูหนวก นักบวช พระกับ ชี ลูกเขยกับแม่ยาย ศรีธนญชัย กระจต่ายกับเต่า เป็นต้น

9. ประเภทศาสนา (Religious tale) เป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา เช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับพระเยซู นักบุญ พระพุทธเจ้า พระสาวก ซึ่งไม่มีในพระไตรปิฎกอยู่หลายเรื่อง ซึ่งทรรศนะของผู้เล่ามักถือว่าเป็นเรื่องจริง

10. ประเภทเรื่องผี เป็นเรื่องเกี่ยวกับผีต่างๆ ซึ่งไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหน เกิดอย่างไรเช่น ผีป่าบ้องและผีปกกะโหล่งของไทยภาคเหนือ หรือผีที่เป็นคนตายแล้วมาหลอกด้วยรูปร่างวิธีการต่างๆ มีผีกองกอย ฯลฯ

11. ประเภทเข้าแบบ (Formular tale) เป็นเรื่องที่มีโครงเรื่องสำคัญเล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่า และผู้ฟังอาจมีการเล่นเกม แบ่งเป็นนิทานลูกโซ่ เช่นเรื่องตากับยายปลุกกล้วยปลุกงาให้หลานเฝ้า นิทาน หลอกผู้ฟัง นิทานไม่รู้จบ เช่น การนับจะเล่าเรื่อยไปแต่เปลี่ยนตัวเลข

โดยสรุป นิทานแต่ละประเภทมักแสดงถึงเรื่องราว เหตุการณ์ตามกาลเวลา วัฒนธรรมประเพณี หรือประวัติศาสตร์ ของการดำเนินชีวิตของคนในทุกยุคทุกสมัย ซึ่งนิทานแต่ละประเภทต่างมีเนื้อหาสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ปลุกฝังให้เป็นคนดี ให้ข้อคิดในการแก้ปัญหาชีวิต ความรู้ วิชาความรู้ของโลก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการและจดจำเรื่องราวนำไปใช้ใน ชีวิตอย่างมีความสุข

2.3 ประโยชน์ของนิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2560) กล่าวว่า นิทานถือเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กเล็ก การฟังนิทาน จะทำให้เด็กมีใจจดจ่อกับการฟังเรื่องราวอันแสนสนุกสนานและตื่นเต้น มีจินตนาการสูงไปพร้อมกับนิทาน ซึ่งประโยชน์ของนิทานมี 7 ข้อดังนี้

1. นิทานช่วยปลุกฝังให้เด็กเป็นคนช่างคิด ช่างถามและช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ เป็นโอกาสที่จะทำให้เด็กมีความฉลาด มั่นใจ และแสดงความคิดเห็นถูกต้องตามกาลเทศะ หรือที่เรียกว่าการฟังนิทานทำให้เด็กพัฒนาความฉลาดทั้งทางปัญญา และฉลาดทางอารมณ์

2. นิทานช่วยให้เด็กเรียนรู้ภาษา เด็กได้รู้จักคำ รูปประโยคการใช้ภาษา ความหมายของคำ และนำไปสู่การเข้าใจภาษาและสื่อสารได้เหมาะสม อีกทั้งเป็นการปูพื้นฐานทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนต่อไป และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในอนาคต

3. นิทานทำให้เด็กจับประเด็นและวิเคราะห์ได้ดีการฟังซ้ำๆ เด็กจะจำเรื่องราวได้ทั้งหมดและเด็กจะรู้จักมองสิ่งที่อยู่รอบตัว เข้าใจเรื่องได้ง่าย ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะจับประเด็นรวมทั้งการย่อความ

4. นิทานช่วยกระตุ้นจินตนาการของเด็ก เนื่องจากน้ำเสียงที่เล่าเรื่องจะกระตุ้นให้เด็กสร้างจินตนาการจากการฟังนิทานเป็นประจำ เป็นการเสริมสร้างจินตนาการไปพร้อมๆ กับการรับรู้เรื่องใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยรู้มาก่อน การฟังจากเสียงที่เล่าออกมาทำให้เด็กได้ใช้จินตนาการโดยสร้างเรื่องราวให้เห็นเป็นรูปภาพ การเชื่อมโยงในการใช้จินตนาการจากเสียงเป็นภาพ

5. นิทานช่วยบ่มเพาะคุณธรรมแก่เด็ก เพราะนิทานส่วนใหญ่สอดแทรกคุณธรรม ทักษะชีวิตหรือข้อคิดต่างๆ ที่ทำให้เด็กได้ตระหนักถึงคุณงามความดีและนำไปปรับใช้ในชีวิตเมื่อโตขึ้น

6. นิทานช่วยสร้างสมาธิ ช่วงเวลาของการเล่านิทาน เด็กมักจะฟังนิทานอย่างตั้งใจหากเลือกเล่านิทานที่เหมาะสมกับช่วงวัยจะทำให้เด็กเข้าใจอยากรู้และติดตามต่อไปว่าจะเกิดอะไรขึ้นถือเป็นการสร้างสมาธิให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี สมาธิเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เด็กหรือผู้ใหญ่ได้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเสร็จและสำเร็จได้ง่าย

7. นิทานสร้างความรู้สึกไม่ได้กำลังถูกสอนให้กับเด็กเพราะเนื้อหาของนิทานจะมีขั้นตอนในการสร้างความเข้าใจรวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาและบทสรุปของเรื่องที่ทำให้ข้อคิดต่อเรื่องนั้นๆ

นอกจากนั้น เกริก ยूनพันธ์ (2560) กล่าวว่า นิทานเป็นสื่อที่มีคุณค่า เสริมสร้างจินตนาการให้กับฟัง นิทานช่วยในการนำเสนอความรู้ ข้อคิด คุณธรรมจริยธรรม วัฒนธรรม รวมถึงให้ความสนุกสนาน ซึ่งคุณค่าของนิทานมีดังต่อไปนี้

1. ให้ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของเจ้าของนิทาน เช่น ความรู้เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ จารีตประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม ภูมิประเทศ และถิ่นฐานบ้านเรือน ทั้งรูปแบบการเล่านิทานที่ใช้คำประพันธ์เข้ามาช่วย เช่น แคล่ เทศน์ เสนา ยังสร้างความงามด้านรูปแบบอีกโสดหนึ่ง ดังนั้นหากเยาวชนได้เรียนรู้นิทานพื้นบ้านของตนจึงเป็นช่องทางในการรู้ตนเอง สามารถอธิบายตนเองได้ รวมทั้งอาจจะบอกได้ถึงข้อดีและข้อจำกัดในวัฒนธรรมนั้นๆ ของตนได้

2. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ปกติแล้วผู้เล่านิทานมักเป็นผู้ใหญ่หรือผู้มีประสบการณ์ และผู้ฟังมักจะเป็นเด็กหรือมีประสบการณ์น้อยกว่า การเล่านิทานพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ยังความชื่นชอบในผู้ฟังทุกหมู่เหล่า ปัจจุบันการเล่านิทานก็ยังมีอยู่ทั่วไป เพียงเปลี่ยนไปตามสถานการณ์หรือผู้ฟังเท่านั้น

3. สอนหรือสอดแทรกศีลธรรม จริยธรรม คุณธรรม หรือให้คติเตือนใจ เช่น นิทานชาดก นิทานอีสป นิทานสุภาษิต นิทานในศาสนาต่างๆ นิทานเหล่านี้ล้วนสอนให้ผู้ฟังได้ตระหนักถึงคุณธรรมที่พึงประสงค์ทั้งทางโลกและทางธรรม เช่น สอนให้ไม่เห็นแก่ตัว สอนให้รู้จักกาลเทศะ สอนให้ระวังการใช้คำพูด ฯลฯ กระตุ้นความเป็นวีรบุรุษ พัฒนาศรัทธาที่มีต่อศาสนา และเพื่อหลบ

หลีกเลี่ยงความจำเจในชีวิตประจำวัน มีบทบาทสำคัญทั้งในด้านการให้การศึกษา ให้ความบันเทิง และเป็นแบบอย่างพฤติกรรมที่สังคม วัฒนธรรมแต่ละแห่งประสงค์

ธนิยา สายคำลิ่ง (2565) กล่าวว่า วัยเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง เด็กๆ ทุกคนจึงชื่นชอบการฟังนิทาน นิทานจะทำให้เด็กมีใจจดจ่อกับการฟังเรื่องราวอันแสนสนุกสนานและตื่นตื้น นิทานถือเป็นสื่อที่ดีที่สุดสำหรับเด็กเล็กซึ่งประโยชน์ของนิทานมีมากมาย ดังนี้

1. นิทานช่วยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนช่างคิดและช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างเด็กให้มีความมั่นใจกล้าคิด และกล้าแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่ถูกที่ควร ถูกที่และถูกเวลา
2. นิทานทำให้เด็กได้เรียนรู้ด้านภาษา การที่เด็กได้ฟังเสียงที่ได้ยินจะทำให้รู้จักคำ ความหมายของคำ รู้จักประโยคและความหมายของประโยค เป็นการปูพื้นฐานทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนให้กับเด็ก
3. นิทานกระตุ้นจินตนาการของเด็ก น้ำเสียงที่พ่อแม่เล่านิทานให้เด็กฟังจะช่วยเสริมสร้างจินตนาการ การเล่านิทานบ่อยๆ จะทำให้เด็กได้ฝึกการสร้างสรรคจินตนาการที่แปลกใหม่กว้างไกล ไร้ขอบเขต
4. นิทานช่วยบ่มเพาะคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเด็ก นิทานส่วนใหญ่จะสอดแทรกคุณธรรม ทักษะชีวิตและข้อคิดดีๆ ไว้ในเนื้อเรื่องหรือตอนท้ายของเรื่องทำให้เด็กได้ตระหนักถึงคุณงามความดี และสิ่งเหล่านี้จะติดตัวลูกไปจนกระทั่งเติบโต
5. นิทานเสริมสร้างสมาธิ ช่วงเวลาของการฟังนิทานเด็กจะตั้งใจฟังอย่างใจจดใจจ่อหากพ่อแม่เลือกนิทานได้เหมาะสมกับช่วงวัยก็จะทำให้ลูกเข้าใจเรื่องราวของนิทานและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
6. นิทานสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ช่วงเวลาดีๆ ที่พ่อแม่เล่านิทานให้ลูกฟังจะเป็นช่วงเวลาแห่งความรักและความอบอุ่นเป็นการเสริมสร้างสายใยความผูกพันอันดีระหว่างพ่อแม่ลูก

กล่าวโดยสรุป คุณค่าและประโยชน์ของนิทานช่วยกระตุ้นจินตนาการให้กับเด็ก พัฒนาความฉลาดของเด็ก ปลูกฝังให้เป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต ช่วยส่งเสริมด้านภาษา ได้ฟังได้ ยินเสียงจะทำให้รู้จักความหมายของคำหรือประโยคนั้น ๆ อีกทั้งช่วยเสริมสร้างสมาธิ ใจจดใจจ่อ มีเนื้อหาสาระความรู้ที่มักสอดแทรกทักษะชีวิต และข้อคิดดี ๆ ซึ่งสามารถใช้เป็นสื่อในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม บ่มเพาะคุณธรรมและจริยธรรม ทำให้เด็กได้ตระหนักถึงคุณงามความดี จนพัฒนาเป็นบุคลิกภาพติดตัวไปจนตลอดชีวิต นิทานเป็นสื่อกลางที่ส่งความอบอุ่น

ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ ครู ทำให้เด็กมีสภาพจิตใจที่มั่นคง มีพัฒนาการทางด้านอารมณ์และความคิดเหมาะสมตามวัย

2.4 องค์ประกอบของนิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2560) กล่าวว่า นิทานเป็นสื่อที่ช่วยบ่มเพาะคุณธรรมและจริยธรรม และพัฒนาการ ความคิด อารมณ์ให้กับเด็ก การสร้างนิทานที่ดีมีคุณภาพควรมีองค์ประกอบของนิทานดังนี้

1. ชื่อเรื่อง นิทานทุกเรื่องก็ต้องมีชื่อเรื่องที่ดึงดูดความสนใจ การตั้งชื่อเรื่องส่วนใหญ่มักจะเอาตัวละคร พฤติกรรม หรือสถานการณ์เด่นในเรื่องมาตั้งเป็นชื่อ
2. โครงเรื่อง คือ องค์ประกอบเรื่องราวของเรื่องในนิทานตั้งแต่ต้นจนจบ โดยแบ่งออกเป็นจุดเริ่มต้นเรื่อง กลางเรื่อง ตอนจบ และบทสรุป นิทานที่มีบทสรุปนั้นเหมาะสำหรับเด็ก ๆ แต่นิทานบางอย่างที่ต้องการให้คนได้คิดจากเนื้อหานิทาน อาจไม่มีบทสรุปให้คนได้ตีความ แต่นิทานสำหรับเด็ก ๆ นั้นนิทานควรมีบทสรุป
3. เนื้อหา คือ รายละเอียดของเรื่อง ซึ่งอธิบายเหตุการณ์ ตัวละคร ฉาก ข้อคิด และอื่น ๆ โดยเนื้อหาของเรื่องเป็นตัวสำคัญที่ทำให้นิทานมีคุณค่า
4. ตัวละคร คือ สิ่งที่ทำให้เกิดเรื่องราว ตัวละครเป็นตัวเดินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งนิทานแต่ละเรื่องอาจมีตัวละครมากน้อยขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระและปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นเหตุผลทำให้เกิดตัวละครนั้น ๆ และตัวละครบางเรื่องอาจมีตัวเอก ตัวร้าย ตัวประกอบ บางเรื่องอาจมีแต่ตัวเอกกับเหตุการณ์ บางเรื่องอาจมีแค่ตัวเอกกับตัวร้าย
5. ฉาก คือ พื้นหลังของเหตุการณ์ และเหตุการณ์ เช่น เรื่องเกิดในน้ำ เกิดในวัด เกิดที่ใต้ต้นไม้ หรือเกิดในที่ต่าง ๆ เพื่อให้คนฟังมีจินตภาพตาม และรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครและเนื้อหาของเรื่อง

โดยสรุปคือ องค์ประกอบของนิทานประกอบไปด้วยโครงเรื่องในการดำเนินเรื่อง จุดเริ่มต้นเรื่อง กลางเรื่อง ตอนจบ และบทสรุปที่มีตัวละคร ตัวเอก ตัวร้าย ตัวประกอบในดำเนินเรื่อง ตามเนื้อหาเรื่องราวตามเหตุการณ์ ซึ่งเนื้อหาเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้นิทานมีความน่าสนใจ สนุกสนาน

2.5 การเล่านิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2560) กล่าวว่า การเล่านิทานให้น่าฟังและเป็นที่น่าสนใจ ทำให้เด็ก ๆ ตั้งใจฟังได้ต่อเนื่องจนจบเรื่อง จะต้องมีเทคนิคในการเล่านิทานดังนี้

1. ขึ้นต้นเรื่องให้ดึงดูดและมีความน่าสนใจโดยการใช้น้ำเสียง เช่น เสียงดังสูง-ต่ำ ชัดเจน เป็นต้น

2. ใช้ลีลาการเล่าเริ่มต้นด้วยจังหวะช้า ๆ และเร็วขึ้นเพื่อสร้างความสนใจ จากนั้นก็ปรับเป็นจังหวะปกติ

3. ควรเล่าให้จบเป็นเรื่อง ๆ ไม่คั่นจังหวะระหว่างเรื่อง ไม่ควรถามคำถามหรือพูดเรื่องอื่นจนเด็กหมดความสนใจ

4. น้ำเสียง การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางที่สอดคล้องกับตัวละครในนิทาน จะช่วยกระตุ้นความสนใจ ทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้นอยากติดตามฟังจนจบ

5. ควรเลือกนิทานที่มีเนื้อหาล้นไม่เกิน 3-5 นาที เนื่องจากความสนใจและสมาธิของเด็กยังอยู่ในช่วงเวลาสั้น ๆ หากเลือกนิทานที่มีความยาวเกินไปจะทำให้เด็กขาดความสนใจ เบื่อหน่าย

สรุปได้ว่า เมื่อเล่าจบเรื่องควรเปิดโอกาสให้เด็กถามในสิ่งที่เขาสงสัย หรือตั้งคำถามสะท้อนกลับให้เด็กได้คิด คำถามแบบสะท้อนกลับนี้ ทำให้เด็กได้สำรวจความรู้สึกของตัวเอง ตลอดจน ได้คิดหาวิธีแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้นๆ

2.6 การนำนิทานมาใช้ในการเรียนการสอน

วรัญญา ไวยบรรเทา (2563) กล่าวว่า การนำนิทานมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นการที่จะทำให้การเล่านิทานประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ต้องมีเทคนิคดังต่อไปนี้

1. ความเข้าใจกับเนื้อหาเรื่องนิทานที่จะเล่า โดยจินตนาการออกมาเป็นภาพ
2. การเลือกคำควรเป็นคำที่ง่ายๆ ที่เด็กฟังหรือนึกออกเป็นภาพในจินตนาการได้ ควรใช้คำที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบด้วยเพื่อเด็กจะได้เข้าใจยิ่งขึ้น เช่น สูง-ต่ำ หนัก-เบา ใหญ่-เล็ก หรือคำที่เกี่ยวกับ รูป รส กลิ่น เสียง ฯลฯ

3. เมื่อในท้องเรื่องมีตัวละครคู่กัน ให้ใช้บทสนทนา เพราะทำให้เด็กตื่นเต้นกว่า
4. เริ่มต้นเรื่องให้ดี เพื่อเรียกร้องความสนใจ พยายามหลีกเลี่ยงการบรรยายและอธิบายที่ไม่จำเป็น

5. การเล่าเรื่องควรใช้เสียงแบบสนทนากัน คือ ช้า ชัดเจนมีหนักเบา แต่ไม่ควรมีเอื้ออ้าที่นี้ ฯลฯ เพราะจะทำให้เสียรสของเรื่อง และเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีของเด็ก

ธนิยา สายดำสิง (2565) กล่าวว่า การเล่านิทานประเภทต่าง ๆ ให้ได้ดีขึ้นผู้เล่าต้องมีเทคนิคในการเล่านิทานเพื่อให้เด็กสนใจได้ตลอดเวลา ครูผู้เล่าต้องมีศิลปะในการเล่าดังนี้

1. ให้นักเรียนนั่งเรียงร้อยและสบายเป็นกลุ่มหรือวงกลม บนเก้าอี้ หรือบนพนักก็ได้
2. ผู้เล่าควรนั่งบนเก้าอี้เตี้ยๆ เพื่อให้ผู้ฟังมองเห็นได้อย่างทั่วถึงและได้ยินเสียงชัดเจน

3. ผู้เล่าต้องใช้เสียงดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกันด้วย เสียงธรรมชาติของตัวเอง ออกเสียงชัดเจน จังหวะการพูดให้พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าเกินไป ใช้น้ำเสียงเหมาะกับตัวละครอาจใช้เสียงตามธรรมชาติมาประกอบการเล่าด้วยก็ได้

4. ขณะเล่า อาจทำท่าทางประกอบด้วยก็ได้ แต่ต้องเป็นท่าทางที่น่าดู ไม่ได้แก้งทำจนผิดธรรมชาติ

5. ผู้เล่าต้องไม่ออกนอกเรื่องหรือเล่าเรื่องอื่นแทรก จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจไขว้เขวและอย่าสอดแทรกเรื่องของศีลธรรมมากเกินไป จะทำให้เด็กเบื่อ

6. ผู้เล่าต้องทำให้สนุกไปตามเนื้อเรื่องด้วยต้องไม่ฝืนใจเล่า

7. พยายามถ่ายทอดเรื่องที่เล่าให้เป็นภาพที่มีชีวิตจิตใจ โดยบรรยายบุคลิกลักษณะของตัวละครให้ชัดเจน บรรยายสถานที่ที่เกิดขึ้นให้มีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด และทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกว่า ตนเองได้เข้าไปนั่งอยู่ ณ ที่นั้นด้วย

8. เลือกถ้อยคำหรือสำนวนให้เหมาะสมกับระดับของผู้ฟัง

9. ขณะเล่านิทาน ผู้เล่าทำให้สบาย ๆ และมองผู้ฟังอย่างทั่วถึงทุกคน ควรสังเกตพฤติกรรมของผู้ฟังด้วย หากผู้ฟังไม่สนใจผู้เล่าควรใช้ไหวพริบแก้ไขวิธีการเล่าให้ตื่นเต้นเร้าใจยิ่งขึ้น

10. ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการเล่าให้พอเหมาะกับความสนใจของผู้ฟังแต่ละวัยด้วย

11. ควรกำหนดเวลาเผื่อไว้สำหรับคำถาม หรือข้อวิจารณ์ของเด็ก ถ้าในระหว่างการเล่านิทานเด็กขัดจังหวะหรือซักถาม ครูควรบอกให้รอจนเล่าเรื่องจบก่อน จากการศึกษาเทคนิคการจัดกิจกรรมนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

สรุปได้ว่า การเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย มีเทคนิคดังนี้คือ ครูเลือกนิทานที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของเด็ก จัดทำคลิปวิดีโอการเล่านิทาน โดยใช้สื่อประกอบการเล่านิทาน ใช้การจัดบรรยากาศ และที่นั่งในห้องให้เหมาะสม เรียบร้อย ใช้น้ำเสียงดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกัน มีการใช้เสียงสูง-ต่ำ และใช้ขั้นตอนการสอนประกอบด้วย การเคลื่อนไหวและจังหวะ การเสริมประสบการณ์ และการสร้างสรรค์

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วันวิสาข์ ภักดีศรี (2560) การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบหนังสือนิทานสามมิติสำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน พบว่า หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ฮีโร่จากวรรณกรรมอีสานรูปแบบตัวละครที่เหมาะสม ได้แก่ การออกแบบที่ไม่ให้

ความสำคัญกับสัดส่วนที่สมจริง แต่จะเน้นสัดส่วนที่ผิดเพี้ยน โทนสีที่ใช้อ้างอิงมาจากรูปแต้มนบน ผาผนังลิมอีสานซึ่งมีเอกลักษณ์ที่การใช้สีคู่ตรงข้ามและลงพื้นด้วยสีเหลืองอ่อน จากองค์ความรู้ที่ได้จะนำไปสู่การออกแบบคาแรคเตอร์สีไว้ที่มาจากวรรณกรรมอีสาน สะท้อนความงดงามที่มีอยู่ในตัวละคร เป็นแบบอย่างให้เด็กอยากประพฤติปฏิบัติตาม ส่งผลให้เด็กมีเจตคติที่ดีสืบไป

วรัญญา ไวยรรเทา (2563) ได้ศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะในการอ่านคำพื้นฐานภาษาไทยของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) คุณภาพด้านการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนโดยการใช้นิทานจากคำศัพท์พื้นฐานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 81.85/87.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80 3) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นิทาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ธนิษฐา แจ่มอุทัย, สุพจน์ เกิดสุวรรณ, และ ทองปาน บุญกุล (2564) ได้ศึกษา ทักษะทางสังคมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยโดยการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการเล่านิทาน พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเล่านิทานปลายเปิด มีระดับความสามารถในการแก้ปัญหาหลังจากได้รับการสอนสูงกว่าก่อนได้รับการสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอยู่ในระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ นักเรียนได้ออกมาเล่านิทานให้เพื่อนฟัง นักเรียนชอบตัวละครที่มีอยู่ในนิทาน และนักเรียนสนุกสนานกับนิทาน จึงสรุปได้ว่า การเล่านิทานสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยได้

นันทน์ภัส มงคลสังข์ (2564) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) พบว่า หนังสือนิทานภาพเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจัดทำขึ้นเป็น 89.35 / 90.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้การเปรียบเทียบคุณธรรมและจริยธรรมของเด็กปฐมวัยหลังการใช้นิทานภาพเคลื่อนไหว มีค่าสูงกว่าก่อนใช้นิทานภาพเคลื่อนไหว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวพร้อมภาพประกอบที่สวยงามช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้และเพิ่มความสุขสนุกสนาน ในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

ธนิยา สายดำลิ่ง (2565) ได้ศึกษา ผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีต่อความสามารถด้านการฟังและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 พบว่า 1) ความสามารถด้านการฟังของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้ นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะ มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวม อยู่ในระดับพึงพอใจมาก

