

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา
ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

ศุทธนุช ผาสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

**THE DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA ON KINGDOM OF SUKHOTHAI
IN LEARNING AREA OF SOCIAL STUDIES, RELIGION
AND CULTURE FOR MATTHAYOMSUKSA 1 STUDENTS
AT SUWANNARAMWITTHAYAKOM SCHOOL**

SUTANUCH PASUK


**A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements
for Master of Education in Educational Technology and Communications**

Academic Year 2015

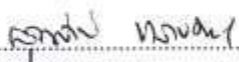
Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ชื่อผู้วิจัย	ศุภธนุช ผาสุข
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เศรศ ประกอบผล

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา


.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรศักดิ์ หลาบมาลา)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เศรศ ประกอบผล)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อินทรสมพันธ์)


.....กรรมการและเลขานุการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา ม่องพิทยา)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ชื่อผู้วิจัย	ศุภนุช ผาสุข
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เรศ ประกอบผล
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพ และ 2) เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้น งานวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง มีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่วนเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบ (S^2) การหาค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้สูตร E_1/E_2 การเปรียบเทียบประสิทธิภาพความก้าวหน้าของสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติแบบ t-test นอกจากนี้มีการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงของสื่อวีดิทัศน์ หาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ค่าความเชื่อมั่น/ความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่เรียนสังคมศึกษาโดยการเรียนการสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์กับนักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จากการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นมาปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้น มีค่าประสิทธิภาพหลังเรียนสูงกว่าประสิทธิภาพก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยรวมทุกหน่วยก่อนเรียนเท่ากับ 83.47 และหลังเรียนเท่ากับ 85.22 มีคุณภาพดีสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังเรียน ด้วยสื่อวีดิทัศน์โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 99.7 เปอร์เซนต์ ซึ่งสูงกว่าประสิทธิภาพก่อนเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ 66.7 เปอร์เซนต์ ซึ่งมีนัยสำคัญที่ 0.5

คำสำคัญ : สื่อวีดิทัศน์ ประสิทธิภาพความก้าวหน้าของสื่อวีดิทัศน์ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์

Title	The Development of Video Media Kingdom of Sukhothai in Learning Area of Social Studies, Religion and Culture Secondary Education Grade1 at Suwannaramwiththayakom School
Author	Sutanuch Pasuk
Program	Educational Technology and Communications
Major Advisor	Associate Professor Dr. Amnuay Deshchaisri
Co-Advisor	Associate Professor Dr. Sakkarad Prakobphol
Academic Year	2015

ABSTRACT

The objectives of this research are the development of video media kingdom of Sukhothai in learning area of social studies, religion and culture in secondary education grade 1 from Suwannaramwiththayakom school and finding of the learning effectiveness in students which before and after study this video media. The sample of this research uses students in secondary education grade 1 from Suwannaramwiththayakom school at 50 students. The sample method is the purposive sampling method. In addition, this research makes the achievement of learning. This research uses tools and statistic for data analysis such as finding the average score, finding the variability of tests, finding the effectiveness of video media by E_1/E_2 equation, comparing the performance advancement of video media by using before and after scores. These score from before and after learning are analyzed by t-test. Moreover, to determine the accuracy of video media, to find the difficulty (p) value, to find discrimination (r) value, and the reliability value by KR-20 equation.

The findings revealed that :

1.The study found that students are learnt in the Social Studies by using video media and not using video media are different at not significant statistically. The results of testing the performance of video media as follow are: students are learnt by using video media that students are efficiency levels up 80/80

2. The average value of after studying by using video media is 99.7 percent. This average value is higher than the average value of before studying by using video media, which is 66.7 percent at the significance 0.1

Keyword: Video Media performance achievement

กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความอนุเคราะห์อย่างดีของ รองศาสตราจารย์ ดร.อำนวยการ เดชชัยศรี และ รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เศรษฐ ประกอบผล ที่ให้ความกรุณาเมตตา สละเวลาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็น และการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการดำเนินการวิจัย จนเป็นผลสำเร็จ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ภาควิชาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ประสบการณ์ที่เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคมทุกท่าน ผู้ให้ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือทุกด้านด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมระลึกถึงพระคุณอันสูงสุดของบิดา มารดาผู้เป็นแรงบันดาลใจ ให้การอบรมสั่งสอน ปลูกฝังความใฝ่รู้ในการศึกษา พร้อมทั้งให้กำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนถ่ายทอดความรู้ ช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุนและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยประสบผลสำเร็จ

ศุภธนุช ผาสุข

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1	
บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมติฐานของการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
บทที่ 2	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
สื่อวีดิทัศน์	8
จิตวิทยาการศึกษาและจิตวิทยาการเรียนรู้	21
พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง	40
แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58
บทที่ 3	
วิธีดำเนินการวิจัย	62
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	62
แบบแผนการวิจัย	62
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
	70
	72
บทที่ 4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	76
การวิเคราะห์ข้อมูล	76
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	79
บทที่ 5	
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	80
สรุปผลการวิจัย	80
อภิปรายผลการวิจัย	80
ปัญหาที่พบในการวิจัย	82
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย	82
บรรณานุกรม	83
ภาคผนวก	87
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	88
ภาคผนวก ข หนังสือราชการ	90
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ	94
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	100
ประวัติผู้วิจัย	165

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ข้อมูลแสดงจำนวนนักเรียนจำแนกตามปีการศึกษา 2555 – 2557	54
2	ข้อมูลแสดงจำนวนบุคลากรจำแนกตามตำแหน่งงาน	55
3	แบบแผนการทดลอง	63
4	คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน	67
5	คุณภาพของแบบทดสอบหลังเรียน	68
6	แสดงค่าความเที่ยงตรงของสื่อวีดิทัศน์	77
7	แสดงค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์	78
8	เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนเรียนและ หลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัยสุโขทัย	78
9	แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	95
10	การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ	96
11	แสดงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	98

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
2	ภาพกล้องวิดีโอ	18
3	ภาพแผ่นวีซีดี	19
4	ภาพแผ่นดีวีดี	20
5	การจัดลำดับประสบการณ์ตามกรวยประสบการณ์ของ เอกการ์เดล	39
6	สื่อวิดีโอ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย	161
7	หน่วยที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย	161
8	หน่วยที่ 2 เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย	162
9	หน่วยที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจสมัยสุโขทัย	162
10	หน่วยที่ 4 เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย	163
11	หน่วยที่ 5 เรื่อง ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่น	163

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

การศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคน อันเป็นทรัพยากรที่ทรงคุณค่าต่อสังคมให้มีคุณภาพ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ทนต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามสมัย นั่นคือ ต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของประเทศชาติ และสังคมโลกตลอดเวลา (วัฒนพร ระวังทุกข์ 2541 : 1) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 ได้กล่าวถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดเนื้อหาสาระและ กิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่าง บุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการเผชิญสภาพการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหา การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการปฏิรูปการเรียนรู้ ให้มีคุณภาพและได้มาตรฐานนั้น บุคคลสำคัญที่สุดที่จะทำให้ความมุ่งหวัง คือ ครู ครูทุกคนควรตระหนัก ในความสำคัญและควรต้องผนึกกำลังกันเพื่อพัฒนา และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญมากที่สุด (อุดมศักดิ์ พลอยบุตร 2545 :22)

การจัดการศึกษาของรัฐนั้น รัฐต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกันในการได้รับการศึกษา ในยุคปฏิรูปการศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเกิดขึ้น โดยหลักสูตรมุ่งเน้นพัฒนาคนให้สมบูรณ์ มีความสมบูรณ์ทั้งทางจิตใจ และร่างกาย สติปัญญา และสังคม สามารถพึ่งตนเอง และร่วมมือกับผู้อื่น อย่างสร้างสรรค์ ร่วมทั้งพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม จากแนวคิดดังกล่าว จะเห็นได้ว่าหลักสูตร ให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนให้มีชีวิตที่สมบูรณ์ มีความสมดุลที่เป็นองค์รวมเน้นความสัมพันธ์ ด้านร่างกาย จิตใจ ปัญญาและสังคมที่ประสานกันทุกด้าน สามารถพึ่งตนเองในด้านการคิด การปฏิบัติ และการตัดสินใจด้วยตนเอง ทำงานเป็นกลุ่มร่วมมือกันอย่างสร้างสรรค์สามารถพัฒนาสังคมและ สิ่งแวดล้อม โดยใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ที่สุดได้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้พัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขบน พื้นฐานความเป็นไทย โดยปลูกฝังให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือ มีคุณธรรม จริยธรรม

ค่านิยมที่ค้ำจามในการดำเนินชีวิต พัฒนาตนเองและสังคม มีความสามารถในการเรียนรู้ สื่อสาร ทำงาน จัดการ คิด ตัดสินใจ แก้ปัญหาอย่างรอบครอบ มีเหตุผล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และความเจริญก้าวหน้า ของวิทยาการสมัยใหม่ พึ่งตนเองได้ มีทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี มีสุนทรียภาพ อยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของชาติไทย ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็น ประมุข (กรมวิชาการ. 2544 ข : 7) นั่นคือ การจัดการศึกษายึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถ ในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ การเรียนรู้ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ใหม่เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากในสังคมปัจจุบันและอนาคต ความรู้ใหม่ ๆ สามารถเกิดขึ้นได้ทุกวันาที่ คนต้องเรียนรู้ตลอดเวลา มิใช่คอยรับการสั่งสอนฝึกฝนอบรมจากผู้อื่นแต่เพียงอย่างเดียว การปฏิรูป การเรียนรู้จะมีผลทำให้หลักสูตร และการจัดการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ต้องปรับปรุง และพัฒนา เพื่อให้เยาวชนเป็นคนที่ดี เก่ง และมีความสุข คือเป็นคนที่มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ สังคม รู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ และนำความรู้ไปใช้ในการจัดการ และแก้ไขสถานการณ์ ปัญหา ชัดแจ้ง รู้จักตนเอง ปรับเปลี่ยนให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ (วันเพ็ญ วรรณโกมล. 2542 : 11)

ในสังคมปัจจุบันนี้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีกันมากขึ้น จึงทำให้การศึกษาในประเทศ มีการปรับเปลี่ยนตามการพัฒนาของเทคโนโลยีที่กำลังเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในขณะที่ เทคโนโลยีก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง การเรียนการสอนของครูในปัจจุบันก็พัฒนาไปเรื่อย ๆ แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่คือ การพัฒนาการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นนั้น ทำได้น้อยมากเมื่อเทียบกับเทคโนโลยีที่เข้ามาเกี่ยวข้องในการศึกษา

ดังนั้น จึงมีการนำเอาเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามามีส่วนเสริม หรือสนับสนุนการเรียนการสอน มากมาย และใช้กันอย่างแพร่หลาย ดังนั้นเทคโนโลยีทางการศึกษาจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะนำมา พัฒนาสื่อ การเรียนการสอนที่สำคัญในปัจจุบัน เพราะปัจจุบันนี้เรามีนักเรียนเพิ่มมากขึ้น แต่ครูผู้สอน นับวันจะลดน้อยลง ทักษะบุคคลที่มีความสามารถด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาก็ยังมีไม่เพียงพอ ต่อความต้องการของโรงเรียนในปัจจุบัน

ปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามามีส่วนเสริมหรือสนับสนุนการเรียนการสอนมากมาย ใช้กันอย่างแพร่หลาย เช่น บทเรียนสำเร็จรูป คอมพิวเตอร์ช่วยสอน วัสดุทัศน์ E-learning และสื่อประสม ดังนั้น สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่นับวันจะมีบทบาทมากขึ้น เพราะปัจจุบันนี้ เรามีนักเรียนเพิ่มมากขึ้น แต่ครูผู้สอนนับวันจะลดลง ทำให้มีการนำสื่อประสมมาจัดทำสื่อการเรียนการสอน มากขึ้น ทำให้นักเรียนเข้าใจและง่ายต่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในวิชานั้น ๆ มากขึ้น

ผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นว่า การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ สามารถทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์พัฒนาขึ้น สามารถใช้เรียน ได้ทั้งที่เป็นรายบุคคล กลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่หรือหลาย ๆ กลุ่มพร้อมกันได้ เปิดชม โดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง ซึ่งคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ก็ยังคงเดิม สามารถเลือกคุณภาพตามที่ต้องการได้ และสามารถช่วยแก้ปัญหา การขาดแคลนครู บุคลากร วัสดุอุปกรณ์และข้อมูลความรู้ได้จริง ในการสร้างสื่อวีดิทัศน์ขึ้นมา นอกจากเป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียนและผู้สอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเกี่ยวกับสื่อวีดิทัศน์ต่อไป วีดิทัศน์ จึงเป็นสื่อการศึกษาประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ ที่อาจจะช่วยให้ประสบผลสำเร็จในการสอนเนื่องจากเป็นสื่อที่นำภาพเคลื่อนไหวเข้ามาประกอบ เสียงทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลินและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในแง่ของการรับรู้และการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อประโยชน์สำหรับการเรียนการสอน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. สื่อวีดิทัศน์การเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและประสิทธิภาพการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้อง มีนักเรียน จำนวน 486 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 วันที่ 1 กรกฎาคม 2558 ถึง วันที่ 31 กรกฎาคม 2558 การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย โดยใช้เวลาดทดลองสัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวม 15 คาบ รวมทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2 คาบ รวมเป็น 17 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ เนื้อหาในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 5 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเมืองการปกครองในสมัยอาณาจักรสุโขทัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจในสมัยอาณาจักรสุโขทัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง สังคมและวัฒนธรรมในสมัยอาณาจักรสุโขทัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในสมัยอาณาจักรสุโขทัย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.1 ประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม มีเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

ประโยชน์ที่ได้รับ

การศึกษาวิจัยเรื่อง สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม เขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัยมีดังนี้

1. นักเรียนสามารถใช้สื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น เพื่อศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตัวเอง
2. นักเรียนเกิดความเข้าใจในการเรียนการสอน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์
3. นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ในการเรียนการสอน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์

นิยามศัพท์เฉพาะ

วีดิทัศน์ หมายถึง ศัพท์ที่บัญญัติขึ้นเพื่อใช้กับคำ Video ซึ่งคำ Video เป็นคำคุณศัพท์ที่มีความหมายว่า "มองเห็นได้, เห็นเป็นรูปภาพได้, เกี่ยวข้องกับรูปภาพ" ซึ่งคำ วิดี เป็นคำสันสกฤตที่แปลอักษรเป็น วิดี ในภาษาไทยและมีเสียงใกล้เคียงกับ Video คำ วิดี ในภาษาสันสกฤตแปลว่า enjoyment, pleasure เมื่อนำคำ "ทัศน์" มาลงท้ายในลักษณะเดียวกับคำโทรทัศน์ จะลงรูปเป็นวีดิทัศน์ แปลได้ว่า เครื่องที่แสดงภาพเพื่อความเพลิดเพลิน แต่ถ้าแปลตรงตามตัวก็แปลว่า "เกี่ยวกับภาพเพื่อความเพลิดเพลิน" (ราชบัณฑิตยสถาน, 2532, ออนไลน์)

สื่อที่ผู้รับสามารถรับชมได้ทั้งภาพหรือการนำสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพและได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน เป็นคำศัพท์ที่ราชบัณฑิตบัญญัติขึ้นเพื่อใช้กับคำ video ซึ่งคำ video เป็นคำคุณศัพท์ที่มีความหมายว่า มองเห็นได้, เห็นเป็นรูปภาพได้เกี่ยวข้องกับรูป สามารถนำภาพและเสียงจากสื่อประเภทอื่น ๆ มาตัดต่อเพิ่มเติมหรือประกอบเข้าด้วยกัน ได้

สื่อวีดิทัศน์เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย หมายถึง สื่อวีดิทัศน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับการวิจัยครั้งนี้ โดยสร้างตามขั้นตอนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ มีการผสมผสานระหว่างภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียงและข้อความตัวอักษร แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 อาณาจักรสุโขทัย หน่วยที่ 2 การเมืองและ

การปกครองสมัยสุโขทัย หน่วยที่ 3 เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย หน่วยที่ 4 สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย หน่วยที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย มีความยาวประมาณ 25 นาที หน่วยละ 5 นาที บันทึกด้วยระบบดิจิทัลลงแผ่นซีดี และแผ่นดีวีดี

สื่อวีดิทัศน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย เสียงดนตรีบรรเลง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยายเนื้อเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สุโขทัย สามารถใช้กับเครื่องเล่น CD, DVD โทรทัศน์และคอมพิวเตอร์ได้

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนสอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ที่วัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

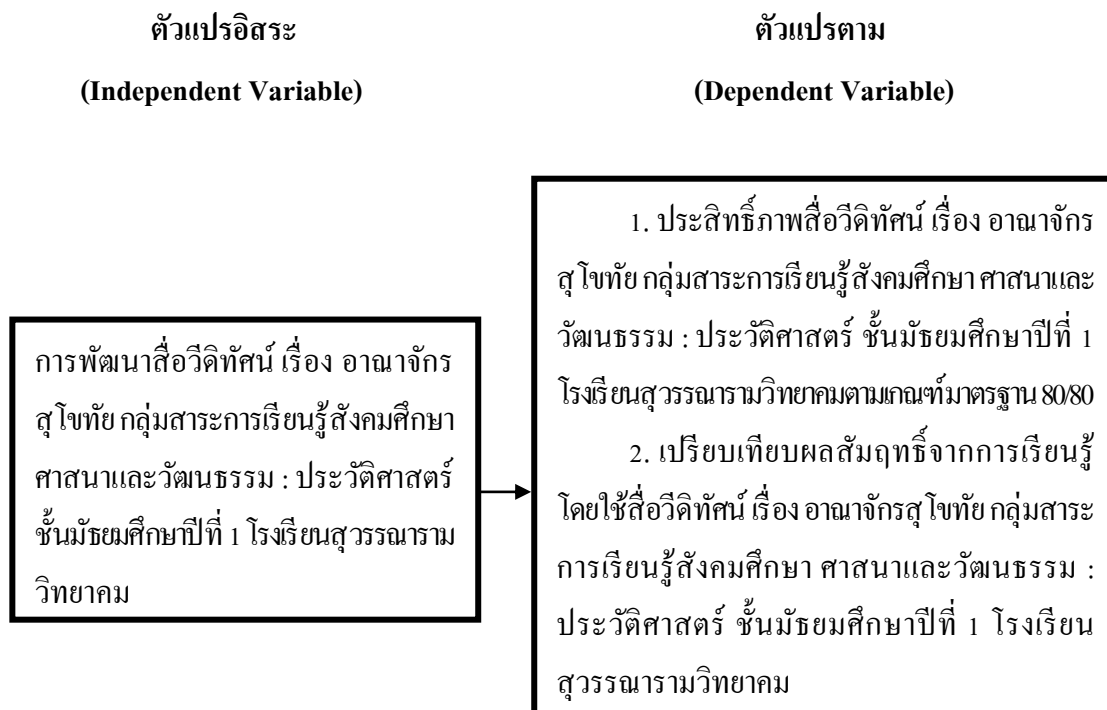
เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 หมายถึง เกณฑ์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประสม เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้

เกณฑ์ 80 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทั้งหมดสามารถทำคะแนนแบบทดสอบย่อยของบทเรียนระหว่างเรียนแต่ละเล่ม ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

เกณฑ์ 80 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่สามารถตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ หลังจากเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อประสม ได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไป

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา หมายถึง บุคคลผู้มีความรู้ความสามารถในการศึกษาไม่น้อยกว่าระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการสอนในสาขาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศไม่น้อยกว่า 5 ปี

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องในภาคทฤษฎีและ งานวิจัยเพื่อประกอบ การวิจัยโดยแบ่งเนื้อหาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. สื่อวีดิทัศน์
2. จิตวิทยาการศึกษาและจิตวิทยาการเรียนรู้
3. พัฒนาการของเด็กวัยเจริญวัยเด็กตอนกลาง
4. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สื่อวีดิทัศน์

ความหมายและความสำคัญสื่อวีดิทัศน์

1. วีดิทัศน์ หมายถึง ศัพท์ที่บัญญัติขึ้นเพื่อใช้กับคำ Video ซึ่งคำ Video เป็นคำคุณศัพท์ ที่มีความหมายว่า "มองเห็นได้, เห็นเป็นรูปภาพได้, เกี่ยวข้องกับรูปภาพ" ซึ่งคำ วิดี เป็นคำสันสกฤต ที่แปลออกจะเป็น วิดี ในภาษาไทยและมีเสียงใกล้เคียงกับ Video คำ วิดี ในภาษาสันสกฤตแปลว่า enjoyment, pleasure เมื่อนำคำ "ทัศน์" มาลงท้ายในลักษณะเดียวกับคำโทรทัศน์ จะลงรูปเป็น วีดิทัศน์ แปลได้ว่า เครื่องที่แสดงภาพเพื่อความเพลิดเพลิน แต่ถ้าแปลตรงตามตัวก็แปลว่า "เกี่ยวกับภาพ เพื่อความเพลิดเพลิน" (ราชบัณฑิตยสถาน. 2532, ออนไลน์)

2. วีดิทัศน์ หมายถึง กระบวนการบันทึกหรือเก็บสัญญาณภาพและเสียงไว้ในสื่อกลาง ที่เป็นวัสดุทางแม่เหล็กไฟฟ้าและรวมไปถึงการถ่ายทอดสัญญาณและเสียงผ่านอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ ไปสู่ผู้รับ (บุญเที่ยง จุ้ยเจริญ 2534:179)

3. วีดิทัศน์ หมายถึง คำที่ใช้เรียกอุปกรณ์ในการสื่อสารใช้ในการสร้างและการรับสารสนเทศเชิงทัศนภาพ (สุพิทย์ กาญจนพันธ์ 2541:267)

ความสำคัญของสื่อวีดิทัศน์

ปัจจุบันวีดิทัศน์เป็นสื่อที่นิยม มีอัตราการขยายตัวเร็วกว่าเทคโนโลยีประเภทอื่น การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงขึ้น สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อประเภทหนึ่ง ที่มีบทบาทและทรงอิทธิพลต่อการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง เนื่องด้วยคุณสมบัติของวีดิทัศน์เอื้อให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาหลายประการ คือ

1. สามารถนำสิ่งที่อยู่ภายนอกห้องเรียนเข้ามาสู่นักเรียนในห้องได้ โดยการบันทึกภาพ และเสียงด้วยกล้องวีดิทัศน์ ซึ่งมีราคาไม่แพงนัก
2. สามารถใช้เทคนิคในการถ่ายทำเพื่อให้นักเรียนได้เห็นสิ่งที่เล็กมาก ๆ ได้อย่างชัดเจน ด้วยตาเปล่า ทั้งนี้ก็ด้วยวิธีการถ่ายทำ คือ การจับภาพใกล้ (close up) หรือใกล้มากที่สุด (extreme close up) และในทำนองเดียวกันวีดิทัศน์สามารถให้นักเรียนได้เห็นภาพกว้างไกล (long shot) และ (wide angle) ซึ่งบางครั้งตัวนักเรียนไม่สามารถมองเห็นได้ดีเท่ากับการใช้กล้องจับภาพมาถ่ายทอดให้นักเรียนดู
3. สามารถใช้เทคนิคการถ่ายทำ ให้นักเรียนเห็นและเกิดความเข้าใจในกระบวนการบางอย่าง ซึ่งมนุษย์ไม่สามารถเห็นได้ตามปกติ เช่น เทคนิคการถ่ายทำที่เรียกว่า แอนิเมชัน (animation) ช่วยทำให้สิ่งที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนไหวได้เหมือนกับสิ่งมีชีวิต
4. สามารถใช้เทคนิคการซ้อนภาพ (superimposition) จากแหล่งภาพ 2 แหล่งให้ปรากฏอยู่ในจอได้ในเวลาเดียวกัน ทำให้นักเรียนได้เห็นกระบวนการที่เกิดขึ้น 2 อย่างได้ในเวลาเดียวกัน
5. สามารถนำเสนอภาพและเสียงจากสื่ออื่น ๆ ที่ใช้กันในสถานการณ์การเรียนการสอน ได้เกือบทุกชนิด เช่น ใช้สไลด์ แผนภูมิ แผนผัง ภาพถ่าย แผ่นใส ภาพยนตร์ เสียงประกอบ เสียงดนตรี หรือแม้แต่คำพูดที่ตัดตอนมา ซึ่งทำให้รายการสอนนั้นน่าสนใจและชวนให้ติดตามมากขึ้น
6. สามารถตัดต่อแก้ไขหรือเพิ่มเติมเนื้อหาให้ทันสมัยอยู่เสมอ ทำให้การเรียนการสอนเกิดประโยชน์ตรงกับความต้องการของผู้สอน โดยไม่สิ้นเปลืองเวลาและค่าใช้จ่ายมากขึ้น
7. สามารถเผยแพร่ความรู้ออกไปได้อย่างกว้างขวาง เครื่องมือที่ใช้ในการบันทึกภาพ มีขนาดเล็ก จึงสามารถนำไปถ่ายทำรายการได้สะดวก สามารถบันทึกเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ในทันทีและเก็บไว้สอนต่อไปได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เมื่อสอนไปแล้วจะนำมาสอนอีกก็ครั้งก็ได้
8. วีดิทัศน์ส่งผลให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด เพราะสามารถดูซ้ำได้ หลายครั้งจนกว่าจะเข้าใจหรือจดจำได้ หรือดูแล้วถ้าไม่เข้าใจในส่วนใดก็ย้อนกลับไปดูใหม่ได้เหมือนกับการอ่านหนังสือ
9. ในการสอนของครูผู้สอนนั้น โดยปกติครูจะไม่สามารถเห็นข้อบกพร่องของตัวเอง ในขณะที่สอนได้ ดังนั้นเมื่อเกิดข้อผิดพลาดขึ้น ครูอาจจะไม่รู้ตัวหรือไม่อาจแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นได้

