



การพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตเพื่อพัฒนาความสามารถใน การอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

พรทิพย์ เล่ห์สรี¹ ปณิดา วรรณพิรุณ² และ ปรัชญนันท์ นิลสุข³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต 2) เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต 4) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต 5) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต 6) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนอุทัยธาราม จำนวน 30 คน ได้โดยการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต แบบประเมินคุณภาพบทเรียนด้านเนื้อหาเทคนิค แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสามารถในการอ่าน และแบบวัดความสามารถในการเขียน แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัยคือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่าบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต ประกอบด้วย เนื้อหาทั้งหมด 6 ตอน มีผลการประเมินด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคอยู่ในระดับดี นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตมีผลสัมฤทธิ์การเรียนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตมีผลสัมฤทธิ์การอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตมีผลสัมฤทธิ์การเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตมีความพึงพอใจในการใช้บทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมชัน การอ่านเขียนภาษาไทย

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาคุรุศาสตร์เทคโนโลยี คณะคุรุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาคุรุศาสตร์เทคโนโลยี คณะคุรุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

³ รองศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา ภาควิชาคุรุศาสตร์เทคโนโลยี คณะคุรุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. 09-4310-4588 อีเมล: pronthippupae@gmail.com



Development of Cartoon Animation Lesson on a Tablet PC upon entrance Thai Reading and Writing for Primary students

Pronthip Lahong^{1*} Panita Wannapiroon² and Prachyanun Nilsook³

Abstract

The objective of this research and development for; 1) to create animated cartoon lesson on tablet, 2) to evaluate the quality of animated cartoon on tablet, 3) to compare an achievement the pretest of students and test them when they have learned by use animated cartoon on tablet, 4) to compare reading skill of student both of before study a lesson and after study lesson by use animated cartoon on tablet, 5) to compare writing skill of students both of before study a lesson and after study lesson by use animated cartoon on tablet, 6) to study a student's satisfaction when they learn an animated cartoon lesson on tablet. For example in this research, 30 students in grade 1 of Watuthaitharam school and the thing was used in this research such as an animated cartoon lesson on tablet, a document of evaluation lesson quality about content and technical, a study achievement document, a document of ability in reading, a document of ability in writing and a questionnaire of satisfaction. The statistic that used in research are the mean and standard deviation.

From the result show an animated cartoon lesson on tablet consist of 6 contents and there are evaluate of the content and technical in good level. The students who have learned by an animated cartoon lesson on tablet there are higher an achievement of study when they have learned than before. The statistical significance at .05 level. The students who have learned by an animated cartoon lesson on tablet there are higher an achievement of writing when they have learned than before there are satisfy to use online animated cartoon lesson in high level.

Keywords: animation, Thailand to read and write

¹ Master Degree Student, Department of Educational Technology, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

² Assistant Professor, Technological Educational Department, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

³ Associate Professor, Technological Educational Department, Faculty of Technical Education, King Mongkut's University of Technology North Bangkok

* Corresponding Author Tel. 09-4310-4588 E-mail: pronthippupae@hotmail.com



1. บทนำ

การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ทางการศึกษามีหลายช่องทาง และได้ดำเนินการมาโดยตลอดซึ่งพบว่ามีทั้งประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวัง การจัดการเรียนการสอนที่จะต้องพัฒนาคน ให้เป็นคนโดยสมบูรณ์ทั้งสติปัญญา และอารมณ์ จะต้องมียุทธวิธีที่หลากหลายแต่อยู่บนพื้นฐานของการจัดการที่เป็นระบบ การจัดการศึกษานบนแท็บเล็ตจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สังคมไทย จะต้องดำเนินการศึกษาและพัฒนาอาจจะมีการจำกัดในหลาย ๆ ด้านก็ตามแต่ในยุคปัจจุบันจะต้องสร้างเส้นทางการเรียนรู้ให้กับเด็กไทย เพื่อให้ไปสู่ความเป็นสากล ทางเลือกอีกหนทางที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบันและจะเป็นไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในอนาคตการสร้างบนเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชัน บนแท็บเล็ต แม้กระทั่งการทดสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบที่ต่างกัน ตามหน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ

การจัดการเรียนสอนภาษาไทยในระดับประถม ศึกษา เน้นสัมฤทธิ์ผลของทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนให้สัมพันธ์กันโดยเฉพาะทักษะในการอ่านและเขียน เนื่องจากการอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญเพราะแหล่งความรู้ที่คนเราสามารถค้นคว้าได้ด้วยตนเองนั้น มักเป็นหนังสือหรือสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ ซึ่งการรับสื่อสารเหล่านั้นได้ต้องอาศัยทักษะการอ่านทั้งสิ้น การอ่านจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา และใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต ดังนั้นการอ่านจึงสำคัญที่สุดในหลักสูตรทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยม

ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการนำวิธีการเรียนมาพัฒนาควบคู่กับการเรียนการสอนบนแท็บเล็ต และนำไปใช้ในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นสาระภาษาไทย ซึ่งเป็นสาระที่นักเรียนทุกระดับชั้นจะต้องเรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจ ศึกษาหาความรู้ได้อย่างอิสระ และจะส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมการพัฒนาการทางด้านทักษะการคิด ความรู้ความเข้าใจ และจะเป็นประโยชน์สำหรับครู เพื่อเป็นแนวทางในการ

พัฒนาส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระวิชาอื่น ๆ ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2.2 เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2.3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2.4 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2.5 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2.6 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3.2 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 มีความสามารถในการอ่านภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



3.3 นักเรียนที่เรียนโดยใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 มีความสามารถในการเขียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาวิชาภาษาไทยนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 เรื่องสระ ประกอบด้วย 6 ตอน คือ สระอะ สระอา สระอิ สระอ อำ สระอี สระอึ ประชากรเป็นนักเรียน ระดับประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 โรงเรียนวัดอุทัยธาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอุทัยธาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 30 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย หน่วยการสุ่มคือ 1 ห้องเรียน

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 ได้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

5.2 ได้แนวทางในการพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

5.3 สามารถนำไปประยุกต์กับวิชาอื่น ๆ ได้

6. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 เป็นการวิจัยและพัฒนา ดำเนินการวิจัยวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้
ระยะที่ 1 การพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ

6.1 เพื่อพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

6.2 เพื่อประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1

1. บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

2. แบบประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ด้านเนื้อหา

6.3 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ด้านเทคนิคและเนื้อหา

6.3.1 ค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลจากหนังสือเรียนวิชาภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 สัมภาษณ์คุณครูที่สอนวิชาภาษาไทยช่วงชั้นที่ 1 ถึงเนื้อหาที่ใช้ในการสอน แนวทางในการสอนของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 จัดทำแผนการสอนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

6.3.2 วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหาได้ดังนี้

บทเรียนสระอะ

บทเรียนสระอา

บทเรียนสระอิ

บทเรียนสระอำ

บทเรียนสระอี

6.3.3 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเนื้อหา วิธีการนำเสนอเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

6.3.4 ออกแบบบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

6.3.5 ออกแบบรูปแบบการนำเสนอ

6.3.5.1 จุดมุ่งหมายการเรียนรู้

(1) เพื่อให้ผู้เรียนจำรูปสระ และสามารถอ่านรูปสระนั้นได้อย่างถูกต้อง



(2) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการ
ประสมสระ และนำคำที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่าง
ถูกต้อง

6.3.6 ระยะเวลาที่เรียน

บทเรียนออนไลน์ ประกอบด้วยบทเรียนย่อย 6
หน่วย หน่วยละ 30 นาที

6.3.7 รูปแบบบทเรียน เป็นลักษณะบทเรียน
เส้นตรง ออกแบบเป็นเกมส์เพื่อการเรียนรู้ ผู้เรียน
จะต้องเรียนบทเรียนตามที่กำหนดโดยผู้เรียนที่เรียนไม่
ผ่านจะต้องเรียนรู้ในหัวข้อเดิมซ้ำอีกครั้งจึงจะสามารถ
ผ่านไปยังบทเรียนต่อไปได้

แนวคิดบทเรียน

เกมส์ผจญภัย สมมติให้ผู้เรียนเป็น นักเรียนตัว
น้อยที่ต้องฝ่าด่าน เพื่อฝึกการเป็นอัศวิน โดยทุกครั้งที่
นักเรียนเรียนสำเร็จในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จะได้ Item
สำหรับสะสม เพื่อวัดระดับความสามารถของอัศวิน

ผู้เรียนจะต้องเลือกลักษณะตัวเอง แล้วจึงเข้าสู่
ด่านทดสอบแรก เพื่อวัดระดับความรู้พื้นฐาน จากนั้น
ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เรื่องสระ 6 ตัว โดยแบ่งจากเป็น 2
เมือง แต่ละเมืองจะมีด่านย่อย 4 ด่าน ซึ่งเมื่อผ่านครบ
ทุกด่าน จะมีบททดสอบ เพื่อผ่านไปยังด่านต่อไป