Amanda, Sona, และ Kathleen (2022) ได้ศึกษาทดลองกับเด็กอายุ 4-5 ปีจำนวน 86คน ได้ร่วมมอบหมายให้เข้าร่วม 1 ใน 4 เงื่อนไข 3 เงื่อนไขการทดลอง โดยให้เด็ก ๆ อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียง และเงื่อนไขพื้นฐานหนึ่งเงื่อนไข ในเงื่อนไข "ความสำเร็จ" นักวิทยาศาสตร์ได้รับการอธิบายว่าได้รับรางวัลและการยอมรับตลอดชีวิต โดยไม่มีการอภิปรายถึงความพ่ายแพ้ "การต่อสู้ทางปัญญา" นักวิทยาศาสตร์ได้รับการอธิบายว่าทำผิดพลาดระหว่างทางสู่ความสำเร็จ และใน "การต่อสู้ในชีวิต" หนังสือเล่มนี้เน้นย้ำถึงการต่อสู้ดิ้นรนส่วนตัว เช่น การไม่มีเงินซื้ออาหาร ในเงื่อนไข "พื้นฐาน" เด็ก ๆ จะทำงานที่ต่อเนื่องโดยไม่ได้อ่านเรื่องราวก่อน ในแต่ละเงื่อนไขการทดลอง เด็กจะถูกถามคำถาม 12 ข้อที่ดัดแปลงมาจากแบบสอบถาม Dimension of Mastery Questionnaire 18 ซึ่งตรวจสอบความภาคภูมิใจและแรงจูงใจของพวกเขา เมื่อเผชิญกับงานที่ท้าทาย ในที่สุดก็มีการนำเสนอเด็ก ๆ ด้วยความภาคภูมิใจ จากการวิเคราะห์พบว่า เด็กที่อยู่ในสภาวะ "การต่อสู้ทางปัญญา" และ "การต่อสู้ในชีวิต" ยังคงอยู่กับงานนี้ได้ยาวนานกว่าเด็กที่อยู่ใน "เงื่อนไขความสำเร็จ" การค้นพบเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าหนังสือนิทานที่เน้นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แทนที่จะมุ่งเน้นไปที่ความสำเร็จเพียงอย่างเดียว สามารถส่งผลกระทบต่อความภาคภูมิใจและความรู้สึกของความสัมพันธ์ใน STEM

Adriana, Zsofia, และ Cornelia (2015) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีในนิทานที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของเด็กเล็ก เมื่อเปรียบเทียบกับ การฟังเรื่องราวในรูปแบบดั้งเดิม เช่น การอ่านหนังสือนิทาน พบประโยชน์เพิ่มเติมเล็กๆ น้อยๆ แต่มีนัยสำคัญของเทคโนโลยีในด้านความเข้าใจเรื่องราว และคำศัพท์ที่แสดงออก โดยอิงจากข้อมูลจากเด็ก 2,147 คนในการศึกษา 43 เรื่อง เมื่อตรวจสอบลักษณะต่างๆ ของเรื่องราวที่ใช้เทคโนโลยีพบว่าคุณสมบัติด้านมัลติมีเดีย เช่น ภาพเคลื่อนไหว เพลง และเอฟเฟกต์เสียงมีประโยชน์ในทางตรงกันข้าม องค์ประกอบเชิงโต้ตอบ เช่น ฮอตสปอต เกม และพจนานุกรม พบว่าทำให้เสียสมาธิ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่ด้อยโอกาส เนื่องจากมีสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่ไม่ค่อย

กระตุ้น คุณลักษณะด้านมัลติมีเดียมีประโยชน์ และคุณลักษณะแบบโต้ตอบก็ส่งผลเสีย ข้อค้นพบจะถูกอภิปรายจากการประมวลผลความรู้ความเข้าใจ

Lorenz, Caroline, Simon, และ Sascha (2019) ได้พัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กก่อนวัยเรียนได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมในการอ่านออกเขียนได้และความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเปิดอ่านหนังสือนิทาน ของเด็กก่อนวัยเรียนชาวเยอรมัน 201 คน ผลการทดลองพบว่า สภาพแวดล้อมในการอ่านออกเขียนได้มีความสัมพันธ์ที่แตกต่างกับการเปิดรับหนังสือนิทานและทักษะทางภาษาของเด็ก การค้นพบของเราว่าการอ่านหนังสือนิทานสำหรับเด็กเป็นตัวทำนายคำศัพท์ ไวยากรณ์ การติดตามความเข้าใจ และความเข้าใจในการเล่าเรื่องที่มีลักษณะเฉพาะ บ่งชี้ว่าการอ่านหนังสือร่วมกันมีศักยภาพที่จะส่งเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ตั้งแต่เนิ่นๆ ซึ่งทำนายความเข้าใจในการอ่าน

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2559) ได้กล่าวว่า หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้ยังสามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวแบบทดสอบ สามารถปรับปรุงข้อมูลได้ทันสมัยได้ตลอดเวลา

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2561) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) เรามักเรียกสั้น ๆ ว่า อีบุค (eBook, EBook, e-Book) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มุ่งเน้นเพื่อใช้ในการอ่านเนื้อหาในลักษณะเดียวกับหนังสือ ประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวทั้งวิดีโอและแอนิเมชันต่าง ๆ มาประกอบไว้ สามารถทำลิงค์เชื่อมโยงไปยังทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์อื่น ๆ ได้อย่างสะดวก

มารุตติ วชิรโกเมน และ มณฑล วชิรโกเมน (2561) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นพัสดุ ห่วงสมุดยุคใหม่ ที่เปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมซึ่งเป็นหนังสือที่ผลิตจากการเขียนหรือพิมพ์ตัวอักษรหรือ ภาพกราฟิกลงในแผ่นกระดาษ หรือวัสดุชนิดอื่น ๆ เพื่อบันทึกเนื้อหาสาระในรูปแบบตัวหนังสือ รูปภาพหรือ สัญลักษณ์ต่างๆ เช่นที่ใช้กันปกติทั่วไปจากอดีตถึงปัจจุบันเปลี่ยนมาบันทึกและนำเสนอ เนื้อหาสาระ ทั้งหมดเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบสัญญาณดิจิทัลลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เช่น แผ่น ซีดีรอม ปาล์มบุค

นฤดี สงวนบุญศิริ (2563) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะคล้าย รูปแบบหนังสือหรือเอกสารที่เป็นแบบดิจิทัล มีรูปแบบในการนำเสนอข้อมูลแบบภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว

วิดีโอ และเสียงประกอบ มีการเก็บข้อมูลแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้ใช้สามารถอ่าน ผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาได้ทุกสถานที่

อภิญา สุขบัว (2563) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่พิมพ์ออกมาในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่จะพบในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะนำเสนอเป็นตัวอักษร ทั้งนี้รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์มือถือ

สรุปหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้อ่านสามารถอ่านผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ มีการนำเสนอที่สอดคล้องและคล้ายกับหนังสือ และมีความสะดวกรวดเร็วในการค้นหาผู้อ่าน

3.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

P. Baker และ Giller (1991) ได้แบ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามหน้าที่ ออกได้ 4 รูปแบบ ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ จะมีที่เก็บข้อมูล ข่าวสารขนาดใหญ่ในรูปแบบของฐานข้อมูล ผู้ใช้งานชั้นปลายสามารถใช้งานได้หลายรูปแบบ ตัวอย่างหนังสือประเภทนี้ได้แก่ สารานุกรมไกรเลียร์

2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ข้อมูลข่าวสาร มีลักษณะคาบเกี่ยวกับ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบแรกแต่ข่าวสารจะกินความแคบกว่าแบบแรก และมีลักษณะเฉพาะ มากกว่ามีความสัมพันธ์กับหัวข้อ เช่น ตัวอย่างหนังสือเรียนแพทยศาสตร์ออกซฟอร์ดบนซีดีรอม

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการสอน เป็นหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพ และมีประโยชน์ในการถ่ายทอดความรู้ความชำนาญ เพื่อสนับสนุน การเรียนรู้และการอบรมผู้เรียน จะได้รับความรู้และทราบความก้าวหน้าในการเรียนของตนเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ บางส่วนจะมีการประเมินและประยุกต์ตามรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคน จะมีการนำเสนอให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละคน ตัวอย่างได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มี การออกแบบหน้าจอสำหรับคอมพิวเตอร์พื้นฐานเพื่อการอบรม

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบตั้งคำถาม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการทดสอบ การสอบย่อยและประเมินผลกิจกรรม โดยวัดจากความรู้ที่ได้ จากการศึกษา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบตั้งคำถามจะประกอบไปด้วย 3 ลักษณะที่สำคัญ คือ

ธนาคารตั้งคำถามหรือแบบฝึกหัดข้อสอบลักษณะการประเมินผลและระบบผู้เชี่ยวชาญจะมีการวิเคราะห์ผลที่ได้จากการเรียน และจะมีการพิจารณาความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน

D. Baker (1992) ได้แบ่งประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ออกเป็น 10 ประเภท

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือแบบตำรา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลเป็นตัวหนังสือและภาพประกอบในรูปแบบหนังสือที่พบโดยทั่วไป หลักของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้ สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือเนื่องจากสภาพสิ่งพิมพ์ ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มพูนศักยภาพในการนำเสนอ

2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเสียงอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เหมาะกับเด็กเริ่มเรียน หรือฝึกออกเสียง หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับทักษะทางภาษา โดยเฉพาะด้านการฟัง ค่อนข้างต่ำ

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ หนังสือภาพนิ่ง หรือ อัลบั้มภาพ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการจัดเก็บข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การขยายหรือย่อ ขนาดของภาพหรือตัวอักษรที่ต้องการ หรือเพิ่มข้อมูลเชื่อมโยงภายใน เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เป็นต้น

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ หรือภาพยนตร์สั้น ผสมกับข้อมูลสารสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ ผู้อ่านสามารถเลือกศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่จะนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สำคัญ เช่น ภาพ เหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ เป็นต้น

5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อประสมระหว่างสื่อภาพ ที่เป็นทั้ง ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว กับสื่อประเภทเสียง ในรูปแบบต่างๆ

6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหลากหลาย เป็นหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายใน คุณลักษณะด้านความเชื่อมโยง ระหว่างข้อมูลภายในเล่ม ที่บันทึกในลักษณะต่างๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง เสียง ดนตรี เป็นต้น

7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง เป็นหนังสือที่มี คุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระ ที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายใน การเชื่อมโยงเช่นนี้มี คุณลักษณะ

เช่นเดียวกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสาร ภายนอกได้เมื่อเชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ต

8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ เป็น หนังสือสื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือสัมพันธ์กับผู้อ่านเสมือน หนังสือสติปัญญา (อัจฉริยะ) หรือคาดคะเนในการโต้ตอบผู้อื่น

9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อหนังสือทางไกล หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลักๆ คล้ายกับ เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะ สมาชิกของเครือข่าย

10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไฮเบอร์สเปซ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายๆ แบบที่กล่าวมาแล้ว สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลจากแหล่งภายในและภายนอก สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่ หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติ

นฤดี สงวนบุญศิริ (2563) กล่าวว่า ได้แบ่งรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นข้อความ (Text – Based E-book) เป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์รูปแบบหนึ่ง ที่คงลักษณะของหนังสือแบบดั้งเดิมประกอบไปด้วยข้อความและภาพ ลักษณะเหมือนหนังสือที่เป็นกระดาษแต่ปรับให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสะดวกต่อการเข้าถึงและการเข้าใช้งานของผู้เรียน

2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย (Multimedia E-book) เป็น เอกสารอิเล็กทรอนิกส์รูปแบบหนึ่งที่ฝังคุณลักษณะของมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ เสียง รวมไปถึงแอนิเมชัน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อีกทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลได้ง่ายและสะดวก ทำให้ปรับปรุงบทเรียนให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive E-book) เป็นรูปแบบของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นคุณลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างเอกสารและผู้อ่าน เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีรูปแบบการเก็บข้อมูลที่อ้างอิงภายในโครงสร้างเดียวกัน จากข้อมูล ที่อ่านอยู่สามารถเชื่อมโยงไปยังอีกที่หนึ่งได้ ให้ผู้อ่านพิจารณาเนื้อหาเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องไม่หลุดจาก ประเด็นที่อ่าน

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบเน้นแหล่งข้อมูลเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีลักษณะการ ผสมผสานระหว่างเนื้อหาตัวอักษรปกติ แต่จะฝังแหล่งข้อมูลจากระบบเครือข่าย

อินเทอร์เน็ตร่วมด้วย เช่น บริการวิดีโอออนไลน์จาก Youtube เป็นต้น นอกจากนั้นยังให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงข้อมูลอื่นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา จากแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่เชื่อมโยงกัน

สรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการจัดทำหนังสือให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถจะเปิดอ่านได้แบบหนังสือปกติทั่วไปโดยไม่ต้อง ใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการอ่าน

3.3 แนวคิดในการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2561) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษา มีดังนี้

3.3.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เป็นทฤษฎีที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ (Scientific Study of Human Behavior) และการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นสิ่งที่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมภายนอก นอกจากนี้ยังศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulation and Response) เชื่อว่าการตอบสนองต่อสิ่งเร้าของมนุษย์จะเกิดขึ้นควบคู่กันในช่วงเวลาที่เหมาะสม นอกจากนี้ยังเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เป็นพฤติกรรมแบบแสดงอาการกระทำ (Operant Conditioning) ซึ่งมีการเสริมแรง (Reinforcement) เป็นตัวการ ซึ่งทฤษฎีนี้ส่งผลต่อการเรียนการสอนในลักษณะที่การเรียนเป็นชุดของพฤติกรรมซึ่งจะต้องเกิดขึ้นตามลำดับที่แน่ชัด การที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ได้นั้นจะต้องมีการเรียนตามขั้นตอน ดังนั้นสื่อที่ผู้เรียนจะได้เรียนจะมีลักษณะโครงสร้างเป็นเส้นตรง (Linear) โดยผู้เรียนจะได้รับการนำเสนอเนื้อหาในลำดับที่เหมือนกัน และได้รับการตอบสนองในรูปแบบผลป้อนกลับในทางบวกหรือรางวัล (Reward) หรือในทางตรงกันข้าม หากผู้เรียนตอบผิดจะได้รับการตอบสนองในทางลบหรือการลงโทษ (Punishment) ซึ่งการเสริมแรงนี้จะช่วยให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

3.3.2 ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitivism) เป็นแนวคิดที่มองว่าพฤติกรรมของมนุษย์มาจากภายในจิตใจของตน มีอารมณ์ ความรู้สึก จิตใจที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนก็ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย ส่งผลให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากขึ้น สามารถควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะการเลือกลำดับของเนื้อหาที่เรียนให้เหมาะสมกับตน ซึ่งการออกแบบตามทฤษฎีนี้จะมีโครงสร้างของบทเรียน โดยผู้เรียนจะได้รับการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างกัน จะขึ้นอยู่กับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน

3.3.3 ทฤษฎีโครงสร้างความรู้ (Scheme Theory) เชื่อว่าโครงสร้างภายในความรู้ของมนุษย์จะมีการเชื่อมโยงกันอยู่ ในการที่มนุษย์เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ นั้น มนุษย์จะนำความรู้ที่เพิ่ง

ได้รับไปเชื่อมโยงกับความรู้ที่มีอยู่เดิม (Pre-existing Knowledge) ซึ่งการออกแบบสื่อตามทฤษฎีนี้จะมีลักษณะที่มีการเชื่อมโยงกันไปมา คล้ายใยแมงมุม (Webs) หรืออาจเรียกได้ว่า บทเรียนแบบสื่อหลายมิติ (Hypermedia)

ดังนั้นการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ผู้ออกแบบสามารถออกแบบผสมผสานแนวคิดหรือทฤษฎีต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ให้เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาและโครงสร้างขององค์ความรู้ กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ทั้งนี้เพื่อตอบสนองแก่ผู้เรียน ช่วยกระตุ้นและช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและก่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ให้มากที่สุด

3.4 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

นฤดี สงวนบุญญศิริ (2563) กล่าวว่า องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

1. อักษร (Text) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนโปรแกรม มัลติมีเดีย ผู้เขียนสามารถเลือกเขียนได้หลายแบบ และสามารถที่จะเลือกสีหรือกำหนดขนาดตัวอักษรได้ตาม ความต้องการ การโต้ตอบกับผู้ใช้ก็ยังสามารถรวมถึงในการเชื่อมโยงนำเสนอเนื้อหา เสียง กราฟฟิก นอกจากนี้ ตัวอักษรยังสามารถจัดเป็นลักษณะเมนู เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่ ต้องการจะศึกษาใช้อักษรเพื่อสื่อความหมายในคอมพิวเตอร์ มีลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 สื่อความหมายได้ชัดเจน เลือกใช้ขนาดตัวอักษรให้เหมาะสมกับผู้อ่าน และ แยกความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างชัดเจน

1.2 การเชื่อมโยงอักษรบนจอภาพสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียการเชื่อมโยงทำได้หลายรูปแบบจากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่งในระบบเครือข่ายด้วยแฟ้มเอกสารข้อมูลเข้าด้วยกัน หรือต่างแฟ้มกันได้ทันทีในลักษณะรูปแบบตัวอักษร เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ การเลือกใช้แบบอักษรเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์และการให้สีแบบใดให้ดูองค์ประกอบการจัดวางด้านศิลป์ที่ดูแล้วเหมาะสม

1.3 กำหนดความยาวเนื้อหาให้เหมาะสมกับการอ่านและในการดึงข้อมูลมาศึกษา ผู้ผลิตโปรแกรมสามารถใช้เทคนิคการแบ่งข้อมูลออกเป็นส่วนย่อยแล้วเชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน หากต้องการศึกษาข้อมูลส่วนใดก็สามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนต่างๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ได้ การเชื่อมโยง เนื้อหาสามารถทำได้ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะเส้นตรง ลักษณะสาขาและลักษณะผสมผสานหลาย มิติ

1.4 สร้างการเคลื่อนไหวให้อักษร เพื่อสร้างความสนใจก่อนนำเสนอข้อมูล สามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเคลื่อนย้ายตำแหน่ง การหมุน การกำหนดให้เห็นเป็นช่วงๆ จังหวะ

เป็นต้น ข้อสำคัญคือ ควรศึกษาถึงจิตวิทยาความต้องการรับรู้ กับความถี่การใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของผู้ศึกษาโปรแกรมแต่ละวัยให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

2. ภาพนิ่ง (Still Images) เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว อาจเป็นภาพถ่าย ภาพลายเส้น ภาพวาด แผนภูมิ แผนที่หรือกราฟ ที่ได้จากโปรแกรมที่ได้จากโปรแกรม ภาพวาดด้วยคอมพิวเตอร์ และภาพที่ได้จากการสแกนหรือภาพถ่าย เป็นต้น ภาพเหล่านี้จะประมวลผลออกมาเป็นจุดภาพ แต่ละจุดบนภาพจะถูกแทนที่เป็นค่าดิจิทัล เช่น ค่าความ สว่าง ค่าสี ส่วนค่าความละเอียดของภาพจะขึ้นอยู่กับจำนวนของจุดภาพการจัดเก็บกระทำเป็นจุด เช่นเดียวกัน บางครั้งการเก็บภาพที่มีขนาดข้อมูลมากก็จะทำการลดขนาด โดยวิธีบีบอัดชนิดข้อมูลต่างๆ ก่อนที่จะจัดเก็บข้อมูลเพื่อประหยัดเนื้อที่ในการจัดเก็บ

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เกิดจากจุดภาพหรือเฟรม ที่มีความแตกต่างกันมาก หรือน้อย นำมาแสดงต่อเนื่องกันไป ความแตกต่างของแต่ละภาพที่นำเสนอให้ต่อเนื่องกันไป ทำให้มองเห็นเป็นการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ในเทคนิคเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว จะทำให้สามารถนำเสนอความคิดที่ซับซ้อนหรือยุ่งยากให้ง่ายต่อการเข้าใจ และสามารถกำหนดลักษณะ และเส้นทางที่จะให้ภาพนั้นเคลื่อนที่ไปมาตามต้องการคล้ายกับการสร้างภาพยนตร์ ขึ้นมาตอนหนึ่ง การแสดงสี การลบภาพ โดยทำค่อยๆ เลื่อนจางหรือภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่างๆ กันนับเป็นสื่อที่ดีอีกหนึ่งในมัลติมีเดีย โปรแกรมสนับสนุน การสร้างภาพเคลื่อนไหวมีอยู่หลายโปรแกรม ตามความต้องการของผู้ใช้ และการเก็บภาพเป็นไฟล์สกุล GIF ซึ่งจุดเด่นของไฟล์ประเภทนี้ คือ มี ขนาดไฟล์ต่ำ สามารถทำพื้นของภาพให้เป็นพื้นแบบโปร่งใส เรียกดูได้กับกราฟิก บราวเซอร์ ทุกตัวแต่สามารถแสดงผล ได้เพียง 256 สี

4. เสียง (Sound) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นและทำให้คอมพิวเตอร์ มีชีวิตชีวขึ้น ด้วยการเพิ่มการ์ดเสียงและโปรแกรมสนับสนุนเสียง อาจอยู่ในรูปของเสียงดนตรี เสียงสังเคราะห์ปรุงแต่ง การใช้เสียงในมัลติมีเดียนี้ผู้สร้างต้องแปลงสัญญาณเสียงไฟฟ้าเป็น สัญญาณเสียง analog ผ่านจากเครื่องเล่นวิทยุ เทปคาสเซทหรือแผ่นซีดี การอัดเสียงผ่าน ไมโครโฟนต่อเข้าไลน์อิน ที่พอร์ต การ์ดเสียงได้โดยตรงโดยไม่ต้องผ่าน ไมโครโฟน และการ์ดเสียงที่มีคุณภาพดียอมจะทำให้ได้เสียงที่มีคุณภาพดีด้วยเช่นกัน ไฟล์เสียงมี หลายแบบ ได้แก่ ไฟล์สกุล WAV ปละ WIDI เป็นไฟล์ที่นิยมใช้ในการเก็บเสียงดนตรี

5. ภาพวิดีโอ (Video) ภาพวิดีโอเป็นภาพเหมือนจริงที่ถูกเก็บในรูปของดิจิทัล มีลักษณะแตกต่างจากภาพเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ในลักษณะคล้ายภาพยนตร์การ์ตูน ภาพวิดีโอสามารถต่อสายตรงจากเครื่องเล่นวิดีโอหรือเลเซอร์ดิสก์เข้าสู่เครื่อง

คอมพิวเตอร์ด้วย วิธีการ Capture ระบบวีดิทัศน์ที่ทำงานจากฮาร์ดดิสก์ที่ไม่มีการบีบอัดสัญญาณ ภาพวีดิทัศน์ ภาพ วีดิทัศน์มีความต้องการพื้นที่ฮาร์ดดิสก์ว่างมาก ดังนั้นจึงต้องมีการบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กเพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพและความเร็วในการส่งสูงสุดแต่ยังคงคุณภาพของภาพวีดิทัศน์ซึ่งต้องอาศัยคุณภาพ การวีดิทัศน์ในการทำหน้าที่ดังกล่าว การนำภาพวีดิทัศน์มาประกอบในมัลติมีเดียต้องมีอุปกรณ์ สำคัญ คือ ดิจิทัลวีดิทัศน์การ์ด การทำงานในระบบวินโดวส์ ภาพวีดิทัศน์จะถูก เก็บในไฟล์ตระกูลเอวีไอ มูฟวี และเอ็มแพ็ก ซึ่งสร้างภาพด้วยวีดิทัศน์เต็มจอ 30 เฟรมต่อวินาที ข้อเสียของการดูข้อมูลภาพ ฟังเสียงหรือดูภาพวีดิทัศน์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ ไฟล์ของภาพจะมีขนาดใหญ่ตั้งแต่ 500 กิโลไบต์หรือมากกว่า 10 เมกะไบต์ ทำให้เสียเวลาในการดาวน์โหลดที่ต้องหา เวลา