แต่สื่อวีดิทัศน์สามารถช่วยครูผู้สอนได้ด้วยการบันทึกภาพการสอนของครู แล้วนำมาเปิดชมเพื่อตรวจสอบความบกพร่องและข้อผิดพลาดนั้น ๆ เพื่อพัฒนาการสอนให้ได้ผลดียิ่งขึ้นได้ตลอดเวลา

ข้อดีของวีดิทัศน์

1. วีดิทัศน์เป็นสื่อที่รวมเอาสื่อชนิดอื่น ๆ ไว้ในตัวเองได้ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ กระจายเสียง และภาพยนตร์ จึงทำให้มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดสารต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี
2. ภาพและเสียงที่แสดงออกมาสามารถเร้าอารมณ์ และจูงใจในการติดตามได้เป็นอย่างดี
3. ความสามารถทางเทคนิคในการทำภาพพิเศษต่าง ๆ (Special effect) ย่อมช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น
4. การนำเสนอสารทางโทรทัศน์ทำได้หลายรูปแบบที่ให้ความเหมาะสมกับสารนั้น ๆ และกลุ่มผู้ชม
5. โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อจิตใจผู้คนสูง ไม่ว่าจะเป็นค่านิยมทางวัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ เพราะโทรทัศน์เป็นสื่อที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามได้ง่าย
6. ผู้ชมสามารถชมรายการทางโทรทัศน์ได้หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะจากรายการออกอากาศ การส่งไปตามสายเคเบิล การยืมเทปวีดิทัศน์มาชมเอง ฯลฯ ทำให้ผู้ชมมีทางเลือกได้ตามความเหมาะสมของแต่ละคน (วสันต์ อดิศักดิ์, 2533 : น.13)

ข้อเสียของวีดิทัศน์

1. การใช้โทรทัศน์เป็นการสื่อสารทางเดียว ผู้เรียนและผู้สอนไม่สามารถพูดจาโต้ตอบกันได้
2. โทรทัศน์มิใช่เป็นอุปกรณ์ที่ไ้แทนผู้สอนอย่างสิ้นเชิง ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องศึกษาบทเรียนเพิ่มเติมจากสื่ออื่นๆประกอบด้วย
3. อาจเกิดอุปสรรคในด้านการสื่อสาร เช่น กระแสไฟฟ้าขัดข้อง
4. การผลิตรายการอาจไม่ดีพอ ทำให้การสอนไม่น่าสนใจเท่าที่ควร
5. จำเป็นต้องมีค่าใช้จ่ายสูงในการซื้ออุปกรณ์ที่สามารถถ่ายทำและใช้เทคนิควิธีการในการผลิตรายการที่มีคุณภาพ

วีดิทัศน์เป็นสื่อที่มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการศึกษาด้านการเสริมความรู้แก่ผู้เรียนในปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ที่เกิดจากการชมวีดิทัศน์เป็นการเรียนรู้ที่ได้ทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบและสามารถเข้าไปสู่ระบบการรับรู้ โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยเฉพาะทางตาและทางหู สามารถทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพและได้ยินเสียงที่สมจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์เกิดทักษะกระบวนการคิด เกิดความเข้าใจและสามารถจดจำได้นาน ซึ่งวีดิทัศน์ใช้ง่ายและสะดวก เหมาะสำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้น ทุกเพศและทุกวัย สื่อวีดิทัศน์ทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อ ความศรัทธาในสิ่งที่ตนได้เห็นด้วยตาและได้ยินด้วยหูด้วยตัวนักเรียนเอง มิใช่จากการบอกเล่าของครูเช่นในสมัยก่อน ดังนั้นปัจจุบัน

ในวงการศึกษาก็ได้หันมาให้ความสำคัญกับสื่อวีดิทัศน์มากยิ่งขึ้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2531: 1058-1060)

วาวเวว โรงสะอาด (2528 : 1) ได้สรุปว่าวีดิทัศน์เป็นสื่อการศึกษาชนิดหนึ่ง ซึ่งเป็นที่ยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากวีดิทัศน์สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับสื่อที่เป็นภาพและเสียง ผู้เรียนเรียนรู้และเข้าใจบทเรียนได้ง่ายกว่าสื่อชนิดอื่น การใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อการสอนนับว่าเป็นสื่อที่ใช้ได้ผลดีและเป็นที่ยอมรับกันอยู่ทั่วไปในปัจจุบัน วีดิทัศน์ให้ประโยชน์หลายอย่างแก่ผู้เรียน ซึ่งสื่อการสอนชนิดอื่นไม่สามารถทำได้คือทำให้ผู้เรียนเห็นภาพ เห็นการเคลื่อนไหว และได้ยินเสียงของเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏไปพร้อม ๆ กัน ผู้เรียนจะได้เห็นบรรยากาศของความเป็นจริง

อำนาจ เศษชัยศรี (2544: 42) กล่าวว่า วีดิทัศน์จัดเป็นสื่อการศึกษาชนิดหนึ่ง ที่มีบทบาทสำคัญและประสบความสำเร็จในการสอนภาษา เนื่องจากเป็นสื่อที่นำภาพเคลื่อนไหวเข้ามาประกอบเสียง ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลินและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ในแง่ของการรับรู้และการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

อัจฉรา สัปพันซ์ (2538 : 66-69) กล่าวว่า การนำวีดิทัศน์มาใช้ในการเรียนการสอนภาษา เป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้นเพราะวีดิทัศน์สามารถนำเสนอการใช้ภาษา ในสถานการณ์ที่เหมือนจริงแก่ผู้เรียนได้ ผู้เรียนสามารถรับชมภาพและฟังเสียงได้พร้อมกัน ส่วนการใช้ภาษาจะอยู่ในบริบท (Context) และยังมีองค์ประกอบด้านอื่นที่ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้จากภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพบุคคลที่ปรากฏบนจอจะช่วยให้ผู้เรียนทราบถึง อายุ เพศ ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล เห็นลักษณะการแต่งกาย สถานภาพทางสังคม สังเกตได้ถึงอารมณ์ และความรู้สึกของบุคคลนั้น ๆ ได้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Facial expression) ท่าทาง (Gesture) รวมทั้งการใช้ภาษากาย (Body language)

ฟินนอคชีอาโร (Finocchiaro 1989 : 150-151) และโทมาลิน (Tomalin 1986: 9) มีความเห็นว่า วีดิทัศน์เป็นการจำลองการสนทนาที่เป็นธรรมชาติจากในชีวิตจริง เป็นเทคโนโลยีที่นำโลกภายนอกเข้ามาไว้ในห้องเรียน ครูสามารถใช้ประโยชน์อันหลากหลายจากวีดิทัศน์กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่ได้พบเห็นบนจอภาพ สื่อวีดิทัศน์จึงกลายเป็นจุดศูนย์กลางของการมีปฏิสัมพันธ์ (Focus of interaction) และเป็นสิ่งเร้า (Stimulus) สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียน

เอดการ์ เดล (Edgar Dale 1969 : 38) กล่าวถึง วีดิทัศน์ช่วยทำหน้าที่หลักในการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วยังใช้สำหรับสอนโดยตรง ในส่วนที่ขาดแคลนครูผู้สอนหรือครูผู้สอนไม่ทันทันในเรื่องที่จะสอน โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจากที่อื่นมาเป็นผู้สอน ผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนจากครูที่มีความรู้ความสามารถได้ทุกห้องในเวลาเดียวกัน คือ เรียนจากครูทางวีดิทัศน์และการเตรียมบทเรียนจะต้องมีการเตรียมอย่างดี โอกาสผิดพลาดในการสอนมีน้อยเพราะมีการบันทึกไว้ล่วงหน้าและตรวจดูจนแน่ใจว่าถูกต้องจึงนำมาใช้ในการเรียนการสอน

อิทธิพลของสื่อวีดิทัศน์

เนื่องจากสื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อที่นำเสนอผ่านทางโทรทัศน์ ซึ่งนับเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด ซึ่งผลจากการวิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้ (ปรมะ สตะเวทิน 2546 : 173-175)

อิทธิพลของสื่อวีดิทัศน์ในเชิงบวก

1. เปลี่ยนแปลงทัศนคติ อาจเพิ่มความตื่นตัวของผู้ชมให้ถึงจุด ๆ หนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดการติดตามและสนใจ กล่าวคือผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต (observational learning) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้ชมเรียนรู้ที่จะเลียนแบบบทบาทและพฤติกรรมต่าง ๆ จากสื่อ

2. ลดช่องว่างระหว่างกลุ่มคนในสังคม วัฒนธรรมทางสังคมที่แตกต่างกันเกิดการเชื่อมโยงและใกล้ชิดกันมากขึ้น ซึ่งสื่อวีดิทัศน์ยังเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

3. สร้างแรงบันดาลใจและการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังกระตุ้นให้กระทำสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตทำให้เกิดความคิดอย่างอิสระ ผู้ชมสามารถนำแนวความคิดที่ได้จากสื่อวีดิทัศน์ไปประยุกต์ใช้ต่อการดำเนินชีวิต

4. เป็นการขยับย่อโลกด้วยระยะเวลาและรูปแบบการนำเสนอ ทำให้ผู้ชมได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของโลก ชีวิตและสังคม ผู้ชมสามารถเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของโลกที่กำลังจะเกิดขึ้น

อิทธิพลของสื่อวีดิทัศน์ในเชิงลบ

1. อาจเกิดพฤติกรรมเลียนแบบความรุนแรงและความก้าวร้าวจากการชมสื่อวีดิทัศน์
2. เปิดโอกาสมากเกินไปที่จะทำให้เด็ก “หลีกหนี” (escape) จากความกดดันทางสังคม ทำให้เด็กไม่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

3. อาจเป็นการรบกวนการใช้เวลาในชีวิตประจำวัน เช่น การอ่านหนังสือ การเล่นเกม การออกกำลังกาย กิจกรรมอื่น ๆ ของเด็ก เมื่อเด็กดูโทรทัศน์ สื่อวีดิทัศน์มากเกินไป

4. ทำให้ความคิดไม่สอดคล้องกับโลกความเป็นจริง

ประโยชน์และคุณค่าของวีดิทัศน์

การใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน มีประโยชน์หลายประการทั้งประโยชน์ทางตรงและทางอ้อม ดังนี้

เจอร์ราร์ด เคมป์ (Jerrold E. Kemp 1985 : 92) ได้กล่าวถึงข้อดีการใช้วีดิทัศน์ เพื่อการศึกษาได้ดังต่อไปนี้

1. วีดิทัศน์เพื่อการศึกษาต่างจากฟิล์มภาพยนตร์ คือ ไม่ไวต่อแสง การใส่หรือนำออกจากเครื่องเล่นหรือเครื่องบันทึกจึงทำได้ง่าย

2. เมื่อถ่ายทำเสร็จแล้วสามารถทดลองฉายได้ทันที หลังจากบันทึกทำให้การปรับปรุงแก้ไขทำได้สะดวกยิ่งขึ้น

3. มีราคาถูก เมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ
 4. สามารถบันทึกทั้งภาพและเสียงไปพร้อม ๆ กัน หรือนำมาแก้ไขบันทึกเสียงภายหลังก็ได้สะดวก
 5. สามารถนำภาพและเสียงจากสื่อประเภทอื่น ๆ มาตัดต่อเพิ่มเติมหรือประกอบเข้าด้วยกัน
 6. ทำสำเนาได้ง่าย ราคาถูก
 7. นำไปใช้งานได้สะดวกเพราะมีขนาดเล็กกะทัดรัดและบรรจุเนื้อหาไว้มาก
- วาสนา ชาวหา (2533 : 203-204) ได้กล่าวไว้ ดังนี้
1. เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดีเนื่องจากให้ภาพและเสียงมีสีสันเหมือนธรรมชาติ
 2. ช่วยแก้ปัญหาจำนวนผู้เรียนมากแต่ผู้สอนมีจำนวนจำกัด เพราะสามารถแพร่ภาพและเสียงไปยังห้องเรียนต่าง ๆ หรือในที่พักอาศัยในเวลาเดียวกัน
 3. สามารถแสดงสิ่งที่สำคัญ ๆ เพื่อให้ทุกคนได้เห็นอย่างชัดเจน โดยใช้เทคนิคการถ่ายใกล้ (Close up) ซึ่งในสภาพความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้ ถ้าจำนวนผู้เรียนมีจำนวนมาก และสิ่งที่ต้องการแสดงมีขนาดเล็กจึงควรใช้โทรทัศน์เป็นสื่อเพื่อการสาธิต
- สำราญ คงเพชร (2542 : 13-15) ได้สรุปคุณค่าและประโยชน์ของวีดิทัศน์ ไว้ดังนี้
1. ด้านการใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน สามารถใช้สื่อหลาย ๆ ชนิดร่วมกัน เพื่อให้มีประสิทธิภาพในการเรียนการสอนมาก ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์
 2. สามารถพัฒนาการสอนได้หลายอย่าง ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจดีกว่าการเรียนปกติ
 3. เป็นเครื่องมือระหว่างครูกับนักเรียนเป็นการนำความรู้และประสบการณ์ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านตัวแบบสามารถนำสิ่งที่เป็นของจริงหรือวิทยากร ครู อาจารย์ ที่มีความสามารถที่ดีนำมาให้นักเรียนได้ดูในสิ่งเดียวกันจึงมีความเสมอภาคกัน
 4. สามารถเอาชนะเกี่ยวกับระยะเวลา เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้เข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย
 5. ทำให้เรื่องราวต่าง ๆ มีความเป็นรูปธรรมซึ่งทำให้ผู้ดูได้เข้าใจได้ดีขึ้น ทำให้นักเรียนมีโอกาสเท่าเทียมกันทางการศึกษา
 6. วีดิทัศน์ทำให้การบันทึกโปรแกรมต่าง ๆ ได้ผลดี สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนหรือห้องปฏิบัติการภาคสนาม หรือบันทึกประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และสามารถฉายดูผลการฝึกปฏิบัติ เพื่อปรับปรุง แก้ไขได้สะดวก

7. สามารถใช้สอนนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ใช้สอนนักเรียนเป็นจำนวนมาก นำมาสอนได้กับทุกวิชา ทุกระดับชั้น

รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์

เนื่องจากวีดิทัศน์เป็นสื่อที่เสนอผ่านทางรายการวิทยุโทรทัศน์ ดังนั้นรูปแบบวีดิทัศน์จึงมีลักษณะเช่นเดียวกับรูปแบบรายการโทรทัศน์

การผลิตรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาว่าสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2534 : 182-183)

1. รูปแบบรายการที่ผลิตขึ้นเพื่อการสอน ทั้งผู้ผลิตรายการและผู้ชมต่างมีข้อตกลงที่จะใช้รายการเพื่อการเรียนการสอนตามหลักสูตร รูปแบบจะมีบทบาทในการสอนมากกว่าการจูงใจกลุ่มผู้ชม
2. รูปแบบรายการเพื่อการเรียน เป็นรายการที่มุ่งใช้เพื่อการเรียนการสอนตามหลักสูตรแบบกลุ่มแรกแต่เป็นรายการที่ต้องสร้างแรงจูงใจแก่ผู้ชมมากขึ้น โดยผู้ชมไม่มีความรู้สึกว่าการผลิตมุ่งมาสอนตน แต่กลับรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ดีน่าเรียนรู้และเต็มใจชมตลอดจนการผลิตรายการในรูปแบบนี้ต้องการความประณีตและเทคนิควิธีที่มีประสิทธิภาพสูง กลุ่มผู้ชมมีเป้าหมายได้รับการแนะนำให้ชมและผู้ชมไม่ได้อยู่ในสถานการณ์บังคับให้ชม
3. รูปแบบรายการเพื่อเผยแพร่ข่าวสาร เป็นรายการที่มุ่งใช้เป็นสื่อเสนอเทศแก่ประชาชนทั่วไป เพื่อสนองความสนใจใคร่รู้ รูปแบบนี้ต้องสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ชมมากที่สุด กลุ่มผู้ชมเป็นเป้าหมายมีอิสระในลักษณะเปิด (Open Reception)

รูปแบบ (Format) หมายถึง วิธีการและลีลาการนำเสนอเนื้อหาสาระและสิ่งที่อยู่ในรายการโทรทัศน์ ซึ่งจำแนกได้หลายรูปแบบดังต่อไปนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2528 : 194)

1. รูปแบบพูดคนเดียวหรือพูดเดี่ยว เป็นรายการที่มีผู้มาปรากฏตัวพูดคุยกับผู้ชมเพียงหนึ่งคน ส่วนมากจะมีภาพประกอบเพื่อไม่ให้เห็นหน้าผู้พูดตลอดเวลา ผู้ดำเนินรายการมีความรู้และมีความสามารถในการพูดและเสนอเนื้อหาสาระและต้องมีภาพหรือภาพยนตร์ประกอบ
2. รูปแบบสนทนาเป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ที่มีคนมาพูดคุยกัน 2 คน มีทั้งผู้ถามและคู่สนทนาแสดงความคิดเห็น ประเด็นที่นำเสนอทั้งคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ การสนทนาอาจจะมีคน 2-3 คนก็ได้
3. รูปแบบอภิปรายเป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ที่มีผู้ดำเนินการอภิปรายหนึ่งคนป้อนประเด็นหรือคำถามให้ผู้ร่วมอภิปรายตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป แต่ไม่ควรเกิน 4 คน โดยผู้อภิปรายแต่ละคนจะแสดงความคิดเห็นของตนเองต่อประเด็นต่าง ๆ โดยอาจเสริมหรือแย้งคนที่พูดก่อนได้
4. รูปแบบสัมภาษณ์เป็นรายการวิทยุโทรทัศน์ที่มีผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์คือวิทยากรมาสนทนากัน โดยให้ผู้ดำเนินรายการสัมภาษณ์เกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้ฟัง

โดยมีผู้บรรยายเหตุการณ์เสนอเรื่องราวต่าง ๆ เมื่อเริ่มเหตุการณ์แล้วก็เสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามลำดับ ก่อนหลังทั้งภาพและเสียง โดยมีผู้บรรยายคอยพูดเชื่อมเหตุการณ์ให้ผู้ชมได้ทราบความเป็นไป โดยเฉพาะการเชื่อมในขณะที่ภาพที่ปรากฏไม่มีเสียงออกมา เพื่อไม่ให้เกิดความเงิบในโทรทัศน์

ขั้นตอนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์

เคอร์ไรด์ (Kerridge 1982 : 111) ได้ให้ข้อเสนอแนะแก่ครูผู้สอนในการใช้วีดิทัศน์ ในการเรียนการสอนสรุปได้ ดังนี้

1. แนะนำผู้เรียนเกี่ยวกับวีดิทัศน์ที่จะใช้สอนอย่างกว้าง ๆ
2. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่จะได้เห็นและได้ยินซึ่งนักเรียนอาจไม่เข้าใจทั้งหมด เพื่อไม่ให้นักเรียนกลัวเมื่อดูสื่อวีดิทัศน์แล้วไม่เข้าใจ
3. อธิบายให้นักเรียนรู้ว่านักเรียนจะเรียนในเนื้อหาหรือประโยชน์บางส่วนจากวีดิทัศน์ เท่านั้นตามจุดประสงค์ของการสอน
4. ระหว่างที่นักเรียนดูวีดิทัศน์ ครูต้องนั่งอยู่กับนักเรียนด้วย เพื่อสร้างบรรยากาศให้ครูมีส่วนร่วมเป็นผู้ดูคนหนึ่ง

5. ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้อุปกรณ์ด้วย เช่น การย้อนภาพ หรือหยุดภาพ วารินทร์ รัชมิพรหม (2531 : 32) กล่าวว่า การนำวีดิทัศน์ไปใช้ต้องยึดหลัก 4 P's ได้แก่

1. การทดลองดูก่อน (Preview)
2. การเตรียมสภาพแวดล้อม (Prepare the Environment)
3. การเตรียมผู้ชม (Prepare the Audience)
4. การเสนอ (Present the Material)

การผลิตสื่อวีดิทัศน์

ขั้นตอนการผลิตวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ (วชิระ อินทร์อุดม 2541 : 5-6)

1. ขั้นตอนวางแผนการผลิต (Planning) มีวิธีดำเนินการ ดังนี้
 - 1.1 กำหนดวัตถุประสงค์การผลิตและการใช้ให้ชัดเจน
 - 1.2 กำหนดหัวข้อที่จะผลิต
 - 1.3 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
 - 1.4 กำหนดตารางการประชุมผู้ผลิตและคณะทำงาน
 - 1.5 กำหนดตารางการทำงานการผลิต
 - เวลาในการผลิตรายการ
 - 1.6 ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลด้านเนื้อหา

1.7 เขียนโครงสร้างบทวิดิทัศน์

1.8 เขียนบทวิดิทัศน์

2. เตรียมการผลิต (Pre-Production)

เป็นขั้นตอนของการเตรียมพร้อมทั้งบุคลากร และเครื่องมือในการผลิตตามตารางการดำเนินงานผลิตที่กำหนดไว้ ชุดอุปกรณ์ที่ต้องใช้ สถานที่ถ่ายทำ ผู้ที่ต้องประสานงานและติดต่อในวันเวลาใด นอกจากนี้ยังต้องเตรียมงานด้านศิลปกรรมและกราฟิกให้เหมาะสมด้วย

3. ชั้นลงมือผลิต (Production)

เมื่อเตรียมงานวางแผนการผลิตเรียบร้อยแล้ว เพื่อให้การผลิตสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี จึงควรมีการซ้อมก๊อ้ง (Rehearsal) ก่อน ซึ่งจะดำเนินการซ้อมก๊อ้งผู้กำกับการผลิต (ซึ่งอาจจะเป็นตัวท่านเอง) จะต้องดูแลอย่างใกล้ชิดหากเกิดข้อผิดพลาดประการใด จะได้แก้ไขก่อนที่จะมีการผลิตจริง เมื่อซ้อมก๊อ้งเรียบร้อยแล้วจึงลงมือผลิตหรือบันทึกวิดิทัศน์

4. ชั้นหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนของการตัดต่อภาพและเสียง ซึ่งเป็นงานที่ละเอียด ปกติแล้วจะทำการตัดต่อภาพให้เสร็จเรียบร้อยก่อน จึงทำการบันทึกเสียง การตัดต่อมีขั้นตอนอยู่ 2 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ

4.1 การตัดหยาบ (Rough Cut หรือ Assemble Editing) เป็นการตัดชนกรรมดามีจุดประสงค์เพื่อรวบรวมการถ่ายทำจากต่าง ๆ ให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน

4.2 การตัดละเอียด (Fine Cut) เป็นการตัดภาพหลังตัดหยาบแล้ว เพื่อให้ได้เวลาที่กำหนดไว้ แทรกรายละเอียดที่ขาดหายไป และ/หรือ เชื่อมต่อแต่ละฉากแต่ละตอนด้วยเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ภายหลังตัดละเอียดแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงทั้งเสียงบรรยาย เสียงดนตรีและเสียงประกอบต่าง ๆ เพื่อให้วิดิทัศน์มีความสมบูรณ์

5. ชั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการผลิต มีจุดประสงค์เพื่อปรับปรุงวิดิทัศน์ให้มีคุณภาพตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ การประเมินผลมีอยู่ด้วยกัน 2 ตอน คือ

5.1 การประเมินผลกระบวนการผลิต เป็นขั้นตอนของคณะผู้ผลิตประเมินกระบวนการผลิตแต่ละขั้นตอนว่าจุดใดบกพร่องมีจุดใดต้องแก้ไขบ้าง ภายหลังที่การผลิตเสร็จสิ้นไปแล้ว ทั้งนี้เพื่อเก็บไว้เป็นข้อมูลที่จะปรับปรุงกระบวนการผลิต ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในคราวต่อไป

5.2 การประเมินผลลัพท์เป็นการประเมินผลภายหลังจากการใช้วิดิทัศน์นั้น ๆ กับกลุ่มเป้าหมายแล้ว โดยการประเมินอาจจะใช้การสอบถามหรือแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หรืออาจใช้หลาย ๆ แบบร่วมกัน ข้อมูลที่ได้จะนำไปสู่การปรับปรุงวิดิทัศน์ให้มีคุณภาพเพื่อการเผยแพร่ต่อไป

อุปกรณ์ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ มีดังนี้

กล้องวีดิทัศน์ถูกพัฒนาขึ้นมาใช้งานแบบเดียวกับภาพยนตร์ แต่มีข้อได้เปรียบกว่ากล้องภาพยนตร์คือเมื่อถ่ายมาแล้วสามารถดูได้ทันที ซึ่งการถ่ายทำวีดิทัศน์มีอุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็นสำหรับการถ่ายทำ ได้แก่ กล้องวีดิทัศน์ อุปกรณ์ทางแสง อุปกรณ์เสียง อุปกรณ์ในการบันทึกไฟล์งาน แผ่น CD,DVD และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ ในการวิจัยครั้งนี้จะกล่าวถึงกล้องวีดิทัศน์ อุปกรณ์ในการบันทึกไฟล์งาน แผ่น CD,DVD กล้องวีดิทัศน์ดิจิทัล (digital video camera) เป็นอุปกรณ์สำคัญประเภทหนึ่งของกล้องวีดิทัศน์ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและเสียงระบบดิจิทัลในการทำกิจกรรมหรือเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน กล้องชนิดนี้มีคุณสมบัติเช่นเดียวกับกล้องดิจิทัลถ่ายภาพนิ่ง โดยการบันทึกภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อชมได้ทันที จากจอของกล้องหรือการถ่ายโอนข้อมูลจากกล้องลงคอมพิวเตอร์ เพื่อชมภาพได้หรือเพื่อการแก้ไข ตัดต่อและเก็บบันทึกเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ด้วยคุณสมบัติพิเศษหลายประการดังกล่าวมาแล้วรวมถึงขนาดที่เล็กกะทัดรัดทำให้กล้องวีดิทัศน์ดิจิทัลได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย



ภาพที่ 2 ภาพกล้องวีดิทัศน์

ที่มา : www.toplaza.com/adpics/9/4b1075b0002cc1b043b5...