สำหรับด่านย่อยนั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องสระ
ต่าง ๆ โดยผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมทั้งหมด และเมื่อทำ
กิจกรรมครบเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนจะได้รับ Items 1 ชิ้น โดย
ตลอดระยะเวลาการเรียนรู้ ผู้เรียนจะมีผู้ช่วยประจำตัว
เป็น Tinkerbelle คอยอธิบายวิธีการทำกิจกรรม
ตลอดเวลา และเมื่อเรียนรู้ครบทุกเมืองแล้ว ผู้เรียนจะต้อง
ผ่านการทดสอบสุดท้าย เมื่อผู้เรียนผ่านแล้ว จะได้
กลายเป็นอัศวินดอนจบของกิจกรรม

โปรแกรมที่ใช้

- Adobe Flash Professional
- Adobe Sound booth/ Sound Force

ตัวอย่างกิจกรรมเรื่อง สระอา

เนื้อหาที่ใช้สอน

- อา อ่านว่า อา

สระอา เป็นเสียงยาว อยู่หลังพยัญชนะต้น เช่น
กา ขา ตา เป็นต้น

กิจกรรมที่สอน

1. เริ่มต้นบทเรียน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการ
ออกเสียงสระอา (อาจมีเว้นจังหวะให้ผู้เรียนอ่านออก
เสียงตาม)

จากนั้นให้ทำกิจกรรมคลิกเลือกเสียงสระอา ที่
ถูกต้อง โดยกำหนดให้ผู้เรียนฟังเสียงผู้อ่าน เมื่อใดที่
อ่านสระ

อา คลิกเลือกเครื่องหมาย ถูก ถ้าอ่านเป็นเสียง
สระอื่นคลิกเลือก ผิด

2. ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเขียนสระนั้น โดย
โปรแกรมจะแสดงวิธีการเขียน แล้วให้ทำกิจกรรมเลือก
วิธีการเขียนที่ ถูกต้อง

3. ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการประสมสระ และการ
สะกดที่ถูกต้อง มีตัวอย่างพร้อมเสียงการสะกด

4. กิจกรรม กำหนดรูปภาพต่าง ๆ เช่น กา ตา
นา โดย ให้เลือกพยัญชนะและสระที่ถูกต้องตรงกับภาพ

5. กิจกรรม ให้ผู้เรียนฟังเสียง แล้วเลือกคำที่
ถูกต้องกับเสียงนั้น

6. กิจกรรม เรียงรูปประโยค กำหนดคำที่มา
จากสระอา ให้ผู้เรียนเรียงคำเหล่านั้นให้ได้ประโยคที่
ถูกต้อง เมื่อ

ผู้เรียนว่างได้ถูกต้องจะมีเสียงคำอ่านข้อความ
นั้น

การประเมินผล

ทุกครั้งที่ผู้เรียนทำกิจกรรมครบทุกด้าน
จะต้องมีผลย้อนกลับแจ้งให้ผู้เรียนทราบเสมอ เช่น “ไม่
เป็นไรนะ ลองเรียนใหม่อีกทีสิจ๊ะ” หรือ เก่งมาก “
อีกนิดเดียว ไม่เป็นไร ลองใหม่นะ” หรือ “เดินทางกันต่อ
ซึ่งเป็นการเสริมสร้างกำลังใจให้ผู้เรียน” จะ

เมื่อผู้เรียนเรียนจบบทเรียนแล้ว กำหนดให้มี
ITEM เช่น ดาบ เกราะ รองเท้า เสื้อผ้าใหม่ เป็นต้น
ซึ่ง (ลักษณะคล้ายเกมที่ต้องมีการสะสมของแต่งร้าน)
เมื่อผู้เรียนเรียนครบทุกบท จะได้เป็นอัศวินเต็มตัว
ระยะเวลาที่ใช้เรียน

ผู้เรียนจะต้องใช้เวลาอย่างน้อย 30 นาทีต่อ 1
บทเรียน โดยจะต้องเน้นการทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้ง
เพื่อให้ผู้เรียนจำได้ และสามารถนำคำไปใช้ได้อย่าง
ถูกต้อง



6.3.8 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเนื้อหา วิธีการนำเสนอเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

6.3.9 ประเมินคุณภาพของบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญและทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