6. การเชื่อมโยงข้อมูลแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive Links) หมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการโดยใช้ตัวอักษร ปุ่มหรือภาพ สำหรับตัวอักษรที่จะสามารถเชื่อมโยงได้จะเป็นตัวอักษรที่มีสีแตกต่างจากตัวอักษรอื่นๆ ส่วนปุ่มก็จะมีลักษณะคล้ายกับปุ่มเพื่อชมภาพยนตร์หรือคลิกลงบนปุ่มเพื่อเข้าไปหาข้อมูลที่ต้องการหรือเปลี่ยนหน้าข้อมูลส่วน มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ เป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะการ สื่อสารไปมาทั้งสองทาง คือ การโต้ตอบระหว่างผู้ใช้คอมพิวเตอร์และการมีปฏิสัมพันธ์ผู้ใช้เลือกได้ว่า จะดูข้อมูล ดูภาพ ฟังเสียง หรือดูภาพวีดิทัศน์

7. การจัดเก็บข้อมูลมัลติมีเดีย เนื่องจากมีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ แบบมัลติมีเดียที่เป็นการพัฒนาแบบใช้หลายสื่อผสมกัน และเทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดียมีจำนวนมาก ทำให้จำเป็นต้องใช้เนื้อที่เก็บข้อมูลเป็นจำนวนมาก สื่อที่ใช้จัดเก็บต้องมีขนาดความจุ มากพอที่จะรองรับข้อมูลในรูปภาพของวีดิโอ รูปภาพ ข้อความ ปัจจุบันแผ่นซีดีรอม และแผ่นดีวีดี ได้รับความนิยมแพร่หลาย สามารถเก็บ ข้อมูลเพิ่มข้อมูลอื่นๆ ได้มากเท่าที่ต้องการ

อภิญา สุขบัว (2563) กล่าวว่า ลักษณะโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ โดยโครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วย ดังนี้

1. หน้าปก หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัว บ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง
2. คำนำ หมายถึง คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น

3. สารบัญ หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่หน้าที่ใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

4. สารของหนังสือแต่ละหน้า หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏ ภายในเล่ม

ดังสรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ภาพวีดิทัศน์ รวมถึงการเชื่อมโยงข้อมูลแบบปฏิสัมพันธ์ ทำให้ข้อมูลที่เป็นตัวอักษร ปุ่ม หรือภาพ

3.5 ข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

นฤดี สงวนบุญศิริ (2563) กล่าวว่า ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

1. ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ ผู้ใช้สามารถจัดเก็บหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้หลายเล่ม ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว

2. การมีระบบนาวิกั้น และไฮเปอร์ลิงค์ ทำให้ผู้ใช้สามารถ เข้าไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้อย่างรวดเร็ว

3. กระบวนการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถจัดทำได้รวดเร็วกว่าการจัดพิมพ์หนังสือ และกรณีมีการแก้ไข ก็สามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว

4. การเปิดอ่านมีระบบการค้นที่เชื่อมโยง ผู้เรียนและผู้อ่านสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่สนใจ ก่อนได้ และสามารถย้อนกลับไปเริ่มต้นเรียนที่จุดเริ่มต้นใหม่ก็ได้ เพื่อสามารถทบทวนบทเรียนหาก ยังไม่เข้าใจ ตลอดจนสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่สะดวก

5. สามารถจัดเก็บข้อมูลได้เป็นไฟล์แยกระหว่างตัวอักษร กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยใช้เท็กซ์ไฟล์เป็นศูนย์กลาง โดยการเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน สามารถ ปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทำให้ปรับปรุงข้อมูลเนื้อหาในบทเรียนให้ ทันสมัยกับเหตุการณ์

6. เสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้มีเหตุผลและความคิดที่เป็นแบบ Logical เพราะการโต้ตอบกับ เครื่องคอมพิวเตอร์ผู้เรียนจะต้องทำเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบและมีเหตุผล ซึ่งเป็นการฝึกลักษณะนิสัยของผู้เรียน

7. ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกสร้างให้อยู่ในรูปแบบ ดิจิตอล ผู้ใช้สามารถจัดเก็บหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้หลายเล่มไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่มีขนาด กระทัดรัด ถ้าเป็นในรูปแบบของหนังสือจะต้องอาศัยชั้นวางหนังสือที่มีขนาดใหญ่และสิ้นเปลืองพื้นที่ ในการจัดเก็บ

นฤดี สงวนบุญญศิริ (2563) กล่าวว่า ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีดังนี้

1. ผู้เรียนต้องมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
2. ความเร็วของระบบเครือข่ายส่งผลกระทบต่อ การเข้าถึงเนื้อหา
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มเดียวกัน แต่เมื่ออ่านด้วยโปรแกรม ที่แตกต่างกัน

อาจแสดงผลในลักษณะที่แตกต่างกันได้

ดังสรุปได้ว่า ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีการตอบสนองที่รวดเร็วทำให้เกิดความตื่นเต้น สามารถทำสำเนาได้อย่างสะดวก การเปิดอ่านมีระบบเรียกค้นและเชื่อมโยง สามารถแสดงข้อมูลด้วยข้อความ ตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกัน สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับปรุงบทเรียนให้ทันต่อเหตุการณ์ได้ ส่วนข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ต้องมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น ระบบเครือข่ายส่งผลกระทบต่อ การเข้าถึงเนื้อหา Browser ที่แตกต่างกัน อาจแสดงผลในลักษณะที่แตกต่างกันได้

3.6 การออกแบบและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (2559) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้น่าสนใจ ต้องมีคำนึงถึงการวางโครงสร้างเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา การนำเสนอ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนการให้ผลป้อนกลับ ใช้สื่อสร้างสรรค์ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนนั้น สามารถนำสื่อไปใช้ได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. สอนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ เนื้อหาสาระ โดยผู้สอนจะออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนการสอนบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ สร้างองค์ความรู้และเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้สอนออกแบบขึ้นเอง

2. สอนให้ผู้เรียนรู้จักการใช้เครื่องมือสื่ออิเล็กทรอนิกส์และการติดต่อสื่อสาร ในการสอนแบบนี้ผู้สอนจะใช้สื่อที่จะให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้โดยตรง โดยการสอนแบบนี้ผู้สอนจะต้องสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเครื่องมือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้สอดคล้องกับหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการใช้โปรแกรม หรือเครื่องมือต่าง ๆ จนสามารถผลิตผลงานออกมาหรือฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมจนสามารถใช้งานและผลิตผลงานออกมาได้

นอกจากนั้น เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2559) กล่าวว่า การสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิด จินตนาการในการออกแบบบทเรียนจะต้องตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ความจนอารมณ์ของผู้เรียนแต่ละคนจะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ควรมีลักษณะดังนี้

1. การจัดเนื้อหาและกิจกรรม ควรคำนึงถึงผู้เรียนให้มีอิสระในการเรียนตามความสามารถและความสนใจ โดยมีคำแนะนำและช่วยเหลือในบทเรียนตามความเหมาะสม อีกทั้งเนื้อหาควรเป็นเนื้อหาที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด เช่น การนำกรณีศึกษา ปัญหาต่าง ๆ มาให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ นำไปสู่การแก้ปัญหาต่าง ๆ

2. ส่วนแรกของบทเรียน คำแนะนำหรือคำชี้แจงการเรียนในหน้าแรกเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน จะต้องเป็นลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน นอกจากนี้ควรมีสารบัญหรือหัวข้อสำหรับการเข้าสู่บทเรียนเพื่อไปยังข้อมูลแต่ละส่วน รวมถึงปุ่มควบคุมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน

3. ทุกหน้าของข้อมูล จะต้องมียุ่มหรือตัวนำทาง สำหรับการกลับไปยังหน้าหลัก หรือข้อมูลหน้าที่ผ่านมา เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ไม่สับสนกับเส้นทางในบทเรียนนั้น อาจทำให้ผู้เรียนไม่ยอมเปิดขึ้นดูเป็นครั้งที่สอง

4. ตัวนำทางหรือปุ่มที่ใช้เป็นตัวนำทาง ควรมีความชัดเจน สื่อความหมาย และจัดวางในตำแหน่งเดิม เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความสับสน และควรมีเสียงประกอบเมื่อผู้ใช้คลิกลงไปที่ยุ่มเหล่านั้น

5. ในขณะที่มัลติมีเดียกำลังโหลดข้อมูล หรือรอการเลือกเส้นทางเข้าหาข้อมูล จากผู้เรียนอยู่นั้นควรใช้เสียงดนตรีเป็นตัวเชื่อมความรู้สึก เพราะหากทุกอย่างเงียบ ผู้เรียนอาจเข้าใจผิดว่าเครื่องโปรแกรมหยุดทำงาน

6. มัลติมีเดียที่ดี จะต้องให้ผู้เรียนสามารถควบคุมได้ว่าจะเปิดปิดเสียง การหยุดคลิกปิดโอตตลอดจนการปรับระดับเพิ่ม - ลดเสียง เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน

7. เนื้อหา ต้องไม่ยาวจนเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ใช้เกิดความเบื่อหน่ายกับการอ่านข้อความยาวควรแบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ และมีการใช้ตัวอักษรที่มีขนาดชัดเจนและอ่านง่าย

8. โปรแกรมต้องไม่ล้าสมัยและซับซ้อนจนเกินไป หรือมีปฏิสัมพันธ์หลายระดับเกินไป

9. ต้องจัดลำดับความเกี่ยวเนื่องของหัวข้อไม่ให้ผู้ใช้เกิดความสับสน

สรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน มี 2 ลักษณะคือ ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนรู้ และใช้เป็นสื่อและการติดต่อสื่อสาร การดำเนินการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ต้องเริ่มจากการจัดเนื้อหาและกิจกรรม คำแนะนำหรือคำชี้แจงลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ทุกหน้าของข้อมูล จะต้องมีการปูมหรือตัวนำทาง ควรมีความชัดเจน สื่อความหมาย และจัดวางในตำแหน่งเดิม เสียงดนตรีเป็นตัวเชื่อมความรู้สึก มัลติมีเดียที่ดีจะต้องให้ผู้เรียนสามารถควบคุมได้ว่า จะเปิดปิดเสียง เนื้อหาต้องไม่ยาวจนเกินไป โปรแกรมต้องไม่ล้าสมัยและซับซ้อนจนเกินไป ต้องจัดลำดับความเกี่ยวเนื่องของหัวข้อไม่ให้ผู้เกิดความสับสน

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สิริรัตน์ วัฒนสมศรี (2560) ได้พัฒนารูปแบบหนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบหนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง หาประสิทธิภาพและศึกษาผลการใช้นหนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของหนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านการนำเสนอและการเรียนรู้ ฟังก์ชันควบคุมการทำงาน การเชื่อมโยง กำหนดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้นหนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้แก่ บทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน และสภาพแวดล้อม จากการหาคุณภาพมีคุณภาพระดับดีมาก หนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญมีคุณภาพระดับดี และมีประสิทธิภาพ 80.07/80.19 สูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนด คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนนเฉลี่ยทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการประเมินทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองจากไปงานอยู่ในระดับดี

วรรณษา กุลตั้งวัฒนา (2562) ได้ศึกษาผลของการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการส่งเสริมทัศนคติในการดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุแห่งหนึ่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมทัศนคติในการดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ในกลุ่มชมรมผู้สูงอายุชุมชนอยู่รวม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแบบวัดทัศนคติในการดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยสร้างและออกแบบจากแนวคิดทฤษฎี แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ (Health Belief Model-HBM) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของทัศนคติและการดูแล

สุขภาพตนเอง ผลการวิจัยพบว่า หลังจากเข้าร่วมการวิจัยกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัย ที่ใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีทัศนคติที่ดีในการดูแลสุขภาพตนเองเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่ากลุ่มทดลองมีทัศนคติที่ดีในการดูแลสุขภาพตนเองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีประสิทธิภาพ นั้นแสดงให้เห็นว่าแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้มีความสอดคล้องกับสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีในการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุ

อภิญา สุขบัว (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะ สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนพญาไท พบว่า 1) ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีคุณภาพ ด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และ ด้านเทคโนโลยีทางการศึกษามีคุณภาพอยู่ในระดับดี 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองกับการสอนแบบปกติ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยรวมของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองมีความพึงพอใจระดับมาก จึงเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อ ของผู้สอนเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม

ณัฐสุดา สุวรรณมา และ อภิชา แดงจำรูญ (2564) ได้ศึกษา การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง การสร้างเสริมสุขภาพ และการป้องกันโรค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีอยุธยา พบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การสร้างเสริมสุขภาพ และการป้องกันโรค สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.93/81.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สโรชา ภาระจำ และ อรุณช ลิ้มศิริ (2564) ได้ศึกษา การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลักเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐบุทร บำเพ็ญ พบว่า 1) ประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/82.78 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าการเรียนปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

พระมหาโยธิน ไกรสร, ทรงภพ ชุนมธุรส, และ น้ำทิพย์ อองอาจวานิชย์ (2565) สร้างและหาประสิทธิภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “การให้ทาน” เพื่อส่งเสริมการอ่านตีความโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ อำเภอสามง่าม จังหวัดพิจิตร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “การให้ทาน” 2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ควบคู่กับการใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “การให้ทาน” 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการทดสอบค่า t-test แบบ dependent ผลการศึกษา พบว่าผลการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “การให้ทาน” เพื่อส่งเสริมการอ่านตีความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีประสิทธิภาพ 88.78/81.94 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการประเมินพฤติกรรมกลุ่มของนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับดีที่สุด

Bibiana Chiu-Yiong และคนอื่น ๆ (2020) มหาวิทยาลัยต่างๆ มีแนวโน้มหันมาใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) เป็นสื่อการสอนแทนที่หนังสือที่พิมพ์แบบเดิมๆ ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และสามารถโต้ตอบได้ งานวิจัยนี้ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทดสอบผลกระทบเชิงสาเหตุของ eBook 2 ประเภท ได้แก่ Traditional E-book (TE) และ Interactive E-book (IE) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาสถิติเบื้องต้น ผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่เรียนสถิติผ่าน IE มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนผ่าน TE แสดงให้เห็นว่า TE และ IE สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงในผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ผลการศึกษาระบุเป็นนัยว่า e-book ไม่ควรคงที่ และผู้จัดพิมพ์ e-book และนักการศึกษาสามารถเลือกออกแบบ e-book ของตนโดยใช้รูปแบบเชิงโต้ตอบพร้อมส่วนประกอบแอนิเมชัน โดยขึ้นอยู่กับทรัพยากรที่มีอยู่ การศึกษานี้นำเสนอข้อมูลเชิงลึกใหม่ๆ เกี่ยวกับวิธีการจัดการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้นผ่านการออกแบบประเภท e-book

Adriana และคนอื่น ๆ (2015) ได้ศึกษาผลกระทบของการนำเสนอเรื่องเล่าในรูปแบบดิจิทัลซึ่งรวมถึงข้อความปากเปล่าและแหล่งข้อมูลมัลติมีเดีย (เช่น แอนิเมชันและเอฟเฟกต์ภาพและเสียงอื่นๆ เพลงประกอบ ฮอตสปอต เกม พจนานุกรม) ที่มีต่อการอ่านออกเขียนได้ของเด็กกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กก่อนวัยเรียนและเด็กอนุบาลได้เผยให้เห็นถึงผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบของเรื่องราวอิเล็กทรอนิกส์ โดยขึ้นอยู่กับว่าเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับวิธีการทำงานของระบบประมวลผลข้อมูลของมนุษย์หรือไม่ การเพิ่มข้อมูลบางอย่างลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มีได้ทีเดียว โดยเฉพาะในเด็กที่มีความเสี่ยงต่อภาษาหรือปัญหาในการอ่าน ภาพเคลื่อนไหวซึ่งบางครั้งเต็มไปด้วยดนตรีและเสียงที่เข้ากันกับข้อความเรื่องราวที่นำเสนอพร้อมกัน สามารถช่วยบูรณาการข้อมูลอวัจนภาษาและภาษา และช่วยส่งเสริมการจัดเก็บข้อมูลที่อยู่ในความทรงจำ ในทางกลับกัน เรื่องราวที่ได้รับการปรับปรุงด้วยพีเอฟเออร์โต้ตอบแบบไฮเปอร์มีเดีย เช่น เกมและ "ฮอตสปอต" อาจทำให้การทดสอบคำศัพท์และความเข้าใจเรื่องราวมีประสิทธิภาพต่ำ การใช้คุณสมบัติเหล่านี้จำเป็นต้องสลับงาน และเช่นเดียวกับการทำงานหลายอย่างพร้อมกันโดยทั่วไป ดูเหมือนว่าจะทำให้เกิดภาระงานด้านการรับรู้มากเกินไป อย่างไรก็ตาม ตามทฤษฎีความอ่อนไหวที่แตกต่างกัน หนังสือที่ได้รับการเสริมเทคโนโลยีที่ออกแบบมาอย่างดีอาจเหมาะสมอย่างยิ่งในการปรับปรุงสภาพการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความเปราะบางและเปลี่ยนกลุ่มเสี่ยงสมมุติให้เป็นผู้เรียนที่ประสบความสำเร็จ การวิจัยแนวใหม่นี้อาจมีผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อการใช้สื่อที่เสริมเทคโนโลยีในการศึกษา

Rebecca และคนอื่น ๆ (2018) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างความเข้าใจ E-Book สำหรับเด็กของผู้ปกครอง ซึ่งเด็กก่อนวัยเรียนสามารถอ่านได้โดยอิสระจากผู้ใหญ่ โดยใช้คุณลักษณะการบรรยายด้วยเสียง ซึ่งต่างจากหนังสือทั่วไป อย่างไรก็ตาม มิงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าเด็กๆ เข้าใจเนื้อหาของเรื่องราวหรือไม่หลังจากใช้ e-book ที่มีคำบรรยายด้วยเสียง และเปรียบเทียบความเข้าใจของเด็กก่อนวัยเรียนเกี่ยวกับ e-book ใน 3 เงื่อนไข ได้แก่ 1) การอ่านของผู้ปกครอง โดยที่ผู้ปกครองอ่าน e-book ให้บุตรหลานของตนฟัง 2) ไม่ขึ้นอยู่กับเสียง โดยที่เด็กๆ ดู e-book อย่างเป็นอิสระ พร้อมคำบรรยายเสียง และ 3) เป็นอิสระโดยไม่มีเสียง โดยเด็ก ๆ ดู e-book ได้อย่างอิสระ แต่ไม่มีเสียงบรรยาย ผลลัพธ์ของเราชี้ให้เห็นว่าเด็กๆ เข้าใจเนื้อหาบางส่วนจาก eBook โดยใช้การบรรยายด้วยเสียง ซึ่งบ่งชี้ว่าการใช้ eBook อย่างอิสระอาจเป็นกิจกรรมที่คุ้มค่าสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนในขณะที่มีผู้ดูแลอยู่ อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นว่าเด็กๆ จำข้อมูล eBook ได้มากที่สุดหลังจากอ่านหนังสือกับผู้ปกครอง

Korat, Tourgeman, และ Segal-Drori (2022) ได้ศึกษาการอ่าน E-Book ในโรงเรียนอนุบาลและการสนับสนุนการเข้าใจเรื่องราว ทำการทดลองกับเด็กอายุ 5-6 ปี จำนวน 160 คน โดยใช้โปรแกรมดังนี้ 1) ครูได้รับการฝึกสอนเกี่ยวกับวิธีการสนับสนุนเด็กๆ ในขณะที่เปิดใช้งาน e-book โดยมีส่วนขยายที่มุ่งสนับสนุนเนื้อหาเรื่องราวในโปรแกรม 2) เด็กๆ อ่านอย่างอิสระกับ e-book ที่มีส่วนขยายในโปรแกรม 3) เด็ก ๆ ทำงานกับ e-book โดยไม่มีส่วนขยาย ในทั้ง 3 โปรแกรม เด็กๆ อ่าน e-book 6 ครั้งต่อ 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า เด็กที่ได้รับการฝึกอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากครู และการอ่าน eBook แบบอิสระสำหรับเด็กพร้อมส่วนขยาย กลุ่ม

ควบคุมมีความก้าวหน้าน้อยที่สุด ส่วนเด็กที่มีระดับความเข้าใจเรื่องราวในระดับเริ่มต้นต่ำ แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าที่ยิ่งใหญ่ที่สุด มีการหารือถึงข้อค้นพบและผลที่ตามมา

4. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

4.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

ความหมายของคำว่า “สื่อ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 มีหลากหลายความหมาย แต่ความหมายที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน หมายถึง ติดต่อกันถึงกัน เช่น สื่อความหมาย ฉะนั้น สื่อการสอนก็หมายถึง สิ่งที่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องกับการสอน ซึ่งก็คือ ครูและนักเรียนติดต่อกัน เพื่อสื่อความหมายของสิ่งที่ต้องการจะสอนหรือให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

ภักตินันท์ ยอดสิงห์ (2560) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ เป็นกุญแจสำคัญในการวางแผนและการสอนเชิงระบบอันประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ เทคนิควิธีการ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล (2562) กล่าวว่า ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ได้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี จึงทำให้การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความแตกต่างไปจากเดิมเนื่องจากผู้สอนสามารถเลือกใช้ หรือออกแบบ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับวัย และประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ฮานูณา มุสะอะรง, กาญจนารัตน์ เทพณรงค์, และ ดารารัตน์ ดารงฤทธิ์ (2564) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่รอบตัวไม่ว่าจะเป็นวัสดุของจริง บุคคล สถานที่ เหตุการณ์หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ หรือนำสิ่งนั้นๆ เข้ามาสู่การเรียนรู้ของเราหรือไม่สื่อการสอน สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นเทปบันทึกเสียง สไลด์ วิดีโอโทรทัศน์ วีดีทัศน์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหรือช่องทาง สำหรับผู้สอนส่งไปถึงผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้ได้เป็นอย่างดี

จากที่ได้กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึง ตัวกลางที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ความคิด ตลอดจนทัศนคติต่าง ๆ ไปยังผู้เรียน รวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่แทรกอยู่ระหว่าง ความรู้ ความคิด ทักษะกับผู้เรียน

4.2 ประเภทและลักษณะของสื่อการเรียนรู้

Dale (1969) ได้จำแนกประสบการณ์ทางการศึกษาที่โรงเรียนจัดให้ผู้เรียนไว้ จากประสบการณ์ที่จะสามารถช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้มากไปยังประสบการณ์ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้น้อยลงเรื่อย ๆ ตามลำดับดังนี้

1. ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย ประสบการณ์ขั้นนี้เป็นรากฐานสำคัญของการศึกษาทั้งปวงเป็นประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับมาจากความเป็นจริงและด้วยตัวเองโดยตรง ผู้รับประสบการณ์นี้จะได้เห็น ได้จับ ได้ทำ ได้รู้สึก และได้ดมกลิ่นจากของจริง ดังนั้นสื่อการสอนที่ให้ผู้รับประสบการณ์การเรียนรู้ในขั้นนี้ก็คือของจริงหรือความเป็นจริงในชีวิตของคนเรานั้นเอง

2. ประสบการณ์จำลอง เป็นที่ยอมรับกันว่าศาสตร์ต่าง ๆ ในโลก มีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้ได้หมดสิ้นจากประสบการณ์ตรงในชีวิต บางกรณีก็อยู่ในอดีต หรือซับซ้อนเกินไปหรือเป็นอันตราย ไม่สะดวกต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง จึงได้มีการจำลองสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นมาเพื่อการศึกษา ของจำลองบางอย่างอาจจะเรียนรู้ได้ง่ายกว่าและสะดวกกว่า

3. ประสบการณ์นาฏการ ประสบการณ์ต่าง ๆ ของคนเรานั้นมีหลายสิ่งหลายอย่างที่เราไม่สามารถประสบได้ด้วยตนเอง เช่น เหตุการณ์ในอดีต เรื่องราวในวรรณคดี การเรียนในเรื่องที่มีปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ หรือเรื่องธรรมชาติที่เป็นนามธรรม การแสดงละครจะช่วยให้เราได้เข้าไปใกล้ความเป็นจริงมากที่สุดเช่น ฉาก เครื่องแต่งตัว เครื่องมือ หุ่นต่าง ๆ เป็นต้น