วีซีดี แผ่นวีซีดี (video-compact disc) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมสูงในการนำมาใช้แทนการนำเสนอด้วยแถบวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง อีกทั้งยังสามารถนำมาใช้ในการศึกษา แผ่นวีซีดีมีลักษณะทางกายภาพเหมือนแผ่นซีดีที่ใช้บันทึกเสียง คือ ตัวแผ่นมี 2 ขนาดโดยมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 8 หรือ 12 เซนติเมตร ความจุ 650-700 เมกะไบต์ แผ่นวีซีดีที่ใช้บันทึกภาพยนตร์เสียงสเตอริโอ มีอัตราการเสนอภาพ 1.44 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) สามารถใช้บันทึกภาพยนตร์จากการถ่ายทำหรือจากแถบวีดิทัศน์แล้วบันทึกลงแผ่น โดยทั่วไปภาพยนตร์หนึ่งเรื่องจะมีความยาวประมาณตั้งแต่ 100-133 นาที

แต่เนื่องจากวีซีดีหนึ่งแผ่นสามารถเล่นได้ยาวนาน 74 - 80 นาที (ตามแต่ขนาดความจุของแผ่น) ดังนั้นจึงต้องใช้ซีดี 2 แผ่นในการบันทึกภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง



ภาพที่ 3 ภาพแผ่นวีซีดี

ที่มา : <http://www.geocities.com/t5udon/11273.jpg>.

การบันทึกภาพเคลื่อนไหวและเสียงลงแผ่นวีซีดีเป็นการบีบอัดข้อมูลโดยใช้มาตรฐาน MPEG1 แต่ถ้าเป็นแผ่นซูเปอร์วีซีดี (SVCD) จะใช้มาตรฐาน MPEG2 ที่มีความคมชัดภาพ 576 x 480 จุด (ซึ่งน้อยกว่าแผ่นดีวีดี) และเสียงสเตอริโอ 2 ช่องทาง แผ่นซูเปอร์วีซีดีเป็นแผ่นที่มีคุณลักษณะเพิ่มเติมจากแผ่นวีซีดีธรรมดาเนื่องจากการพัฒนาขึ้น โดยคณะผู้วิจัยและผู้ผลิตที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลจีน โดยอาศัยเทคโนโลยีของแผ่นดีวีดี การบันทึกภาพยนตร์ลงแผ่นวีซีดีจะมีการผลิตเฉพาะประเทศในแถบเอเชียเท่านั้น เพราะถ้าเป็นประเทศแถบยุโรปและอเมริกาจะบันทึกลงแผ่นดีวีดี

ในการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถนำแผ่นวีซีดีที่บันทึกเรื่องราวแล้วที่จำหน่ายทั่วไปนำมาใช้ประกอบการสอน โดยใช้เล่นกับเครื่องเล่นหรือใช้กับซีดี/ดีวีดีไดรฟ์ของคอมพิวเตอร์หรือจะบันทึก (write) ลงแผ่นซีดีได้ด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่งดังต่อไปนี้

- ใช้กล้องวิดีโอที่ถ่ายทำเรื่องราวต่าง ๆ บันทึกลงเทป
- บันทึกรายการโทรทัศน์ลงฮาร์ดดิสก์ไว้ก่อนด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีการ์ดโทรทัศน์
- บันทึกรายการโทรทัศน์ด้วยเครื่องบันทึกดีวีดี (DVD recorder) ไว้ก่อนแล้วถ่ายโอนลงคอมพิวเตอร์ (ต้องใช้เครื่องบันทึกดีวีดีเนื่องจากการไม่มีการผลิตเครื่องบันทึกวีซีดี)

การใช้แผ่นวีซีดีเพื่อประกอบการสอนเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ได้มาก เนื่องจากคุณสมบัติของการทำงานระบบดิจิทัล คือ สามารถเข้าถึงและค้นหาเรื่องในแต่ละตอนได้โดยสะดวก ทำให้ไม่ต้องเสียเวลาค้นหาเหมือนการใช้แถบวิดีโอ สามารถตัดต่อเป็นวิดีโอคลิปสั้น ๆ แต่ละตอนได้

เพื่อสะดวกในการฉาย สามารถเลือกภาพดูได้ครั้งละเฟรมต่อเฟรม ให้ภาพและเสียงคุณภาพสูงเก็บไว้ใช้งานได้นานเพราะแผ่นจะไม่ยืดเหมือนแถบวิดีโอ เมื่อมีการบันทึกเรื่องราวด้วยวิธีการใดไว้แล้ว จะสามารถบันทึกลงแผ่นซีดีเพื่อผลิตเป็นแผ่นวีซีดีได้โดยสะดวก ทำให้ได้เนื้อหาตรงตามบทเรียนและวัตถุประสงค์การสอน สามารถตัดต่อเนื้อหาหรือถ่ายทำเพิ่มเติมได้ง่าย รวมถึงการทำสำเนาแผ่นเพื่อแจกจ่ายให้ผู้เรียนนำไปเรียนรู้ด้วยตนเองได้ จึงทำให้การใช้แผ่นวีซีดีเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายในปัจจุบัน



ภาพที่ 4 ภาพแผ่นดีวีดี

ที่มา : <http://www.learners.in.th/file/thanyaya/2.gif>

ดีวีดี แผ่นดีวีดี (digital versatile disc) เป็นแผ่นบันทึกที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 8 หรือ 12 เซนติเมตร สามารถบรรจุข้อมูลได้มากกว่าแผ่น CD โดยมีความจุตั้งแต่ 4.7-17 จิกะไบต์ บันทึกข้อมูลได้ทั้งด้านเดียวและสองด้าน ซึ่งในแต่ละด้านยังสามารถบันทึกชั้นเดียวหรือสองชั้นก็ได้ จึงทำให้แผ่นดีวีดีหนากว่าแผ่นวีซีดี ในขณะนี้มีการใช้ “Blue Ray technology” ซึ่งบันทึกได้ถึง 27 จิกะไบต์ และต่อไปจะพัฒนาเพิ่มขึ้นมากถึง 50 จิกะไบต์ ยิ่งทำให้เพิ่มสมรรถนะการบันทึกข้อมูลได้มากขึ้น

การบันทึกภาพยนตร์ลงแผ่นดีวีดีจะเป็นการบันทึกตามมาตรฐาน MPEG2 ที่ให้ภาพคุณภาพสูงความคมชัด 720 x 480 จุด เสียง Dolby “AC-3” 5.1 แชนเนล ซึ่งให้ภาพคมชัดและเสียงหลายทิศทางกว่าแผ่นวีซีดี นอกจากการใช้แผ่นดีวีดีเพื่อบันทึกภาพยนตร์หรือเรื่องราวที่ถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอดิจิทัล เหมือนกับการใช้แผ่นวีซีดีตามที่กล่าวมาแล้ว ปัจจุบันนิยมบันทึกรายการโทรทัศน์ลงแผ่นดีวีดีซึ่งนับเป็นนวัตกรรมที่เริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากภาพและเสียงที่บันทึกลงแผ่นดีวีดีจะให้ภาพที่สดใสคมชัดกว่าการบันทึกลงแถบวิดีโอมาก เนื่องจากคุณสมบัติ

ของดีวีดีที่มีการบันทึกด้วยแสงเลเซอร์ระบบดิจิทัล ซึ่งสามารถจัดการรบกวนของสัญญาณได้ดีกว่า แถบวีดิทัศน์ แผ่นดีวีดีที่ใช้บันทึกจะใช้ได้ทั้งแบบ DVD-R ก็บันทึกแล้วลบไม่ได้ และแบบ DVD-RW ที่บันทึกทับได้ โดยใช้ได้กับทั้งเครื่องเล่นดีวีดีและกับคอมพิวเตอร์ที่มีดีวีดีไดรฟ์ติดตั้งอยู่ แต่การบันทึก รายการโทรทัศน์ลงแผ่น จะต้องใช้เครื่องบันทึกดีวีดีโดยเฉพาะและติดตั้งเชื่อมต่อกับโทรทัศน์ หรือ หากคอมพิวเตอร์มีการ์ดโทรทัศน์ติดตั้งอยู่จะสามารถใช้ดีวีดีไดรฟ์แบบบันทึกได้บันทึกรายการ โทรทัศน์ได้เช่นเดียวกัน

การใช้แผ่นดีวีดีในการเรียนการสอน มีวิธีการใช้และวิธีการบันทึกเรื่องราวลงแผ่น เช่นเดียวกับแผ่นวีซีดีที่กล่าวมาแล้ว ผู้สอนจึงสามารถใช้แผ่นดีวีดีได้ตามคุณสมบัติทางเทคโนโลยีที่ กล่าวมาแล้วในเรื่องของแผ่นวีซีดีทุกประการ แต่นอกจากนี้การใช้ดีวีดีในการเรียนการสอนยังอำนวยความสะดวกกับผู้สอนและผู้เรียนเป็นอย่างมาก กล่าวคือ นอกจากการชมภาพและเสียงคมชัดแล้ว ยังสามารถแบ่ง รายการเรื่องราวที่บันทึกออกเป็นแชนเนล (chapter) โดยตั้งชื่อของแต่ละแชนเนลและระยะเวลาเล่นได้ เพื่อสะดวกในการค้นหา สามารถเล่นภาพเดินหน้า ถอยหลัง ในความเร็วปกติหรือเร็วช้ากว่าปกติได้ หรือหยุดดูภาพเฉพาะตอนได้เพื่อศึกษารายละเอียด (กิดานันท์ มลิทอง 2548 : 182-185)

สามารถสรุปได้ว่า สื่อวีดิทัศน์ หมายถึง การผสมผสานระหว่างภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง ตัวอักษร หรือข้อความมาประกอบเข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการผลิตจนสมบูรณ์และบันทึกข้อมูล ในรูปแบบของวีซีดีและดีวีดี ซึ่งสามารถนำไปใช้งานกับเครื่องเล่นวีซีดี ดีวีดีหรือโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ สื่อวีดิทัศน์มีความสำคัญต่อนักเรียนกล่าวคือช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม สามารถเข้าใจ บทเรียนได้ง่ายกว่าสื่อประเภทอื่น การใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อการสอนนับว่าเป็นสื่อที่ใช้ได้ผลดีและเป็น ที่เผยแพร่กันอยู่ทั่วไปในปัจจุบันเป็นสื่อที่มีราคาถูก เมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ วีดิทัศน์ให้ประโยชน์ หลายอย่างแก่ผู้เรียน ซึ่งสื่อการสอนชนิดอื่นไม่สามารถทำได้ คือทำให้ผู้เรียนเห็นภาพ เห็นการเคลื่อนไหว และได้ยินเสียงของเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏไปพร้อม ๆ กัน ผู้เรียนจะได้เห็นบรรยากาศของความเป็นจริง ปัจจุบันสื่อวีดิทัศน์นอกจากจะมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาแล้วยังมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการสร้าง แรงบันดาลใจและการพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ นอกจากนี้ยังกระตุ้นให้กระทำการสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตทำให้เกิด ความคิดอย่างอิสระ สามารถนำแนวความคิดที่ได้จากสื่อวีดิทัศน์ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

จิตวิทยาการศึกษาและจิตวิทยาการเรียนรู้

จิตวิทยาการศึกษา

ความหมายของจิตวิทยาการศึกษา

จิตวิทยา (Psychology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาถึงพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิต

การศึกษา (Education) เป็นศาสตร์ที่ช่วยคนในการปรับตัวให้ได้ดีที่สุด

จิตวิทยาการศึกษา จึงเป็นศาสตร์หรือความรู้ที่ศึกษาถึงพฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อช่วยให้มนุษย์ปรับตัวได้ดี ดังนั้นจิตวิทยาการศึกษาจึงเกี่ยวข้องกับสถานการณ์การเรียนรู้ การเรียนการสอนเนื้อหาวิชา จึงเน้นถึงพฤติกรรมการเรียนรู้ แรงจูงใจ การพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ลักษณะธรรมชาติของผู้เรียน สิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการนำความรู้ ความเข้าใจที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปช่วยในการปรับตัวให้ได้

เซอร์เรสและเอวา (Horace B. English and Ava C. English 1970 : 68) กล่าวถึงความหมายของจิตวิทยาว่า ‘จิตวิทยาเป็นสาขาหนึ่งของวิทยาศาสตร์ ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavior) การกระทำ (Acts) หรือกระบวนการคิด (Mental Process) พร้อมกับการศึกษาเรื่องสติปัญญา ความคิด ความเข้าใจ ใช้เหตุผล การเข้าใจตนเอง (Self Concept) ตลอดจนพฤติกรรมของบุคคลด้วย

จิตวิทยาการศึกษาจึงไม่เพียงแต่นำผลการค้นพบทางจิตวิทยา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาไปใช้เพียงเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างหลักการทางจิตวิทยาเพื่อศึกษาสำรวจปัญหาทางการศึกษาโดยเฉพาะเพิ่มขึ้นอีกด้วย ดังนั้นจิตวิทยาทางการศึกษาจึงเป็นจิตวิทยาประยุกต์และมีระบบระเบียบของตนเองอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของจิตวิทยาการศึกษา

กู๊ดวินและคลอสไมเออร์ (Good, C.V. 1975 : 56) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษาไว้ ดังนี้

1. เป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ทั้งด้านทฤษฎีหลักการ และสาระอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ จิตวิทยาการศึกษาจึงเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ในสภาพของการจัดการเรียนการสอนด้วย

2. เป็นการนำความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ตัวผู้เรียน มาจัดทำเป็นรูปแบบ ทั้งนี้เพื่อให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาได้สามารถนำความรู้ที่เป็นรูปธรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน จึงได้กล่าวว่าผู้สอนครูท่ามีความรู้ความเข้าใจและนำความรู้ทางจิตวิทยาการศึกษาไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและสภาพแวดล้อมให้แก่ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่าครูที่ขาดความรู้และหลักการที่ดีในเรื่องจิตวิทยาการศึกษา (อารี พันธุ์มณี 2546 : 14-16)

ประโยชน์ของจิตวิทยาการศึกษา

จิตวิทยาการศึกษามีประโยชน์แก่บุคคลทุกประเภท โดยเฉพาะครูผู้สอน ผู้บริหาร การศึกษา นักสังคมสงเคราะห์ บิดา มารดา ผู้ปกครอง ซึ่งจะช่วยให้สร้างสัมพันธที่ดีกับเด็กอย่างราบรื่น และเป็นสุข ประโยชน์ของจิตวิทยาการศึกษามีดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจตนเองรู้จักพิจารณาตนเอง ตรวจสอบตนเอง ทั้งด้านดีและข้อบกพร่องรวมทั้งความสนใจ ความต้องการ ความสามารถซึ่งจะทำให้ครูสามารถคิด และตัดสินใจในกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมที่สุด

2. ช่วยให้ครูเข้าใจทฤษฎีวิธีการใหม่ ๆ และสามารถนำความรู้เหล่านั้นมาจัดการเรียนการสอน ตลอดจนนำเทคนิคมาใช้ได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์แก่เด็กอย่างยิ่ง เช่น ในการเรียนสิ่งที่เป็นามธรรม ครูจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ เพื่อประกอบการเรียนการสอนให้เด็กเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น
3. ช่วยให้ครูเข้าใจธรรมชาติ ความเจริญเติบโตของเด็กและสามารถนำความรู้มาจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติ ความต้องการ ความสนใจของเด็กแต่ละวัย
4. ช่วยให้ครูเข้าใจและสามารถเตรียมบทเรียน วิธีสอน วิธีจัดกิจกรรม ตลอดจนวิธีการวัดผลประเมินผลการศึกษาให้สอดคล้องกับความเจริญเติบโตของผู้เรียนและถูกต้องตามหลักการ
5. ช่วยให้ครูรู้จักวิธีการศึกษาเด็ก เป็นรายบุคคลเพื่อหาทางช่วยเหลือแก้ปัญหาของเด็กและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เป็นไปอย่างดีที่สุด
6. ช่วยให้ครูมีสัมพันธภาพที่ดีกับเด็ก มีความเข้าใจเด็กและสามารถทำงานกับเด็กได้อย่างราบรื่น
7. ช่วยให้ผู้บริหารการศึกษาได้วางแผนการศึกษา การจัดหลักสูตร อุปกรณ์การสอนและการบริหารการศึกษาได้อย่างถูกต้อง
8. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดี การที่เรารู้จักจิตใจคนอื่น ๆ รู้ความต้องการความสนใจ และปรับตัวให้เข้ากับลักษณะเหล่านั้นได้ก็ทำให้เราสามารถเข้ากับคนอื่นในสังคมได้ สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างปกติสุข (อารี พันธุ์มณี 2546 : 19)

จิตวิทยาการเรียนรู้

ความหมายและความสำคัญของการเรียนรู้

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

คิมเบิลและแกมมอซี (Kimble and Germezy) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร โดยเป็นผลได้รับการเสริมแรง มิใช่เป็นผลมาจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เรียกว่า ปฏิกริยาสะท้อน (Reflex) เช่น การกระพริบตาเมื่อผงเข้าตา (อารี พันธุ์มณี 2546 : 175)

ฮิลการ์ดและบราวเวอร์ (Higard and bower) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์แต่มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นจากตามธรรมชาติเช่น สัญชาตญาณ วุฒิภาวะหรือจากการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย (อารี พันธุ์มณี 2546 : 175)

ครอนบัค (Cronbach) สรุปว่าการเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมเป็นการเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา (อารี พันธุ์มณี 2546 : 175)

เพรสซี่ โรบินสันและเฮอรัค (Presseeey, Bobinson and Horrock 1959) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้เกิดเป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับ

สภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งเป้าหมายไว้ (อารี พันธุ์ณี 2546 : 175)

เมดนิค (Mednick) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. การเรียนรู้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
2. การเรียนรู้เป็นผลจากการฝึกฝน
3. การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรจนเกิดเป็นนิสัย ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมชั่วคราว
4. การเรียนรู้ไม่อาจสังเกตได้โดยตรงแต่ทราบจากการกระทำที่เป็นผลจากการเรียนรู้

(อารี พันธุ์ณี 2546 : 175-176)

บลูม (Bloom) อธิบายถึง การเปลี่ยนแปลงเมื่อเกิดการเรียนรู้ เมื่อบุคคลเกิดการเรียนรู้ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ความเข้าใจและความคิด (Cognitive Domain) หมายถึง การเรียนรู้เนื้อหาสาระใหม่ก็จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้มากขึ้นเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสมอง
2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก ทักษะ ค่านิยม (Affective Domain) หมายถึง เมื่อบุคคลได้เรียนรู้สิ่งใหม่ก็ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึทางด้านจิตใจ ความเชื่อ ความสนใจ
3. การเปลี่ยนแปลงทางด้านความชำนาญ (Psychomotor Domain) หมายถึง การที่บุคคลได้เกิดการเรียนรู้ทางด้านความคิด ความเข้าใจและเกิดการรู้สึนึกคิด ค่านิยม ความสนใจ แล้วได้อะไรที่ได้เรียนรู้ไปปฏิบัติ จึงทำให้เกิดความชำนาญมากขึ้น (อารี พันธุ์ณี 2546 : 176)

ความสำคัญของการเรียนรู้

การเรียนรู้มีความสำคัญต่อบุคคลและสังคมในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการมีชีวิตรอดได้แก่ เรียนรู้การแสวงหาอาหาร และน้ำ เรียนรู้วิธีการรักษาผู้ป่วยด้วยวิธีการที่มีประสิทธิภาพสูง เรียนรู้การหลีกเลี่ยงหรือหลีกเลี่ยงสิ่งที่เป็นอันตรายต่อชีวิตและร่างกายหรือเรียนรู้การรวมกลุ่มของสังคม และสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นในสังคม เพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันยามเกิดเหตุที่คับขันหรือเมื่อมีอันตรายเกิดขึ้น
2. การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการปรับตัว ซึ่งช่วยให้บุคคลสามารถเลือกวิธีการปรับตัวมาใช้ที่เหมาะสม ทำให้บุคคลสามารถเลือกได้ว่าเมื่อใดควรปรับตัวเราให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและตัวเราเข้าหากัน

3. การเรียนรู้จะช่วยให้บุคคลไม่ตกเป็นเครื่องมือของบุคคลอื่น หรือถูกหลอกลวงได้ง่าย

4. การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการประกอบการทำงานอาชีพ ทั้งนี้เพราะแต่ละอาชีพมีวิธีปฏิบัติที่แตกต่างกันไป การเรียนรู้จะช่วยให้บุคคลประสบความสำเร็จในงานอาชีพเร็วขึ้น

5. การเรียนรู้มีความสำคัญต่อการส่งเสริมปรับปรุงและแก้ไขบุคลิกภาพ เช่น จะช่วยให้มีความรู้ในการเลือกหาเสื้อผ้ามาสวมใส่ให้เหมาะสมกับร่างกายและปกปิด หรืออำพรางส่วนที่บกพร่องของร่างกาย ช่วยให้มีความรู้ในการเลือกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกันและเข้าใจตรงกัน

6. การเรียนรู้มีความสำคัญต่อความเจริญของบ้านเมืองและประเทศชาติ เช่น การนำเอาเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ในทางการเกษตร อุตสาหกรรม การสร้างถนนหนทาง หรือให้การศึกษาแก่ประชาชนในประเทศมีคุณภาพชีวิตในเกณฑ์ดี

จากความสำคัญของการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น รัฐบาลจึงพยายามขยายการศึกษาภาคบังคับ (การเรียนรู้ในสถานศึกษา) ให้สูงขึ้นกว่าเดิม เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุดทั้งกับตนเอง สังคมและประเทศชาติที่เขาอาศัยอยู่ (วรรณิ ลิ้มอักษร 2551 : 49)

ธรรมชาติของการเรียนรู้

ครอนบัค (Cronbach) อธิบายถึงธรรมชาติของการเรียนรู้ เป็นกระบวนการชนิดหนึ่งประกอบด้วย

1. จุดมุ่งหมายของผู้เรียน (Goal) หมายถึง สิ่งที่ผู้เรียนต้องการหรือสิ่งที่ผู้เรียนมุ่งหวัง การเรียนอย่างไม่มีจุดมุ่งหมายคือไม่ทราบว่าจะเรียนไปทำไมย่อมจะไม่บังเกิดผลดีขึ้น ควรควรชี้ให้ผู้เรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายในการเรียนวิชาต่าง ๆ

2. ความพร้อม (Readiness) เป็นลักษณะเฉพาะตัวของนักเรียนหรือผู้เรียนแต่ละคน หมายถึงวุฒิภาวะของผู้เรียนด้วย คนที่มีความพร้อมจะเรียนได้ดีกว่าแม้จะอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน

3. สถานการณ์ (Situation) หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มากระทำต่อผู้เรียนเช่นวิธีการสอนสถานการณ์ต่าง ๆ คนหรือสัตว์จะเรียนรู้ได้ดี เมื่อเข้าไปมีประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างแท้จริง

4. การแปลความหมาย (Interpretation) เป็นการศึกษาหาเส้นทางในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่เพื่อเข้าไปสู่จุดมุ่งหมายหรือวางแผนการกระทำเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยพิจารณานำสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์มาใช้ให้เป็นประโยชน์ การจะบรรลุจุดมุ่งหมายนั้นอาจมีหลายวิธีและอาจมีวิธีหนึ่งที่ดีที่สุด การเลือกวิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการแปลความหมายเป็นสำคัญ

5. ลงมือกระทำ (Action) เมื่อแปลสถานการณ์แล้วผู้เรียนจะลงมือตอบสนองสถานการณ์หรือสิ่งเร้าในทันที การกระทำนั้นผู้เรียนย่อมคาดหวังว่าจะเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

6. ผลที่ตามมา (Consequence) หลังจากตอบสนองสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ ผลที่ตามมาคือ อาจจะประสบผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายจะเกิดความพอใจ (Confirm) ถ้าไม่ประสบความสำเร็จย่อมไม่พอใจ ผิดหวัง (Contradict) ถ้าประสบความสำเร็จก็จะเป็นแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมอย่างเดิม ถ้าไม่บรรลุจุดมุ่งหมายอาจหมดกำลังใจท้อแท้จะตอบสนองหรือทำพฤติกรรมต่อไป

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Contradict) ซึ่งจะกระทำใน 2 ลักษณะ คือ ปรับปรุงการกระทำของตนใหม่เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยย้อนไปพิจารณาสถานการณ์หรือสิ่งเร้าใหม่ แล้วหาวิธีกระทำพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายปลายทางให้ได้ อีกประการหนึ่ง อาจเลิกไม่ทำกิจกรรมนั้นอีกหรืออาจจะกระทำซ้ำ ๆ อย่างเดิมโดยไม่เกิดผลประโยชน์ (อารี พันธุ์ณี 2546 : 177)

องค์ประกอบในการเรียนรู้

คอลลาร์ดและมิลเลอร์ (John Dollard & Neal E. Miller 1941 : 342) กล่าวว่า การเรียนรู้ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. แรงขับ (Drive) เมื่อเกิดขึ้นเมื่ออินทรีย์ (Organism) ขาดสมดุล เช่น ขาดอาหาร-น้ำ ขาดการพักผ่อน ภาวะเหล่านี้จะกระตุ้นให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมเพื่อปรับปรุงให้อินทรีย์อยู่ในสภาพสมดุลอย่างเดิม แรงขับมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1.1 แรงขับพื้นฐาน (Primary Drive) เกิดเนื่องจากความต้องการที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตเป็นความต้องการทางร่างกายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ การมีชีวิตของคน

1.2 แรงขับที่เกิดจากการเรียนรู้ (Secondary Drive) เกิดขึ้นภายหลังเป็นความต้องการทางสังคม เช่น ความรักฐานะทางสังคม ความมั่นคงปลอดภัย

2. สิ่งเร้า (Stimulus) เป็นสิ่งที่จะกระตุ้นให้อินทรีย์แสดงกิจกรรมโต้ตอบเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมตอบสนองของร่างกาย

3. การตอบสนอง (Response) เป็นพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่อินทรีย์แสดงออกมาเมื่อมีสิ่งเร้าไปเร้า

4. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการทำให้สิ่งเร้าและการตอบสนองมีความสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น เช่น เมื่อนักเรียนทำเลขถูกก็เสริมแรงโดยให้รางวัล จะทำให้นักเรียนอยากเรียนอยากทำเลขอีกในครั้งต่อไป

กระบวนการเรียนรู้

มูลลี (Mouley G.J.) ได้จัดลำดับขั้นของกระบวนการการเรียนรู้เป็น 7 ขั้นตอนดังนี้

1. แรงจูงใจ หมายถึง สภาพที่อินทรีย์เกิดความต้องการหรืออยู่ในภาวะขาดสมดุลก็จะทำให้เกิดแรงขับ หรือแรงจูงใจเพื่อผลักดันให้เกิดพฤติกรรมมาเพื่อทดแทนภาวะการณ์ขาดหรือทำให้อินทรีย์อยู่ในภาวะสมดุล แรงจูงใจเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นในการเรียนรู้และเป็นสิ่งกำหนดทิศทางและความเข้มของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

2. เป้าหมาย หมายถึง สภาพต่อจากกรณีที่บุคคลเกิดแรงจูงใจแล้วบุคคลก็จะกำหนดเป้าหมาย ซึ่งจะก่อให้เกิดความพึงพอใจเป้าหมายจึงเป็นส่วนผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมและนำไปสู่การเรียนรู้ได้ลักษณะเป้าหมายอาจแตกต่างกันบางคนอาจกำหนดเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการทางสรีระ แต่บางคนอาจกำหนดเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมก็อาจเป็นได้

3. ความพร้อม หมายถึง สภาพความพร้อมของอินทรีย์ทางร่างกาย จิตใจ อวัยวะต่าง ๆ ในการเรียนรู้รวมทั้งความเจริญเติบโตของร่างกาย แรงจูงใจ ความสนใจ ประสบการณ์เดิม ซึ่งความพร้อมดังกล่าวเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้แตกต่างกัน บุคคลที่มีความพร้อมมากก็อาจเรียนรู้ได้ดี

4. อุปสรรค หมายถึง การเผชิญกับสิ่งขวางกั้นหรือสิ่งสกัดกั้นระหว่างพฤติกรรมกับเป้าหมายทำให้ไม่บรรลุเป้าหมาย บุคคลจึงเกิดความเครียดก็จะพยายามหาทางลดความเครียดลง หรือหาวิธีแก้ไขปัญหา ลักษณะเช่นนี้จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นได้

5. การตอบสนอง หมายถึง การแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อแรงจูงใจเป้าหมาย ความพร้อมหรืออุปสรรค ซึ่งอาจเริ่มด้วยการเลือกตอบสนองที่เหมาะสมและแก้ปัญหาให้ดีที่สุดและ การตอบสนองจะเป็นแนวทางไปสู่เป้าหมาย

6. การเสริมแรง หมายถึง เมื่อบุคคลมีพฤติกรรมตอบสนองแล้วได้ผลกลับผลย้อนกลับใน ทางที่ดีอาจเป็นรางวัลหรือการเสริมแรงในรูปแบบต่างๆเช่นคำชมเชย ความพอใจ ความสำเร็จ ความก้าวหน้าหรืออื่น ๆ จะทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งและมีความคงทนในการแสดงพฤติกรรม ดังนั้นการเสริมแรงจึงเป็นการให้ภายหลังจากแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา และทำให้พฤติกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นบ่อยและคงทน

7. การสรุปความเหมือน หมายถึง หลังจากผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายแล้วเขาสามารถสรุปเกณฑ์หรือสถานการณ์การเรียนรู้ที่ประสบมาแล้วนำไปใช้ในสถานการณ์หรือประสบการณ์ใหม่ได้เป็นการขยายขอบเขตความรู้ให้กว้างขวางขึ้น (อารี พันธุ์ณี 2546 :185)

การ์เย่ (Gagne) ได้จัดกระบวนการเรียนรู้ออกเป็นขั้นต่าง ๆ ดังนี้

1. การจูงใจหมายถึงการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจอยากเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้โดยการ์เย่เห็นว่า การที่ผู้เรียนตั้งเป้าหมายหรือความคาดหวังนั้นจะเป็นแรงจูงใจสำคัญยิ่งในการเรียนรู้ของบุคคล

2. ความสัมพันธ์ของการรับรู้กับการคาดหวัง หมายถึง การรับรู้เรื่องต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับความคาดหวังของผู้เรียนเช่นความตั้งใจ ซึ่งผู้เรียนจะเลือกการรับรู้ในสิ่งที่สอดคล้องกับความตั้งใจของตน ซึ่งความตั้งใจเป็นรากฐานที่สำคัญในการเลือกรับรู้

3. การปรับขยายการรับรู้ หมายถึง การพยายามจัดสรร ปรับแต่ง ขยายการรับรู้ไว้เป็นความจำ ซึ่งมีทั้งการจำระยะสั้นอาจลืมได้ง่ายและความจำระยะยาว ซึ่งจำได้แม่นยำและนาน

4. การสะสมสิ่งที่เรียนรู้หมายถึงความสามารถในการเก็บรักษาหรือสะสมสิ่งที่ได้เรียนรู้ให้คงอยู่หรือกลายเป็นความจำระยะยาว ซึ่งสิ่งที่เรียนรู้อาจเป็นความจำถาวรหรือบางครั้งอาจจะลืมเลือนหายไปตามกาลเวลา หรือความรู้บางอย่างอาจสั่นสนเพราะได้รับสิ่งรบกวนเป็นต้น

5. การระลึกได้ หมายถึง ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว เช่น กฎของการขยายตัวของวัตถุเมื่อได้รับความร้อน

6. การประยุกต์ใช้ความรู้ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้หรือคุณศัพท์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

7. การแสดงพฤติกรรมตอบสนองการเรียนรู้ หมายถึง การที่ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความรู้ ความสามารถที่ได้เรียนรู้มา เช่น ผู้เรียนภาษาอังกฤษก็สามารถพูดเขียนภาษาอังกฤษได้ดี

8. การแสดงผลย้อนกลับ หมายถึง การแจ้งผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ทราบ ทั้งนี้เพื่อผู้เรียนจะได้เกิดกำลังใจหรือปรับตนเองได้ดีขึ้น การแสดงผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนพบว่า หากผู้เรียนได้ทราบผลการเรียนรู้เร็วเท่าใดจะทำให้การเรียนรู้มีผลดีมากขึ้นเท่านั้น

ในเรื่องกระบวนการเรียนรู้ ตามที่นักจิตวิทยาหลายท่านอธิบายก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน หรือขยายความคิดซึ่งกันและกันก็จะทำให้ความเข้าใจยิ่งขึ้น (อารี พันธุ์ณี 2546 : 188)

ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้

อุบลรัตน์ เฟื่องสติด (2529 : 48) การที่บุคคลจะเรียนรู้ได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญหลายประการ และปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. สมอองและระบบประสาท อวัยวะส่วนสมอองและระบบประสาทนับว่าเป็นองค์ประกอบแรกสุดที่มีความสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ของบุคคล การเรียนรู้ใด ๆ ก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ หรือจะเรียนรู้ได้ไม่ดีถ้าบุคคลนั้นมีความผิดปกติทางสมออง ส่วนระบบประสาทก็มีผลต่อการเรียนรู้มาก

ผลก็คือจะทำให้การทำงานของรับประสาท ไม่สัมพันธ์หรือบางครั้งอาจจะทำให้การทำงานของอวัยวะ สัมผัสกับระบบประสาททั้งหมดทำงานได้ไม่ถูกต้อง

2. ระดับสติปัญญาและความสามารถของแต่ละบุคคล บุคคลที่มีระดับ สติปัญญาสูง มักจะมีความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพมากกว่า บุคคลที่มีระดับสติปัญญาต่ำ แม้แต่การใด ๆ ก็ตามซึ่งเป็นการที่ยากและซับซ้อน ผู้เรียนมีระดับ สติปัญญาสูงมักจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ นั้นได้สะดวกและรวดเร็วกว่าผู้ที่ระดับสติปัญญาต่ำ

ผลของการที่บุคคลมีระดับสติปัญญาแตกต่างกันนี้ ทำให้ความสามารถของการเรียนรู้ ของแต่ละบุคคลในสิ่งต่าง ๆ นั้น ย่อมแตกต่างกันออกไปบุคคลที่มีระดับสติปัญญาค่อนข้างสูง จะมีความสามารถเรียนรู้และแก้ปัญหาที่ยากได้

1. การจำการลืม การจำจะมีส่วนช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้ อย่างรวดเร็วและเรียนรู้ได้ดี ส่วนการลืมจะเป็นอุปสรรคสำคัญจะทำให้การเรียนรู้ไม่เกิดขึ้น เป็นที่ น่าสังเกตทั้งการจำและการลืมนี้อาจจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเสมอ ๆ ในการเรียนรู้

ลักษณะการจำเกิดขึ้นได้หลายลักษณะ เมื่อมีการเรียนรู้หรือมีการรับรู้ใด ๆ ไปแล้วแม้ว่า สิ่งนั้นจะเกิดขึ้นเป็นระยะเวลาหลายปีก็ยังคงสามารถจดจำเหตุการณ์นั้นได้ เช่น บางคน อาจจะนึกถึงครูคนหนึ่งที่ได้ลงโทษตน โดยการตีหน้าชั้นทำให้ไม่ลืมเหตุการณ์ดังกล่าวลักษณะการจำ แบบนี้เป็นการจำที่มีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องทำให้บุคคลจดจำสิ่งนั้นได้ แม้จะผ่านมาเป็นเวลานานแล้ว ก็ตาม นอกจากนั้นยังมีการจำอีกลักษณะหนึ่ง คือ การจำชั่วคราว ลักษณะการจำชั่วคราวนี้คือการจำ ที่เกิดขึ้นภายในระยะเวลาสั้น ๆ อาจจะจำได้ภายใน 1 ชั่วโมง หลังจากนั้นก็ลืม

ส่วนการลืมซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญ ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้อะไรเลย จะเกิดขึ้นได้โดยมีสาเหตุมาจากหลายประการ เป็นต้นว่าการลืมเพราะการเก็บกดในสิ่งที่ไม่ปรารถนา จะจดจำ จนในที่สุดทำให้เกิดการลืมหรือบางครั้งเกิดการลืมได้เพราะไม่ได้ใช้ นอกจากนั้นการลืมอาจจะ เกิดเนื่องมาจากการเรียนรู้เดิมไปขัดขวางการเรียนรู้ใหม่ หรือการเรียนรู้ใหม่ไปขัดขวางการเรียนรู้เดิม สามารถจำแนกได้ดังนี้

ก. การตามรบกวนเป็นการเรียนรู้เดิมได้ขัดขวางการเรียนรู้ใหม่

ข. การย้อนรบกวน การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยสิ่งที่เรียนรู้อันใหม่ไปขัดขวาง การเรียนรู้เดิมทำให้ลืมเลือนของเดิมไป

2. แรงจูงใจในการเรียนรู้

แรงจูงใจนับว่ามีความสำคัญต่อการเรียนรู้ แรงจูงใจมีผลต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

ก. แรงจูงใจปฐมภูมิ (Primary Motives) หมายถึง แรงจูงใจทางร่างกาย ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากทางร่างกายโดยเฉพาะความรัก ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความต้องการพักผ่อนสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากความต้องการของร่างกายทั้งสิ้น

ข. แรงจูงใจทุติยภูมิ (Secondary Motives) หมายถึง แรงจูงใจทางสังคม ที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้

ในการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตามถ้าผู้เรียนมีความรู้สึกรักอยากเรียน เต็มใจและพร้อมที่จะเรียนแล้วแสดงว่าผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเห็นผล นั่นก็คือทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันถ้าบุคคลใดมีความพร้อมที่จะเรียนแต่ไม่เรียนดังปรารถนา หรือแม้แต่สถานการณ์ที่จะเรียนนั้น ไม่มี

ความพร้อมก็อาจจะทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจที่จะเรียน ดังนั้นแรงจูงใจในการเรียนรู้จึงเกิดจากสาเหตุ 2 ประการคือ แรงจูงใจเนื่องมาจากผู้เรียนและแรงจูงใจอันเป็นผลเนื่องมาจากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากเรียนมากน้อยเพียงใด

3. ความเหนื่อยล้ากับการเรียนรู้

บุคคลใดก็ตามที่เกิดความเหนื่อยล้าขึ้นย่อมจะทำให้บุคคลคนนั้นไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ก็เกิดขึ้นได้ยาก แม้ว่าบุคคลนั้นมีความตั้งใจจริงที่จะเรียนรู้หรือมีความเพียร และใช้ความพยายามมากเท่าใดก็ไม่สามารถการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ประสพผลสำเร็จได้ นั่นอาจจะเป็นสาเหตุเนื่องมาจากบุคคลได้ใช้ “พลัง” ที่มีอยู่ในร่างกายไปจนหมดสิ้นแล้วก็ได้ ความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นกับบุคคลนั้น อาจจะมีสาเหตุเกิดขึ้นได้เหตุผล 2 ประการ

ก. ความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากสภาพร่างกายการที่ร่างกายใช้พลังงานมาก

ข. ความเหนื่อยล้าที่เกิดขึ้นมาจากสภาพจิตใจรวมทั้งความเหนื่อยล้าอันเป็นผลเนื่องมาจากการทำงานของสมอง นับว่ามีผลต่อการเรียนจะเห็นได้ว่าการเรียนรู้สิ่งใดก็ตามถ้าผู้เรียนมีความรู้สึกเบื่อหน่ายเหนื่อยหน่ายต่อการเรียนไม่อยากจะรับรู้สิ่งใหม่ ๆ

4. ความตั้งใจและความสนใจที่จะเรียนรู้ ในการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ถ้าผู้เรียนขาดความตั้งใจ ขาดความสนใจในการที่จะเรียนรู้แล้ว จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ไม่ดีเท่าที่ควรในบางครั้ง การเรียนรู้นั้น ๆ อาจจะได้ช้ามากหรือจะไม่เกิดการเรียนรู้เลยก็ได้ ฉะนั้นการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใดให้ได้ผลดี จึงควรทำจากความตั้งใจและความสนใจที่อยากจะเรียนรู้สิ่งใดให้ได้ผลดี จึงควรต้องเริ่มมาจากความตั้งใจและความสนใจที่อยากจะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ซึ่งความสนใจที่จะเรียนรู้มีลักษณะ ดังนี้

ก. ความสนใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความสำเร็จ ในบางครั้งถ้าผู้เรียนประสบความสำเร็จ ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงครั้งเดียวย่อมมีผลทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ มีความสนใจในงานนั้นมากยิ่งขึ้น ในที่สุดผู้เรียนย่อมเรียนรู้สิ่งนั้น ๆ ด้วยความตั้งใจและอย่างจริงจัง

ข. ความสนใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความต้องการ ถ้าบุคคลเกิดความต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะทำให้ผู้นั้นสนใจในสิ่งนั้นและมีผลทำให้บุคคลนั้น มีความตั้งใจจริงที่จะเรียนรู้สิ่งนั้น ๆ เพราะบุคคลจะมีการเรียนรู้เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนปรารถนา

ค. ความสนใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความสามารถของบุคคลหรือความสนใจที่จะเกิดจากพรสวรรค์ที่แต่ละบุคคลมีอยู่ ลักษณะความสนใจเช่นนี้ทำให้บุคคลมีการเรียนรู้เกิดขึ้นจะปรากฏว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

5. สภาพการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้

การเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ถ้าผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพการณ์ที่มองดูสมจริงย่อมทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ดังนั้น อาจสรุปได้ว่าการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีหรือไม่นั้น จึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ ได้แก่

ก. ความพร้อมของบุคคล ซึ่งเป็นเรื่องการบรรลุวุฒิภาวะและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้นั้น

ข. ทักษะ ผู้เรียนต้องมีทักษะคติในทางบวกมากกว่าทักษะคติในทางลบต่อสิ่งที่เรียนเพราะการที่มีความรู้สึกไม่ชอบสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วย่อมทำให้การเรียนรู้ไม่ดีเท่าที่ควร

ค. การฝึกหัด ย่อมเป็นสิ่งที่แน่นอนว่าในการเรียนรู้ใด ๆ ก็ตาม ถ้ามีการเรียนรู้โดยการฝึกหัดหมั่นทบทวนบ่อยครั้งย่อมทำให้ผู้เรียนจดจำสิ่งนั้น ได้นาน

ง. การได้รับรางวัลและการลงโทษย่อมมีผลต่อการเรียนรู้ทั้งสิ้น ในบางครั้งการได้รับรางวัลย่อมทำให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ในขณะเดียวกัน เมื่อผู้เรียนถูกลงโทษย่อมจะเรียนรู้ในการหลีกเลี่ยงหนีจากสถานการณ์ที่จะก่อให้เกิดการถูกลงโทษ

จ. การรู้ผลของการเรียน เมื่อผู้เรียนรู้ผลของการเรียนย่อมทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสปรับตัวต่อการเรียนในสถานการณ์ต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น (อารี พันธุ์ณี 2546 : 179-184)

ทิศทางการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ให้เกิดผลดี ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและเรียนรู้ได้ง่าย ครูผู้สอนต้องยึดทิศทางการเรียนรู้ ดังนี้

เรียนรู้จากสิ่งที่คุ้นเคยไปยังสิ่งที่ไม่รู้จัก

เรียนรู้จากง่ายไปหายาก

เรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม

เรียนรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติกันมาไปยังสิ่งที่ยังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์

เรียนรู้จากประสบการณ์ไปสู่การวิเคราะห์ (วรรณิ ลิ้มอักษร 2551 : 53)

ลักษณะของสิ่งเร้าและการตอบสนองที่ส่งผลต่อการเรียนรู้

การถ่ายโอนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ควรคำนึงถึงลักษณะของสิ่งเร้าและการตอบสนองควบคู่กันไปด้วยดังที่อเนกกุล กริแสง (2521) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. สิ่งเร้าเหมือนกันการตอบสนองเหมือนกันในสถานการณ์ทั้งสิ่งเร้าและการตอบสนองคล้ายคลึงกับการเรียนรู้มาก่อนจะเกิด Positive Transfer อย่างมาก
2. สิ่งเร้าเหมือนกัน การตอบสนองต่างกันในสถานการณ์ เช่น มักเกิด Negative Transfer เพราะผู้เรียนจะนำการตอบสนองเดิมมาใช้กับสถานการณ์ใหม่ เพราะเคยชินกับการใช้การตอบสนองเช่นนั้นอยู่แล้ว
3. สิ่งเร้าต่างกันการตอบสนองเหมือนกัน หากการตอบสนองในสถานการณ์ให้เหมือนกับการสนทนาที่เคยเรียนรู้มาก่อน แม้ว่าสิ่งเร้าในสถานการณ์ใหม่ต่างจากสิ่งเร้าในสถานการณ์เดิม จะทำให้เกิด Positive Transfer ขึ้น
4. สิ่งเร้าต่างกันการตอบสนองต่างกัน ในสถานการณ์ที่กำหนดให้สิ่งเร้าและการตอบสนองแตกต่างกันไปจากที่เคยเรียนรู้มาก่อนเราไม่สามารถระบุได้ว่าจะเกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ในลักษณะใด

ในการเรียนการสอน การถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวก เป็นสิ่งที่ดีและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ซึ่งช่วยประหยัดเวลาและแรงงานส่วนการถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงลบ จะทำให้การเรียนการสอนไม่ค่อยได้ผลและเสียเวลาเสียแรงงานบ่อยๆ การถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวกจึงเป็นสิ่งที่ดีและควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นในห้องเรียน (อารี พันธุ์ณี 2546 : 259)

การรับรู้

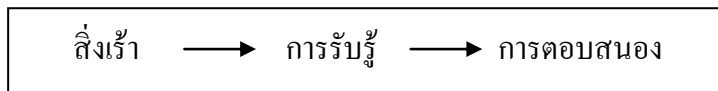
ความหมายของการรับรู้

ถ้ามองไปรอบ ๆ ตัวไม่ว่าอยู่แห่งใดสามารถสังเกตเห็นสิ่งต่าง ๆ รับฟัง กลิ่นและสัมผัสได้ ซึ่งเกิดจากความรู้สึกรับรู้จากการสัมผัสโดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส แต่ผู้รับจะต้องมีความสามารถในการแปลความหมายของความรู้สึกรับรู้จากการสัมผัสนั้นด้วยจึงจะเกิดการรับรู้ขึ้น

การรับรู้ คือ การสัมผัสที่มีความหมายการรับรู้เป็นกระบวนการตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับเป็นสิ่งที่มีความหมายและต้องใช้ความรู้เดิมที่มีมาก่อน

ส่วนเพจ (Page 1988 : 106) อธิบายว่าการรับรู้ หมายถึง กระบวนการซึ่งแต่ละคนจัดและทำให้มีความหมายในการรับประสบการณ์จากการสัมผัส เป็นการจัดสภาพแวดล้อมให้มีความหมาย

โดยกระบวนการรับรู้ ดังนั้นการรับรู้จึงควรเป็นกระบวนการที่เกิดแทรกระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง ดังนี้