6.3.10 วิเคราะห์ผลที่ได้รับจากการทดสอบ

6.3.11 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

7. วิธีการดำเนินการทดลอง

7.1 เตรียมเพื่อนที่คอยให้คำแนะนำและเครื่องมือเพื่อน 1 คนที่คอยให้คำแนะนำคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผ่านการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามเนื้อหาแล้ว เครื่องมือที่ใช้ทดลองคือแท็บเล็ต โดยเตรียมแท็บเล็ตสำหรับผู้เรียน 1 คน ต่อเครื่องแท็บเล็ต 1 เครื่อง ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

7.2 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย จำนวน 30 คน

7.3 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างเข้าเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย โดยใช้เวลาบทเรียนสระละ 30 นาที

7.4 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบด้านการอ่านบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย

7.5 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบด้านการเขียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย

7.6 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย จำนวน 30 คน

7.7 ผู้ศึกษาให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจในบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย

7.8 เก็บรวบรวมข้อมูลการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบคะแนนที่ได้ มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

8. ขั้นตอนการประเมินผล

ขั้นตอนการประเมินผลการวิจัยสามารถแบ่งเป็นสองส่วนได้ดังนี้

8.1 ประเมินคุณภาพบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทยจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และด้านเทคนิค

8.2 ประเมินด้านการเรียนรู้ของนักเรียน จากแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และด้านการอ่าน ด้านการเขียนโดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุทัยธาราม ปีการศึกษาที่ 1/2555 จำนวน 30 คน

8.3 ประเมินด้านการเรียนรู้ของนักเรียน จากแบบทดสอบด้านการอ่าน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอุทัยธาราม ปีการศึกษาที่ 1/2555 จำนวน 30 คน

8.4 ประเมินด้านการเรียนรู้ของนักเรียน จากแบบสอบถามด้านการเขียน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอุทัยธาราม ปีการศึกษาที่ 1/2555 จำนวน 30 คน

8.5 ประเมินความพึงพอใจในบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดอุทัยธาราม ปีการศึกษาที่ 1/2555 จำนวน 30 คน

9. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาและประเมินคุณภาพของบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1



ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์จากการใช้บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

ตอนที่ 5 ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

ตารางที่ 1 ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านภาพ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านภาษา	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม	4.23	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา เห็นว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} = 4.23) (S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อพบว่า ความถูกต้องของเนื้อหา มีความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} = 5.00) (S.D. = 0.00) รองลงมาได้แก่ รายละเอียดของภาพ ตรงกับเนื้อหา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ถูกต้องตามหลักภาษาซึ่งมีคะแนนเท่ากัน ที่ (\bar{X} = 4.80) (S.D. = 0.45) ลำดับขั้นในการนำเสนอ ความชัดเจนในกาอธิบายเนื้อหา และชัดเจนอ่านง่าย (\bar{X} = 4.60) (S.D. = 0.55) ตามลำดับ

2. ผลการประเมินคุณภาพบทเรียนผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านในการประเมินคุณภาพด้านเทคนิค สามารถวิเคราะห์เป็นตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค

หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านภาพ	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบ	4.80	0.45	มากที่สุด
3. ด้านรูปแบบการนำเสนอ	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.64	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิค มีความเหมาะสมมากที่สุด (\bar{X} = 4.64) (S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายหัวข้อพบว่า ด้านภาพหัวข้อความเหมาะสมของภาพในการสื่อความหมายและด้านรูปแบบการนำเสนอในหัวข้อนำเสนอได้ครอบคลุมเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมากที่สุดเท่ากันคือ (\bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00) ส่วนด้านการออกแบบ หัวข้อที่ได้ระดับความเหมาะสมมากที่สุดคือการสื่อความหมายง่ายต่อการเข้าใจ (\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังบทเรียนวิเคราะห์ออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลการทดสอบ

กลุ่ม	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	30	10.67	2.82	1.68	.00
หลังเรียน	30	25.63	1.93		

*p < 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่าผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์บทเรียนก่อนและหลังเรียนผู้เข้าเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียน (\bar{X} = 25.63, S.D. = 1.93) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนเรียน (\bar{X} = 10.67, S.D. = 4.02) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านวิเคราะห์วิเคราะห์ออกมาเป็นตารางได้ดังนี้



ตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลการทดสอบด้านการอ่าน

กลุ่ม	คะแนนเต็ม	\bar{X}
ก่อนเรียน	20	10.20
หลังเรียน	20	18.20

*p < 0.05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจากการเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ผู้เข้าเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การอ่านหลังเรียน (\bar{X} = 18.20) สูงกว่าค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การอ่านก่อนเรียน (S.D. = 10.20)

5. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนวิเคราะห์ออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบผลการทดสอบด้านการเขียน