4. การสาธิต คือ การอธิบายถึงข้อเท็จจริงหรือแบ่งความคิด หรือกระบวนการต่าง ๆ ให้ผู้ฟังเห็นไปด้วย เช่น ผู้สอนวิทยาศาสตร์เตรียมก๊าซออกซิเจนให้ผู้เรียนดูก็เป็นการสาธิต การสาธิตก็เหมือนกับนาฏการ หรือการศึกษานอกสถานที่ เราถือเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งซึ่งในการสาธิตนี้ อาจรวมเอาสิ่งของที่ประกอบหลายอย่าง นับตั้งแต่ของจริงไปจนถึงตัวหนังสือหรือคาพูดเข้าไว้ด้วย แต่เราไม่เพ่งเล็งถึงสิ่งเหล่านี้เราจะให้ความสำคัญกับกระบวนการทั้งหมดที่ผู้เรียนจะต้องเฝ้าสังเกตอยู่โดยตลอด

5. การศึกษานอกสถานที่ การพาผู้เรียนไปศึกษานอกสถานที่เป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนจากแหล่งข้อมูล แหล่งความรู้ที่มีอยู่จริงภายนอกห้องเรียน ดังนั้นการศึกษานอกสถานที่จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนได้เรียนจากของจริง

6. นิทรรศการ ความหมายที่กว้างขวาง การจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชม ดังนั้นนิทรรศการจึงเป็นการรวมสื่อต่าง ๆ มากมายหลายชนิด การจัดนิทรรศการที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดจะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดสร้างสรรค์มีส่วนร่วม และได้รับข้อมูลย้อนกลับด้วยตัวของเขาเอง

7. โทรทัศน์และภาพยนตร์โทรทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีบทบาทมากในปัจจุบัน เพราะได้เห็นทั้งภาพและได้ยินเสียงในเวลาเดียวกัน และยังสามารถแพร่และถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ด้วยนอกจากนั้นโทรทัศน์ยังมีหลายรูปแบบ เช่น โทรทัศน์วงจรปิด ซึ่งโรงเรียนสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีโทรทัศน์วงจรปิด ที่เอื้อประโยชน์ต่อการศึกษาอย่างกว้างขวาง ภาพยนตร์เป็นสื่อที่จำลองเหตุการณ์มาให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้ดูและได้ฟังอย่างใกล้ชิดเคียงกับความจริง แต่ไม่สามารถถ่ายทอดเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ถึง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ก็ยังนับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาทมากในการเรียนการสอนเช่นเดียวกับกับโทรทัศน์

8. ภาพนิ่ง การบันทึกเสียง และวิทยุ ภาพนิ่ง ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพวาดซึ่งมีทั้งภาพที่บ่งแสงและโปร่งแสง ภาพที่บ่งแสงคือรูปถ่าย ภาพวาด หรือภาพในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ส่วนภาพนิ่งโปร่งใสหมายถึงสไลด์ फिल्मสตริป ภาพโปร่งใสที่ใช้กับเครื่องฉายวัสดุโปร่งใส เป็นต้น ภาพนิ่งสามารถจำลองความเป็นจริงมาให้เราศึกษาจนอาจได้การบันทึกเสียง ได้แก่ แผ่นเสียงและเครื่องเล่นแผ่นเสียง เทปและเครื่องบันทึกเสียงและเครื่องขยายเสียงตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเสียง ซึ่งนอกจากจะสามารถนำมาใช้อย่างอิสระในการเรียนการสอนด้วยแล้ว ยังใช้กับรายการวิทยุและกิจกรรมการศึกษาอื่น ๆ ได้ด้วย

9. ทัศนสัญลักษณ์ สื่อการสอนประเภททัศนสัญลักษณ์นี้ มีมากมายหลายชนิด เช่น แผนภูมิแผนภาพ แผนที่ แผนที่ แผนผัง ภาพโฆษณา การ์ตูน เป็นต้น สื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์สำหรับถ่ายทอดความหมายให้เข้าใจได้รวดเร็วขึ้น

10. วจนสัญลักษณ์ สื่อขั้นนี้เป็นสื่อที่จัดว่า เป็นขั้นที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ซึ่งได้แก่ ตัวหนังสือหรืออักษร สัญลักษณ์ทางค าศาสตร์ที่เป็นเสียงพูด ความเป็นรูปธรรมของสื่อประเภทนี้จะไม่คงเหลืออยู่เลยอย่างไรก็ดีถึงแม้สื่อประเภทนี้จะมีลักษณะที่เป็นนามธรรมที่สุดก็ตาม เราก็ใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้มากเพราะต้องใช้ในการสื่อความหมายอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนั้น Dale (1969) สามารถแยกสื่อการเรียนรู้ออกเป็น 3 ประเภท

1. เครื่องมือหรืออุปกรณ์ (Hardware) หมายถึง สื่อที่เป็นตัวผ่านที่ทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่อยู่ภายในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาใช้หรือเรียนรู้ได้ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องโปรเจคเตอร์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เป็นต้น

2. วัสดุ (Software) หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตัวเองซึ่งจำแนกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ วัสดุประเภทที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์อื่น

ช่วยเช่น แผนที่ ลูกโลก หุ่นจำลอง และวัสดุที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง จำเป็นจะต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น ไฟล์เสียง สไลด์

3. เทคนิคหรือวิธีการ (Technique or methods) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็นแนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอนซึ่งไม่มีลักษณะเป็นวัสดุหรืออุปกรณ์ แต่ก็สามารถใช้สื่อวัสดุและอุปกรณ์เหล่านั้นมาใช้ช่วยในการดำเนินงานได้ เช่น การจัดระบบ การสอนแบบจุลภาค การสาธิต เป็นต้น

ภักดีนันทน์ ยอดสิงห์ (2560) กล่าวว่า การแบ่งประเภทของสื่อการสอนตามแนวทางของเทคโนโลยีทางการศึกษา แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อประเภทวัสดุ (Software) หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตนเองซึ่งจำแนกย่อยได้เป็น 2 ลักษณะ คือ วัสดุประเภทที่สามารถช่วยถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์ การเรียน เช่น แผนที่ ลูกโลก รูปภาพ หุ่นจำลอง ฯลฯ และวัสดุประเภทที่ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง จำเป็นต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นช่วย เช่น แผ่นเสียง ภาพยนตร์ สไลด์

2. สื่อประเภทอุปกรณ์ (Hardware) หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวผ่านที่ทำให้ข้อมูลหรือความรู้ที่อยู่ ภายในวัสดุสามารถถ่ายทอดออกมาใช้หรือเรียนรู้ได้ เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องเล่น แผ่นเสียง เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ (Techniques and Method) หมายถึง สื่อที่มีลักษณะเป็น แนวความคิดหรือรูปแบบขั้นตอนในการเรียนการสอน ซึ่งไม่มีลักษณะเป็นวัสดุหรืออุปกรณ์ แต่ก็สามารถใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นมาใช้ช่วยในการดำเนินงานได้ เช่น การจัดระบบการสอนแบบจุลภาค การสาธิต เป็นต้น

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล (2562) กล่าวว่า ได้แบ่งประเภทของสื่อการเรียนรู้เป็น 5 ประเภทดังนี้

1. คน (People) ในทางการศึกษาโดยตรงนั้น หมายถึง บุคลากรที่อยู่ในระบบของโรงเรียน ได้แก่ ผู้สอน ผู้บริหาร ผู้แนะแนวการศึกษา ผู้ช่วยสอน หรือผู้ที่อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการเรียนรู้ ส่วนคนตามความหมายของการประยุกต์ใช้นั้น ได้แก่ คนที่ทำงานหรือมีความชำนาญงานในแต่ละสาขาซึ่งมีอยู่ในสังคมโดยทั่วไป ซึ่งคนเหล่านี้นับเป็นผู้เชี่ยวชาญถึงแม้จะไม่ใช่ นักการศึกษาแต่ก็สามารถช่วยอำนวยความสะดวกหรือมาเป็นวิทยากรเพื่อเสริมการเรียนรู้ได้ในการให้ความรู้แต่ละด้าน เช่น ศิลปิน นักการเมือง เป็นต้น

2. วัสดุ (Materials) วัสดุในการศึกษาโดยตรงจะเป็นประเภทที่บรรจุเนื้อหาบทเรียนโดยรูปแบบของวัสดุไม่ใช่สิ่งสำคัญที่จะต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ फिल्मสตริป แผนที่ เป็นต้น หรือสิ่งต่างๆ ที่ใช้ร่วมกันซึ่งเป็นทรัพยากรทางการเรียน และได้รับการออกแบบ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียน ส่วนสำคัญที่นำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนนั้น จะมีลักษณะเช่นเดียวกับวัสดุที่ใช้ในการศึกษาดังกล่าวข้างต้น เพียงแต่เนื้อหาที่บรรจุอยู่ในวัสดุนั้น ส่วนมากจะอยู่ในรูปของการให้ความบันเทิง เช่น การจัดนิทรรศการภาพเขียน ภาพยนตร์สารคดีชีวิตสัตว์ เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกมองในรูปของความบันเทิง แต่ก็สามารถให้ความรู้ทางการศึกษาได้เช่นกัน

3. อาคารสถานที่ (Setting) ตัวตึก สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทรัพยากรอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว และกับนักเรียนด้วย ซึ่งสถานที่สำคัญในการศึกษา ได้แก่ ตึกเรียนและสถานที่อื่นๆ ที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนโดยส่วนรวม เช่น ห้องสมุด หอประชุม สนามเด็กเล่น เป็นต้น

4. เครื่องและอุปกรณ์ (Tool Equipment) เป็นทรัพยากรการเรียนรู้เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่น ส่วนมากเป็นเครื่องทางด้านโสตทัศนอุปกรณ์ หรือเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่ตะปู ไขควง เป็นต้น

5. กิจกรรม (Activities) โดยกิจกรรมที่กล่าวถึงนี้ มักเป็นการดำเนินงานที่จัดขึ้นเพื่อกระทำร่วมกับทรัพยากรอื่นๆ หรือเป็นเทคนิควิธีการพิเศษเพื่อการเรียนการสอน เช่น การสอนแบบโปรแกรม เกมและสถานการณ์จำลองหรือการจัดทัศนศึกษา กิจกรรมเหล่านี้ มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ตั้งขึ้น มีการใช้วัสดุเฉพาะการเรียนวิชาหรือมีวิธีการพิเศษในการเรียนการสอน

ฮานูนา มุสะอะรง และคนอื่น ๆ (2564) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการศึกษาที่เกี่ยวข้องและหลักการสอนต่าง ๆ เพื่อจะทำให้สื่อนั้นมีคุณภาพสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีคุณภาพ สื่อการเรียนการสอนที่ดีควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของหลักสูตร
2. เหมาะสมกับวัย และความสามารถของผู้เรียน
3. ให้ความรู้แก่ผู้เรียนเป็นขั้นตอนจากง่าย ๆ ไปหายาก
4. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและประหยัดเวลา
5. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการผลิต การใช้และประเมินผลสื่อ
6. ได้รับความสนใจของการเรียนและผู้เรียนสามารถตอบสนองได้ทันที
7. ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาที่สอน

8. มีความประณีตขนาดเหมาะสมกับผู้เรียนที่จะใช้ประกอบกิจกรรมระหว่างเรียน และเหมาะสมกับการสอนของคุณ

9. สื่อที่ดีควรผ่านการทดลองใช้และแก้ไขปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง

สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยพัฒนาความคิดนักเรียน การที่นักเรียนได้รู้ เห็นสภาพของปัญหาต่าง ๆ ได้ยินหรือได้สัมผัสโดย การใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เช่น จากภาพยนตร์ รูปภาพจะสามารถพัฒนาความคิดเห็นของนักเรียน โดยการคิดค้นหาวิธีการแก้ไขอย่างมีหลักการ และมีเหตุผล ทำให้มีความคิดกว้างไกลมากขึ้น

4.3 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล (2562) กล่าวว่า หลักในการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ผู้เรียนแต่ละคนมีลักษณะเฉพาะตัว หลักการในข้อนี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนแต่ละคนจะมีสมรรถภาพของการรับรู้และการตอบสนองของตนเองแตกต่างกัน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ระบบสื่อ จึงควรพิจารณาในเรื่องต่อไปนี้ด้วย ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน รวมทั้งลักษณะการจัดกลุ่มหรือกิจกรรมการเรียนรู้ สภาพการจัดการเรียนการสอนควรยืดหยุ่นได้ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

2. การรับรู้ เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความพอใจในสิ่งที่รับรู้ผ่านเข้ามาทางประสาทสัมผัสย่อมจะทำให้เรียนรู้ความคิดรวบยอดและหลักการต่าง ๆ ในเรื่องนั้น ๆ ได้ง่ายกว่าไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ในสภาพการณ์ใด ๆ ก็ตาม

3. ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติ หรือมีส่วนร่วมในการเรียน ผู้เรียนจะประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้สูง ถ้าผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ศึกษาโดยตรง

4. ประสบการณ์การเรียนรู้ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ดังนั้นการจัดสื่อในกิจกรรมการเรียนการสอนจึงควรจัดให้เหมาะสมกับตัวผู้เรียน

5. เทคนิคการสอนและการนำเสนอสื่อต้องเหมาะสม หมายถึง ควรจัดสื่อและระบบการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับยุทธศาสตร์ เทคนิค และวิธีสอนด้วย

6. ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน คือ จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ในกระบวนการเรียนการสอนนั้นไม่ได้มุ่งหวังเพียงให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนเท่านั้น แต่ยังต้องการให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นในตัวผู้เรียนด้วย

ฮานูนา มุสะอะรง และคนอื่น ๆ (2564) กล่าวว่า สื่ออื่น ๆ ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยีสื่อ ได้แก่

1. บุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถความเชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอดสาระความรู้แนวคิดและประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น เช่น บุคลากรในห้องปฏิบัติการ แพทย์ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

2. ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึงสิ่งมีอยู่ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อม ตัวผู้เรียน เช่น พืชผักผลไม้ ปรากฏการณ์ ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

3. กิจกรรม/กระบวนการ หมายถึง กิจกรรม หรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียน กำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริม ประสบการณ์การเรียนรู้ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงการ เกม เพลง เป็นต้น

4. วัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิแผนที่ตารางสถิติรวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่างๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง เป็นต้น

สรุปได้ว่า การผลิตสื่อการเรียนรู้ เช่น การลอกเลียนแบบที่มีสื่ออยู่แล้ว ได้แก่ การจัดทำสื่อตามคู่มือการผลิต การใช้และการเก็บรักษาสื่อการเรียนการสอน การนำสื่อที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงให้มีคุณภาพสูงขึ้นกว่าเดิม การสร้างสื่อขึ้นใหม่ เป็นสื่อที่เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

4.4 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE Model

Ganesan (2015) กล่าวว่า ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE Model เป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนที่นักออกแบบการเรียนการสอนและนักพัฒนาการฝึกอบรม นิยมใช้กัน ADDIE Model มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) โดยที่แต่ละขั้นตอนเป็นแนวทางที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ADDIE Model เป็นระบบการออกแบบการสอน การออกแบบรูปแบบการสอนส่วนมากในปัจจุบันเป็นลักษณะที่เปลี่ยนแปลงมาจาก ADDIE Model รูปแบบอื่นไม่ว่าจะเป็น Dick & Carey, Kemp ISD Model สิ่งหนึ่งที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในการปรับปรุงรูปแบบคือการใช้หรือเริ่มจากรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งนี่เป็นแนวคิดที่ยอมรับกันมาอย่างต่อเนื่องหรือเป็นข้อมูลสะท้อนที่ได้รับเพื่อการพัฒนาในรูปแบบ ในขณะที่วัสดุการสอนถูกสร้างขึ้น รูปแบบนี้พยายามทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายโดยการเข้าใจปัญหาที่ต้องการแก้ไข ทฤษฎีการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบวัสดุ หรือสื่อการเรียนการสอน ตัวอย่าง เช่นทฤษฎี Behaviorism, Constructivism, social learning และ Cognitivism ทฤษฎีเหล่านี้ช่วย

ในการสร้างรูปแบบและกำหนดสื่อการสอน ใน ADDIE model แต่ละขั้นตอนจะมีผลลัพธ์ที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวิเคราะห์ (Analysis Phase) ในขั้นนี้เป็นการทำความเข้าใจปัญหาการเรียนการสอน เป้าหมายของรูปแบบการสอนและวัตถุประสงค์ที่จะสร้างขึ้น ตลอดจนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และความรู้ พื้นฐานและทักษะของผู้เรียนที่จำเป็นต้องมี

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design Phase) ขั้นตอนการออกแบบประกอบด้วย การสร้างจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเครื่องมือวัดประเมินผล แบบฝึกหัด เนื้อหา วางแผนการสอน และเลือกสื่อการสอน ขั้นตอนการออกแบบควรจะทำอย่างเป็นระบบและมีเฉพาะเจาะจงโดยความเป็นระบบนี้หมายถึงตรรกะ มีระเบียบแบบแผนของการจำแนก การพัฒนา และการประเมินแผน ยุทธวิธีที่วางไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สำหรับความเฉพาะเจาะจงหมายถึงแต่ละองค์ประกอบของการออกแบบรูปแบบการสอนจะต้องเอาใจใส่ทุกรายละเอียด

ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (Development Phase) ขั้นตอนการพัฒนาคือ ขั้นที่ผู้ออกแบบสร้างส่วนต่างๆ ที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นของการออกแบบซึ่งครอบคลุมการ สร้างเครื่องมือวัดประเมินผล สร้างแบบฝึกหัด สร้างเนื้อหาและการพัฒนาโปรแกรมสำหรับสื่อการสอน เมื่อเรียบร้อยแล้วทำการทดสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดเพื่อนำผลไปปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 ขั้นการนำดำเนินการ (Implementation Phase) ในขั้นตอนนี้ดำเนินการนี้หมายถึงขั้นของการสอนโดยอาจจะเป็นรูปแบบชั้นเรียน การฝึกอบรม หรือห้องทดลอง หรือรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์โดยจุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation Phase) ขั้นการประเมินผลประกอบด้วยสองส่วนคือการประเมินผลรูปแบบ และการประเมินผลในภาพรวม การประเมินผลรูปแบบ คือการนำเสนอในแต่ละขั้นของ ADDIE Process ซึ่งเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนา และการประเมินผลในภาพรวมจะทำเมื่อการสอนเสร็จสิ้นเพื่อประเมินผลประสิทธิภาพการสอนทั้งหมด ข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับรูปแบบการสอน

สรุปได้ว่า กระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้มีขั้นตอนประกอบด้วย การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูล การกำหนดวัตถุประสงค์ การวางแผนการผลิตสื่อการเรียนรู้ การผลิตและทดลองใช้ก่อนนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การนำสื่อ

การเรียนรู้ไปใช้และขั้นตอนสุดท้ายที่สำคัญของกระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้คือ การประเมินผล เพื่อปรับปรุงสื่อการเรียนรู้

4.5 การประเมินสื่อการเรียนรู้

ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ไม่จำเป็นที่จะเป็นการเลือกหรือการผลิตสื่อ ผู้สอนจำเป็นจะต้องวิเคราะห์การใช้สื่อการเรียนรู้ว่าได้บรรลุวัตถุประสงค์ตามการเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ หรือเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร โดยการวัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู้ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงการวัด และประเมินผลสื่อการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

Payne (2003) ได้กล่าวถึงเกณฑ์การพิจารณาสื่อการเรียนรู้โดยสรุปได้ ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา มีองค์ประกอบย่อย ๆ 3 องค์ประกอบ คือ ความถูกต้อง พิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้ ความคลาดเคลื่อนของข้อมูลความทันสมัย ความสมดุลระหว่างจุดประสงค์และการนำเสนอ ไม่มีความลำเอียงความถูกต้องของไวยากรณ์ ความเหมาะสม พิจารณาจากองค์ประกอบต่อไปนี้ ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียนสอดคล้องกับหลักสูตร เหมาะสมกับความสามารถผู้เรียน และขอบเขต พิจารณาจากประเด็นต่อไปนี้ มีรายละเอียดเพียงพอตามประเด็นที่สอน การจัดลำดับเชื่อมโยงเนื้อหาเหมาะสม

2. ด้านเทคนิค มีองค์ประกอบย่อย 2 องค์ประกอบ คือ การนำเสนอราบรื่น ชัดเจน มีการออกแบบที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียน และคุณภาพ หากเป็นสื่อที่ต้องมีภาพและเสียง ควรมีแสง เสียง ชัดเจน

3. ส่วนประกอบอื่นๆ มีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณา คือ วิธีใช้ และคู่มือสำหรับครู ภัคนันท์ ยอดสิงห์ (2560) กล่าวว่า การใช้สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน ควรมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การซักถามอภิปราย
2. ตอบ และอธิบายข้อซักถามของผู้เรียน ชี้แนะสาระสำคัญ ขั้นตอน และข้อเท็จจริงต่างๆ ที่ผู้เรียนได้จากสื่ออื่นๆ ตลอดจนแนะนำวิธีการเรียนรู้จากสื่อ

3. พยายามสำรวจตัวเองอยู่เสมอว่าในระหว่างการใช้สื่อการเรียนรู้ไม่จำเป็นที่หน้าทำทาง ในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นมิตรกับผู้เรียนหรือไม่

4. ใช้สื่อการเรียนรู้อย่างมีขั้นตอน สอดคล้องกับจังหวะ เวลา และเนื้อหาตามที่ได้เตรียมและวางแผนการใช้สื่อการเรียนรู้ต่างๆ ไว้

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล (2562) กล่าวว่า การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม ซึ่งควรมีหลักการดังนี้

1. เลือกให้สนองกับวัตถุประสงค์การสอน สามารถเลือกสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

2. เลือกให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้เรียน เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีลักษณะที่แตกต่างกัน

3. เลือกสื่อโดยพิจารณาคุณลักษณะของสื่อ อาศัยความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของสื่อแต่ละชนิดว่ามีลักษณะเช่นไร มีคุณสมบัติอย่างไร

4. เลือกตามความเหมาะสม โดยจะต้องเข้าใจว่าจะสอนอะไร ผู้เรียนจะเรียนรู้อะไรทากิจกรรมอะไร เพียงพอกับผู้ใช้หรือไม่ สะดวกในการใช้หรือไม่

5. ความถูกต้องเที่ยงตรง ต้องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป ทันสมัย ลักษณะเนื้อหาของสื่อถูกต้อง เที่ยงตรง

6. หลักเกี่ยวกับคุณภาพ ต้องใช้สื่อที่มีคุณภาพดี เทคนิคการทำดี ระบบดี มีความประณีตชัดเจน

7. เลือกให้เหมาะสมกับราคาค่าใช้จ่ายและความพยายาม ต้องเปรียบเทียบคุณค่าของสื่อกับประโยชน์ที่ได้ว่าคุ้มค่างกับราคา คุ้มกับการลงทุนและความพยายามหรือไม่

8. เลือกใช้สื่อประสม สื่อบางอย่างถ้าใช้ตามลาพัง อาจจะทำให้บทเรียนนั้นน่าเบื่อหน่ายแต่ถ้าประยุกต์ใช้โดยการนำเอาสื่อหลายๆ อย่างมาใช้ร่วมกันก็จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจหรือฝึกทักษะได้ดีขึ้น

9. ประยุกต์หลักการใช้สื่อมาใช้ในการเลือกสื่อ ต้องพิจารณาว่าจะใช้สื่อ นั้นกับการสอนจริงได้อย่างไร สื่อ นั้นเป็นตัวอย่าง มีเนื้อหาที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้หรือไม่

10. หลักการเลือกสื่อตามความสามารถของผู้สอน และเจ้าหน้าที่บริหารสื่อ ผู้สอนต้องมีความรู้ ความเข้าใจระบบการเลือกสื่อ การใช้เครื่องมือช่วยในการเลือกสื่อ

ฮานูนา มุสะอะรง และคนอื่น ๆ (2564) กล่าวว่า การเลือกผู้วัดและประเมินผลสื่อการเรียนรู มีดังนี้

1. การประเมินโดยผู้สอน ผู้สอนที่ควรจะได้รับคัดเลือกให้เป็นผู้ประเมินสื่อ ควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอน เคยรับการฝึกอบรมจนมีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับการผลิตและการใช้สื่อ

2. การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ชำนาญด้านสื่อการเรียนรูและมีประสบการณ์ด้านการประเมิน