กระบวนการของการรับรู้

การรับรู้เกิดขึ้นจากส่วนประกอบดังนี้

1. อาการสัมผัส หมายถึง สิ่งเร้าที่ผ่านเข้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัส เพื่อให้คนเรารับรู้ภาวะแวดล้อมรอบตัว ปกติคนเราเมื่อได้รับสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว มักจัดจำแนกอาการสัมผัสนั้น ๆ ตามประสบการณ์ที่ตนมีอยู่เกือบทุกครั้ง และคนเราก็มักเคยชินกับสิ่งที่สัมผัสมากกว่าที่จะรู้สึกในอาการสัมผัส

การแปลความหมายจากอาการสัมผัส

ก. เขavnปัญญาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่เป็นสิ่งเกื้อหนุนรับรู้สิ่งเร้าต่างๆ ของบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะช่วยให้บุคคลเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สัมผัสหรือพบเห็นมาได้รวดเร็ว ผู้มีเขavnปัญญาสูงย่อมได้เปรียบในด้านการรับรู้ได้เร็วและดีกว่าผู้มีเขavnปัญญาต่ำ

ข. การสังเกตพิจารณาช่วยให้คนเรารับรู้ได้อย่างแม่นยำขึ้น บางครั้งอาจต้องอาศัยเวลาแต่บางครั้งก็อาศัยความชำนาญ

ค. ความสนใจและความตั้งใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการแปลความหมายของอาการสัมผัส ทำให้มีสมาธิ ทำให้ละเอียดถี่ถ้วน ทำให้การแปลความถูกต้อง

ง. คุณภาพของจิตใจในขณะนั้น เมื่อเหนื่อยขึ้นมักไม่สดใสก็จะกระทบต่อสติปัญญา ทำให้เกิดความเฉื่อยชา เมื่อจิตใจแจ่มใสก็ทำให้การช่วยแปลอาการสัมผัสดีขึ้น

2. การแปลความหมายจากอาการสัมผัส การแปลความหมายนี้ ขึ้นอยู่กับความชัดเจนในการดำรงชีวิตก็สามารถรู้ได้จากอาการสัมผัส โดยดูจากกิริยาท่าทาง ลักษณะคำพูดนั้นได้

3. ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม ซึ่งได้แก่ ความคิด ความรู้และการกระทำที่เคยทำในอดีต มีความสำคัญมากสำหรับการตีความหมายหรือแปลความหมายของอาการสัมผัสได้ โดยชัดเจน ความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมที่ได้จะสะสมไว้สำหรับช่วยในการแปลความหมายได้ดี ต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

ก. เป็นความรู้ที่แน่นอน ถูกต้องและชัดเจน

ข. มีปริมาณมาก รู้หลายอย่างจึงจะช่วยแปลความหมายต่าง ๆ ได้สะดวกและถูกต้อง

การรับรู้จึงเป็นกระบวนการที่คนเรารับรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านการสัมผัส มีการใช้ประสบการณ์เดิมช่วยการแปลความหมายของสิ่งนั้น ออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ

การรับรู้และการเรียนรู้จึงมีความเกี่ยวข้องกัน ถ้าไม่มีการเรียนรู้การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้เพราะคนเราไม่มีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว การเรียนรู้มีขอบเขตกว้างขวางและสลับซับซ้อนมาก ซึ่งต้องเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบความคิด ความคิดรวบยอด เจตคติและอื่น ๆ อีกมาก (ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 152)

อวัยวะรับสัมผัส

เมื่อคนรับรู้จากการสัมผัส โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ทำหน้าที่รับสิ่งเร้ารอบตัวเรียกว่า เครื่องรับ (Receptors) ซึ่งแยกเป็น 7 ประเภท คือ

1. ความรู้สึกจากการเห็นหรือจักษุสัมผัส

นัยน์ตาเป็นเครื่องรับที่สำคัญเกือบร้อยละ 75 ของการสัมผัสได้จากการเห็นนัยน์ตาจะทำหน้าที่รับสิ่งเร้าและส่งกระแสประสาทไปยังเขตของการเห็นที่สมองตอนท้ายซึ่งทำหน้าที่รวบรวมจัดความรู้สึกต่อสิ่งเร้านั้น ดังนั้นการสัมผัสที่มาปรากฏแก่นัยน์ตาเรา จึงมีทั้งที่เป็นวัตถุหรือภาพแสงสีต่าง ๆ ทั้งในที่สว่างและในความมืด นัยน์ตาสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ทั้งในระยะทางที่ใกล้และไกล ข้อบกพร่องที่เกิดจากความผิดปกติของดวงตา

2. ความรู้สึกสัมผัสจากการได้ยินหรือโสตสัมผัส

สิ่งเร้าที่ทำให้เรารู้สึกถึงการสัมผัส ได้แก่ การได้ยิน เสียงเกิดขึ้นจากการสั่นสะเทือนหรือการเคลื่อนไหวจากแหล่งที่เกิดของเสียง สิ่งเร้าทำให้เกิดเสียงจะมีคุณสมบัติ 3 ประการ คือความเข้ม ความถี่และความสลับซับซ้อน (ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 154-156)

3. ความรู้สึกจากการได้กลิ่นหรือฆานสัมผัส

อวัยวะที่ทำหน้าที่รับรู้เรื่องกลิ่น ได้แก่ จมูก ภายในจมูกประกอบด้วยเยื่อจมูกที่มีลักษณะเป็นเยื่อบาง ๆ ภาควิวในช่องจมูก ที่นี้จะมีปุ่มประสาทอันเป็นที่ตั้งของปลายประสาทสำหรับรับกลิ่น ปุ่มประสาทประกอบด้วย เซลล์มีขนยื่นออกมาพันเยื่อบางนั้น มีความไวต่อความรู้สึกมาก เมื่อมีกลิ่นผ่านเข้ามาในความรู้สึก ฆานสัมผัสก็จะรับกระแสประสาทติดต่อกับสมองทำให้เกิดความรู้สึกขึ้น (ปรีชาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 157)

4. ความรู้สึกสัมผัสของการรู้รสหรือชีวหาสัมผัส

คนเราสามารถรู้รสได้ 2 แบบคือ การรู้รสทั่วไป ซึ่งรับรู้ในขณะที่อาหารเข้าไปในปาก และการรับรู้รสเฉพาะที่เกิดจากการกระตุ้นต่อที่บางแห่งภายในปาก การรู้รสต้องอาศัยการได้กลิ่นด้วยจึงจะรับรู้ได้ไว นอกจากนี้อุณหภูมิ การสัมผัส ซึ่งรวมทั้งขนาดรูปร่างและความยืดหยุ่นของผิวหนัง ริมฝีปากและปาก การทำงานของกล้ามเนื้อ ลิ้น และข้อต่อที่ขากรรไกรก็มีส่วนช่วยใน

การรับรู้รสแบบทั่ว ๆ ไปนี้ด้วย ที่รับรสคือลิ้นและความรู้สึกกับรสเกิดจากการที่ลิ้นไปสัมผัสกับสิ่งที่มีรสต่าง ๆ เข้าตามผิวบนของลิ้น จะมีตุ่มสัมผัสอยู่เป็นกลุ่ม ๆ คล้ายดอกไม้ตูม ซึ่งอยู่บนผิวของลิ้น และอยู่ทั่วไปตามปลายลิ้น มนุษย์เรารับรู้รสพื้นฐานได้ 4 อย่างคือ รสเปรี้ยว รสเค็ม รสหวาน และรสขม อาการกระตุ้นตุ่มรับรส ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นรสเหล่านี้ออกมาได้เกือบบริสุทธิ์ การกระตุ้นอาจทำได้โดยใช้สารละลายเข้มข้นของสารบางอย่าง

5. ความรู้สึกสัมผัสทางผิวหนังหรือกายสัมผัส

ผิวหนังของเราไวต่อการสัมผัสกับสิ่งเรามาก เช่น แรงทางแมคคานิค อำนาจทางไฟฟ้า ความร้อน การเปลี่ยนแปลงทางเคมี และการสั่นสะเทือน

ความรู้สึกนี้เราสามารถจำแนกเป็น 3 ลักษณะ คือ

ก. ความรู้สึกจากการสัมผัสเมื่อมีสิ่งใดมากระทบ

ข. ความรู้สึกจากความอุ่นหรือเย็นของอุณหภูมิ

ค. ความรู้สึกสัมผัสทางผิวหนังที่ทำให้เกิดความรู้สึกของความเจ็บปวด

(ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 159)

6. ความรู้สึกสัมผัสของการเคลื่อนไหวของร่างกายหรือกล้ามเนื้อสัมผัส

กล้ามเนื้อสัมผัสเป็นความรู้สึกสัมผัสของการเคลื่อนไหวของร่างกายที่เกิดจากเครื่องรับสัมผัสที่อยู่ในกล้ามเนื้อเอ็น และข้อต่อของร่างกาย ที่ทำให้เราทราบถึงการเคลื่อนไหวของร่างกาย ทำให้เราสามารถเข้าใจขนาดและลักษณะของวัตถุได้

7. ความสัมผัสที่เกิดจากการทรงตัว

ความรู้สึกสัมผัสเกี่ยวกับการทรงตัว มีเครื่องรับความรู้สึกสัมผัสอยู่ 2 ชนิดที่ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวของศีรษะ อันช่วยให้ร่างกายทรงตัวอยู่ในระดับสมดุลได้เป็นปกติ (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 160)

ธรรมชาติของการรับรู้

เนื่องจากคนเราต้องพบกับสิ่งแวดล้อมหลายๆ อย่างในขณะเดียวกันการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ มิได้รับรู้ทุกสิ่งทุกอย่างทั้งหมดแต่เลือกรับรู้เฉพาะบางสิ่งบางอย่าง และในขณะเดียวกันก็จะมีการจัดหมวดหมู่ของกลุ่มสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่รับรู้ นั้นเป็นกลุ่มก้อน เป็นส่วนรวม เพื่อให้ง่ายต่อการแปลความหมายออกมา ซึ่งเป็นธรรมชาติของการรับรู้ของมนุษย์

ธรรมชาติของการรับรู้ของมนุษย์โดยทั่วไป มีลักษณะดังนี้

1. เลือกสิ่งที่จะรับรู้ มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งเร้าที่มีลักษณะดังนี้
 - ก. สิ่งที่น่าสนใจหรือที่ต้องการในขณะนั้น
 - ข. สิ่งแปลกและเด่นสะดุดตา ซึ่งจะดึงดูดความสนใจให้อยากรู้อยากเห็น

2. จัดหมวดหมู่ของสิ่งที่จะรับรู้ เมื่อคนเราพบกับสิ่งเร้าหลาย ๆ อย่างในขณะเดียวกัน เราก็มักมีแนวโน้มที่จะจัดสิ่งเร้าเหล่านั้นออกเป็นกลุ่มก้อนและเป็นหมวดหมู่ โดยแบ่งออกได้ดังนี้

ก. ความใกล้ชิด คนุษย์เรามีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งที่ใกล้กันให้เป็นภาพเดียวกัน

ข. ความคล้ายคลึงหรือเหมือนกัน เราจะรับรู้ว่าสิ่งเร้าที่เหมือนกันหรือคล้ายกันว่าเป็นพวกเดียวกัน

ค. ความต่อเนื่อง สิ่งเร้าที่มีทิศทางในแนวเดียวกันเราจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

ง. ความสมบูรณ์แบบ สิ่งเร้าที่ขาดหายไปบางส่วนมักจะรับรู้รูปร่างที่สมบูรณ์ได้

3. ภาพและพื้น การรับรู้ภาพทำนองนี้ เราจะมองเห็นส่วนที่เด่นชัดหรือส่วนที่อยู่ในความใส่ใจของภาพ และมองส่วนที่อยู่เบื้องหลังไกลออกไปหรือส่วนที่เราให้ความสนใจน้อยเป็นพื้น

4. ความคลาดเคลื่อนของการรับรู้ ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

ก. ความคงที่ของการรับรู้ การรับรู้วัตถุหรือสิ่งของบางอย่างที่เคยประสบการณ์มาก่อนจะทำให้การรับรู้ของคนเราต่างไปจากภาพที่เห็น ในขณะที่ เช่น วัตถุขนาดเท่ากันวางเรียงกันเป็นแถว ตาเราจะมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเล็กกว่าภาพที่อยู่ใกล้ แต่เราก็ยังรับรู้ว่าเป็นเท่ากัน

ข. ภาพลวงตา เป็นการรับรู้ที่ผิดพลาดจากความเป็นจริง เนื่องมาจากอิทธิพลของสิ่งเร้าที่แวดล้อมอยู่ภายนอกนั้น (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 160-162)

อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้

1. สิ่งเร้าภายนอก

คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกที่มีอิทธิพล สามารถดึงดูดความใส่ใจของคนไปยังสิ่งเร้านั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

ก. ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ย่อมดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้น

ข. ความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้าดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดีเพราะความเคลื่อนไหวของวัตถุและแสงที่จะเข้าเร้าด้วย ได้ไปเปลี่ยนที่ในเรตินาในนัยน์ตาทำให้เกิดพลังงานประสาทในสมองขึ้น

ค. ขนาดของสิ่งเร้า วัตถุที่มีขนาดใหญ่มากหรือเล็กมาก มักจะดึงดูดความใส่ใจของคนเราได้มากกว่าวัตถุที่มีขนาดปกติธรรมดา

ง. การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นบ่อยย่อมเรียกร้องให้คนเราใส่ใจต่อสิ่งเร้านั้น ๆ เป็นอันมาก แต่ในบางครั้งการเกิดซ้ำบ่อยครั้งทำให้ขาดความสนใจและไม่สนใจต่อสิ่งเร้านั้นได้เหมือนกัน

จ. ความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติย่อมทำให้คนเราเกิดความใส่ใจได้ เสียงคนพูดดัง ๆ ในห้องใกล้เคียง มักทำให้เราตั้งใจฟังมากกว่าเสียงพูดปกติ

ฉ. แฟกเตอร์อื่น ๆ ของสิ่งเร้า เช่น สี ความถี่ของเสียง ของแปลกลใหม่ ก็เป็นสิ่งที่ควรใส่ใจได้อย่างเดียวกัน (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์ 2548 : 163)

2. สิ่งเร้าภายใน

คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายในที่มีอิทธิพล สามารถดึงดูดความใส่ใจของบุคคลไปที่สิ่งเร้า ขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

ก. ความต้องการหรือแรงขับ เมื่อร่างกายเกิดความต้องการในเรื่องใด เช่น อาหาร น้ำก็จะกลายเป็นจุดเด่นของการรับรู้ ถ้าแรงขับนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง ก็ยังมีอำนาจเหนือพฤติกรรมและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในเรื่องนั้น

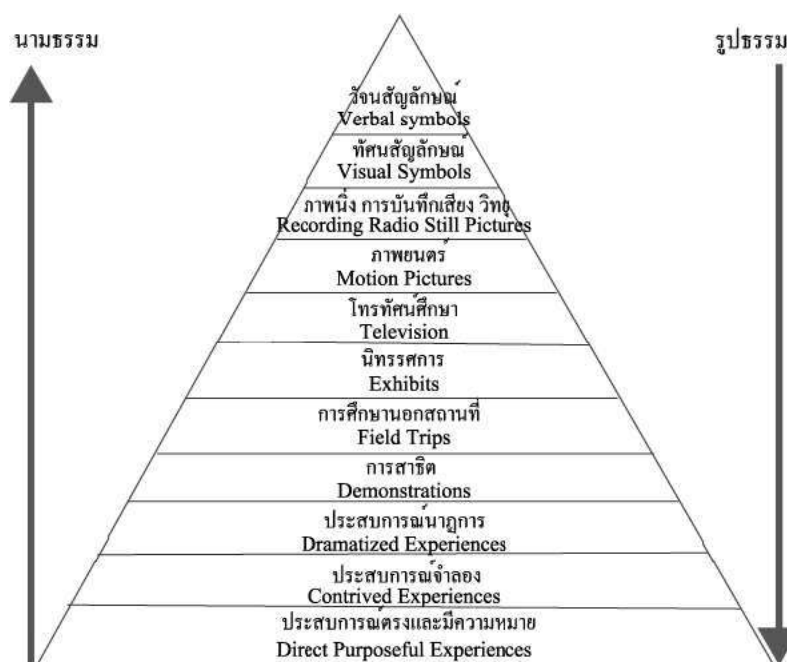
ข. ความสนใจคุณค่า บุคคลเอาใจใส่สิ่งต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่แวดล้อมตัวเขา โดยเกี่ยวข้องกับความสนใจที่เขา มีอยู่ และบางครั้งก็เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้สิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยเฉพาะในเมื่อสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่สนใจของเขา

สามารถสรุปได้ว่า การรับรู้กับการเรียนรู้จะเกี่ยวเนื่องควบคู่กัน มีการรับรู้ก่อนแล้วจึงเกิดการเรียนรู้หรือเพราะมีการเรียนรู้แล้วจึงทำให้การรับรู้ง่ายและเร็วขึ้น โดยทั่วไปเราจะพบว่าการรับรู้เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง โดยที่การรับรู้ หมายถึง การที่เราได้ทราบว่ามีรูปร่างลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่ล้อมรอบตัวเรา จากอวัยวะสัมผัสของเราว่าเป็นอะไร มีความหมายอย่างไร หรืออาจกล่าวได้ว่าการรับรู้เป็นผลของการเรียนรู้บวกกับความรู้สึกจากการสัมผัส คนที่มีร่างกายปกติและมีอวัยวะสัมผัสทุกอย่างที่ใช้การได้ดี อวัยวะสัมผัสเหล่านี้ช่วยทำให้คนรู้จักสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างดี แต่การรู้จักสิ่งต่าง ๆ โดยผ่านอวัยวะสัมผัสเช่นนี้ จัดเป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่ง มิใช่สัมผัสจากสิ่งเร้าแล้วสามารถจะรับรู้ได้ทันทีว่าสิ่งนั้นเป็นเช่นนั้นหรือมีลักษณะนั้น ๆ เลยทีเดียว แต่เราจำเป็นต้องเรียนจึงจะรับรู้สิ่งเหล่านั้นได้อย่างถูกต้อง ถ้าไม่มีการรับรู้ การเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ เพราะคนเราไม่มีประสบการณ์เดิมการเรียนรู้ ขอบเขตกว้างขวางและสลับซับซ้อนมาก ซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตใจและเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบทางความคิด ความคิดรวบยอด เจตคติและอื่น ๆ อีกมาก ถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าการรับรู้ได้เข้า

มาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด เจตคติที่สำคัญยิ่งประการหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ของคน ซึ่งเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale) (http://www.cmfe.ac.th/media_dsgn/cai_design_edu_theory.htm) ได้จัดแบ่งสื่อการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็เป็นการแสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้ และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ โดยพัฒนาความคิดของ Bruner ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences) โดยแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1. ประสบการณ์ตรง โดยการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากของจริง เช่น การจับต้อง และการเห็น
2. ประสบการณ์รอง เป็นการเรียน โดยให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด ซึ่งอาจเป็นการจำลองก็ได้
3. ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง เป็นการแสดงบทบาทสมมติ หรือการแสดงละคร เนื่องจากข้อจำกัดด้วยยุคสมัยเวลา และสถานที่ เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ หรือเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เป็นต้น
4. การสาธิต เป็นการแสดงหรือการทำเพื่อประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้น
5. การศึกษานอกสถานที่ เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ ภายนอกสถานที่เรียน อาจเป็นการเยี่ยมชมสถานที่ การสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ เป็นต้น
6. นิทรรศการ เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้สาระประโยชน์แก่ผู้ชม โดยการนำประสบการณ์หลายอย่างผสมผสานกันมากที่สุด
7. โทรทัศน์ โดยใช้ทั้งโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน
8. ภาพยนตร์ เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลงบนฟิล์มเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู
9. การบันทึกเสียง วิทยู ภาพนิ่ง อาจเป็นทั้งในรูปของแผ่นเสียง เทป บันทึกเสียง วิทยู รูปภาพ สไลด์ ข้อมูลที่อยู่ในขั้นนี้จะให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนที่ถึงแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกแต่ก็จะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้
10. ทัศนสัญลักษณ์ เช่น แผนที่ แผนภูมิ หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ที่เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของต่าง ๆ
11. วจนสัญลักษณ์ ได้แก่ตัวหนังสือในภาษาเขียน และเสียงพูดของคนในภาษาพูด

การใช้กรวยประสบการณ์ของเดลจะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อน แล้วจึงเรียนรู้โดยการเฝ้าสังเกตในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นขั้นต่อไปของการได้รับประสบการณ์รอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ด้วยการรับประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่าง ๆ และท้ายที่สุดเป็นการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 5 การจัดลำดับประสบการณ์ตามกรวยประสบการณ์ของ เดลการ์เดล

จากการจัดลำดับประสบการณ์ตามกรวยประสบการณ์ของ เดลการ์เดล สอดคล้องกับนักจิตวิทยาท่านหนึ่งชื่อ เจโรม บรุนเนอร์ (Jerome Bruner) ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการค้นพบของบรุนเนอร์ ได้ออกแบบโครงสร้างของกิจกรรมการสอนไว้รูปแบบหนึ่ง โดยประกอบด้วยมโนทัศน์ด้านการกระทำโดยตรง (Enactive) การเรียนรู้ด้วยภาพ (Iconic) และการเรียนรู้ด้วยนามธรรม (Abstract) (สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ 2545 : 128) เมื่อเปรียบเทียบกับการวยประสบการณ์ของเดลกับลักษณะสำคัญ 3 ประการของการเรียนรู้ของบรุนเนอร์มีลักษณะใกล้เคียงและเป็นคู่ขนานกัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดชีวิตมิใช่เกิดขึ้นช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิตเท่านั้น บรุนเนอร์เห็นด้วยกับพือาเจต์ ที่ว่ามนุษย์เรามีโครงสร้างทางสติปัญญา (Cognitive structure) มาตั้งแต่เกิดในวัยเด็กจะมีโครงสร้างทางสติปัญญาที่ไม่ซับซ้อน เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมจะทำให้โครงสร้างทางสติปัญญาขยายและซับซ้อนเพิ่มขึ้นหน้าที่ของครูคือการจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่ช่วยเอื้อต่อการขยายโครงสร้างทางสติปัญญาของผู้เรียน

พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง

วัยเด็กตอนกลาง

วัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงอายุระหว่าง 6-12 หรือ 13 ปี พัฒนาการทางสังคมที่เป็นจุดเด่น ได้แก่ การเริ่มรู้จัก ร่วมกันเป็นกลุ่มในการเรียน เล่น ทำกิจกรรม ดียิ่งกว่าวัยเด็กตอนต้น เด็กรู้จักเคารพกติกาในการเล่น การเรียนและการเข้าสังคม กลุ่มมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านพัฒนาการทางบุคลิกภาพในแง่มุมต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เด็กที่ไม่มีกลุ่มควรได้รับความช่วยเหลือ เพราะจะทำให้มีความด้อยในด้านความคิด อารมณ์ และการศึกษาเล่าเรียน การเล่นอย่างมีความสำคัญต่อการพัฒนาการด้านต่างของเด็ก การเล่นในช่วงนี้เป็นการเล่นเชิงสังคม พัฒนาการทางสังคมที่สำคัญในระยะนี้อีกประการคือ การเรียนและเลียนแบบทางเพศ โดยเด็กจะเรียน และเลียนจากการเข้าสังคมกับเพื่อนร่วมวัยเพศเดียวกัน และจากผู้ใหญ่ที่เด็กรักนับถือผูกพันนอกบ้าน

ระยะนี้เด็กพัฒนาการทางอารมณ์หลายประการ รู้จักควบคุมอารมณ์ และแสดงออกทางอารมณ์อย่างมีเหตุผล รู้จักสังเกตอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น การเข้ากลุ่มทำให้เด็กพัฒนาการทางอารมณ์ทั้งแง่บวกและแง่ลบ อนึ่ง การดำรงชีวิตในโลกปัจจุบันทำให้เด็กมีอารมณ์เครียด สาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เด็กเครียดคือ การเร่งรัดเด็กในด้านการเรียน/การมุ่งผลสำเร็จทางวิชาความรู้ ทักษะต่าง ๆ การแข่งขัน ความรับผิดชอบ การตั้งความคาดหวัง ซึ่งมากเกินไปของเด็ก