กลุ่ม	คะแนนเต็ม	\bar{X}
ก่อนเรียน	20	9.56
หลังเรียน	20	19.23

*p < 0.05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านจากการเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ผู้เข้าเรียนมีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การอ่านหลังเรียน (\bar{X} = 19.23) สูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์การอ่านก่อนเรียน (\bar{X} = 9.56)

6. ผลการประเมินความพึงพอใจในบทเรียน

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจ

หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. ด้านเนื้อหา	4.90	0.31	มากที่สุด
2. ด้านภาพและตัวอักษร	4.73	0.45	มากที่สุด
3. ด้านรูปแบบการนำเสนอ	4.47	0.51	มากที่สุด
รวม	4.62	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 6 พบว่าความพึงพอใจของภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} = 4.62, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนโรงเรียนวัดคูขุดวิทยารามมีความพึงพอใจเรื่องความถูกต้องของเนื้อหา มากที่สุด (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) รองลงมาได้แก่ ความเหมาะสมในการนำเสนอบทเรียน (\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.45) และมีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

10. สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

10.1 เมื่อนักเรียนใช้แท็บเล็ตไปนาน ๆ มองหน้าจอ นาน ๆ ก็จะส่งผลกระทบต่อสายตาของเด็กคือ ทำให้สายตาเสียตั้งแต่อายุน้อยและอาจส่งผลไปเรื่อย ๆ ในระยะยาว

10.2 เนื่องจากใช้แท็บเล็ตเรียนบทเรียน บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ต เป็นระยะเวลาาน อาจจะทำให้แบตเตอรี่หมดเร็ว

ข้อเสนอแนะสำหรับการการวิจัยในครั้งต่อไป

การวิจัยในครั้งนี้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์บทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ก่อนและหลังเรียนเท่านั้น จึงควรทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างเรียนของบทเรียนบทเรียนแบบการ์ตูนแอนิเมชันบนแท็บเล็ตเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านเขียนภาษาไทย ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1

11. กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้จากความกรุณาและความอนุเคราะห์อย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิดา วรณพิรุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข ที่ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา แนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเข้าใจและเอาใจใส่ตลอดการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพล บุญลือ



ประธาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัลลภ พิริยะสุรวงศ์ กรรมการและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ที่ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ แบบเพื่อนช่วยเพื่อนในครั้งนี้ ขอขอบคุณ คณะครู บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนวัดอุทัยธารามที่สละเวลา อันมีค่าเข้าร่วมเรียนบทเรียนแบบการรู้คู่แอนิเมชันบน แท็บเล็ต ขอขอบคุณ ท่านสนับสนุนนักวิจัยทั่วไป ประจำปี 2552 ขอกราบขอบพระคุณผู้ที่อยู่เบื้องหลังทุกท่านที่ไม่สามารถเอ่ยนามได้ครบถ้วน

12. เอกสารอ้างอิง

- [1] อัจฉรา ชีวพันธ์. ภาษาพาสอนเรื่องน่ารู้สำหรับครู ภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพมหานคร, 2553.
- [2] มณีรัตน์ สุขโชติรัตน์. อ่านเป็นเรียนก่อนสอนเก่ง. นานมีบุ๊ค: กรุงเทพมหานคร, 2549.
- [3] วิภา ดันทุลพงษ์. เกมภาษาสื่อความคิดพิชิตการอ่าน. เกรตเอ็ดดูคูชั่น: กรุงเทพมหานคร, 2549.
- [4] สุวรรณ รัตนธรรมเมธี. สัมฤทธิ์ผลด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3. เรียนโดยวิธีการอ่านตามแนวคิดของดัลล์แมน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- [5] พุทธิพงศ์ จิตรปฎิมา. การสื่อสารล้ำยุค. กรุงเทพมหานคร นานมีบุ๊ค, 2542.
- [6] ยาวลักษณ์เตียณบรรจง และคณะ. ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2544.
- [7] กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 .กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2551.
- [8] ทิศนา ขัมมณี. ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานครสำนักพิมพ์: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- [9] Cunningham, P.M., Hall, D.P., and Sigmon, C.M. The teacher's guide to the four books. Greenville, NC:Carson-Dellosa, 1999.
- [10] ประคอง กรรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- [11] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาแนวทางการจัดการ. กรุงเทพมหานคร. เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด, 2550.
- [12] กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม: กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์, 2543.
- [13] Prashing, Barara. Learning Styles in action. Network Continuum Education PO Box 635, Stafford, ST161Bf, 2006.