3. การประเมินโดยคณะกรรมการเฉพาะกิจ คณะกรรมการเฉพาะกิจเพื่อประเมินสื่อการเรียนรู้เป็นกลุ่มบุคคลที่หน่วยงานแต่งตั้งขึ้นมาประเมินสื่อ จะประเมินคุณลักษณะประสิทธิภาพการใช้ และคุณลักษณะด้านอื่นๆ ของสื่อการเรียนรู้

4. การประเมินโดยผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้รับรู้และเรียนรู้จากสื่อ การให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประเมินสื่อ จะช่วยให้ได้ข้อคิดในการปรับปรุงสื่ออย่างเหมาะสมกับผู้เรียน การประเมินสื่อโดยผู้เรียนควรจัดทำขึ้นทันทีเมื่อใช้สื่อแล้วและให้ประเมินเฉพาะตัวสื่อ ไม่ให้เอาวิถีสอนของผู้สอนเข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามการประเมินโดยผู้เรียนอาจมีปัญหายูบ่าง เนื่องจากผู้เรียนมีประสบการณ์น้อย ผู้สอนควรชี้แจงเกณฑ์หรือหัวข้อการประเมินให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนที่จะให้ประเมิน

4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐฐิ ดิษเจริญ (2557) ได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม ซึ่งเป็น การจำลองโมเดลลักษณะโครงสร้างอะตอมและพันธะเคมีในรูปแบบแอนิเมชันสามมิติจำนวน 34 โมเดลที่สามารถใช้งานได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พัฒนาสื่อด้วยโปรแกรม Autodesk Maya โปรแกรม Photoshop และโปรแกรม Unity 3D ผลการ วิเคราะห์ความสอดคล้องของเนื้อหา และประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและนักศึกษาที่มี ต่อสื่อ ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาของสื่อมีความสอดคล้อง โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.81 และความพึง พพอใจมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งสรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้มีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับดี นอกจากนี้สื่อที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริมช่วยทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา รายวิชาเพิ่มขึ้นได้อย่างรวดเร็ว มีความถูกต้องมากกว่าวิธีการเรียนรู้ด้วยบทเรียนแบบเดิม

ธนาวุฒิ สุขเกื้อ (2559) ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสำหรับ หน่วยการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่ เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 โดยภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่ผลิตออกมามีความน่าสนใจ ใช้ลักษณะเป็นการจำลอง สถานการณ์ต่างๆ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวชีวิตประวัติของเหล่าศิลปินคนสำคัญ ทำให้ผู้เรียนเกิดความ เข้าใจแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีและยังส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนที่สูงกว่าเดิมอีกด้วย

กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล (2562) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม การศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและ ความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริม

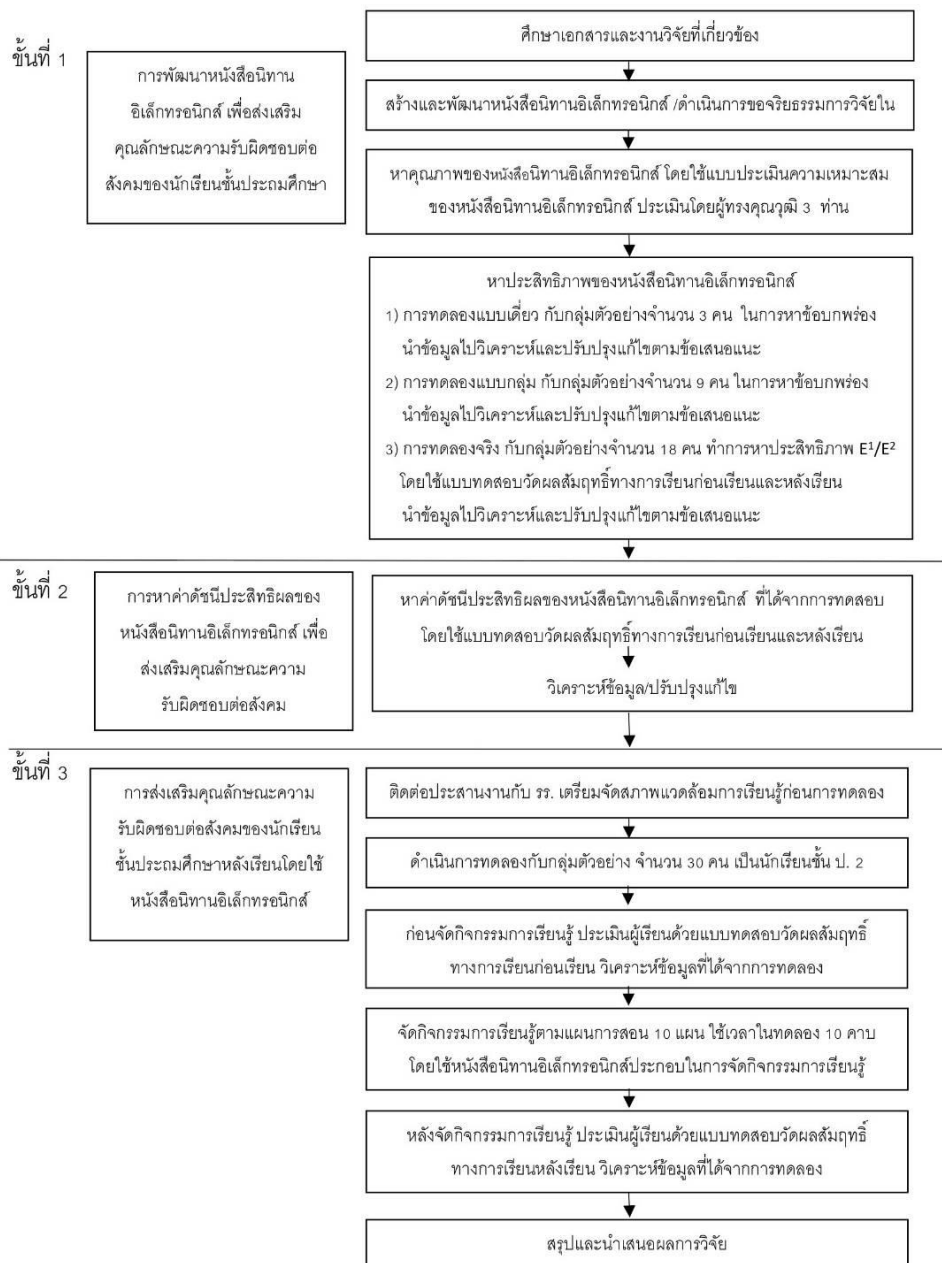
การเรียนรู้ ทั้งก่อนการเรียนรู้ ระหว่างการเรียนรู้ และหลังการเรียนรู้ อย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05 โดย สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาทำให้นิสิตมีความสุขในการเรียนรู้ เนื่องจากทำให้อห้องเรียนมีบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นกันเอง และไม่ตึงเครียด อีกทั้งการเรียนรู้ดังกล่าว ยังช่วยพัฒนาความสามารถ ทักษะต่าง ๆ ให้กับนิสิต

สุขฤทัย ช้างเพชร (2565) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง อัลกอริทึมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการคิด เชิงคำนวณ เรื่อง อัลกอริทึม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 88.86 และมีประสิทธิภาพของผลลัพธ์เท่ากับ 88.00 ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85 และ 2) ดัชนีประสิทธิผลทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง อัลกอริทึม ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เท่ากับ 0.78 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 78

ไกรวิทย์ สุขวิน และ นงนุช สุพรรณผล (2565) ได้ศึกษา การเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ เพื่อประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ พบว่า สาเหตุของปัญหาการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ คือ 1) บริบทสังคมและภาวะวิกฤต 2) การไม่ยอมรับและไม่ปรับตัว 3) ปัญหาทางการเงิน และ 4) ปัญหาเชิงนโยบาย ทั้งนี้ การจัดการปัญหาสามารถนำแนวคิดของ Kurt Lewin มาประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ การละลายพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง และการสร้างพฤติกรรมใหม่ ในส่วนสุดท้ายคือข้อเสนอแนะของผู้บริหารเพื่อกำหนดแนวทางหรือนโยบายการสร้างการเปลี่ยนแปลงองค์กร ประกอบด้วย 1) นโยบายของผู้บริหาร 2) การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) การจัดอบรม และ 5) การสนับสนุน

บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 2) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) ส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียน หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งแนวทางการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์การวิจัยแต่ละขั้นแสดงดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 8 ห้องเรียน ทั้งหมด 240 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยมีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ในการหาประสิทธิภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1) การทดลองแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2) การทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 9 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

3) การทดลองจริง จำนวน 18 คน เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน

เครื่องมือในการศึกษาครั้งนี้

1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว
2. แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5. แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

การสร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัย

1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ผู้วิจัย ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช เพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.2 ศึกษาหลักการ เทคนิควิธีการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ หลักการออกแบบภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความและเสียง

1.3 ออกแบบเนื้อหา ทำการวิเคราะห์เนื้อหา แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย เพื่อให้สามารถดำเนินการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน มีเนื้อหาเกี่ยวกับ งานประเพณี ลอยกระทง อยู่คู่กับวัฒนธรรมประเทศไทยมาอย่างยาวนาน เป็นประเพณีที่แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตคนไทยกับสายน้ำ ที่หล่อเลี้ยงสรรพชีวิต และเป็นยังเป็นจุดกำเนิดของวัฒนธรรมไทยต่างๆ มากมาย

ตอนที่ 2 เรื่องเล่ากำเนิดกระทง มีเนื้อหาเกี่ยวกับ เชื่อว่าประเพณีลอยกระทงนี้ได้สืบทอดกันมาอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยในรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหง เรียกประเพณีลอยกระทงนี้ว่า "พิธีจองเปรียง" หรือ "การลอยพระประทีป" และมีหลักฐานจากศิลาจารึกหลักที่ 1 กล่าวถึงงานเผาเทียนเล่นไฟว่าเป็นงานรื่นเริงที่ใหญ่ที่สุดของกรุงสุโขทัย

ตอนที่ 3 ท้องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคเหนือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับ วันลอยกระทงของภาคเหนือจะจัดขึ้นในเดือนยี่เป็ง หรือเดือนแห่งการทำบุญในเดือนสองของชาวล้านนา ซึ่งตรงกับวันเพ็ญเดือน 12 ของทุกภูมิภาคในประเทศไทย

ตอนที่ 4 ท้องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ "สิบสองเพ็ง" มีความหมายว่าวันเพ็ญเดือน 12 ซึ่งจะมีการจัดกิจกรรมลอยพระประทีป เป็นการจัดทำกระทงรูปทรงดอกบัวลอยไปตามสายน้ำไหล

ตอนที่ 5 ท้องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคกลาง มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ประเพณีลอยกระทงภาคกลางจัดขึ้นในคืน 15 ค่ำ เดือน 12 โดยนำส่วนต่างๆ ของต้นกล้วยมาประดิษฐ์เป็นกระทง โดยมักจัดตามแม่น้ำลำคลอง จะมีการจัดงานอย่างยิ่งใหญ่

ตอนที่ 6 ท้องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคใต้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับ การลอยกระทงของภาคใต้เรียกว่าลอยเคราะห์เป็นวิธีลอยแพสะเดาะเคราะห์คะ โดยกระทงของชาวปักษ์ใต้มักนำเอาหยวกกล้วยมาแกะสลักเป็นลวดลายสวยงาม ให้มีรูปร่างลักษณะเป็นแพ เพื่อบรรจุเครื่องอาหาร ดอกไม้ ธูป เทียนมีเนื้อหา

ตอนที่ 7 กระทงทำให้เกิดโลกร้อน มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กระทงโฟมลดลงเนื่องจากการรณรงค์ให้ใช้กระทงจากวัสดุธรรมชาติ และประชาชนให้ความสำคัญกับเรื่องสิ่งแวดล้อมมากขึ้น แต่กระทงทั้งหมดก็กลายเป็นขยะที่ต้องถูกนำไปกำจัดอย่างถูกต้อง เพื่อลดการเกิดมลพิษต่อ

แหล่งน้ำ ซึ่งการใช้พลังงานและทรัพยากรจำนวนมากเพื่อจัดการและกำจัดเป็นปัจจัยสำคัญของการก่อให้เกิดก๊าซเรือนกระจกที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดภาวะโลกร้อน และส่งผลกระทบต่อสุขภาพของประชาชน ด้วยกระบวนแบบต่างๆ จำนวนมากเกินไป จะทำให้น้ำเน่าเสียได้ ส่วนกระบวนที่ทำจากโพลีเมอร์ที่ย่อยสลายยาก หลายคนเชื่อว่าสะดวกดี ลอยน้ำได้ง่าย แต่อาจไปอุดตันตามท่อ กีดขวางทางน้ำ อีกทั้งกระบวนการผลิต โพลีเมอร์ต้องใช้สารเคมีจำนวนมากซึ่งก่อให้เกิดภาวะโลกร้อนได้อีกด้วย

ตอนที่ 8 คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กระบวน มีเนื้อหาเกี่ยวกับ กระบวนเมื่อเราลอยแล้ว ควรเก็บและแยกประเภทให้ถูกต้องเพื่อจะได้กำจัดได้อย่างถูกต้องวิธี เช่น กระบวนใบตองหรือกระบวนจากวัสดุธรรมชาติต้องทิ้งในถังขยะอินทรีย์

ตอนที่ 9 ขยะกระบวน มีเนื้อหาเกี่ยวกับ เนื่องจากปัจจุบันการลอยกระบวนส่งผลให้เกิดปัญหาขยะและสร้างมลภาวะโลกร้อนซึ่งเราควรหาวัสดุในการลอยกระบวนที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น คือ ลอยกระบวนน้ำแข็ง หรือ หาวิธีลอยกระบวนในรูปแบบใหม่คือการลอยกระบวนออนไลน์

ตอนที่ 10 กระบวนรักษ์โลก มีเนื้อหาเกี่ยวกับ เพื่อแสดงความสำนึกถึงบุญคุณของแม่น้ำที่ให้เราได้อาศัยน้ำกิน น้ำใช้ ตลอดจนเป็นการขอขมาต่อพระแม่คงคา ที่ได้ทิ้งสิ่งปฏิกูลต่างๆ ลงไปในน้ำ อันเป็นสาเหตุให้แหล่งน้ำไม่สะอาด

1.4 พัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ โดยการแตงนิทานตามเนื้อหาให้เป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ เขียนบทดำเนินเรื่อง ในลักษณะของสตอรี่บอร์ด (Storyboard) การออกแบบกราฟิก ตัวอักษร และเสียงบรรยาย และการสร้างภาพเคลื่อนไหว

1.5 สร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคม จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ จำนวน 1 ท่านตรวจสอบความถูกต้องเกี่ยวกับด้านเทคโนโลยีและเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ผลการประเมินพบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.39) มีข้อเสนอแนะ ในการออกแบบหน้าจอ ข้อความของนิทานควรเว้นวรรคให้เหมาะสม และปรับขนาดข้อความให้เหมาะสมกับหน้าจอ ภาพประกอบควรให้สอดคล้องกับเนื้อหา และควรมีเสียงดนตรีประกอบเกี่ยวกับงานลอยกระบวน

1.6 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 นำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้นไปหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1.7.1 การทดลองแบบเดี่ยว เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ทดลองเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสังเกตและสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น มีข้อเสนอแนะว่า ภาพมีขนาดไม่เหมาะสมกับหน้าจอ ตัวอักษร มีขนาดเล็ก สีของตัวอักษรไม่ชัดเจน เนื่องจากสีพื้นหลังเข้มเกินไป

1.7.2 การทดลองแบบกลุ่ม เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ทดลองเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อสังเกตและสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่พัฒนาขึ้น มีข้อเสนอแนะว่า การแบ่งวรรคตอนของข้อความไม่ถูกต้องตามเสียงบรรยาย ควรมีดนตรีประกอบ ภาพกราฟิกบางภาพไม่มีความสอดคล้อง ควรค้นหาที่เหมาะสมกับเนื้อหา

1.7.3 การทดลองประสิทธิภาพจริง เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 18 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ทดลองเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว มีประสิทธิภาพ 80.56 / 88.89 สรุปได้ว่าหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ 80/80

2. แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ จากแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.3 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2557) โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลของผลการประเมิน ดังนี้

4.51 – 5.00	มีความคิดเห็นว่า	ดีมาก
3.51 – 4.50	มีความคิดเห็นว่า	ดี
2.51 – 3.50	มีความคิดเห็นว่า	ปานกลาง
1.51 – 2.50	มีความคิดเห็นว่า	พอใช้

1.00 – 1.50 มีความคิดเห็นว่า ควรปรับปรุง

2.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ไปขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา

2.5 แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคม จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ จำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

+1 มีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้อง

0 มีความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

-1 มีความคิดเห็นว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

2.6 นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า แบบประเมินมีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1 จากนั้นเลือกข้อที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์

2.7 ข้อคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ควรประเมินให้ครอบคลุมการประเมินสื่อในด้านเนื้อหา ด้านการใช้งาน ด้านการออกแบบ ควรตัดบางข้อที่มีความซ้ำซ้อนกัน

2.8 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้ต่อไป

3. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพิกุลและน้องแก้ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.2 ศึกษาแนวการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

3.3 วิเคราะห์เนื้อหา แบ่งหัวข้อย่อยเนื้อหา กำหนดจุดประสงค์ย่อย เนื้อหาในแต่ละแผน นำทักษะและกระบวนการเรียนรู้มาใช้ประกอบการจัดกิจกรรมโดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กับการบรรยายแบบมีปฏิสัมพันธ์

3.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ 10 แผนการเรียนรู้ และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง (IOC) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1 ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะในการ ปรับการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงออกถึงความรับผิดชอบทางสังคมให้ชัด เพราะสะดวกในการประเมินผล อีกทั้งการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรกำหนดขั้นตอนในการใช้สื่อประกอบการสอน หรือให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งควรกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผล

3.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.6 ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดเตรียมเพื่อนำไปทดลองในชั้นต่อไป

ตารางแผนการจัดการเรียนรู้

แผน ที่	เนื้อหาแผนการเรียนรู้	นาที	คุณลักษณะที่คาดหวัง
1	งานลอยกระทง แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตคนไทยกับสายน้ำ	60	นักเรียนระมัดระวังและเลือกใช้วัสดุที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหาต่อสิ่งแวดล้อม
2	ประวัติประเพณีลอยกระทง งานรื่นเริงที่ใหญ่ที่สุดของกรุงสุโขทัย	60	นักเรียนมีส่วนร่วมและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
3	วันลอยกระทงของภาคเหนือจะจัดขึ้นในเดือนยี่เป็งของชาวล้านนา	60	นักเรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อม
4	กิจกรรมลอยกระทงประจำปี เป็นการจัดทำกระทงรูปทรงดอกบัวลอยไปตามสายน้ำไหล	60	นักเรียนระมัดระวังการใช้วัสดุทรัพยากรที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
5	การนำส่วนต่างๆของต้นกล้วยมาประดิษฐ์เป็นกระทง	60	นักเรียนปฏิบัติงานได้ทันเวลาและปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม
6	การลอยกระทงของภาคใต้เรียกว่าลอยเคราะห์ ลักษณะเป็นแพ เพื่อบรรจุเครื่องอาหาร ดอกไม้ ธูปเทียน	60	นักเรียนสามารถปฏิบัติตนในใช้วัสดุอุปกรณ์ส่วนรวม
7	รณรงค์ให้ใช้กระทงจากวัสดุธรรมชาติ ภาวะโลกร้อน	60	นักเรียนเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมได้
8	กระทงควรเก็บและแยกประเภทให้ถูกต้องเพื่อจะได้นำจัดได้อย่างถูกวิธี	60	นักเรียนแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลงถังได้
9	การลอยกระทงส่งผลให้เกิดปัญหาขยะวัสดุในการลอยกระทงที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมมากขึ้น คือ ลอยกระทงน้ำแข็ง หรือ หาวีธีลอยกระทงในรูปแบบใหม่คือการลอยกระทงออนไลน์	60	นักเรียนแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลงถังได้และรักษาของสาธารณะประโยชน์
10	การขอขมาต่อพระแม่คงคา ที่ได้ทิ้งสิ่งปฏิกูลต่าง ๆ ลงไปในน้ำ อันเป็นสาเหตุให้แหล่งน้ำไม่สะอาด	60	นักเรียนมีความอดทนและมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้ใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

- 4.1 วิเคราะห์ข้อสอบตามเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 4.2 สร้างแบบทดสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ สร้างเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
- 4.3 นำแบบทดสอบไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญและแก้ไขตามคำแนะนำ
- 4.4 จากนั้น นำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคม ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการพฤติกรรม จำนวน 3 คน ผลการประเมินพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้อยู่ระหว่าง $0.67 - 1.00$ ถือว่ามีความสอดคล้องนำไปใช้ได้ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ ควรแก้ไขข้อคำถามให้เป็นปรนัย ชัดเจน เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ก่อนนำไปทดลอง
- 4.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน
- 4.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาตรวจให้คะแนน โดยตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบให้ 0 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยาก (p) ระหว่าง $.20 - .80$ และข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ $.20$ ขึ้นไป คัดเลือกแบบทดสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ ได้จำนวน 10 ข้อ เพื่อนำมาเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว 10 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น 0.8 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเชื่อมั่นสูง
- 4.8 ดำเนินการจัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้จริง

5. แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

- 5.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม จากแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 5.2 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

5.3 สร้างแบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม โดยมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560) มีการประเมินคุณลักษณะ จำนวน 15 ข้อ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียน และได้กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูลดังนี้

- 4.51 – 5.00 มีความคิดเห็นว่า ปฏิบัติเป็นประจำ
- 3.51 – 4.50 มีความคิดเห็นว่า ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
- 2.51 – 3.50 มีความคิดเห็นว่า ปฏิบัติบ่อยครั้ง
- 1.51 – 2.50 มีความคิดเห็นว่า ปฏิบัตินาน ๆ ครั้ง
- 1.00 – 1.50 มีความคิดเห็นว่า ไม่เคยปฏิบัติ

5.4 นำแบบสอบถามวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมไปขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณา

5.5 แก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา นำแบบสอบถามวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคม จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์ จำนวน 1 คน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมิน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 มีความคิดเห็นว่า ข้อคำถามมีความสอดคล้อง
- 0 มีความคิดเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
- 1 มีความคิดเห็นว่า แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง

5.8 นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า แบบประเมินมีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.5-1 จากนั้นเลือกข้อที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์

5.9 ข้อคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา คือ ควรกำหนดหัวข้อในการวัดให้ครอบคลุมความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้ง 3 ด้าน และเขียนข้อคำถามให้มีลักษณะในเชิงปฏิบัติการ สามารถสังเกตพฤติกรรมได้ ลดจำนวนข้อให้เหมาะสมกับกิจกรรมและวัยของผู้เรียน

5.10 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้ต่อไป

แผนการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาทำการทดลองโดยใช้เวลาดทดลอง 10 คาบเรียน มีขั้นตอนดังนี้

1. ดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

2. ติดต่อประสานงานขออนุญาตโรงเรียนในการทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง สร้างความเข้าใจในบทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน
3. จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอน
4. ดำเนินการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้วโดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน ทำการทดลอง 3 ครั้งดังนี้
 - 1) การทดลองแบบเดี่ยว เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน
 - 2) การทดลองแบบกลุ่ม เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน
 - 3) การทดลองจริง เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 18 คน
5. จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ
6. จากนั้นดำเนินการทดลองเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบทางสังคม โดยใช้หนังสือนิตานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน
7. ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการสอน ใช้เวลาในทดลอง 10 คาบ ตั้งแต่วันที่ 2-10 เมษายน 2567
8. ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
9. หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
10. จากนั้นวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม โดยใช้แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
11. นำข้อมูลที่ได้จากการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน มาตรวจวิเคราะห์คะแนน เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ย โดยใช้การทดสอบ T-test Dependent Group
12. นำข้อมูลที่ได้จากการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ
13. สรุปผลและอภิปรายผล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2557)

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

\bar{x} แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

N แทน จำนวนคะแนนในกลุ่ม

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2557)