พัฒนาการทางกายในระยะนี้เป็นไปอย่างช้าๆ ค่อยเป็นค่อยไป พัฒนากล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสละเอียดอ่อนดีขึ้นอย่างมาก จึงทำกิจกรรมที่ละเอียดถี่ถ้วนได้ดียิ่งขึ้น ช่วงวัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงที่เด็กถูกคาดหวังว่าจะต้องพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในด้านการเรียนวิชาต่าง ๆ ขึ้นพื้นฐาน เช่น การอ่าน เขียน ทำเลขง่าย ๆ และรู้เรื่องทางสังคมทั่ว ๆ ไป ช่วงนี้เด็กพัฒนาการทางความคิดก้าวหน้าไปมาก โดยสามารถคิดเหตุผลได้ มีความคิดเรื่องเหตุผลทางศีลธรรมจรรยาอีกด้วย แม้เป็นช่วงเวลาแห่งการเรียนรู้ แต่ก็ยังเป็นช่วงเวลาที่เด็กบางกลุ่ม อาจไม่สามารถพัฒนาการเรียนได้ตามมาตรฐานที่พ่อแม่และสังคมคาดหวัง เด็กกลุ่มนี้เป็นเด็กกลุ่มด้อย สมรรถภาพทางการเรียนและเด็กปัญญาอ่อน นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายสาขาให้ความสนใจ ศึกษาค้นคว้า หาวิธีการต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือให้เด็กเหล่านี้ได้มีพัฒนาการทางวิชาการ และทักษะต่าง ๆ ที่สำคัญและจำเป็นในการดำรงชีวิต ในระดับอย่างน้อยที่เป็นปกติธรรมดา สมรรถภาพในการคิด และการเข้ากลุ่มทำให้เด็กรู้จักตนเองดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานการหาตนเองในวัยรุ่นต่อไป (ศรีเรือน แก้วกังวาน 2538 : 355)

พัฒนาการทางความคิดของวัยเด็กตอนกลาง

โลกของวัยเด็กตอนกลาง เป็นโลกที่ขยายขอบเขตกว้างขวางทางสังคมและความคิด การเริ่มเรียนในโรงเรียนอย่างจริงจัง การได้มีกลุ่มเพื่อนร่วมวัยมากมาย วิชาต่าง ๆ ที่เด็กได้มีโอกาสได้เรียนอันหลากหลายทำให้ขยายความคิด สติปัญญาของเด็กขยายทั้งแนวกว้างและแนวลึกตามวัย

เนื่องจากวัยเด็กตอนกลางเป็นระยะเวลาที่เป็นการ “วางรากฐานทางการศึกษา” ด้านความรู้พื้นฐาน ด้านการอ่าน การเขียน การคิดเลข การพัฒนาทักษะที่ประณีตขึ้น (Fine motor) (เช่น การทำการฝีมือ การวาดเขียนที่มีการละเอียดมากขึ้น ฯลฯ) ซึ่งการพัฒนาการต่าง ๆ เหล่านี้ ต้องอาศัยเชาวน์ปัญญาและต้องมีวิธีการเรียนรู้ จึงจะมีสัมฤทธิ์ผล

พัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกี่ยวเนื่องกันกับความคิด ตั้งอยู่บนรากฐานของการปรับตัวในการเข้ากลุ่ม ถ้าเด็กมีกลุ่มดี เข้ากับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยได้ และไม่มี ความขัดแย้งกับบิดามารดาและครู เด็กก็มีโอกาสฝึกฝนพัฒนาการทางด้านสติปัญญาโดยปรอดโปร่ง ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า พัฒนาการทางด้านสังคมและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีอิทธิพลส่งเสริมซึ่งกันและกัน เด็กที่มีฐานไม่มั่นคงทางวิชาการด้านต่าง ๆ ตั้งแต่วัยเด็กตอนกลาง จะเป็นเด็กที่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้และด้านอื่น ๆ ในอนาคตเป็นอันมาก อนึ่ง มีการแข่งขันสูงมากทางวิชาการในสังคมสมัยใหม่ นักจิตวิทยาพัฒนาการสมัยปัจจุบัน จึงให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญาของเด็กวัยนี้ รวมทั้งเด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กพิเศษประเภทต่าง ๆ วิธีการช่วยเหลือเด็กพิเศษ และวิธีช่วยเพิ่มสมรรถภาพในการเรียนรู้อย่างไม่เคยปรากฏมาก่อนในปี ค.ศ.1980 (ศรีเรือน แก้วกังวาน 2538 : 310)

สติปัญญาของวัยเด็กตอนกลาง

วัยเด็กตอนกลาง พัฒนาความคิดสติปัญญาของเด็กจะมีพัฒนาได้เจริญมาก เพราะโดยพื้นฐานทางกาย เด็กสามารถคิดเป็นเหตุเป็นผล เริ่มเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมพื้นฐานง่าย ๆ เข้าใจแนวคิดเชิงเลขง่าย ๆ ทางภาษาพัฒนาเต็มทุกขั้นตอนตั้งแต่วัยเด็กตอนต้น ดังนั้นจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับเด็กจะเริ่มเล่าเรียนเขียนอ่านอย่างจริงจัง ในกระบวนการรู้ความคิดที่จะเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตและที่จะเป็นเสมือนเมล็ดพืชพันธุ์ เพื่อเจริญงอกงามต่อไปในภายภาคหน้า

เด็กจะเรียนรู้วิชาใดได้ดีมากน้อยเพียงใด นอกจากจะขึ้นกับสิ่งแวดล้อมที่บ้านที่โรงเรียนเด็ก เพื่อนและครูที่เด็กผูกพันด้วยแล้ว ยังขึ้นกับลักษณะสติปัญญาเฉพาะตัวของเด็ก คำว่าสติปัญญาเป็นคำที่เราท่านใช้กันบ่อย ๆ เป็นคำสามัญที่คุ้นหู แต่หากจะตั้งคำถามว่า คำนี้หมายความว่าอย่างไร คงได้รับคำตอบหลายแนวคิด เนื่องจากการพัฒนาความคิด มักควบคู่กันไปกับสติ-ปัญญา ซึ่งได้กล่าวถึงในที่ต่าง ในหนังสือเล่มนี้ทุกวัย ดังนั้น จึงใคร่เสนอความหมายของคำว่า สติปัญญาตามที่ได้มีการศึกษาค้นคว้ากันมาในวงการจิตวิทยาอย่างยาวนาน โดยจะอภิปรายในแง่ของประวัติความเป็นมาประกอบตามสมควร เนื้อหาที่บรรยายต่อไปนี้ (อ้างอิงจาก Papalia & Olds, 1993 และ Lefrancois 1990)

คำว่าสติปัญญาที่ใช้ในหนังสือเล่มนี้ แปลมาจากคำว่า “Intelligence” คำนี้มีความหมายเชิงนามธรรม บางคนอธิบายว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดทางพันธุกรรม พัฒนาเป็นความสามารถอันหลากหลายของบุคคล บ้างก็อธิบายว่าเป็นสมรรถภาพเฉพาะตัวที่หลากหลายของแต่ละบุคคล บ้างก็อธิบายว่าสติปัญญาคือ การรู้จักใช้เหตุผล การมีความคิดสร้างสรรค์ การรู้จักปรับตัว

Wechsler (2003 : 249) ให้คำจำกัดความว่า สติปัญญา คือ ความสามารถที่จะกระทำอย่างมีจุดมุ่งหมาย คิดอย่างมีเหตุผลและจัดการกับสิ่งแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพ คำจำกัดความนี้สอดคล้องกับแนวความคิดของ Piaget ที่เชื่อว่า พฤติกรรมการปรับตัวเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของสติปัญญา นักจิตวิทยาสมัยใหม่ต่างเห็นพ้องกับ Piaget ว่า มีหลักฐานที่เด่นชัดตั้งแต่เด็กแรกเกิดที่ระดับสติปัญญาสัมพันธ์กับรูปของพฤติกรรมการปรับตัว อย่างไรก็ตามสติปัญญามีความหมายที่ซับซ้อนกว่านั้นและการให้คำจำกัดความสติปัญญาเฉพาะเรื่องหนึ่งคงเป็นเรื่องยาก

แนวทางที่ช่วยให้เด็กมีสัมฤทธิ์ผลด้านการเรียน

พ่อแม่ผู้ปกครองควรเสริมสร้างประสิทธิภาพในการเรียนของเด็ก วัยเด็กตอนกลางเป็นช่วงเวลาแห่งการวางรากฐานวิชาพื้นฐานของเด็กที่มีรากฐานทางวิชาการดีตั้งแต่วัยประถมศึกษา มักเป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีปัญหาทางการเรียนในอนาคตรวมถึงสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนในระยวัยเด็กตอนกลาง ยังเป็นฐานของการพัฒนาทางด้านความคิดสติปัญญาต่อไปภายหน้า ซึ่งมีองค์ประกอบมากมายพ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมจุดเด่น พยายามหาจุดเด่นจุดด้อยในตัวเด็ก และส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาและแสดงออกซึ่งจุดเด่นของตน

2. รู้จักเทคนิคการจูงใจ เทคนิคการจูงใจมี 4 ประเภทหลัก คือ

- กระตุ้นความสนใจ
- ตั้งความคาดหวังในระดับที่เด็กสามารถทำได้
- ให้รางวัลตามความสามารถ
- ต้องสร้างระเบียบวินัยในการเรียน

3. สร้างแรงจูงใจภายใน เช่น

- สร้างบรรยากาศที่อบอุ่น อารมณ์ดี เสริมแรง
- ให้เด็กมีโอกาสแสดงออกได้อย่างเต็มที่ ได้สร้างสรรค์ รู้จักคิดโดยอิสระ

ไม่ทำตามกรอบเพียงอย่างเดียว

- สอน โดยใช้เทคนิคให้เด็กรู้จักการค้นพบ เสริมความมั่นใจในตนเอง

ให้ปัญหาที่กระตุ้นให้เด็กรู้จักคิด

- เสนอกิจกรรมที่ง่ายเป็นประโยชน์ สร้างความพอใจ สร้างความภูมิใจ

ในตัวเอง พัฒนาความรู้ของตนเอง

- ให้เด็กรู้จักมองเห็นพัฒนาการของตนเอง
- ให้เด็กรู้สึกเชื่อมั่น ให้ทำกิจกรรมที่ทำให้เด็กรู้สึกมีความหวัง
- สร้างความเชื่อมั่น “เรารู้ว่าหนูทำได้ ถ้าหนูจะพยายาม”

- สร้างความรู้สึกที่ดี “เห็น ใหม่ว่าหนูทำได้สำเร็จ และทำได้ดี ถ้าหนูต้องการจะทำ” ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณมีความสามารถ

- ให้เด็กรู้สึกถึงคุณค่าของการศึกษา ทำให้เห็นว่าการอ่าน เขียน คิดเลข เป็นสิ่งที่สนุก

4. สร้างแรงจูงใจภายนอก เช่น

- จัดห้องเรียนและบ้านให้น่าอยู่
- มีบุคลิกภาพที่น่าพอใจให้เด็กเห็น
- ให้รางวัลเสริมแรง ให้ดาว แสตมป์ ปากกา ของขวัญในโอกาสที่ควร
- เขียนกราฟแสดงการพัฒนาการของเด็ก
- ใช้วิธีการสร้างความกลัวและกังวลให้เด็กบ้าง ด้วยการให้ทำการบ้าน

และทำแบบทดสอบ

- ดึงแสดงผลงานของเด็กที่บ้านและที่โรงเรียน
- ส่งเสริมการเจรจาอภิปรายในหมู่เด็ก
- ให้การตอบสนองตรวจงานของเด็กอย่างรวดเร็ว
- ยกย่องชื่นชมในกิจกรรมที่เด็กทำได้ดีอย่างสม่ำเสมอด้วยการแสดง

การเอาใจใส่

- ให้โอกาสเด็กเปิดโลกกว้าง ดูโทรทัศน์ เล่นเกมการศึกษา
- ให้เด็กรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งในบ้านและโรงเรียน
- กำหนดทิศทางให้เด็ก โดยเฉพาะเด็กที่ขาดความคิดสร้างสรรค์
- ให้นำหน้าที่ที่เด็กควรจะได้รับผิดชอบได้ และสามารถจะทำได้สำเร็จ
- เห็นความสำคัญและความต้องการของเด็กแต่ละคน
- ให้เป้าหมายทำให้เด็กเห็นเป้าหมายเด่นชัด
- เสริมสร้างลักษณะทางกายภาพของเด็กในการเห็นได้ยืนและ

สุขภาพทั่วไป

- ให้แนวทางในการเรียน เน้นการมีความมั่นใจในตนเอง การผูกพัน

ตัวเองกับมาตรฐานแห่งความเป็นเลิศ

- ตอบสนองและกระตุ้นการอยากรู้อยากเห็นของเด็ก

5. จัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก เช่น

- ลดการกระตุ้นมากเกินไปที่จะทำให้เด็กรู้สึกอ่อนล้า
- ลดการแข่งขันในการตอบโต้

- ควรสอนทีละเรื่องทีละประเด็น
- ใช้วิธีการอธิบายที่กระตุ้นความสนใจ
- เพิ่มระยะเวลาในการฟังคำพูด คำตอบจากเด็ก
- สอนให้รู้จักการนำเอาสิ่งที่ได้เรียนรู้ ไปประยุกต์ใช้ในการใช้งานจริง

ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา

- สอนให้รู้จักเทคนิคการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการถามตอบ การวางแผนงาน การเตรียมตัว การศึกษาจากความผิดพลาดของตนเอง

ขั้นตอนพัฒนาความคิดตามแนวคิดของ เพียเจต์ (Jean Piaget) : ชั้น Concrete Operation ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิด (Cognitive Theories) ของเพียเจต์ ในขั้นพัฒนาการ เขาว่าปัญญาเด็กวัยกลางจะมีพัฒนาความคิดถึงขั้น Concrete Operational Period ซึ่งเป็นขั้นที่ 3 ระยะนี้ เด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็ว สามารถคิดอย่างมีเหตุผล แบ่งแยก สิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ ลำดับชั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิม สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (transfer of learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม ส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้ จำแนกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ การรู้จัก จำแนกเป็นหมู่พวก (Classification) การจัดเรียงลำดับกลุ่ม (Seriation) และการทรงสภาพเดิม (Conservation) ลักษณะความคิดทั้ง 3 แบบนี้ได้เริ่มพัฒนาบ้างในช่วงวัยเด็กตอนต้น แตกต่างกันไปในแง่ของความง่าย-ยาก-ซับซ้อน (ศรีเรือน แก้วกังวาน 2538 : 310-323)

สามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง ในช่วงอายุระหว่าง 6-12 หรือ 13 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มมีพัฒนาการทางความคิดอย่างมีเหตุผล มีการลำดับความคิด มีความเข้าใจต่อการนำ ประสบการณ์หรือความรู้เดิม ในอดีตมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ซึ่งนับว่าเป็นรากฐานสำคัญทางการศึกษา ทั้งด้านการอ่าน การเขียน การคำนวณ ทั้งนี้ ประสิทธิภาพของการเรียนจะได้ประสิทธิภาพมากน้อย เพียงใดนั้น ยังขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของเด็กเป็นรายบุคคลด้วย ตลอดจนการส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อการเรียน โดยการนำสื่อมาใช้ประกอบในการเรียนการสอน ซึ่งสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อการเรียนได้ดีคือสื่อวีดิทัศน์

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นความสามารถทางการคิดในลักษณะหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งนักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

กรมวิชาการ (2532 : 2) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ ต่อเนื่องกันความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะหรือความคิดริเริ่ม

กิลฟอร์ด (Guilford 1959 : 389) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือที่เรียกว่าแบบอนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งลักษณะความคิดนี้ จะนำไปสู่การคิดแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จอีกด้วย และความคิดสร้างสรรค์นี้จะประกอบด้วยความคล่องในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์ และมีอิสระในการคิด

ทอร์เรนซ์ (Torrance 1971 : 211) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยไม่มีขอบเขตจำกัดบุคคล สามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบและผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมาย ไม่มีข้อจำกัด

ดาลตัน (Dalton 1988 : 1) กล่าวว่า การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทั้งการสอนและการเรียนรู้ การคิดสร้างสรรค์นั้นมีการผจญภัย (กล้าคิด กล้าเผชิญ) การคิดสร้างสรรค์อาจจะออกมาเป็นงานค้นพบ (Discovery) การสร้างสิ่งประดิษฐ์ (Invention) นวัตกรรม (Innovation) ความคิดจินตนาการ (Imagination) การทดลอง (Experimental) การสำรวจ (Exploration) ทั้งหมดนี้เป็นผลมาจากความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น การสร้างความสามารถทางปัญญา การคิด ความรู้สึก การหยั่งรู้ซึ่งต้องใช้พลังทั้งกายและจิตพร้อมในขณะเดียวกัน

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญเพราะเป็นวิธีการคิดที่จะช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิดเข้าใจปัญหา สามารถแก้ไขปัญหาคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่จะเกิดขึ้น ทำให้บุคคลสามารถแก้ปัญหาได้ดี ดังนี้

ในด้านการศึกษาคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญต่อการเรียนที่ส่งเสริมผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (เจอร์ซิคส์ 1992 : 153-158)

1. ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพ ผู้เรียนจะชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ที่คิดขึ้นมา ซึ่งผู้สอนควรทำเป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับ และชื่นชมในผลงานของผู้เรียนการพัฒนาสุนทรียภาพ แก่ผู้เรียนโดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่า ผลงานที่ผู้เรียนคิดหรือสร้างขึ้นมามีความหมาย และส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้ผู้เรียนสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจและลดความก้าวร้าว

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ในขณะที่ผู้เรียนทำงานผู้สอนทำงาน ผู้สอนควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย

4. การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาความสนใจของผู้เรียนส่วนใหญ่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการในการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ดังนั้นผู้สอนจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการในการทดลองสร้างสิ่งใหม่ ๆ

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีโครงสร้างเชาวันปัญญา โดยกิลฟอร์ด (The Structure of Intellect)

จากแนวคิดในการศึกษาแบบโครงสร้างทางสติปัญญา (The Structure of Intellect Model) ที่เรียกว่า SI กิลฟอร์ด (Guilford 1971 : 60-64) ได้วิเคราะห์กระบวนการคิด 2 ประเภท คือ

การคิดรวมหรือการคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง การคิดที่นำไปสู่คำตอบที่ถูกต้องเหมาะสมตามสภาพข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว

การคิดกระจายหรือการคิดเอนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึงการคิดหลายทิศทางที่สามารถเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาได้ ตลอดจนการนำไปสู่ผลผลิตของความคิดหรือคำตอบได้หลายอย่างด้วย กิลฟอร์ดได้อธิบายโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองในลักษณะ 3 มิติ ดังภาพประกอบ

J.P. Guilford (1988) เสนอว่าเชาวันปัญญาขึ้นอยู่กับเนื้อหา (Content) กระบวนการคิด (Operation) และผลของการคิด (Product) ซึ่งแสดงได้ดังไดอะแกรม

ไดอะแกรมนี้เรียกว่า รูปแบบเชาวันปัญญาสามมิติของกิลฟอร์ด (Guilford's Three Faces of Intellect Model) ประกอบด้วย

1. เนื้อหาที่ใช้ในการคิด (Content) ได้แก่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ประกอบด้วย

Figural หมายถึง ภาพ วัตถุ และรูปธรรมต่าง ๆ

Auditory หมายถึง การรับรู้ทางหู

Symbolic หมายถึง สัญลักษณ์ ได้แก่ เครื่องหมาย รหัสหรือตัวเลข

Semantic หมายถึง ภาษา ถ้อยคำ

Behavioral หมายถึง การกระทำ หรือปฏิสัมพันธ์ ของบุคคลกับสิ่งแวดล้อม

2. กระบวนการคิด (Operation) แยกเป็น

Cognition หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ

Memory หมายถึง ความจำ ได้แก่ นำความรู้ความเข้าใจที่เก็บไว้ออกมาใช้ได้

Divergent Production หมายถึง การคิดหลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง เช่น คิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบตั้งสมมติฐานหลายสมมติฐาน หรือการกระทำหรือตอบสนองหลาย ๆ วิธี

Convergent Production หมายถึง คิดคำตอบที่ถูกต้องที่สุดคำตอบเดียว หรือกระทำสิ่งที่ถูกต้องที่สุดเพียงอย่างเดียว

Evaluation หมายถึง การประเมินค่า ได้แก่ การตัดสินโดยใช้เกณฑ์ ที่ถูกต้องเหมาะสม

ทฤษฎีความคิดสองลักษณะที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานของสมองของมนุษย์ โดยการเริ่มต้นการศึกษาและทดลองของนักจิตวิทยาคลินิก ซึ่งมีแนวความคิดเบื้องต้นว่าเฝ้าพันธุ์ของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนรุ่นปัจจุบันได้ก็เพราะมนุษย์มีสมองอันเชี่ยวชาญ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองที่มีสองส่วนโดยแบ่งหน้าที่กันทำงานแต่ละส่วน และจากการค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองสองซีก คือ สมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนต่อการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่าง ๆ

ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่คิด จินตนาการ คิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ความซาบซึ้งทางดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้ายเป็นส่วนที่คิด และทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การวิเคราะห์ การหาเหตุผล กฎเกณฑ์ เป็นต้น ดังรายละเอียด ดังนี้ (อารี รังสินันท์ 2532 : 509)

ฉะนั้น ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา สามารถแสดงหรือบอกให้ผู้อื่นทราบได้ต้องเกิดจากการรวบรวม วิเคราะห์ และหาถ้อยคำของสมองซีกซ้ายเท่านั้น ดังนั้น หากสมอง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวา มีการพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้ง 2 ซีก สามารถทำคุณประโยชน์ต่าง ๆ แก่มนุษยชาติอย่างมหาศาล

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ (The Model AUTA)

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของโอดา เป็นแนวความคิดสร้างสรรค์ที่เดวิส (Davis) และซัลลิแวน (Sullival) คิดขึ้นในปี ค.ศ.1980 โดยอธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนา ได้ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และจัดลำดับของการพัฒนาเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การตระหนักรู้ (Awareness) ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนแรก ที่จะทำให้บุคคลเพิ่มความสำนึกในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาปรีชาญาณ การรู้จักพัฒนาตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ การมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม และเข้าใจนวัตกรรมต่าง ๆ ที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเจริญก้าวหน้าและวิธีแก้ปัญหาในปัจจุบันและอนาคต

ขั้นตอนที่ 2 ความเข้าใจ (Understanding) ความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและแจ่มชัด ในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การที่บุคคลจะสนใจและให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นก็ต่อเมื่อได้รับความรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่จัดให้บุคคลได้เรียนรู้ ได้แก่

1. บุคลิกของบุคคลที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถสร้างสรรค์ด้านต่างๆ
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบสอบถาม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. เทคนิควิธีการฝึกความคิดสร้างสรรค์
7. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 เทคนิควิธี (Techniques) เทคนิควิธีการส่งเสริมและพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิควิธีการ กลยุทธ์ในการฝึกความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลผลิต สร้างสรรค์ ซึ่งรวมเทคนิคและวิธีการต่อไปนี้ด้วย คือ

1. การระดมพลังสมอง (Brainstorming)
2. การคิดเชิงเทียบเคียง (Metaphoric Thinking)
3. การฝึกจินตนาการ (Imagery Training)

ขั้นตอนที่ 4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) หมายถึง การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของบุคคลอย่างแท้จริง เป็นการพัฒนาบุคคลไปสู่การพัฒนาตนเอง ตามจริงซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดกล่าวคือ บุคคลสามารถดึงศักยภาพ ความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอย่างเต็มที่ ซึ่งการตระหนักตนเองตามสภาพ ที่เป็นจริงประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้

1. การเป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่างๆ มาปรับเข้ากับคนได้ดี
2. สนใจศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของมนุษย์
3. มีความคิดริเริ่มในการนำตนเองและริเริ่มผลิตสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. มีความสามารถในการคิดยืดหยุ่น เพื่อปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแนวทาง

ในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมได้ (ภัทรพร สิงห์ชัย 2545 : 78-81)

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

มีผู้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

กิลฟอร์ด (1971 : 125-143) ได้กำหนดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ลักษณะของความคิดในเรื่องเดียวกันที่ไม่ซ้ำกันในองค์ประกอบนี้ความคิดจะไหลลื่นออกมามากมาย

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดที่พยายามคิดได้หลายอย่างต่างๆ กัน

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ที่แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ซึ่งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความคิดที่ต้องทำด้วยความระมัดระวัง และมีรายละเอียดที่สามารถทำให้ความคิดสร้างสรรค์นั้นสมบูรณ์ขึ้น

การสร้างสรรคเป็นการสร้างสิ่งใหม่ ไม่เหมือนการเลียนแบบ เพราะการเลียนแบบเป็นการทำตามสิ่งที่กำหนดให้ใกล้เคียงความจริงมากที่สุด โดยผู้กระทำไม่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหามากนัก การสร้างสรรคจึงเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อโลกภายนอกสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติให้ปรากฏเป็นภาพ ส่วนประกอบที่สำคัญของการสร้างสรรคมี 3 ประการ

1. การรับรู้ (Perception) เป็นส่วนประกอบแรกของมนุษย์ในการสร้างสรรคสิ่งต่าง ๆ และมักมีประสบการณ์พบเห็นมากเกิดการรับรู้และพยายามสังเกตจากการรับรู้