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

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X แทน คะแนนแต่ละตัว

n แทน จำนวนคะแนนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

\sum แทน ผลรวม

\bar{x} แทน ค่าเฉลี่ยของข้อมูลในชุดนั้น

1.3 การหาค่าความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง โดยใช้สูตร t-test (Dependent Samples) (บุญชม ศรีสะอาด, 2557)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

1.4 การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2
(เผชัญ กิจระการ, 2544)

$$E_1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1	แทน	ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้
$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบระหว่างเรียน
A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบ
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียน
B	แทน	คะแนนเต็มของการประเมินสุดท้าย
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

1.5 การหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนโดยอาศัยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล
(Goodman, Fletcher, และ Schneider, 1980)

$$E.I. = \frac{P_2 - P_1}{(N \times P) - P_1}$$

เมื่อ E.I.	แทน	ดัชนีประสิทธิผล
P_2	แทน	ผลรวมของคะแนนหลังเรียนของนักเรียนทุกคน
P_1	แทน	ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของนักเรียนทุกคน
P	แทน	คะแนนเต็ม
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน ตามความมุ่งหมายการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

1.1 ผลการพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

1.2 ผลการประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

1.3 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

ตอนที่ 2 ผลหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

2.1 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

ตอนที่ 3 ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

3.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

3.2 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว

ตอนที่ 1 ผลพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบ ต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

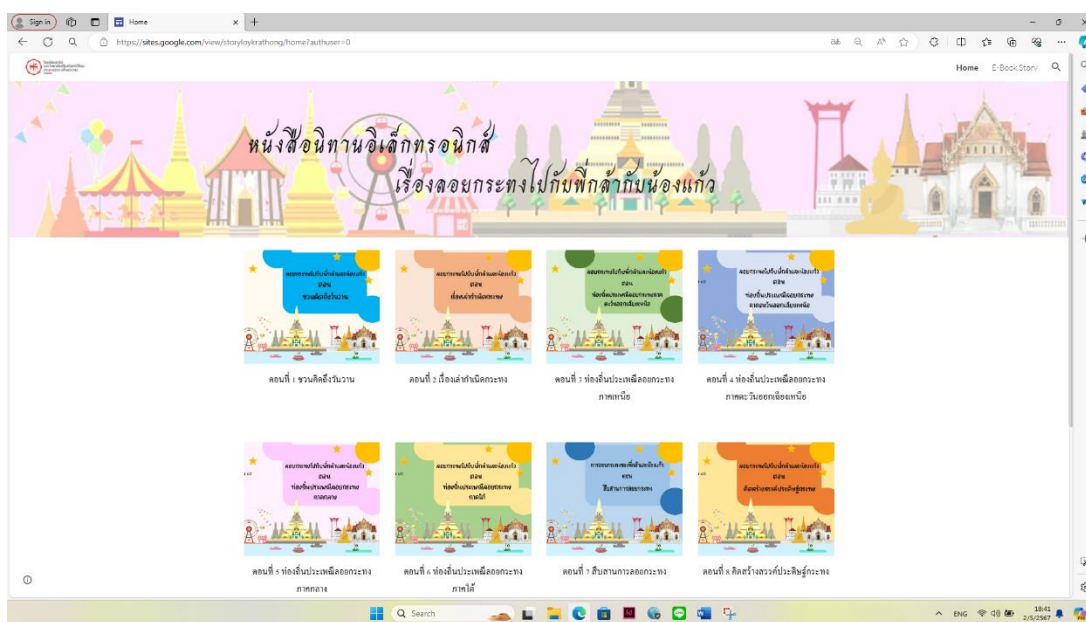
การพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีกกล้าและน้องแก้ว ได้ผลการพัฒนาดังนี้

1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีกกล้าและน้องแก้ว เป็นสื่อที่ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดีย คือ มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ คุณธรรมแนวทางการปฏิบัติตนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยนำเสนอผ่านสื่อได้หลากหลาย อุปกรณ์ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีกกล้าและน้องแก้ว ดังมีโครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชันดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 โครงสร้างเว็บแอปพลิเคชัน หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีกกล้าและน้องแก้ว

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพื้กล้าและน้องแก้ว ประกอบด้วย เนื้อหาย่อย ข้อความ ภาพกราฟิกและภาพเคลื่อนไหว แบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 ตอน คือ 1) ชวนคิดถึงวันวาน 2) เรื่องเล่ากำเนิดกระทง 3) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคเหนือ 4) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคใต้ 6) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคกลาง 7) สืบสานการลอยกระทง 8) คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กระทง 9) ขยะกระทง 10) กระทงรักษ์โลก โดยแต่ละตอนนำเสนอเนื้อหาเป็นวิดีโอผ่านยูทูป ทั้ง 10 ตอนอยู่ในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน <https://sites.google.com/view/storylokrathong/home>



ภาพประกอบ 4 ภาพหน้าจอ เว็บแอปพลิเคชัน หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพื้กล้าและน้องแก้ว

ในแต่ละตอนของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพื้กล้าและน้องแก้ว จะนำเสนอเป็นวิดีโอ ประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดียที่มีทั้ง ข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในหลากหลายอุปกรณ์ และนำเสนอเป็นวิดีโอผ่านยูทูปอยู่ในรูปแบบเว็บไซต์ ทำให้ง่ายในการเปิดอ่านและการศึกษาด้วยตนเอง โดยในแต่ละตอนจะมีลักษณะดังนี้



ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างภาพหน้าจอนั่งสื่อนิทานอิเล็กทรอนิกส์
เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน

2. ผลการประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับ
พีก้าและน้องแก้ว แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและ
น้องแก้ว โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนสังคม ด้านพฤติกรรมศาสตร์ และด้านเทคโนโลยีการศึกษา
(N=3)

รายการ	\bar{x}	S.D.	ระดับความ คิดเห็น
1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์นำเสนอทั้งข้อความ ภาพ เสียงที่เหมาะสม	3.33	0.58	ปานกลาง
2. ภาพกราฟิกสื่อความหมายได้ความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
3. ขนาดของภาพมีความเหมาะสมกับหน้าจอ	4.67	0.58	ดีมาก
4. รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
5. การจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสมกับหน้าจอ	5.00	0.00	ดีมาก
6. สีและขนาดของตัวอักษรชัดเจน สม่่าเสมอ	5.00	0.00	ดีมาก
7. สีพื้นหลังในแต่ละหน้ามีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
8. ความต่อเนื่องในการนำเสนอของวิดีโอมีความชัดเจนเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
9. คุณภาพการใช้เสียงประกอบมีความเหมาะสม ชัดเจน น่าสนใจ	4.00	1.00	ดี
10. สื่อมีความน่าสนใจทันสมัยเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.53	0.39	ดีมาก

จากตาราง 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง
ลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว พบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดี
มาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.39) มีข้อเสนอแนะ ในการออกแบบหน้าจอ ข้อความของนิทานควรเว้น
วรรคให้เหมาะสม และปรับขนาดข้อความให้เหมาะสมกับหน้าจอ ภาพประกอบควรให้สอดคล้อง
กับเนื้อหา และควรมีเสียงดนตรีประกอบเกี่ยวกับงานลอยกระทง

3. ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้า
และน้องแก้ว หลังจากประเมินความเหมาะสมและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
ผู้วิจัยนำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว ไปทดลองหา
ประสิทธิภาพ 3 ครั้งกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนจำนวน 30 คน ดังนี้

1) การทดลองแบบเดี่ยว เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน ผลการทดลองพบว่า ภาพมีขนาดไม่เหมาะสมกับหน้าจอ ตัวอักษรขนาดเล็ก สีของตัวอักษรไม่ชัดเจน เนื่องจากสีพื้นหลังเข้มเกินไป

2) การทดลองแบบกลุ่ม เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน ผลการทดลองพบว่า การแบ่งวรรคตอนของข้อความไม่ถูกต้องตามเสียงบรรยาย ควรมีดนตรีประกอบ ภาพกราฟิกบางภาพไม่มีความสอดคล้อง ควรค้นหาที่เหมาะสมกับเนื้อหา

3) การทดลองจริง เพื่อหาประสิทธิภาพ และประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 18 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง ประสิทธิภาพจริงดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว (n=18)

คะแนน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E1/E2
ก่อนเรียน	10	8.06	0.64	80.56	
หลังเรียน	10	8.89	0.83	88.89	80.56 / 88.89

จากตาราง 3 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว มีประสิทธิภาพ 80.56 / 88.89 สรุปได้ว่า หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ อันเนื่องมาจากนักเรียนได้เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้าและน้องแก้ว ซึ่งมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบการบรรยาย ตัวหนังสือก็ขนาดเหมาะสม เนื่องด้วยลักษณะเนื้อหาที่ศึกษาเป็นนิทานที่อ่านง่าย เป็นข้อความสั้นๆทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย และมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงที่ให้นักเรียนได้รับฟัง จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากกว่าการใช้แบบเรียนแบบปกติ ส่งผลให้นักเรียนสามารถปฏิบัติหน้าที่แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนด

ตอนที่ 2 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว ไปทดลองกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนจำนวน 18 คน ผลปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว (n=18)

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ผลรวมคะแนน		ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
18	10	145	160	0.43

จากตาราง 4 พบว่า ดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.43 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 43 ทั้งนี้เนื่องมาจาก นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานลอยกระทง แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตคนไทยกับสายน้ำ ซึ่งการเรียนรู้ของนักเรียนจะเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งนักเรียนมีความสนใจเป็นอย่างมากเพราะภาพต่าง ๆ เคลื่อนไหวได้จึงส่งผลให้นักเรียนสนใจศึกษาเนื้อหามากขึ้น จึงทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังเกิดความใส่ใจในการเรียนรู้เนื่องด้วยนักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำและนักเรียนก็มีความกระตือรือร้นในการเรียนขึ้นด้วย ส่งผลให้นักเรียนแสดงน้ำใจในการช่วยเหลือเพื่อน เมื่อต้องทำกิจกรรมกลุ่มได้ และเมื่อระหว่างทำกิจกรรมนั้นนักเรียนมีความตั้งใจเป็นอย่างมากด้วยที่ว่านักเรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพราะได้ศึกษาความรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ การทำกิจกรรมนักเรียนได้ศึกษาความรู้ด้วยตนเองโดยทำเป็นกิจกรรมกลุ่ม จึงทำให้นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและปฏิบัติตามหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมาย

ตอนที่ 3 ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

1. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว ด้วย

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน) มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว (n=30)

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	df	t-test	p-value
ก่อนเรียน	30	10	6.53	0.97	29	8.09	0.00
หลังเรียน	30	10	8.27	0.87	29		

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ทั้งนี้เนื่องจาก นักเรียนมีความสนใจเนื้อหาเป็นอย่างมากที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพราะมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยายที่ให้นักเรียนได้รับฟัง จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากกว่าการใช้แบบเรียนแบบปกติ นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่ศึกษาเนื่องด้วยลักษณะเนื้อหาที่ศึกษาเป็นนิทานที่อ่านง่าย เป็นข้อความสั้นๆทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย นักเรียนศึกษาเนื้อหากระทงควรเก็บและแยกประเภทให้ถูกต้องเพื่อจะได้กำจัดได้อย่างถูกวิธี โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอยใช้วิธีการกลุ่มซึ่งนักเรียนจะได้พูดคุยศึกษากันในระหว่างทำกิจกรรม ส่งผลให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนให้เสร็จสิ้น

2. ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ของนักเรียนจำนวน 30 คน จากการเรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมแสดงเป็นรายด้าน 3 ด้าน ดังตาราง 6

ตาราง 6 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง
(n=30)

รายการประเมิน	คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	4.10	0.84	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
2. นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนให้เสร็จสิ้น	4.20	0.81	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
3. เมื่อเกิดความผิดพลาด นักเรียนยินดีที่จะแก้ไข และปรับปรุงให้ดีขึ้น	4.27	0.74	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
4. นักเรียนสามารถปฏิบัติหน้าที่แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนด	4.07	0.83	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
เฉลี่ยรวม	4.16	0.80	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก

จากตาราง 6 พบว่า ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง ในภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติบ่อยครั้งมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D.= 0.80) นอกจากนี้จากการสังเกตพบว่า นักเรียนรับรู้บทบาทของตนเองที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม จะต้องดำรงตนให้อยู่ในฐานะที่สามารถช่วยตนเองได้ แต่ยังมีผู้เรียนบางคนที่ต้องฝึกในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเพิ่มเติมหากพบปัญหา

ตาราง 7 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น
(n=30)

รายการประเมิน	คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
5. นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	4.33	.76	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
6. นักเรียนแสดงน้ำใจในการช่วยเหลือเพื่อนเมื่อต้องทำกิจกรรมกลุ่ม	4.57	.68	ปฏิบัติเป็นประจำ
7. นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกติกาของกลุ่ม	4.70	.47	ปฏิบัติเป็นประจำ
เฉลี่ยรวม	4.53	0.63	ปฏิบัติเป็นประจำ

จากตาราง 7 พบว่า ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ในภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ ($\bar{x} = 4.53$, S.D.= 0.63) นอกจากนี้จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ปฏิบัติตามกติกาต่าง ๆ เมื่อทำงานร่วมกันได้ แต่มีผู้เรียนบางคนไม่รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น ไม่ร่วมทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งนี้ต้องการทำงานให้แล้วเสร็จทันเวลาด้วยตนเอง

ตาราง 8 ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม (n=30)

รายการประเมิน	คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
8. นักเรียนไม่เขียนเขียน หรือทำลายสมบัติสาธารณะให้เกิดความชำรุด เสียหาย	4.67	0.48	ปฏิบัติเป็นประจำ
9. นักเรียนมีความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของส่วนรวม	4.67	0.48	ปฏิบัติเป็นประจำ
10. นักเรียนปิดน้ำและไฟฟ้าเมื่อเลิกใช้	4.52	0.51	ปฏิบัติเป็นประจำ
11. นักเรียนใช้กระติกน้ำ แก้วน้ำ หรือภาชนะที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้	4.73	0.45	ปฏิบัติเป็นประจำ
12. เมื่อนักเรียนสร้างขยะ นักเรียนจะเก็บขยะนั้นไปทิ้งลงในถังขยะ	5.00	0.00	ปฏิบัติเป็นประจำ
13. นักเรียนแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลงถัง	4.90	0.31	ปฏิบัติเป็นประจำ
14. นักเรียนเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	4.37	0.76	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
15. นักเรียนใช้ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการรีไซเคิล	4.73	0.45	ปฏิบัติบ่อยครั้งมาก
เฉลี่ยรวม	4.65	0.48	ปฏิบัติเป็นประจำ

จากตาราง 8 พบว่า ผลการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ในภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ ($\bar{x} = 4.65$, S.D.= 0.48) นอกจากนี้จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนคำนึงถึงปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งนักเรียนจะรู้จักการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อธรรมชาติ ระมัดระวังเมื่อต้องใช้ของสาธารณะประโยชน์ต่าง ๆ อีกทั้งตระหนักถึงผลในการแยกขยะอีกด้วย

ยังแต่ยังมีผู้เรียนบางคนที่ต้องฝึกการเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มีความ
สับสนกับวัสดุและสิ่งของประเภทต่าง ๆ



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ และ 3) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 8 ห้องเรียน ทั้งหมด 240 คน

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ซึ่งผู้วิจัยมีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) มีนักเรียนทั้งสิ้น 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มตัวอย่างดังนี้

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ในการหาประสิทธิภาพหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

1) การทดลองแบบเดี่ยว จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2) การทดลองแบบกลุ่ม จำนวน 9 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

3) การทดลองจริง จำนวน 18 คน เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความรับผิดชอบต่อตนเอง
2. ด้านความรับผิดชอบต่อผู้อื่น
3. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม ในสาระที่ 2 : หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม และมาตรฐาน ส 2.1 : ปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี ตามกฎหมาย ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข ซึ่งหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว มีเนื้อหาเกี่ยวกับ งานประเพณี ลอยกระทง เป็นประเพณีที่แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตคนไทยกับสายน้ำ สืบต่อกันมายาวนานตั้งแต่สมัยสุโขทัย โดยในรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหง เรียกประเพณีลอยกระทงนี้ว่า "พิธีจองเปรียง" วันลอยกระทงของภาคเหนือจะจัดขึ้นในเดือนยี่เป็ง วันลอยกระทงของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ "สิบสองเพ็ง" วันลอยกระทงของภาคกลางจัดขึ้นในขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 ทำกระทงโดยนำส่วนต่างๆ ของต้นกล้วยมาประดิษฐ์เป็นกระทง วันลอยกระทงของภาคใต้เรียกว่า ลอยเคราะห์ เป็นวิธีลอยแพสะเดาะเคราะห์ กระทงทำให้เกิดโลกร้อนเพราะทำจากโฟมเป็นวัสดุที่ย่อยสลายยาก ลอยน้ำได้ง่าย แต่อาจไปอุดตันตามท่อ กีดขวางทางน้ำ อีกทั้งกระบวนการผลิตโฟมต้องใช้สารเคมีจำนวนมาก ซึ่งก่อให้เกิดภาวะโลกร้อนได้อีกด้วย ดังนั้นควรใช้วัสดุในการทำกระทงที่อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว ประกอบด้วยเนื้อหา 10 ตอน ได้แก่ 1) ชวนคิดถึงวันวาน 2) เรื่องเล่ากำเนิดกระทง 3) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคเหนือ 4) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคใต้ 6) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคกลาง 7) สืบสานการลอยกระทง 8) คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กระทง 9) ขยะกระทง 10) กระทงรักษ์โลก

เครื่องมือในการศึกษาครั้งนี้

1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว
2. แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์
3. แผนการจัดการเรียนรู้
4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5. แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

การดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1 พัฒนานำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา

1.1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว

1.2 สร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ด้วยโปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 ตอน ทำการออกแบบหน้าจอกฎการฝึก ตัวอักษร ประกอบเสียงบรรยาย

1.3 จากนั้นนำไปหาคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

1.4 จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วนำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ที่มีคุณภาพแล้วไปใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ต่อไป

1.5 ดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1.6 หาประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน ทำการทดลอง 3 ครั้งดังนี้

1) การทดลองแบบเดี่ยว เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน

2) การทดลองแบบกลุ่ม เพื่อหาข้อบกพร่องของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน

3) การทดลองประสิทธิภาพจริง เพื่อหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการทดลองกับนักเรียน จำนวน 18 คน

1.7 จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

1.8 นำหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ที่มีประสิทธิภาพแล้วไปใช้ในการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

1.9 จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปผลและอภิปรายผล

ขั้นที่ 2 หาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะ
ความรับผิดชอบต่อสังคม

2.1 ติดต่อประสานงานขออนุญาตโรงเรียนในการทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
สร้างความเข้าใจในบทบาทผู้เรียน บทบาทผู้สอน

2.2 จัดเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ในการเรียนการสอน

2.3 ทำการทดลองเพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ทำการ
ทดลองกับนักเรียน จำนวน 18 คน

2.4 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

2.5 หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

2.6 นำข้อมูลที่ได้จากการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน มาตรวจ
ให้คะแนน เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ย เพื่อหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียน
โดยอาศัยการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I)

2.7 จากนั้นนำข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปผลและอภิปรายผล

ขั้นที่ 3 คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือ
นิทานอิเล็กทรอนิกส์

3.1 สร้างแผนการเรียนรู้ เรื่องลอยกระทงไปกับพืกล้วยและน้องแก้ว 10 แผน นำ
แผนการเรียนรู้ไปหาคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการสอน (IOC) กับ
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ปรับปรุงแก้ไขและนำแผนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพแล้วไปจัดการเรียน
การสอน

3.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก
นำไปหาคุณภาพ (IOC) กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ปรับปรุงแก้ไขและนำแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีคุณภาพแล้วไปใช้ในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 สร้างแบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม นำไปหาคุณภาพ (IOC) กับ
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ปรับปรุงแก้ไขและนำแบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ที่มี
คุณภาพแล้วมาวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

3.4 ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน
30 คน

3.5 ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ ใช้เวลาในทดลองคาบละ 1 ตอน รวมทั้งสิ้น 10 คาบ

3.6 ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

3.7 หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประเมินผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ และวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม โดยใช้แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

3.8 นำข้อมูลที่ได้จากการแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน มาตรวจให้คะแนน เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ย โดยใช้การทดสอบ T-test Dependent Group

3.9 นำข้อมูลที่ได้จากการวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปผลและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ ใช้เป็นสื่อประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดีย คือ มีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง สอดแทรกความรู้คุณธรรม โดยนำเสนอผ่านสื่อได้หลากหลายอุปกรณ์ ประกอบด้วยเนื้อหา 10 ตอน คือ 1) ชวนคิดถึงวันวาน 2) เรื่องเล่ากำเนิดกระทง 3) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคเหนือ 4) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคใต้ 6) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคกลาง 7) สืบสานการลอยกระทง 8) คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กระทง 9) ขยะกระทง 10) กระทงรักษ์โลก ผลการวิจัยพบว่า หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพิกุลและน้องแก้ว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.39) มีประสิทธิภาพ 80.56 / 88.89 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80

2. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม พบว่า มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.43

3. ผลการส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่าน

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมทั้ง 3 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ

อภิปรายผลการวิจัย

1. คุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า ความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.39) ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว ได้รับการวิเคราะห์เนื้อหาแยกเป็นหน่วยย่อย ออกแบบกราฟิกหน้าจอดีความสวยงาม มีภาพเคลื่อนไหวดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังมีเสียงประกอบทำให้เกิดบรรยากาศในการเรียนรู้ ดังนั้นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว จึงเป็นหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพ ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ อรรถนุญา พิมพ์แก้ว (2556) ได้ศึกษาพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนำ มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดี ซึ่งสอดคล้องกับ อภิญา สุขบัว (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์ สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท พบว่า 1) ได้บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองที่มีคุณภาพ ด้านเนื้อหาคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และด้านเทคโนโลยีทางการศึกษามีคุณภาพอยู่ในระดับดี จึงเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อของผู้สอนเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม

2. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว มีประสิทธิภาพ 80.56 / 88.89 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80 ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจาก หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์มีรูปแบบที่น่าสนใจ มีภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบการบรรยาย ที่ให้นักเรียนได้รับฟังพร้อมกับการอ่านด้วยตนเอง ตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม ลักษณะเนื้อหาที่ศึกษาเป็นนิทานที่อ่านง่าย เป็นข้อความสั้น ๆ จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากกว่าการใช้แบบเรียนแบบปกติ และสอดคล้องกับ นันทน์ภัส มงคลสังข์ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า หนังสือนิทานประกอบภาพที่พัฒนาขึ้น มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 89.35/90.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้เพราะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทาน

การตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ จึงทำให้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับ สุ้ยลา บินสะมะแอ และ พารีด้า หะยีเตะ (2565) ได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นิทานพื้นบ้านสองภาษาสำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนของรัฐที่ใช้หลักสูตรอิสลามศึกษา (แบบเข้ม) ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า ผลของการสร้างและการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นิทานพื้นบ้านสองภาษา มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยมีการออกแบบนำเสนอเนื้อหาิทานพื้นบ้านมลายูสองภาษา คือ ภาษาไทยและภาษามลายู ภาพประกอบ (ภาพนิ่ง) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้พัฒนาขึ้นทั้งด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านการจัดภาพประกอบ ด้านคุณค่าและคุณประโยชน์ที่ได้รับ มุ่งเน้นให้มีการนำนวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ในศตวรรษที่ 21 การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้เนื่องจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบใหม่สามารถแทรกรูปภาพ เสียงบรรยาย คำศัพท์พร้อมความหมาย ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่ผู้เรียน ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Adriana และคนอื่น ๆ (2015) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีในนิทานที่ส่งผลต่อการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของเด็กเล็ก เมื่อเปรียบเทียบกับการฟังเรื่องราวในรูปแบบดั้งเดิม เช่น การอ่านหนังสือนิทาน เทคโนโลยีในด้านความเข้าใจเรื่องราว และคำศัพท์ที่แสดงออกโดยอิงข้อมูลจากเด็ก 2,147 คนในการศึกษา 43 เรื่อง พบว่า คุณสมบัติด้านมัลติมีเดีย เช่น ภาพเคลื่อนไหว เพลง และเอฟเฟกต์เสียงมีประโยชน์ ในทางตรงกันข้ามองค์ประกอบเชิงโต้ตอบ เช่น ฮอตสปอต เกม และพจนานุกรม พบว่า ทำให้เสียสมาธิ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่ด้อยโอกาส เนื่องจากมีสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่ไม่ค่อยกระตุ้น คุณลักษณะด้านมัลติมีเดียมีประโยชน์ และคุณลักษณะแบบโต้ตอบก็ส่งผลเสีย

3. ประสิทธิภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบ ต่อสังคม มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.43 หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้น ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจาก นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับงานลอยกระทง แสดงถึงความผูกพันของวิถีชีวิตคนไทยกับสายน้ำ ซึ่งการเรียนรู้ของนักเรียนจะเรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งนักเรียนมีความสนใจเป็นอย่างมากเพราะภาพต่าง ๆ เคลื่อนไหวได้ จึงส่งผลให้นักเรียนสนใจศึกษาเนื้อหามากขึ้น จึงทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังเกิดความใส่ใจในการเรียนรู้ เนื่องด้วยนักเรียนจะได้ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีครูเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำและนักเรียนก็มีความกระตือรือร้นในการเรียนขึ้นด้วย ส่งผลให้นักเรียนแสดงน้ำใจในการช่วยเหลือเพื่อน เมื่อต้องทำ

กิจกรรมกลุ่ม และเมื่อระหว่างทำกิจกรรมนั้นนักเรียนมีความตั้งใจเป็นอย่างมากด้วยที่ว่านักเรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพราะได้ศึกษาความรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ การทำกิจกรรมนักเรียนได้ศึกษาความรู้ด้วยตนเองโดยทำเป็นกิจกรรมกลุ่ม จึงทำให้นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและปฏิบัติตามหน้าที่ที่ตนได้รับมอบหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ Rebecca และคนอื่น ๆ (2018) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างความเข้าใจ E-Book สำหรับเด็กของผู้ปกครอง ซึ่งเด็กก่อนวัยเรียนสามารถอ่านได้โดยอิสระจากผู้ใหญ่ โดยใช้คุณลักษณะการบรรยายด้วยเสียง ซึ่งต่างจากหนังสือทั่วไป อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าเด็ก ๆ เข้าใจเนื้อหาของเรื่องราวหรือไม่หลังจากใช้ e-book ที่มีคำบรรยายด้วยเสียง และเปรียบเทียบความเข้าใจของเด็กก่อนวัยเรียนเกี่ยวกับ e-book ใน 3 เงื่อนไข ได้แก่ 1) การอ่านของผู้ปกครอง โดยที่ผู้ปกครองอ่าน e-book ให้บุตรหลานของตนฟัง 2) ไม่ขึ้นอยู่กับเสียง โดยที่เด็ก ๆ ดู e-book อย่างเป็นอิสระ พร้อมคำบรรยายเสียง และ 3) เป็นอิสระโดยไม่มีเสียง โดยเด็ก ๆ ดู e-book ได้อย่างอิสระ แต่ไม่มีเสียงบรรยาย ผลลัพธ์ชี้ให้เห็นว่าเด็ก ๆ เข้าใจเนื้อหาบางส่วนจาก e-Book โดยใช้การบรรยายด้วยเสียง ซึ่งบ่งชี้ว่าการใช้ e-Book อย่างอิสระอาจเป็นกิจกรรมที่คุ้มค่าสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนในขณะที่มีผู้ดูแลอยู่ อย่างไรก็ตามผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นว่าเด็ก ๆ จำข้อมูล e-Book ได้มากที่สุดหลังจากอ่านหนังสือกับผู้ปกครอง และสอดคล้องกับ Korat และคนอื่น ๆ (2022) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การอ่าน E-Book ในโรงเรียนอนุบาลและการสนับสนุนการเข้าใจเรื่องราว ทำการทดลองกับเด็กอายุ 5-6 ปี จำนวน 160 คน โดยใช้โปรแกรมดังนี้ 1) ครูได้รับการฝึกสอนเกี่ยวกับวิธีการสนับสนุนเด็ก ๆ ในขณะที่เปิดใช้งาน e-book โดยมีส่วนขยายที่มุ่งสนับสนุนเนื้อหาเรื่องราวในโปรแกรม 2) เด็ก ๆ อ่านอย่างอิสระกับ e-book ที่มีส่วนขยายในโปรแกรม 3) เด็ก ๆ ทำงานกับ e-book โดยไม่มีส่วนขยาย ในทั้ง 3 โปรแกรม เด็ก ๆ อ่าน e-book 6 ครั้งต่อ 3 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่า เด็กที่ได้รับการฝึกอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากครู และการอ่าน e-Book แบบอิสระสำหรับเด็กพร้อมส่วนขยาย กลุ่มควบคุมมีความก้าวหน้าน้อยที่สุด ส่วนเด็กที่มีระดับความเข้าใจเรื่องราวในระดับเริ่มต้นต่ำ แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าที่ยิ่งใหญ่ที่สุด มีการหารือถึงข้อค้นพบและผลที่ตามมา ซึ่งสอดคล้องกับ วรราชา กุลตั้งวัฒนา (2562) ได้ศึกษาผลของการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการส่งเสริมทัศนคติในการดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุแห่งหนึ่ง ผลการวิจัยพบว่า หลังจากเข้าร่วมการวิจัยกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัย ที่ใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีทัศนคติที่ดีในการดูแลสุขภาพตนเองเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ Adriana และคนอื่น ๆ (2015) ได้ศึกษาผลกระทบของการนำเสนอเรื่องเล่าในรูปแบบดิจิทัลซึ่งรวมถึงข้อความปากเปล่าและแหล่งข้อมูลมัลติมีเดีย เช่น แอนิเมชันและเอฟเฟกต์ภาพและเสียงอื่น ๆ

เพลงประกอบ ฮอตสปอต เกม พจนานุกรม ที่มีต่อการอ่านออกเขียนได้ของเด็ก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กก่อนวัยเรียนและเด็กอนุบาลได้เผยให้เห็นถึงผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบของเรื่องราวอิเล็กทรอนิกส์ โดยขึ้นอยู่กับว่าเนื้อหา มีความสอดคล้องกับวิธีการทำงานของระบบประมวลผลข้อมูลของมนุษย์หรือไม่ การเพิ่มข้อมูลบางอย่างลงในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มีได้ทีเดียว โดยเฉพาะในเด็กที่มีความเสี่ยงต่อภาษาหรือปัญหาในการอ่าน ภาพเคลื่อนไหวซึ่งบางครั้งเต็มไปด้วยดนตรีและเสียงที่เข้ากันกับข้อความเรื่องราวที่น่าเสนอพร้อมกัน สามารถช่วยบูรณาการข้อมูลอวัจนภาษาและภาษา และช่วยส่งเสริมการจัดเก็บข้อมูลที่อยู่ในความทรงจำ ในทางกลับกัน เรื่องราวที่ได้รับการปรับปรุงด้วยพีเจอาร์โต้ตอบแบบไฮเปอร์มีเดีย เช่น เกมและ "ฮอตสปอต" อาจทำให้การทดสอบคำศัพท์และความเข้าใจเรื่องราวมีประสิทธิภาพต่ำ หนังสือที่ได้รับการเสริมเทคโนโลยีที่ออกแบบมาอย่างดี อาจเหมาะสมอย่างยิ่งในการปรับปรุงสภาพการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความเปราะบางและเปลี่ยนกลุ่มเสี่ยง สมมุติให้เป็นผู้เรียนที่ประสบความสำเร็จ งานวิจัยนี้อาจมีผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อการใช้สื่อที่เสริมเทคโนโลยีในการศึกษา

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งเป็นผลอันเนื่องมาจาก หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับฟีก้าและน้องแก้ว เป็นสื่อที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อสารกับผู้อ่าน มีลักษณะเป็นสื่อมัลติมีเดีย คือ มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ คุณธรรมแนวทางการปฏิบัติตนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม นักเรียนมีความสนใจเนื้อหาเป็นอย่างมากที่เรียนรู้ผ่านหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพราะมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยายที่ให้นักเรียนได้รับฟัง จึงทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหามากกว่าการใช้แบบเรียนแบบปกติ นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่ศึกษาเนื่องด้วยลักษณะเนื้อหาที่ศึกษาเป็นนิทานที่อ่านง่าย เป็นข้อความ สั้น ๆ ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย นักเรียนศึกษาเนื้อหากระทงควรเก็บและแยกประเภทให้ถูกต้องเพื่อจะได้กำจัดได้อย่างถูกวิธี โดยใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ผู้สอนใช้กระบวนการกลุ่มทำให้นักเรียนจะได้พูดคุยศึกษากันในระหว่างทำกิจกรรม ส่งผลให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนให้เสร็จสิ้น ซึ่งสอดคล้องกับ พระมหาโยธิน ไกรสร และคนอื่น ๆ (2565) ได้พัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง "การให้ทาน" เพื่อส่งเสริมการอ่านดีความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อการสอนที่ออกแบบน่าสนใจ มีเนื้อหาไม่ซับซ้อน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ประกอบไปด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ที่สามารถนำไปเชื่อมโยงข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันได้อย่างรวดเร็ว ครูและผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา มีภาพ สี สันที่เร้าความสนใจให้ผู้อ่านมีความสนใจอยากอ่านมากขึ้น ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ณัฐสุดา สุวรรณมา และ อภิชา แดงจำรูญ (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การสร้างเสริมสุขภาพ และการป้องกันโรค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีวิทยา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สูงกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ สโรชา ภาระจำ และ อรณัฐ ลิมตศิริ (2564) ได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องหลักเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐบุตรบำเพ็ญ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าการเรียนปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Amanda และคนอื่น ๆ (2022) ได้ศึกษาทดลองกับเด็กอายุ 4-5 ปีจำนวน 86 คน ได้รับมอบหมายให้เข้าร่วม 1 ใน 4 เงื่อนไข 3 เงื่อนไขการทดลอง โดยให้เด็ก ๆ อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับนักวิทยาศาสตร์ที่มีชื่อเสียง จากกรณีวิเคราะห์พบว่า เด็กที่อยู่ในสภาวะ "การต่อสู้ทางปัญญา" และ "การต่อสู้ในชีวิต" ยังคงอยู่กับงานนี้ได้ นานกว่าเด็กที่อยู่ใน "เงื่อนไขความสำเร็จ" การค้นพบเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าหนังสือนิทานที่เน้นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ แทนที่จะมุ่งเน้นไปที่ความสำเร็จเพียงอย่างเดียว สามารถส่งผลกระทบต่อความพากเพียรและความรู้สึกของความสัมพันธ์ใน STEM

4. ผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า การพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับ พี่กล้าและน้องแก้ว ช่วยให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมเพิ่มขึ้น นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดี ทำให้ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนหลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 3 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ และปฏิบัติบ่อยครั้งมาก จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง ในภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติบ่อยครั้งมาก ทั้งนี้อันเนื่องมาจากผู้เรียนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง เมื่อได้ฟังจากนิทานที่แสดงให้เห็นเมื่อทำสิ่งใดแล้วควรเก็บให้เรียบร้อย ทำไปเก็บไป ไม่ทิ้งให้มากจนเก็บไม่ทัน ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นเพียรพยายามในการทำงานจนแล้วเสร็จทันเวลา ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ในภาพรวมผู้เรียนมีคุณลักษณะความ

รับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ ทั้งนี้เนื่องมาจาก ผู้เรียนมีน้ำใจในการช่วยเหลือผู้อื่น และปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ช่วยเหลือนำผู้อื่นได้ รวมทั้งปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มในการทำงานร่วมกัน เป็นผลมาจากการได้ดูนิทานจากหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ทำให้ส่งเสริมคุณลักษณะของนักเรียนให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม และในด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ในภาพรวม ผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม อยู่ในระดับปฏิบัติเป็นประจำ ทั้งนี้เนื่องมาจาก นักเรียนมีพฤติกรรมในการรักษาสีของของส่วนรวม มีความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ร่วมกับเพื่อน อีกทั้งสามารถจัดการกับขยะของตนเอง ในการทิ้งขยะอย่างถูกที่ มีการแยกขยะก่อนทิ้งลงถังขยะประเภทต่าง ๆ โดยไม่สร้างขยะและเลือกใช้สิ่งของที่สามารถนำมาใช้ซ้ำเช่น กระติกน้ำ ซึ่งสอดคล้องกับ ชโลธร โสมหิรัญ (2563) ศึกษาเกี่ยวกับการเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม โดยศึกษาความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียน เปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมอยู่ในระดับสูง นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงขึ้นหลังเข้าร่วมการให้คำปรึกษากลุ่ม และ เพ็ญลดา ทุไพบเราะ (2564) ได้พัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนหลังการทดลองให้หลักสูตรมีค่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ รวี วิสาขศาสตร์ (2560) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียนและลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเองที่มีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนในกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเห็นแบบอย่างที่ดีจากบุคคลรอบข้างและลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนเองที่มีผลต่อพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในโรงเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย และสอดคล้องกับ ฌัญฐ์ บัวผัน และ นุชชานา เหลืองอังกูร (2565) ได้ศึกษาอิทธิพลของการตอบตามความปรารถนาของสังคมที่มีผลต่อคุณภาพแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า กลุ่มผู้สอบที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบต่อสังคมสูงสุดคือกลุ่ม SDR5 เท่ากับ 82.74 และกลุ่มที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบต่อสังคมต่ำที่สุดคือ

กลุ่มผู้สอบ SDR1 เท่ากับ 71.98 ซึ่งสอดคล้องกับ Selcuk Bugdayc (2019) ได้ศึกษาระดับความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนจำนวน 602 คน จังหวัดคอนยา ประเทศตุรกี ผลการวิจัยพบว่า โดยทั่วไประดับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมของนักเรียนอยู่ในระดับสูง จากตัวแปรทางด้านเพศนักเรียนหญิงมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงกว่า จากตัวแปรด้านผลการเรียน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีระดับความรับผิดชอบต่อสังคมที่สูงกว่า เมื่อเทียบกับชั่วโมงและชั้นประถมศึกษาปีที่ 8 ที่มีประสบการณ์ระดับที่สูงขึ้นจากการฝึกกีฬามาก่อน และนักเรียนที่มีครูพลเป็นผู้หญิง มีความรับผิดชอบต่อสังคมระดับส่วนตัวสูงกว่า อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Ali และ Selma (2022) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดกิจกรรมเน้นความรับผิดชอบต่อสังคมในรายวิชาสังคมศึกษาต่อการได้รับคุณค่าของความรับผิดชอบต่อตนเอง ใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ ระดับความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง กลุ่มตัวอย่างการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนหลังทดสอบของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ความแตกต่างนี้แสดงให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบต่อตนเอง นำไปใช้ในกลุ่มทดลอง เป็นการสอนให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบต่อตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมความสำเร็จของนักเรียน ช่วยสนับสนุนให้พวกเขาแสดงพฤติกรรมและทัศนคติเชิงบวก นอกจากนี้ในรายวิชาสังคมศึกษายังได้ใช้วิธีการสอนและเทคนิคต่าง ๆ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ซึ่งทำให้เกิดความน่าสนใจ และเป็นส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของความรับผิดชอบต่อสังคม

จากที่ได้กล่าวมา สรุปได้ว่า ผลจากการพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม ในการเรียนการสอนในวิชาสังคม ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จะส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นการเสริมสร้างพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม โดยการบูรณาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น ฝึกฝนทักษะความรับผิดชอบต่อสังคมกระทั่งเห็นคุณค่า และรับเอาสิ่งนั้นเป็นค่านิยม และทำจนเป็นนิสัยเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม อันจะช่วยให้สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างราบรื่น กล่าวคือในสังคมที่สมาชิกล้วนเคารพกติกาของสังคมจะเกิดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน ความซื่อสัตย์ต่อกัน การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ความรับผิดชอบต่อสังคมยังมีส่วนในการพัฒนาประเทศได้ ผ่านการพัฒนาหลักสูตร ศักยภาพของทรัพยากรบุคคล การปลูกฝังคุณงามความดี และการมีจิตสาธารณะของพลเมือง

ดังนั้นความรับผิดชอบต่อสังคมจึงเป็นความสามารถในการแสดงออกถึงการรู้จักหน้าที่ และรับผิดชอบต่อการปฏิบัติหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมาย มีความซื่อสัตย์สุจริต มีคุณธรรม จริยธรรมเคารพ สิทธิของผู้อื่น ให้ความร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น เป็นพลเมืองที่ดีมีจิตสาธารณะ พยายามปรับปรุงหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น คนในสังคมต้องร่วมกันกระตุ้นให้พฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมในปัจจุบัณ บางคนแสดงออกมาจากจิตสำนึกแห่งความดีและความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ภายใต้นตัวตน เพียงสร้างโอกาสและพื้นที่ให้ได้แสดงออกซึ่งความรับผิดชอบต่อสังคมที่เขาเหล่านั้นมี เพื่อให้เป็นคนที่ดีของสังคมต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ในการเปิดหนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว ให้ความมีความครบถ้วน
2. ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม โดยกำหนด จุดมุ่งหมายตามแผนที่วางไว้ ผู้เรียนบางคนการสังเกตพฤติกรรมอาจไม่ชัดเจน ผู้สอนควรจัด กิจกรรมช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจ และสามารถทำได้ดีขึ้น
3. ข้อจำกัดในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เนื่องด้วยนักเรียนนั้นยังมี อายุน้อย ประสบการณ์ในการเรียนรู้น้อย และยังไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองเพียงลำพัง จึง จำเป็นต้องมีครูเป็นผู้ควบคุมดูแลช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการอ่านหนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพีก้ำและน้องแก้ว อีกทั้งนักเรียนในวัยนี้มีสมาธิในการเรียนรู้ เพียง 5 – 10 นาทีเท่านั้น ครูควรจัดกิจกรรมกลุ่ม เกมการศึกษา ร่วมกับการใช้หนังสือนิทาน อิเล็กทรอนิกส์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคม ในการทดลองครั้งนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการ อนุรักษ์สภาพแวดล้อม แม้จะมีผลการประเมินความรับผิดชอบต่อสังคมเพิ่มขึ้น แต่ทั้งนี้การคงอยู่ ของความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นทักษะที่มีความต่อเนื่อง ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปใช้เวลาใน การทดลองมากขึ้น เพื่อให้คุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมมีความยั่งยืนในตัวผู้เรียน
2. การพัฒนาหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ สามารถสร้างในเนื้อหาวิชาอื่นและส่งเสริม ทักษะในด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาได้ด้วยตนเอง

บรรณานุกรม

- Adriana, G. B., Zsofia, K. T., และ Cornelia, A. T. K. (2015, March). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental review*, 35, 79–97.
- Ali, Y., และ Selma, G. (2022, June). The Effect of Responsibility-Based Activities in Social Studies Course on Gaining the Value of responsibility to students. *European Journal of Educational Sciences*, 9(2), 74-89.
- Amanda, S. H., Sona, C. K., และ Kathleen, H. C. (2022). Boosting Children's Persistence through Scientific Storybook Reading. *Journal of cognition and development*, 23(2), 161–172.
- Armstrong, และ Lonsdale. (2005). Challenges in managing e-books collections in UK academic libraries. *Library Collections, Acquisitions, and Technical Services*, 29(1), 33-50.
- Baker, D. (1992). *Language testing: A critical survey and practical guide*. Newcastle: Atheneum Press Ltd.
- Baker, P., และ Giller, S. (1991). An electronic book for early Learners. *Educational and Training Technology International*, 52(8), 281-290.
- Bibiana Chiu-Yiong, L., Llewellyn Wee-Ling, L., และ Chian-Hou, C. (2020). Investigating the effects of interactive e-book towards academic achievement. *Asian Journal of University Education*, 16(3), 78-88.
- Dale. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- Ganesan. (2015). *Developing of E-content package by using ADDIE Model*.
- Good, และ Phi Delta. (1945). *Dictionary of education*. New York: McGraw-Hill.
- Goodman, Fletcher, และ Schneider. (1980). The Effectiveness Index as a Comparative Measure in Media Product Evaluations. *Educational Technology*, 20(9), 30-34.
- Griffin. (1996). *Management* (5th ed.). Boston: Houghton Mifflin.
- JISC. (2009). *JISC national E-Books observatory project: Key findings and*

- recommendations*. London: JISC.
- Keith, D. (1989). *Organizational Behavior*. New York: McGraw – Hill.
- Korat, O., Tourgeman, M., และ Segal-Drori, O. (2022). E-book reading in kindergarten and story comprehension support. *Reading & writing*, 35(1), 155–175.
- Lorenz, G., Caroline, C., Simon, P. T.-R., และ Sascha, S. (2019). Effects of preschoolers' storybook exposure and literacy environments on lower level and higher level language skills. *Reading & writing*, 32(4), 1061–1084.
- Maha Mohammad, และ Ali Mestarihi. (2019, October). The role of students' active in enhancing social responsibility among Jordanian Universities students. *British Journal of Education*, 7(10), 73-89.
- Mincic-Obradovic. (2011). *E-books in academic libraries*. Oxford: Chandos.
- Payne. (2003). *Applied educational assessment* (2nd ed.). Belmont: Wadsworth/ Thomson Learning.
- Rebecca, A. D., Brenna, H.-D., Natalie, B., Tara, L. V., Alexis, P., Lien, V., . . . Kathy, H.-P. (2018). The parent advantage in fostering children's e-book comprehension. *Early childhood research quarterly*, 44, 24–33.
- Vassiliou, และ Rowley. (2008). *Progressing the definition of "e-book"*: Library Hi Tech.
- กรมสุภาพจิต. (2565). แผนพัฒนาสุภาพจิตแห่งชาติฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2561 – 2580). กรุงเทพฯ: กรมสุภาพจิต.
- กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (สัณญาเลขที่ 226/2562).
- เกริก ชุ่มพันธ์. (2560, มกราคม-มิถุนายน). การศึกษาวรรณกรรมสำหรับเด็กในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2455-2555. *วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา*, 9(17), 14-23.
- ไกรวิทย์ สุขวิน, และ นัฐริกา สุนทรธนผล. (2565). การเข้าถึงสื่อการเรียนรู้เพื่อประสิทธิผลในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์. *วารสารวิชาการสังคมมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช*, 12(1), 91-109.
- ชนิษฐา สิทธาจารย์. (2562). ภาพลักษณ์ คุณภาพการบริการ และความรับผิดชอบต่อสังคมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการบริษัทขนส่งเอกชนแห่งหนึ่ง ในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์

- ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/4523>
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์ = *Creative educational media design*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจษฎา นกน้อย. (2558, กรกฎาคม – กันยายน). ความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรและ
 ประสิทธิภาพ. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 35(3). สืบค้นจาก https://utcc2.utcc.ac.th/utccjournal/353/154_163.pdf
- ชโลธร โสมหิรัญ. (2563). การเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
 โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม. (ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
 โรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1314/1/g601130268.pdf>
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2560). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐ ดิษเจริญ. (2557, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง โครงสร้างอะตอมและ
 พันธะเคมี ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์โต้ตอบได้. วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี
 และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้, 5(1), 21-27.
- ณัฐ บัวผืน, และ นุชานา เหลืองอังกูร. (2565). อิทธิพลของการตอบตามความปรารถนาของสังคม
 ที่มีผลต่อคุณภาพแบบวัดความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.
 วารสารการวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 28(1), 125-142.
- ณัฐสุดา สุวรรณมา, และ อภิชา แดงจำรูญ. (2564). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง
 การสร้างเสริมสุขภาพ และการป้องกันโรค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรี
 ยาลัย. วารสารวิชาการร้อยแก่นสาร, 7(5), 270-280.
- ดาราวดี ชูแก้ว. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีเดียร่วมกับการ
 จัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติและภาวะวัง
 ภัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านนาสาร จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วารสาร
 วิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 15(1), 12-26.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2561). นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาในยุคการเรียนรู้ 4.0
 = *Innovative educational information technology for Thailand 4.0 Era*. เชียงใหม่:
 ตองสาม ดีไซน์.