2. จินตนาการ (Imagination) เป็นผลจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของมนุษย์ เมื่อมีประสบการณ์จากการรับรู้แล้วส่งสมการรับรู้จากสิ่งต่าง ๆ รวมเข้ากับความคิดส่งผลให้เกิดจินตนาการแบบอุดมคติคือการสร้างสรรคขึ้นใหม่ด้วยรูปลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม

3. ประสบการณ์ (Experience) เกิดจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสแล้วเกิดการเรียนรู้และการจดจำต่อสิ่งที่ผ่านมา ในการวิจัยครั้งนี้ขอกล่าวถึงเรื่องการรับรู้ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) การรับรู้เป็นกระบวนการซึ่งบุคคลรับรู้ต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ในการรับรู้นี้บุคคลจำเป็นต้องใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น นัยน์ตา หู ผิวหนัง หรือที่เรียกว่าต้องอาศัยเครื่องมือที่จะช่วยเก็บรวบรวมข้อมูลไปสู่ประสาทสัมผัส และจากประสาทสัมผัสจะถูกเปลี่ยนไปเป็นข้อมูลที่เรียกว่า electrical and chemical events ส่งไปยังสมองจึงทำให้บุคคลนั้นรับทราบต่อเหตุการณ์จากผลการวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้ของมนุษย์ โดยประสาทสัมผัสทั้งห้าอันเป็นที่ยอมรับกันแพร่หลายว่า

- จักขุสัมผัส (การมองเห็น) มีประสิทธิภาพสูงสุด 75%
- รองลงไปตามลำดับ คือ โสตสัมผัส (การได้ยิน) 15%
- กายสัมผัส (การสัมผัส) 5%
- ชิวหาสัมผัส (การชิมรส) 3%
- ฆานะสัมผัส (การดมกลิ่น) 2%

มนุษย์รับรู้จากจักษุสัมผัสหรือการมองเห็นมากที่สุด โดยการรับรู้ผ่านอวัยวะสำคัญคือ ดวงตา ซึ่งส่งผลการรับรู้ไปยังสมองโดยการรับรู้ทางการมองเห็นนั้น ทางจิตวิทยาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

การมอง (Looking) เป็นปฏิกริยาของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อมโดยปราศจากการพินิจพิจารณาอย่างถ่องแท้ เป็นปฏิกริยาของการใช้จักษุประสาทเพื่อบรรจุวัตถุประสงค์หนึ่งเท่านั้น

การเห็น (Seeing) เป็นการรับรู้ของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความพินิจพิจารณาอย่างถ่องแท้เป็นการรับรู้โดยใช้จักษุประสาทที่สามารถให้รายละเอียดจากสิ่งที่เห็นได้ เช่น รถที่วิ่งผ่านสายตาไปนั้นสีอะไร แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ การเห็นธรรมดา (Operation seeing) การเห็นความสัมพันธ์ของส่วนละเอียดกับประสบการณ์เดิม (Associational Seeing) การเห็นทะลุปรุโปร่งรู้แจ้งเห็นจริง (Pure seeing)

การเห็นเป็นกระบวนการรับรู้ทางธรรมชาติของจักษุสัมผัสกับประสบการณ์ของมนุษย์ต่อสิ่งเร้าภายนอก เกิดการรับรู้ต่อภาพที่ปรากฏในจักษุประสาทในลักษณะแตกต่างกันตามทฤษฎีของการเห็น (Visual Theory) มนุษย์มีการรับรู้ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

- การรับรู้จากรูปและพื้น (Figure and Ground) มีความสำคัญในองค์ประกอบของทัศนศิลป์ รูป (Figure) ในที่นี้คือรูปร่างและรูปทรงหมายถึงส่วนที่เป็นจุดเด่น พื้น (Ground) คือพื้นที่อื่นที่ไม่ใช่รูป มนุษย์มีพื้นฐานในการมอง เพื่อแยกสิ่งที่สนใจหรือสิ่งที่ป็นรูปร่าง รูปทรงและแยกตำแหน่งหน้าหลัง

- การเห็นแสงและเงา (Light and Shadow) แสงและเงาเป็นองค์ประกอบ การรับรู้ลำดับต่อมา ทำให้การรับรู้สมบูรณ์โดยเฉพาะการรับรู้จากรูปทรง 3 มิติ มีระยะ มีความลึก ทำให้สามารถแยกรูปและพื้นได้ชัดเจนขึ้น แสงและเงายังมีผลต่ออารมณ์ ความซาบซึ้ง ในงานศิลปะโดยเฉพาะสาขาการถ่ายภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว แสงและเงาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดในการสร้างงาน

- การเห็นตำแหน่งและสัดส่วน (Position and Proportion) ในองค์ประกอบ การรับรู้ของมนุษย์นอกจากรับรู้ในรูปพื้นและแสงเงาแล้ว วัตถุแห่งการรับรู้เหล่านั้นมีตำแหน่งที่แตกต่างกัน ซึ่งตำแหน่งในการมองของมนุษย์มีความสัมพันธ์กับตำแหน่งของวัตถุ

- การเห็นความเคลื่อนไหว (Motion) เป็นองค์ประกอบรับรู้ที่มนุษย์มองเห็นการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือเกิดจากตำแหน่งการมองมีการเคลื่อนไหว ซึ่งมีส่วนทำให้การรับรู้ของมนุษย์ดีขึ้นมีความน่าสนใจและมีผลต่อองค์ประกอบรับรู้อื่น ๆ คือ การเคลื่อนไหวทำให้รูปและพื้น แสงเงาและตำแหน่ง สัดส่วนมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การเคลื่อนไหวมีความสำคัญต่อ

การสร้างงานทัศนศิลป์ในด้านการสร้างความเคลื่อนไหวแบบไม่หยุดนิ่ง เป็นการสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการ โดยเฉพาะทัศนศิลป์ สาขานิทรรศศิลป์ใช้เป็นประโยชน์มากในการถ่ายภาพยนตร์และวิดีโอทัศน

การสื่อความหมาย (Communication) ในการวางแผนผลิตและใช้สื่อการสอน ผู้ผลิตจะต้องคำนึงถึงเรื่องการสื่อความหมาย เพื่อทำความเข้าใจว่าสื่อชนิดใดที่จะใช้เป็นเครื่องนำทางให้เกิดการสื่อความหมายได้ระหว่างผู้ส่งและผู้รับได้ดีที่สุด เอดการ์ เดล (Edgar Dale 1969) ได้ให้ความหมายของการสื่อความหมาย คือ การแลกเปลี่ยนความรู้สึกนึกคิดในลักษณะที่มีส่วนร่วมกัน

การเรียนรู้ของบุคคลจากประสบการณ์แทน โดยอาศัยสื่อ (media) ต่าง ๆ เช่น แผนที่รูปภาพ สไลด์ ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียง และโทรทัศน์ก็เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ประเภทหนึ่ง (Kinder 1965)

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถทางสมองในการประมวลข้อมูลความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้อง เมื่อได้คิดต้องนำไปปฏิบัติจริงจึงจะเกิดการเรียนรู้ที่ครบถ้วนสมบูรณ์ ซึ่งมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดมาตรฐานด้านผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากระบวนการคิดไว้ในมาตรฐานที่ 4 ดังนี้

มาตรฐานที่ 4 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์

ตัวบ่งชี้ 1 สามารถจำแนกประเภทข้อมูล เปรียบเทียบและมีความคิดรวบยอด

ตัวบ่งชี้ 2 สามารถประเมินค่าความน่าเชื่อถือของข้อมูล รู้จักพิจารณาข้อดี-ข้อเสีย

ความถูก-ผิด ค้นหาคำตอบ เลือกวิธีและมีปฏิภาณในการแก้ปัญหา

ตัวบ่งชี้ 3 มีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการ สามารถคาดการณ์และกำหนดเป้าหมายได้

(สุวิทย์ มูลคำ 2545 : 13)

แมคแคนเลส และอีแวนส์ (Mc Candless and Evans, 1978 : 84) ให้ความคิดเห็นว่า “ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยกันทั้งสิ้น แต่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของแต่ละคนนั้นมีระดับต่างกัน กล่าวได้ว่าไม่มีใครที่ไม่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการของมนุษย์ ดังนั้นจึงควรสนับสนุนส่งเสริมให้มีการสอนด้านความคิดสร้างสรรค์ในโรงเรียน” จากแนวคิดดังกล่าวได้สอดคล้องกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ Constructionism

กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความรู้สึกไวต่อปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ ซึ่งมีผู้กล่าวถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

อารี รังสินันท์ (2527 : 5-7) ได้ให้คำอธิบายว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไว ต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานขึ้น และรายงานผลงานที่ได้เพื่อเป็นแนวคิดและเป็นแนวทางใหม่

วอลลาส (Wallas 1962 : 37-41) ได้เสนอว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เกิดจากการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and error) และได้แบ่งขั้นตอนไว้เป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียมตัว (Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริงเรื่องราว และแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างชัดของปัญหา ประเมินผลถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหา

2. ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นตอนของการพยายามลืมเรื่องที่ต้องการคิดให้หมดสิ้นกล่าวคือหลังจากที่เราได้ผ่านขั้นการเตรียมตัวแล้ว บางครั้งต้องอาศัยระยะเวลาในการฟักตัว เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ นักคิดสร้างสรรค์หลายคนเมื่อให้เขานึกถึงระยะเวลาที่สำคัญของการผลิตผลงานสร้างสรรค์เขามักอ้างถึงระยะฟักตัวเสมอ

3. ขั้นหยั่งเห็น (Insight) เป็นขั้นที่เกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลลืมเรื่องที่ตนต้องการคิดหาคำตอบระยะหนึ่ง จากนั้นจะเกิดการหยั่งเห็นขึ้นเหมือนกับแสงสว่างที่พลันฉายแวบขึ้นมาในสมองจากนั้นคำตอบที่ต้องการก็เกิดขึ้นในความคิดโดยไม่ต้องใช้ความพยายามเลย

4. ขั้นการตรวจสอบ (Verification) เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิดสร้างสรรค์คือหลังจากนี้ก็ได้แล้วก็จะทบทวนตรวจสอบผลงานทั้งหมดจนเป็นที่พอใจ

ไวแกนค์ (Weigand 1971 : 208) กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Analysis) เป็นการกำหนดตัวปัญหาให้แจ่มชัด
 2. ขั้นปฏิบัติการ (Manipulation) เป็นขั้นรวบรวมวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้
 3. ขั้นความคิดติดขัด (Impasse) เป็นขั้นที่ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้
 4. ขั้นเกิดความกระจ่าง (Eureka) เป็นขั้นที่เกิดความคิดแวบขึ้น มองเห็นทางแก้ปัญหาทันที

5. ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นขั้นตรวจสอบให้แน่ใจ

ไวแกนค์ ยังเสนอเพิ่มเติมอีกว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องไปทีละขั้นตอนตามที่กล่าวมา แต่โดยทั่วไปแล้วจะเป็นไปตามลำดับดังกล่าว

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ประสาท อิศรปริดา (2538 : 8-9) กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคล ระดับกลุ่มหรือระดับสังคมก็ตามจะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ส่วน คือ

1. ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) ทักษะทางความคิด (Skills)
 2. ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอก
 อีกส่วนหนึ่ง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมียปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมอ คือ
 ไม่เพียงแต่มีแรงจูงใจ มีทักษะหรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์ได้อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว
 เท่านั้น แต่จะต้องมีศักยภาพทางความคิด (Cognitive) มีความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง
 ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์

จอร์จ สิวัดดี (2534:13) ได้สรุปปัจจัยความคิดสร้างสรรค์ของดาลตัน (Dalton) ซึ่งประกอบด้วย
 ด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) หรือความสามารถทางความคิด (Thinking abilities) และด้านอารมณ์ (Affective)
 หรือความสามารถทางความรู้สึก (Feeling abilities) โดยแยกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์
 ให้เห็นได้ชัดเจน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

มีผู้เสนอแนวทางและหลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ดังนี้
 แอนเดอร์สันและคนอื่น ๆ (Anderson; et al 1970 : 90) ให้ความเห็นว่าทุกคนเกิดมา
 พร้อมกันมีศักยภาพทางการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถพัฒนาได้ในทุกระดับอายุและทุกสาขา ถ้าจัด
 ประสบการณ์ให้เหมาะสม นอกจากนี้แมคแคนเลสส์ และอีวานส์ (McCandless; & Evan. 1978 : 209-301)
 ได้เสนอแนะว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ และสนับสนุนแนวคิดของเพียร์เจต์ (Piaget)
 ที่ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นเป้าหมายของการศึกษา ซึ่งควรจะต้องสนับสนุนให้เกิดขึ้น
 ในการเรียนการสอนเพราะสามารถส่งเสริมให้มีการพัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรง
 คือ การสอน การฝึกอบรมและในทางอ้อมคือการสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม เพื่อส่งเสริม
 ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอริ พันธุ์ฉวี (2543 : 74-76) ที่กล่าวว่า
 ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้

สามารถสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดตอบสนอง
 ต่อเหตุการณ์หรือปัญหา ในลักษณะกว้างไกล หลายทิศทาง แปลกใหม่และมีคุณค่า โดยสามารถคิด
 คิดแปลง ผสมผสานความคิดเดิมให้เกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้น
 เกิดจากปัจจัยสำคัญหลายอย่าง ทั้งความสามารถ ทักษะความคิด แรงจูงใจ เมื่อนักเรียนมีความคิด
 สร้างสรรค์แล้วจะส่งผลให้การเรียนเกิดการพัฒนายิ่งขึ้น

บริบทโรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ตั้งอยู่ที่ 512 / 1 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 32 ถนนจรัญสนิทวงศ์
 แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10700 เบอร์โทรศัพท์ 0-2424-1671
 เบอร์โทรสาร 0-2433-4550 e-mail : suwan_sch46@hotmail.com website : www.suwanaramwittayakom.com

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1 ปัจจุบันเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบันมีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 1,735 คน อยู่ในพื้นที่เขตบางกอกน้อย

ข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

1. อาคารเรียนประกอบไปด้วย

1.1 อาคาร 1 เป็นตึก 4 ชั้น มีห้องเรียน 18 ห้อง และมีห้องเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ 4 ห้อง ห้องเรียนวิชาคณิตศาสตร์ 2 ห้อง ห้องเรียนวิชาการงาน 2 ห้อง ห้องเรียนวิชาหกรกรรม 1 ห้อง ห้องเรียนวิชาเกษตรกรรม 1 ห้อง ห้องเรียนวิชาพลศึกษา 1 ห้อง ห้องเรียนวิชาศิลปะ 1 ห้อง ห้องเรียนวิชาดนตรี 1 ห้อง ห้องเรียนวิชาดนตรีไทย 1 ห้อง ห้องสมุดโรงเรียน 1 ห้อง รวมจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 33 ห้อง

1.2 สนามกีฬาเอนกประสงค์แบบกรมพลศึกษา 1 สนาม

1.3 สนามฟุตบอล 1 สนาม

1.4 สนามบาสเกตบอล 1 สนาม

1.5 อาคารเอนกประสงค์ (โรงอาหาร) 1 หลัง

1.6 ห้องส้วมชาย 1 อาคาร ห้องส้วมหญิง 1 อาคาร

1.7 แปลงเกษตรอินทรีย์ 1 อาคาร

2. ข้อมูลนักเรียน

ตารางที่ 1 ข้อมูลแสดงจำนวนนักเรียนจำแนกตามปีการศึกษา 2555 – 2557

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียนในปีการศึกษา		
	2555	2556	2557
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	391	382	364
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	363	383	377
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	411	318	329
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	253	275	187
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	282	237	250
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6	247	277	228
รวม	1947	1872	1735

3. ข้อมูลบุคลากร

ตารางที่ 2 ข้อมูลแสดงจำนวนบุคลากรจำแนกตามตำแหน่งงาน

ตำแหน่ง	จำนวนคน		
	ชาย	หญิง	รวม
ผู้บริหาร	2	3	5
ครู	23	49	72
ครูไปช่วยราชการต่างโรงเรียน	-	-	-
รวมข้าราชการครู	25	52	77
พนักงานราชการ	-	-	-
พี่เลี้ยงเด็กพิการ	-	-	-
ลูกจ้างประจำ (นักการภารโรง / ยาม/พนักงานขับรถ)	6	1	7
ลูกจ้างชั่วคราว (ครูจ้างสอน)	5	12	17
ลูกจ้างชั่วคราว (เจ้าหน้าที่สำนักงาน)	3	5	8
รวมบุคลากรทางการศึกษา	14	18	32
รวมทั้งสิ้น	39	70	109

4. ทิศทางการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา

4.1 วิสัยทัศน์ (Vision) จัดการศึกษาเพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความเป็นไทย และวิถีปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยการบริหารจัดการระบบคุณภาพ และพัฒนาสู่มาตรฐานสากล

4.2 พันธกิจ (Mission)

4.2.1 พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและคุณลักษณะ เป็นไปตามหลักสูตร มาตรฐานการศึกษา และ จุดเน้นของโรงเรียน

4.2.2 พัฒนาสถานศึกษาด้วยการบริหารจัดการระบบคุณภาพ ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดย การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

4.2.3 พัฒนาส่งเสริมครู และบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นบุคคลคุณภาพ

4.3 เป้าประสงค์ (Goal)

4.3.1 ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม วิถีปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

4.3.2 ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการคิด การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี และสามารถแสวงหาความรู้ ด้วยตนเอง

4.3.3 ผู้เรียนมีความเป็นเลิศทางวิชาการ สื่อสารได้อย่างน้อยสองภาษา
 ล้ำหน้าทางความคิด ผลิตผลงานสร้างสรรค์ ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก และรักในความเป็นไทย

4.3.4 สถานศึกษามีการบริหารจัดการระบบคุณภาพ

4.3.5 สถานศึกษามีสภาพแวดล้อมและการบริการที่เอื้อต่อการเรียนรู้

4.3.6 ครูและบุคลากรทางการศึกษา มีความรู้ความสามารถตรงกับงาน

ที่รับผิดชอบ

4.4 จุดเน้น โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

4.4.1 ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

4.4.2 พัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามหลักสูตรสถานศึกษาสู่มาตรฐานสากล

เพื่อความเป็นพลโลก

4.4.3 พัฒนาบุคลากรและนักเรียนเพื่อเป็นสมาชิกของประชาคมอาเซียน

4.4.4 เสริมสร้างควมมีระเบียบวินัยของนักเรียน

4.4.5 พัฒนาสื่อ เทคโนโลยี สภาพแวดล้อม และการบริการให้เอื้อ

ต่อการเรียนรู้

4.4.6 สร้างความเข้มแข็งให้โรงเรียนปลอดสารเสพติด

4.4.7 จัดการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 4 แผนปฏิบัติการ

ประจำปีงบประมาณ 2557 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1

4.5 อัตลักษณ์ของสถานศึกษา “คนดี ศรีสุวรรณ”

4.5.1 เรียนดี

4.5.2 กีฬาเด่น

4.5.3 เน้นกิจกรรม

4.5.4 คุณธรรมเป็นเลิศ

4.6 เอกลักษณ์ของสถานศึกษา “โครงการเด่น”

4.7 มาตรการส่งเสริม โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคมมีโครงการพิเศษ

เพื่อส่งเสริมบทบาทของสถานศึกษา

4.7.1 โครงการเบื้องต้นและการแก้ไขปัญหาสารเสพติดในโรงเรียน

4.7.2 โครงการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 43 โครงการเตรียม

ความพร้อมของสถานศึกษาสู่ประชาคมอาเซียน

4.8 ผลผลิตหลัก และตัวชี้วัดความสำเร็จ

4.8.1 ผลผลิตหลัก

- นักเรียนที่จบการศึกษา/รุ่น/ปีการศึกษาอย่างมีคุณภาพ
- ผลการสอบวัดคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (NT) ของนักเรียน ม.3, ม.6 ที่เกินค่ากลางของประเทศ
- ค่าเฉลี่ยผลการสอบวัดความรู้ความสามารถของนักเรียนตาม หลักสูตรสถานศึกษาที่มากกว่า 3.00
- คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียนตาม ที่สถานศึกษา ผู้ปกครองและชุมชนกำหนด
- ความสามารถโดดเด่นเป็นพิเศษของนักเรียน

4.8.2 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

- ร้อยละของนักเรียนที่จบการศึกษา/รุ่น/ปีการศึกษา
- ร้อยละของนักเรียนชั้น ม.3, ม.6 ที่มีผลการสอบวัดคุณภาพ การศึกษา ระดับชาติ ที่เกินค่ากลางของประเทศ
- ร้อยละของนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยของผลการสอบวัดความรู้ ความสามารถตาม หลักสูตรสถานศึกษาที่มากกว่า 3.00
- ร้อยละของนักเรียนที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามที่สถานศึกษา ผู้ปกครองและชุมชนกำหนด
- ร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถโดดเด่นเป็นพิเศษอย่างน้อย

1 อย่าง/รุ่น/ปีการศึกษา

4.9 นโยบายโรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

- 4.9.1 บริหารองค์กรอย่างมีระบบ โดยหลักการมีส่วนร่วม
- 4.9.2 พัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม อย่างมีความสุข
- 4.9.3 ให้การส่งเสริม พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้เป็นบุคคล แห่งคุณภาพ
- 4.9.4 ส่งเสริมความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนในการพัฒนา การศึกษา

5. เกียรติภูมิโรงเรียน

- 5.1 ขอแสดงความยินดี กับนักเรียนที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ กีฬาเปตอง ประเภททีมชายในการแข่งขันกีฬานักเรียนแห่งชาติ ครั้งที่ 34 "เมืองแพร์เกมส์" ระหว่างวันที่ 28

มกราคม ถึง 5 กุมภาพันธ์ 2556 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 การแข่งขันกีฬา "สพฐเกมส์ 2555" ครั้งที่ 2 ซึ่งชนะเลิศแห่งประเทศไทย วันที่ 21 - 28 มกราคม 2556 ณ จ.นครราชสีมา

5.2 ขอแสดงความยินดี กับ นางสาวปณิดา อินทร์ทิพย์ นายศรีบุญส่ง เจริญทรัพย์ และ นายอภิเดช โพธิ์ทอง ได้รับรางวัลเหรียญทอง คะแนน 82 ลำดับที่ 10 จากกิจกรรมการแข่งขัน โครงการงานวิทยาศาสตร์ประเภทสิ่งประดิษฐ์ ม. 4- 6 จากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนภาคกลางและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ครั้งที่ 62 จังหวัดระยอง วันที่ 10 - 12 ธันวาคม 2555

5.3 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ขอแสดงความยินดี กับนายแมน คล้ายสุวรรณ รับรางวัลชนะเลิศอันดับ 1 ประเภทร้อยกรอง และนางสาวศิวพร หนองพงค์, นางสาววิภากร รุตต์โชค นางสาวอรสิริ สิงห์สุวรรณ, นางสาวลัดดา ภิภรณ์พรรณ นางสาวสุรีย์มาศ ไม้งาม การแข่งขันสวดมนต์หมู่ ทำนองสรภัญญะ รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 การแข่งขันประเภทต้นเสียงนำรับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 3 ได้เข้ารับโล่รางวัลพระราชทาน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เมื่อวันที่ 11 พฤษภาคม 2554 จากการประกวดคำขวัญและบทร้อยกรองส่งเสริมพระพุทธศาสนา เนื่องในเทศกาลวิสาขบูชา พ.ศ. 2554

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับลักษณะการสร้างกระบวนการคิดในการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

ศิริใจ นิพิพิทา (2538 : บทคัดย่อ) การวิจัยนี้ได้ศึกษาความรู้และความพึงพอใจจากการชมวีดิทัศน์ แบบละครและแบบสารคดีเรื่องเอลฟ์ของผู้มาฝากครรภ์ที่ศูนย์ส่งเสริมสุขภาพเขต ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1. กลุ่มที่ชมวีดิทัศน์แบบละครและแบบสารคดี มีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน 2. หญิงมีครรภ์มีความพึงพอใจต่อรูปแบบการนำเสนอด้านเนื้อเรื่องในระดับมาก 3. หญิงมีครรภ์อายุ 24-34 ปี ที่ชมวีดิทัศน์แบบสารคดีมีความพึงพอใจต่อความชัดเจนของเนื้อเรื่องมากกว่ากลุ่มที่ชมวีดิทัศน์แบบละคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 4. หญิงมีครรภ์ที่จบระดับชั้นมัธยมศึกษา มีความพึงพอใจต่อความสามารถนำความรู้ไปปฏิบัติในชีวิตจริงมากกว่าหญิงมีครรภ์ที่จบระดับชั้นประถมศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