- ธนาวุฒิ สุขเกื้อ. (2559). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ สำหรับหน่วยการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art_Ed/Thanawut_S.pdf
- ธनिया สายต่ำลิ่ง. (2565). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะที่มีต่อความสามารถด้านการฟังและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม). สืบค้นจาก <http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/1673/1/63010582054.pdf>
- ธนิษฐา แจ่มอุทัย, สุพจน์ เกิดสุวรรณ, และ ทองปาน บุญกุล. (2564). ทักษะทางสังคมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการเล่นนิทาน. วารสารการวัดผลการศึกษา, 38(104), 165-173.
- นฤดี สงวนบุญศิริ. (2563). ผลการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ เรื่องระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3426/1/60902301.pdf>
- นันทน์ภัท มงคลสังข์. (2564). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี). วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 9(1), 39-59.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2557). การวิจัยทางการวัดผลและประเมินผล = *Research in measurement and evaluation* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปรดี ประทุมสุวรรณ, บัญชา ชลาภิรมย์, และ พงษ์ศิริ ศิริบรรณพิทักษ์. (2562, เมษายน-มิถุนายน). กลยุทธ์การบริหารความเสี่ยงของโรงเรียนมัธยมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนาคือความเป็นพลเมืองโลก. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีที่ 47 (ฉบับเพิ่มเติม), 47, 188-211.
- ผัสสพรรณ ถนอมพงษ์ชาติ. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษและคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 โดยใช้นิทานอีสปและใช้วิธีการบันทึกแบบคอร์เนลล์. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เผชิญ กิจระการ. (2544, กรกฎาคม). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (E1/E2). วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 7, 44-52.

- พระมหาไถยธิน ไกรษร, ทรงภพ ชุนมธุรส, และ น้ำทิพย์ องอาจวานิชย์. (2565, ตุลาคม-ธันวาคม). หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง “การให้ทาน” เพื่อส่งเสริมการอ่านตีความ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 24(4), 221-231. สืบค้นจาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/247793/174441
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2562, มกราคม-มิถุนายน). Pencil model: การพัฒนารูปแบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 12(1), 30-45.
- เพ็ญลดา ทุ้ไพเราะ. (2564). การพัฒนาหลักสูตรที่เสริมสร้างสมรรถนะความเป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/1516>
- ภักนันท์ ยอดสิงห์. (2560). การออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะด้านความสามารถทางภาษาอังกฤษของเด็กอายุ 3-6 ปี. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี). สืบค้นจาก https://www.ubu.ac.th/web/files_up/30f2019050115052442.pdf
- ภิษา ไบโพธิ์. (2564). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเล่านิทานร่วมกับการใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการ สร้างสัมพันธ์ภาพของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- มารุติศ วชิรโกเมน, และ มณฑล วชิรโกเมน. (2561). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การออกแบบด้วย Photoshop สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านวังยาว วิทยายน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม). สืบค้นจาก <http://research.rmu.ac.th/rdis/mis/upload/fullreport/1632636323.pdf>
- เมิ่ง เหมิง หลี. (2565). การพัฒนารูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาจีน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุขฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/1619

รตี งามนิยม. (2558). แนวทางการสร้างหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2015/TU_2015_5123033267_3647_1962.pdf

รวี วิชาศาสตร์. (2560). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรับผิดชอบต่อสังคมใน
โรงเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญา
นิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/App_Beh_Sci_Res/Rawi_W.pdf

วรรษษา กุลตั้งวัฒนา. (2562). ผลของการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการส่งเสริมทัศนคติในการ
ดูแลสุขภาพตนเองของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุแห่งหนึ่ง. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <http://ir->

thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/473/1/gs601110082.pdf

วรรษญา ไวยรรเทา. (2563). การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยรังสิต, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก <https://rsuir->

library.rsu.ac.th/bitstream/123456789/532/1/Waranya%20%20%20Waibanthao.pdf

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
แอล ที เพรส.

วันวิสาข์ ภักดีศรี. (2560). การศึกษาและพัฒนาตัวละครจากวรรณกรรมอีสานเพื่อการออกแบบ
หนังสือนิทานสามมิติ สำหรับปลูกฝังเจตคติที่ดีในเด็กวัยเรียน. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De_Inno/Wanvisa_P.pdf

วิภาพรรณ พินลา, และ วิภาดา พินลา. (2561). การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมเกียรติ อินทสิงห์. (2560). การศึกษาสภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สโรชา ภาวะจำ, และ อรุณช ลิ้มศิริ. (2564). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง หลัก
เศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเศรษฐบุตธบ่าเพ็ญ. วารสาร

- นวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย, 5(2), 289-302.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). คู่มือการเสริมสร้างวินัยนักเรียนในสถานศึกษาระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐานด้านความรับผิดชอบและการตรงต่อเวลา. สืบค้นจาก <http://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1630-file.pdf>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580) สำนักนายกรัฐมนตรี. สืบค้นจาก <https://pub.nstda.or.th/gov-dx/wp-content/uploads/2021/09/20181013-announcement-national-strategy.pdf>
- สิริรัตน์ วัฒนสมศรี. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). การศึกษาของคัมภีร์ประกอบและประสิทธิภาพของ หนังสือเรียนดิจิทัลตามแนวคิดผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองของ นักเรียนในระดับประถมศึกษา. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 18(2), 142-158.
- สุวิญ รักสัตย์, กิตติวัฒน์ ไชยสุข, สกล เหลืองไพฑูรย์, และ สุันทา กริชไกรวรรณ. (2563). การ เสริมสร้างความรับผิดชอบต่อทางสังคมสำหรับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราช วิทยาลัย. วารสาร มจร บาลีศึกษายุทธศาสตร์, 6(1), 77-88.
- สุขฤทัย ช้างเพชร. (2565). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยี ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ เรื่อง อัลกอริทึมของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม, 5(16), 69-82.
- สุ้ยลา บินสะมะแอ, และ พาริดา หะยีเต๊ะ. (2565, พฤษภาคม-สิงหาคม). การพัฒนาหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์นิตานพื้นบ้านสองภาษาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนของรัฐที่ใช้ หลักสูตรอิสลามศึกษา (แบบเข้ม) ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารวิชาการ สถาบันวิทยาการจัดการแห่งแปซิฟิก สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 8(2), 187-196. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pacific/article/view/259410/175701>
- อภิญา สุขบัว. (2563). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทศนศิลป์ สะท้อนชีวิตสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนพญาไท. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1346/1/g591130241.pdf>
- อรรณ เจาะประโคน. (2551). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อทักษะชีวิตของนักเรียนระดับชั้นที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

อรัญญา พิมพ์แก้ว. (2556). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือเรียนวรรณคดีลำนำ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ). สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Aranya_P.pdf

ฮานูณา มุสอะระรง, กาญจนารัตน์ เทพณรงค์, และ ดารารัตน์ ดารงฤทธิ. (2564). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ความทรงจำเรื่อง ดนตรีบ้านโดยใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, ยะลา. สืบค้นจาก

<https://wb.yru.ac.th/xmlui/handle/yru/6489>





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนสังคม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันติ สุขสัจย์

2. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านพฤติกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นริศรา พึ่งโพธิ์สภ

3. ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิไลพร หวังทรัพย์ทวี





ภาคผนวก ข
ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/147

วันที่ 29 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นายเฉลิมชนม์ กรีหิรัญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ศรีกลชาญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริสรา พึ่งโพธิ์สภ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 557 4519

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายเฉลิมชนม์ กรีหิรัญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/147

วันที่ 29 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

เนื่องด้วย นายเฉลิมชนม์ กรีหิรัญ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ศรีกลชาญ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันติ สุขสัถย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิไลพร หวังทรัพย์ทวี เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 557 4519

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายเฉลิมชนม์ กรีหิรัญ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้



(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

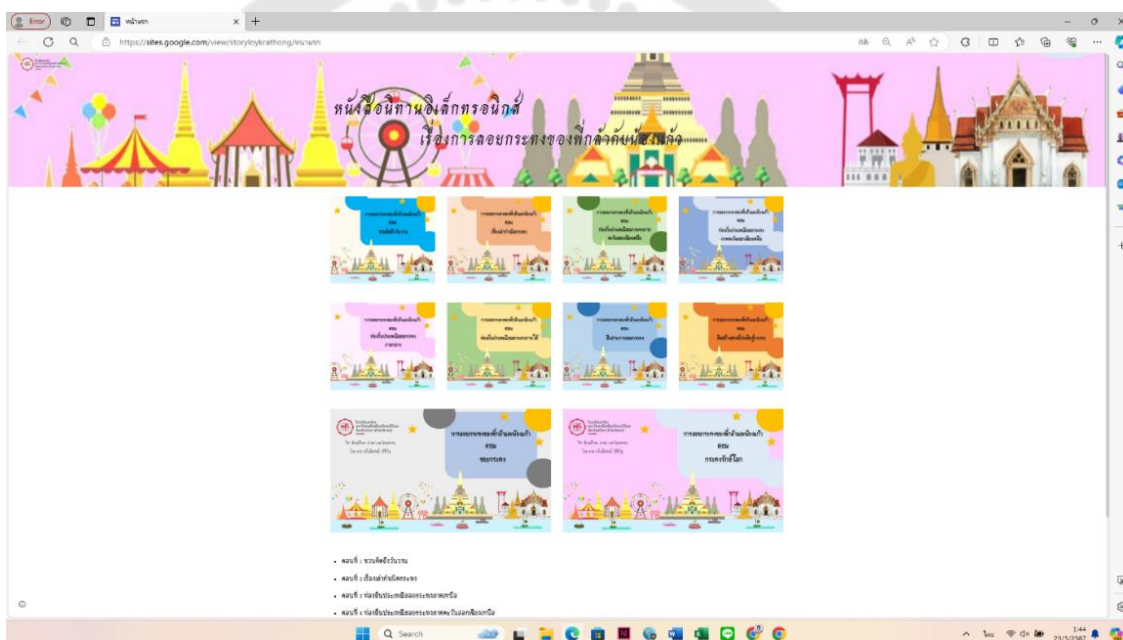
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ค
หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพืกล้วยและน้องแก้ว



หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว เป็นสื่อที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดีย คือ มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ คุณธรรมแนวทางการปฏิบัติตนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยนำเสนอผ่านสื่อได้หลากหลายอุปกรณ์นำเสนอเป็นคลิปวีดีโออยู่ในรูปแบบเว็บไซต์ <https://sites.google.com/view/storyloyrathong>



ภาพหน้าจอเว็บไซต์

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ประกอบด้วย
นิทาน 10 ตอน ดังนี้



ตอนที่ 1



ตอนที่ 2



ตอนที่ 3



ตอนที่ 4



ตอนที่ 5



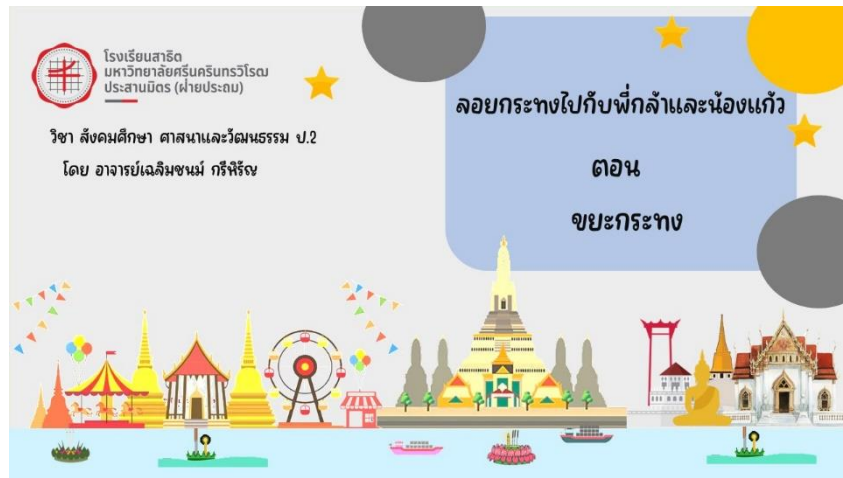
ตอนที่ 6



ตอนที่ 7



ตอนที่ 8



ตอนที่ 9



ตอนที่ 10



ภาคผนวก ง
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้



โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กระทั่งกับสิ่งแวดล้อม เวลา 1 คาบ

1. ตัวชี้วัด

ส 5.2 ป.2/1 อธิบายความสำคัญของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคม

2. ผลการเรียนรู้

นักเรียนจะสามารถบอกสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว และทรัพยากรธรรมชาติ แล้วจำแนกได้ว่าสิ่งใดเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและสิ่งใดเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งวันล่อยกระหนงแสดงถึงวิถีชีวิตของคนไทยกับสายน้ำที่หล่อเลี้ยงสรรพสิ่งชีวิต ที่ยังเป็นจุดกำเนิดของวัฒนธรรมไทยต่างๆ มากมาย

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

3.2 สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของสิ่งแวดล้อมได้

ด้านทักษะ (Skill)

นักเรียนสามารถปฏิบัติตนในวันล่อยกระหนงได้ถูกต้องได้

ด้านคุณลักษณะ (Characteristic)

นักเรียนเห็นความสำคัญของความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

5. การออกแบบกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูพานักเรียนทำกิจกรรม Brain Gym ก่อนเข้าเรียน

2. ครูนำภาพ วันล่อยกระหนง และให้นักเรียนช่วยกันจำแนกว่าภาพใดเป็นสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และภาพใดเป็นสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายความเป็นมาของวันลอยกระทง
4. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับ ประวัติวันลอยกระทง
5. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มศึกษาจากหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน
6. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาจาก หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ตอนที่ 1 ชวนคิดถึงวันวาน
7. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ความสำคัญของวันลอยกระทง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น พอสังเขปว่าวันลอยกระทง เป็นวันสำคัญทางศาสนาไทย ตรงกับวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 ตามปฏิทินจันทรคติไทย ประเพณีนี้กำหนดขึ้นเพื่อเป็นการสะเดาะเคราะห์และขอขมาต่อพระแม่คงคา

ขั้นสรุป

8. ครูให้นักเรียนร่วมลอยกระทงออนไลน์ผ่านเว็บไซต์
9. ครูในการเลือกรูปแบบวัสดุที่ใช้ในการทำกระทง ตั้งชื่อกระทงให้เหมาะสม เลือกภูมิภาคที่จะลอยให้เหมาะสมกับกระทง และพิมพ์คำอธิษฐานก่อนลอยกระทง
10. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้เรื่อง กระทงกับสิ่งแวดล้อม

6. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้

1. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ตอนชวนคิดถึงวันวาน
2. ภาพวันลอยกระทง
3. iPad
4. เครื่องคอมพิวเตอร์
5. Smart TV

7. การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ (K)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมค่านิยม (P)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (A)
อธิบายความสำคัญของสิ่งแวดล้อม	พฤติกรรมที่แสดงออกด้านความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม	การปฏิบัติตนในวันลอยกระทงได้ถูกต้องได้

7.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
- 2) การอภิปรายกลุ่ม

7.2 เครื่องมือ

- 1) แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
- 2) คำถาม



ภาคผนวก จ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์
2. แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม

แบบประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพืกล้วยและน้องแก้ว

คำชี้แจง แบบประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพืกล้วยและน้องแก้ว มีวัตถุประสงค์เพื่อ รวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ให้สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังมีรายละเอียดดังนี้

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ สื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดีย คือ มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเพณีวันลอยกระทง มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ คุณธรรมแนวทางการปฏิบัติตนด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 ตอน คือ

- 1) ชวนคิดถึงวันวาน
- 2) เรื่องเล่ากำเนิดกระทง
- 3) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคเหนือ
- 4) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- 5) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคใต้
- 6) ท่องถิ่นประเพณีลอยกระทงภาคกลาง
- 7) สืบสานการลอยกระทง
- 8) คิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กระทง
- 9) ชยะกระทง
- 10) กระทงรักษ์โลก

สามารถเลือกรับชมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ได้ที่ Link

<https://sites.google.com/view/storyloykrathong/home>

แบบประเมินความเหมาะสมหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ประกอบด้วย 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 5 มีความคิดเห็นว่า ดีมาก
 4 มีความคิดเห็นว่า ดี
 3 มีความคิดเห็นว่า ปานกลาง
 2 มีความคิดเห็นว่า พอใช้
 1 มีความคิดเห็นว่า ควรปรับปรุง

ข้อ	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์นำเสนอทั้งข้อความ ภาพ เสียงที่เหมาะสม					
2	ภาพกราฟิกสื่อความหมายได้ความเหมาะสมกับเนื้อหา					
3	ขนาดของภาพมีความเหมาะสมกับหน้าจอ					
4	รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
5	การจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสมกับหน้าจอ					
6	สีและขนาดของตัวอักษรชัดเจน สม่่าเสมอ					
7	สีพื้นหลังในแต่ละหน้ามีความเหมาะสม					
8	ความต่อเนื่องในการนำเสนอของวิดีโอมีความชัดเจนเหมาะสม					
9	คุณภาพการใช้เสียงประกอบมีความเหมาะสมชัดเจน น่าสนใจ					
10	สื่อมีความน่าสนใจทันสมัยเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

แบบวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ลอยกระทงไปกับพี่กล้าและน้องแก้ว ทั้งนี้จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์เฉพาะ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความรับผิดชอบต่อสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงออกถึงการรู้จักหน้าที่และรับผิดชอบต่อการปฏิบัติตามหน้าที่ของตนที่ได้รับมอบหมายอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ที่ส่งผลต่อส่วนรวมทั้งด้านดีและไม่ดี รวมถึงพยายามปรับปรุงหน้าที่ให้ดียิ่งขึ้น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) หลังใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคม 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง หมายถึง การแสดงออกถึงการปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายทันตามระยะเวลาที่กำหนด ยอมรับผลการกระทำของตนเอง พยายามปรับปรุงการกระทำของตนให้ดีขึ้น มีความวิริยะอุตสาหะ อดทน เพียรพยายาม สามารถจัดลำดับความสำคัญของสถานการณ์โดยตระหนักรู้ว่าสิ่งใดควรทำและไม่ควรทำ

ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น หมายถึง การแสดงออกถึงภาระงานหน้าที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้อื่น การให้ความร่วมมือในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การรับฟังยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น แสดงน้ำใจในการช่วยเหลือผู้อื่น ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม และสามารถรับรู้เข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น เคารพและเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล

ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม หมายถึง การแสดงออกความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ต้องคำนึงถึงปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อม การไม่เขียดเขียนหรือทำลายสมบัติสาธารณะให้เกิดความชำรุดเสียหาย ความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของส่วนรวม ความสามารถในการแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลงถัง สามารถเลือกใช้วัสดุที่ยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินอ่านข้อคำถาม และพิจารณาว่าผู้เรียนมีความถี่ของการแสดงออกของคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อสังคมมากเท่าใด

ข้อคำถาม	1	2	3	4	5
	ไม่เคย	นาน ๆ ครั้ง	บ่อยครั้ง	บ่อยครั้งมาก	ประจำ
ด้านที่ 1 ความรับผิดชอบต่อตนเอง					
1.นักเรียนปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย					
2.นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะปฏิบัติหน้าที่ของตนให้เสร็จสิ้น					
3.เมื่อเกิดความผิดพลาด นักเรียนยินดีที่จะแก้ไข และปรับปรุงให้ดีขึ้น					
4.นักเรียนสามารถปฏิบัติหน้าที่แล้วเสร็จตามเวลาที่กำหนด					
ด้านที่ 2 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่น					
5.นักเรียนรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น					
6.นักเรียนแสดงน้ำใจในช่วยเหลือเพื่อน เมื่อต้องทำกิจกรรมกลุ่ม					
7.นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกติกาของกลุ่ม					
ด้านที่ 3 ความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม					
8.นักเรียนไม่ขีดเขียน หรือทำลายสมบัติสาธารณะให้เกิดความชำรุดเสียหาย					
9.นักเรียนมีความระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ที่เป็นของส่วนรวม					
10.นักเรียนปิดน้ำและไฟฟ้าเมื่อเลิกใช้					

ข้อคำถาม	1	2	3	4	5
	ไม่เคย	นาน ๆ ครั้ง	บ่อยครั้ง	บ่อยครั้ง มาก	ประจำ
11.นักเรียนใช้กระตักน้ำ แก้วน้ำ หรือ ภาชนะที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้					
12.เมื่อนักเรียนสร้างขยะ นักเรียนจะ เก็บขยะนั้นไปทิ้งลงในถังขยะ					
13.นักเรียนแยกประเภทขยะก่อนทิ้งลง ถัง					
14.นักเรียนเลิกใช้วัสดุที่ยั่งยืน และ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม					
15.นักเรียนใช้ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการรี ไซเคิล					



ภาคผนวก จ
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**

ชื่อ ชั้น เลขที่

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย X หน้าคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดเป็นสาเหตุที่สำคัญที่สุดของการเกิดปัญหาขยะมูลฝอย
 - ก. ความมั่งคั่งและขาดความสำนึกถึงผลเสียที่เกิดขึ้น
 - ข. การผลิตหรือใช้สิ่งของมากเกินไปจนความจำเป็น
 - ค. การเก็บและทำลายไม่ถูกวิธี
2. ขยะมีกี่ประเภท
 - ก. 2 ประเภท
 - ข. 3 ประเภท
 - ค. 4 ประเภท
3. ข้อใดจัดว่าเป็นการคัดแยกขยะมูลฝอยพิษ/อันตราย ก่อนทิ้งลงในถังขยะถูกต้องที่สุด
 - ก. ถ่านไฟฉาย กระป๋องสเปรย์
 - ข. กระป๋องยาฆ่าแมลง กระป๋องน้ำอัดลม
 - ค. เข็มฉีดยา โฟม
4. ข้อใดคือการเลือกใช้สิ่งของที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม
 - ก. ใบตอง
 - ข. กล่องโฟม
 - ค. กระดาษ
5. ก่อนกำจัดขยะ ขั้นตอนใดควรทำอันดับแรก
 - ก. พิจารณาว่าขยะประเภทใดยังใช้ประโยชน์ได้ แล้วคัดแยกก่อนทิ้ง
 - ข. นำขยะทุกชนิดไปเก็บไว้ในที่มิดชิด
 - ค. นำขยะทุกชนิดมารวมกัน

6. ประเพณีวัฒนธรรมใดที่สอนให้ระลึกถึงบุญคุณของแม่น้ำ
- ก. ประเพณีแข่งเรือ
 - ข. ประเพณีสงกรานต์
 - ค. ประเพณีลอยกระทง
7. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับประเพณีลอยกระทง
- ก. ประเพณีไหลเรือไฟ
 - ข. ประเพณียี่เป็ง
 - ค. ประเพณีงานปอยหลวง
8. วัสดุที่นิยมมาใช้ในการทำลอยกระทง มีอะไรบ้าง
- ก. ใบตอง ก้านกล้วยตัดเป็นแว่นๆ
 - ข. ดอกไม้ ฐูปเทียน
 - ค. มีด กรรไกร
9. ถ้าไม่ใช้วัสดุ ที่เป็นภัยต่อสิ่งแวดล้อม ท่านจะเลือกวัสดุใดมาทำกระทง จึงจะเหมาะสม
- ก. โฟม
 - ข. ผัก ผลไม้
 - ค. โลหะ
10. การจัดงานประเพณีลอยกระทง มีความสำคัญ มีคุณค่าอย่างไร
- ก. เพื่ออนุรักษ์ สืบสานประเพณีอันดีงามของชาวไทย
 - ข. เพื่อให้คนรุ่นหลังได้รู้จักประเพณีอันดีงามของไทย
 - ค.. เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างหน่วยงาน สถาบันต่าง ๆ และประชาชนในท้องถิ่น

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายเฉลิมชนม์ กรีหิรัญ
วัน เดือน ปี เกิด	12 สิงหาคม 2537
สถานที่เกิด	เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2555 โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) พ.ศ. 2560 กศ.บ (สังคมศึกษา) คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2566 กศ.ม (สังคมศึกษา) คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	5 ซ.เฉลิมพระเกียรติ ร.9 แขวงดอกไม้ เขตประเวศ กรุงเทพฯ