บุญเสริม เนตรเก่ง (2539 : บทคัดย่อ) การวิจัยนี้ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ของแบบการคิด และชนิดของมุกตลก ในการสาธิตการตัดต่อวีดิทัศน์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตปริญญาตรี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1. นิสิตที่มีแบบการคิดต่างกัน คือ ฟิลด์ ดิเพนเดนซ์ และฟิลด์ อินดิเพนเดนซ์ เมื่อเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์ที่ใช้มุกตลกในการสาธิตการตัดต่อวีดิทัศน์ต่างกัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 2. นิสิตที่เรียนด้วยบทเรียนวิดีโอที่ใช้นุ่มกล้องในการสาธิตการตัดต่อวิดีโอที่ต่างกันคือมุมมองจอภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนที่ใช้นุ่มกล้องจับจอภาพ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนวิดีโอที่ใช้นุ่มกล้องจอภาพ 3. นิสิตที่มีแบบการคิดต่างกัน คือ ฟิลด์ ดิเฟนเดนซ์ และฟิลด์ อินดิเฟนเดนซ์ เมื่อเรียนด้วยบทเรียนวิดีโอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ภัทรพร สิงห์ชัย (2545 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่วงการฝึกปฏิบัติประกอบบทเรียนวิดีโอกับระดับความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนงานประดิษฐ์กลุ่มวิชาการงานและพื้นฐานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การแบ่งระดับความคิดสร้างสรรค์ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์แบบ A ส่วนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวัดจากการประเมินผลงานวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวน 2 ทาง ผลการวิจัยนี้พบว่า 1. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกันเมื่อเรียนด้วยการใช้สื่อวิดีโอ ประกอบการสอนแบบสาธิตที่กำหนดช่วงการฝึกปฏิบัติในระหว่างการนำเสนอเนื้อหาตามลำดับและเรียนโดยการใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอนแบบสาธิตที่กำหนดช่วงการฝึกปฏิบัติเมื่อนำเสนอเนื้อหาจบแต่ละตอน เมื่อเรียนแบบฝึกปฏิบัติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 2. นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 3. นักเรียนที่เรียนด้วยการใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอนแบบสาธิตที่กำหนดช่วงการฝึกปฏิบัติในระหว่างการนำเสนอเนื้อหาตามลำดับและเรียนโดยการใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอนแบบสาธิตที่กำหนดช่วงการฝึกปฏิบัติเมื่อนำเสนอเนื้อหาจบแต่ละตอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

วิษณุ ดอนสุวรรณ (2547 : บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างรายการวิดีโอกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร ระหว่างการสอนโดยการใช้บทเรียนวิดีโอที่ต่างกันกับการสอนแบบปกติ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากบทเรียนวิดีโอ เรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร ผลการวิจัยพบว่า 1. บทเรียนวิดีโอ เรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.63/84.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่เรียนจากบทเรียนวิดีโอ เรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง โบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร อยู่ในระดับดี

งานวิจัยต่างประเทศ

เคลลี. (Kelly . 1960) ศึกษาเกี่ยวกับการสอนทางโทรทัศน์ในอเมริกา ในปี ค.ศ.1959-1960 เพื่อต้องการทราบว่า การสอนทางโทรทัศน์จะให้ผลดีแก่นักเรียนหรือไม่ โดยทดสอบกับนักเรียน 7 ห้องเรียน มีนักเรียนห้องเรียนละประมาณ 39-135 คน ในเนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกาแล้วทดสอบด้วย 42 แบบทดสอบมาตรฐาน ปรากฏว่าทุกวิชาที่สอนทางโทรทัศน์ได้ผลดีเช่นเดียวกับการเรียนในห้องเรียน ขนาดใหญ่กับการเรียนธรรมดาทั่ว ๆ ไป แต่มีอยู่สองห้องเรียนที่การทดสอบครั้งที่สองได้คะแนนต่ำกว่าการทดสอบครั้งแรก

ลอยด์ (Lloyd P. Rieber .1991 : 42) ศึกษาผลของการจัดกลุ่มภาพที่มีผลต่อการเรียนรู้ จากการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวในคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีการนำเสนอภาพ 2 ระดับ คือ ภาพนิ่งกับภาพเคลื่อนไหว และการจัดกลุ่มภาพ 2 ระดับ คือ การจัดกลุ่มและการไม่จัดกลุ่ม พบว่า นักเรียนที่ได้รับการนำเสนอบทเรียนแบบภาพเคลื่อนไหวได้คะแนนดีกว่านักเรียนที่เรียนด้วยภาพนิ่ง นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนสามารถเรียนรู้และได้ข้อมูลจากภาพเคลื่อนไหวโดยบังเอิญ ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ด้วยความตั้งใจ

เบอร์ค (Burke,1971:XII อ้างถึงในกิจจา บานชื่น,2539.) ได้ทดลองและสังเกตการณ์การเรียนการสอน โดยใช้โทรทัศน์พบว่าคุณภาพการเรียนการสอน โดยใช้เทปโทรทัศน์ดีกว่าการเรียนการสอน โดยใช้ครูในห้องเรียนเพราะว่าเครื่องมือ และอุปกรณ์ที่มีคุณภาพดีกว่าครูในห้องเรียน นอกจากนี้โทรทัศน์ยังสามารถแสดงให้เห็นให้นักเรียนมองเห็นได้อย่างทั่วถึงทุกคน ไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบสาธิต การทดลอง หรือการสอนด้านภาษา

ไรซ์ (Rice. 1988 : 239) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์แรงจูงใจและพฤติกรรมต่อต้านที่มีผลต่อการรับรู้ของเด็กวัยรุ่น โดยเปรียบเทียบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่างที่ 1

ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจทางวิชาการต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้าน กับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจสูงและไม่มีพฤติกรรมต่อต้าน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ การวัดความคิดสร้างสรรค์ และการทดลองภาคสนาม ซึ่งผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจต่ำสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่ 2 ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจสูง และพบว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้านมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าค่าเฉลี่ยและมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยเปอร์ดู. (Purdue University. 1976 : 146 - 150) ได้ทำการวิจัยเพื่อพิจารณาคูแฉกคคิของนิสิตที่มีต่อการสอนโดยใช้โทรทัศน์วงจรปิด ในเชิงวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และวิชาปกครอง

โดยสอนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตในชั้นต่าง ๆ จำนวน 21–51 คน ผลการวิจัยโดยเฉพาะวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งสอนวิชาเบคที่เรียทั่วไป พบว่าผู้เรียนวิชานี้รู้สึกว่าเขาเรียนรู้ได้มากวิชาน่าสนใจ โทรทัศน์ ช่วยให้เห็นได้ใกล้ชิดยิ่งขึ้น คือ มีคุณค่ามากในการสาธิตช่วยให้เรียนด้วยความตั้งใจได้ง่ายขึ้น

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น การที่นักเรียนเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์หรือ ภาพเคลื่อนไหวสามารถสร้างแรงจูงใจซึ่งมีผลต่อการรับรู้ของเด็ก การใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อการสอน นับว่าเป็นสื่อที่ได้ผลดีและเป็นที่ยอมรับทั่วไปในปัจจุบัน เป็นสื่อที่มีราคาถูกลง เมื่อเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ วีดิทัศน์ให้ประโยชน์หลายอย่างแก่ผู้เรียน ซึ่งสื่อการสอนชนิดอื่นไม่สามารถทำได้ คือทำให้ผู้เรียนเห็นภาพ เห็นการเคลื่อนไหวและได้ยินเสียงของเหตุการณ์ที่กำลังปรากฏไปพร้อม ๆ กัน ผู้เรียนจะได้เห็นบรรยากาศของความเป็นจริง วีดิทัศน์ส่งผลให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพ สูงสุด เพราะสามารถดูซ้ำได้หลายครั้งจนกว่าจะเข้าใจหรือจดจำได้ หรือดูแล้วถ้าไม่เข้าใจในส่วนใดก็ย้อนกลับไปดูใหม่ได้เหมือนกับการอ่านหนังสือ สื่อวีดิทัศน์จึงกลายเป็นจุดศูนย์กลางของการมีปฏิสัมพันธ์ (Focus of interaction) และเป็นสิ่งเร้า (Stimulus) สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 1 ผู้วิจัยได้ค้นคว้าตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์วิเคราะห์

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 12 ห้อง มีนักเรียน จำนวน 486 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 2 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 50 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบสุ่มกลุ่ม – สอบก่อน – สอบหลัง (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249 – 250)

ตารางที่ 3 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
RE1	T1	X1	T2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

RE1	แทน	กลุ่มทดลอง ที่เลือกมาแบบเจาะจง
T1	แทน	การทดสอบก่อนการเรียน
T2	แทน	การทดสอบหลังการเรียน
X1	แทน	การเรียนการสอนจากสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน
3. แบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาเป็นแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อตรวจสอบคุณภาพของภาพ เสียงและการสื่อความหมายของสื่อวีดิทัศน์และด้านเนื้อหาความถูกต้องของบทเรียน
4. แผนการจัดการเรียนรู้
5. คู่มือการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
6. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

วิธีสร้างเครื่องมือ

1. สื่อวีดิทัศน์

สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย เป็นสื่อวีดิทัศน์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ผลิตโดย นางสาวศุภชนุช ผาสุข ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาเนื้อหาสาระ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จากหนังสือกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ (กรมวิชาการ. 2546 : 1-234) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเอกสารเกี่ยวข้องอื่น ๆ ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาประวัติศาสตร์อาณาจักรสุโขทัย

1.2 นำเนื้อหาที่ได้วิเคราะห์แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3 ศึกษากระบวนการผลิตสื่อวีดิทัศน์จากเอกสาร แนวคิดทฤษฎีและการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อวีดิทัศน์ กำหนดลักษณะและรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ ให้มีโครงสร้างครอบคลุมเนื้อหาตรงตามหลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.3.1 จัดเรียงลำดับเนื้อหาของบทเรียนเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จากหนังสือแบบเรียนสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นหน่วยย่อย 5 หน่วย

1.3.2 เขียนบทวีดิทัศน์ (Script)

1.3.3 นำบทวีดิทัศน์ให้กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ตรวจสอบความสมบูรณ์ของบทสื่อวีดิทัศน์แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.3.4 เตรียมการถ่ายทำตามบทวีดิทัศน์

1.4 ดำเนินการสร้างสื่อวีดิทัศน์ตามขั้นตอนการผลิต ซึ่งมีเนื้อหาแบ่งเป็นหน่วยการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 หน่วย คือ

หน่วยที่ 1 อาณาจักรสุโขทัย

หน่วยที่ 2 การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย

หน่วยที่ 3 เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

หน่วยที่ 4 สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

หน่วยที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อม

อำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

1.4.1 ดำเนินการถ่ายทำตามบทวีดิทัศน์ที่กำหนด

1.4.2 ตัดต่อภาพและบันทึกเสียงคำบรรยายพร้อมเสียงดนตรีจนสำเร็จเป็นสื่อวีดิทัศน์ ทั้ง 5 หน่วย

1.5 นำสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านเนื้อหา ด้านวัดผลและประเมินผล จำนวนด้านละ 3 ท่าน โดยประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์และตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา ภาษา โครงสร้างและความสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อความสมบูรณ์ของสื่อวีดิทัศน์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติจากข้อมูลที่ได้จากการทดลองทั้ง 3 ขั้นตอน

โดยใช้แบบประเมินประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งแบบทดสอบมีลักษณะเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า ชนิด 5 ระดับ มีค่าน้ำหนักคะแนนตั้งแต่ 1-5 โดยผู้วิจัยกำหนดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง คุณภาพดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง คุณภาพดี

ระดับ 3 หมายถึง คุณภาพปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง คุณภาพพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง คุณภาพควรปรับปรุง

ซึ่งแบบประเมินแต่ละข้อจะมีช่องว่างให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกตามความคิดเห็น หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำคะแนนมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง คุณภาพดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง คุณภาพดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง คุณภาพปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง คุณภาพพอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง คุณภาพควรปรับปรุง

โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ยที่ได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 3.5 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นนำผลการประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงและแก้ไข

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนมีลำดับขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือเทคนิคการวัดและประเมินผล การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของ สมบูรณ์ ชิตพงษ์ (2523: 1 – 140) เทคนิคการวัด และประเมินผล การเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของ นิเวศน์ ธรรมรักษ์ (2530: 1 – 138) และเทคนิคการเขียนข้อสอบ ของ ชวาล แพรัตกุล (2520: 1 – 40)

2.2 ทำการวิเคราะห์ศึกษาหลักสูตรสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ช่วงชั้นที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร จากสาระการเรียนรู้และพฤติกรรม ที่ต้องการวัดตามหลักของ บลูม (Bloom, 1956: 48 – 50)

2.2.1 ด้านความรู้-ความจำ

2.2.2 ด้านความเข้าใจ

2.2.3 ด้านการนำไปใช้

2.2.4 ด้านการสังเคราะห์

2.2.5 ด้านการประเมินค่า

2.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการทดลอง โดยยึดเกณฑ์ตามผลการวิเคราะห์หลักสูตร ข้อสอบที่สร้างเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยให้ครอบคลุมสาระที่สอน จำนวน 50 ข้อ

2.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น และคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ .5 ขึ้นไป นำมาปรับปรุงแก้ไขคำถามตัวเลือกและการใช้ภาษา ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน ที่เคยเรียนบทเรียนนี้แล้ว เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.6 นำแบบทดสอบที่นักเรียนทำแล้วมาวิเคราะห์เป็นรายข้อโดยการตรวจให้คะแนนข้อที่ถูกให้ 1 คะแนน ส่วนข้อที่ผิดหรือไม่ตอบให้ 0 คะแนน เมื่อตรวจสอบและรวมคะแนนแบบทดสอบเรียบร้อยแล้ว จึงทำการวิเคราะห์เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบแต่ละข้อโดยใช้เทคนิค 27% ของ จุง เตห์ ฟาน (Fan,1952:3-32) แล้วเลือกเฉพาะข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป คัดเลือกไว้ 50 ข้อ ได้ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .87 และอำนาจจำแนกระหว่าง .15 - .44

2.7 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. 2538: 197 – 199) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .79 ดังแสดงในตารางที่ 2 และตารางที่ 3

เกณฑ์การตัดสินเพื่อเลือกข้อทดสอบที่มีความยากง่ายที่เหมาะสม กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ค่าความยากง่ายระหว่าง	0.81 – 1.00	หมายถึง	ข้อสอบง่ายมาก	ใช้ไม่ได้
ค่าความยากง่ายระหว่าง	0.61 – 0.80	หมายถึง	ข้อสอบค่อนข้างง่าย	ใช้ได้
ค่าความยากง่ายระหว่าง	0.41 – 0.60	หมายถึง	ข้อสอบง่ายพอเหมาะ	ใช้ได้
ค่าความยากง่ายระหว่าง	0.00 – 0.20	หมายถึง	ข้อสอบยากมาก	ใช้ไม่ได้

เกณฑ์การตัดสินเพื่อเลือกข้อทดสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสม กำหนดเกณฑ์ ดังนี้

ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง	0.40 – 1.00	หมายถึง	ดีมาก	ใช้ได้
ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง	0.30 – 0.39	หมายถึง	ดีพอสมควร	ใช้ได้ อาจมีการปรับปรุง
ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง	0.20 – 0.29	หมายถึง	พอใช้	ใช้ได้ ควรปรับปรุง
ค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่า	0.00 – 0.20	หมายถึง	จำแนกได้ไม่ดี	ไม่ควรใช้ ตัดทิ้ง

เกณฑ์การตัดสินค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ 0.75 (ยี่นง ราชวงศ์ 2551 : 18)

ตารางที่ 4 คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน

หน่วยที่	จำนวนข้อ	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1	10	0.64 – 0.79	0.21 – 0.45	0.81
2	10	0.68 – 0.80	0.20 – 0.59	0.79
3	10	0.55 – 0.69	0.20 – 0.69	0.75
4	10	0.62 – 0.74	0.22 – 0.59	0.80
5	10	0.54 – 0.79	0.21 – 0.49	0.79

จากตารางที่ 4 สามารถสรุปคุณภาพของแบบทดสอบทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ได้ ดังต่อไปนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.64 – 0.79 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.21 – 0.45 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.68 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.59 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.55 – 0.69 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.53 – 0.70 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.62 – 0.74 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.59 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.54 – 0.79 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.21 – 0.49 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79

ซึ่งค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนทั้ง 5 หน่วย เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตารางที่ 5 คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

หน่วยที่	จำนวนข้อ	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1	10	0.22 – 0.92	0.22 – 0.63	0.88
2	10	0.52 – 0.88	0.22 – 0.63	0.89
3	10	0.30 – 0.77	0.22 – 0.67	0.82
4	10	0.40 – 0.68	0.22 – 0.63	0.84
5	10	0.50 – 0.67	0.22 – 0.67	0.82

จากตารางที่ 5 สามารถสรุปคุณภาพของแบบทดสอบทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ได้ ดังต่อไปนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.22 – 0.92 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.63 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.52 – 0.88 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.63 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.30 – 0.77 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.67 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.40 – 0.68 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.63 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.50 – 0.67 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.67 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 ซึ่งค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบระหว่างเรียนทั้ง 5 หน่วย เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. แบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์

3.1 ศึกษาเอกสารคู่มือการวัดผล ประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ หลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.2 กำหนดรูปแบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์

3.3 นำแบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ความเหมาะสมและความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย

3.4 นำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 4 มาพิจารณา ปรับปรุงแบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์

3.5 นำแบบประเมินผลคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านวัดผลและประเมินผล ประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์

4. แผนการจัดการเรียนรู้

4.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4.2 ศึกษาเอกสารคู่มือการวัดผล ประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ หลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4.3 กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้

4.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ความเหมาะสมและความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย

4.5 นำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 4 มาพิจารณาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

4.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านวัดผลและประเมินผล ตรวจสอบ

5. คู่มือการใช้สื่อวีดิทัศน์

คู่มือการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย วิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนได้สัมฤทธิ์ผลมากยิ่งขึ้น จะต้องจัดให้นักเรียนได้เห็นภาพและได้ยินเสียงชัดเจน ซึ่งสิ่งที่ควรพิจารณามี ดังนี้

5.1 การเตรียมผู้สอน ควรศึกษาเนื้อหาสื่อวีดิทัศน์และวิธีการใช้งานอุปกรณ์ เพื่อจะได้ทราบจุดสำคัญและส่วนที่น่าสนใจ ซึ่งจะเป็นการนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียน และเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วย

5.2 การเตรียมห้องเรียน ควรจัดห้องเรียนให้มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่ใช่ห้องที่มีมืดหรือมีแสงสว่างมากเกินไป และไม่ควรติดตั้งเครื่องรับโทรทัศน์หรือฉายภาพจากเครื่องฉายโปรเจกเตอร์ใกล้หน้าต่างหรือในที่ที่มีแสงตกลงบนจอได้โดยตรง เพราะจะเกิดเงาสะท้อนทำให้เห็นภาพได้ไม่ชัดเจน

5.3 การเตรียมนักเรียน จะต้องแจ้งจุดประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์และแนะนำความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและสื่อวีดิทัศน์ที่จัดทำขึ้นแก่นักเรียน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถชมสื่อวีดิทัศน์ได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

วิธีการใช้งานสื่อวีดิทัศน์

5.3.1 สื่อวีดิทัศน์สามารถใช้งานได้กับเครื่องเล่นดีวีดีหรือวีซีดีและเครื่องคอมพิวเตอร์

5.3.2 การใช้งานสื่อวีดิทัศน์กับเครื่องเล่นดีวีดีหรือวีซีดี เตรียมอุปกรณ์ดังกล่าวและเครื่องรับโทรทัศน์หรือเครื่องโปรเจกเตอร์ กดปุ่ม open บนเครื่องเล่นดีวีดีหรือวีซีดี

เพื่อใส่แผ่นวีดิทัศน์ลงในช่องใส่ถาดรองรับ กดปุ่ม play เพื่อเล่นแผ่นวีดิทัศน์ เมื่อต้องการจบการเล่น ให้กดปุ่ม stop เพื่อหยุดการเล่น

5.3.3 การใช้งานสื่อวีดิทัศน์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอคอมพิวเตอร์แสดงหน้าจอการใช้งานของหน้าต่าง เปิดซีดีรอมเพื่อให้ถาดใส่ซีดีรอมออกมา เมื่อใส่แผ่นซีดีเรียบร้อยแล้วกดปิดถาด จากนั้นเปิดวีดิทัศน์ด้วยโปรแกรม Power DVD หรือ Window Media Player หรือโปรแกรมอื่น ๆ ที่มีในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถชมวีดิโอซีดีได้ เมื่อเครื่องแสดงการใช้งานของโปรแกรมบนหน้าต่างแล้ว คลิกที่ปุ่ม Play หน้าจอแสดงหน่วยย่อยทั้ง 5 หน่วย เมื่อต้องการออกจากโปรแกรมหรือจบการทำงานให้คลิกที่ปุ่ม Stop โปรแกรมจะหยุดการทำงาน

6. แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

6.1 ศึกษาเอกสารคู่มือการวัดผล ประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ หลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

6.2 กำหนดรูปแบบ แบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์

6.3 นำแบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้อง ความเหมาะสมและความชัดเจนของภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย

6.4 นำข้อเสนอแนะและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ตามข้อ 4 มาพิจารณาปรับปรุงแบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์

6.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ด้านวัดผลและประเมินผล ตรวจสอบ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดสอบกับกลุ่มทดลอง ได้ดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มทดลอง ด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากสื่อวีดิทัศน์ (ก่อนเรียน) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้ระยะเวลาก่อนการดำเนินการสอนจริงคือในวันที่ 30 มิถุนายน 2558 ใช้ระยะเวลา 50 นาที

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มทดลอง ด้วยการใช้อุปกรณ์วีดิทัศน์ ประกอบการเรียนการสอน โดยใช้ระยะเวลาในการเรียนการสอนทั้งหมดจำนวน 4 สัปดาห์ เป็นเวลา 15 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง

3. การทดสอบระหว่างเรียน กับกลุ่มทดลอง ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้ระยะเวลาระหว่างการดำเนินการสอน ตั้งแต่ วันที่ 1 กรกฎาคม 2558 ถึงวันที่ 21 กรกฎาคม 2558 ใช้ระยะเวลา 20 นาที ในการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนดังต่อไปนี้

คาบเรียนที่ 1 วันที่ 1 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 2 วันที่ 2 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 3 วันที่ 3 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 4 วันที่ 6 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 5 วันที่ 7 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 6 วันที่ 8 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 7 วันที่ 9 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 8 วันที่ 10 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 9 วันที่ 13 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 10 วันที่ 14 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 11 วันที่ 15 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 12 วันที่ 16 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 13 วันที่ 17 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 14 วันที่ 20 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง
คาบเรียนที่ 15 วันที่ 21 กรกฎาคม 2558	ใช้ระยะเวลา 1 ชั่วโมง

4. การทดสอบหลังเรียน (Posttest) ดำเนินการทดสอบกับกลุ่มทดลองด้วยแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากสื่อวีดิทัศน์ (หลังเรียน) เมื่อเสร็จสิ้นการสอน 15 ชั่วโมงแล้ว ในวันที่ 22 กรกฎาคม 2558 ใช้ระยะเวลา 50 นาที

5. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนและหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติแบบ t-test for Dependent Samples or Paired t-test เพื่อตรวจสอบสมมติฐาน ซึ่งได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนการสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์

ขั้นตอนการสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นความสนใจ ทบทวนความรู้เดิม และการแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (จุดประสงค์การเรียนรู้) การอภิปราย การซักถาม

ชั้นสอน ประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอนคือ ชั้นเสนอเนื้อหา โดยเน้นให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ชั้นฝึกปฏิบัติ เน้นการฝึกปฏิบัติภายใต้การควบคุม ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการเขียนตอบคำถาม เขียนบรรยาย เขียนสรุปความ เขียนแสดงความคิดเห็น

ชั้นสรุปเน้นให้นักเรียนภายในกลุ่มสรุปข้อความรู้ด้วยตนเองแล้วนำเสนอหน้าชั้นเรียน

ชั้นวัดและประเมินผล ประเมินผลจากแบบทดสอบการจัดการเรียนรู้ ประเมินจากผลงานชิ้นงาน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนจำนวน 50 ข้อ ก่อนที่จะให้นักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
2. ให้นักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์ โดยเนื้อหาของสื่อวีดิทัศน์แบ่งออกเป็น 5 หน่วย ในแต่ละหน่วยใช้ระยะเวลา 15 นาที โดยระหว่างหน่วยจะมีการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนก่อนดำเนินการสอนจำนวน 1 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เมื่อชมสื่อวีดิทัศน์ในแต่ละหน่วยการสอนจำนวน 1 ชุด ชุดละ 10 ข้อ
4. เมื่อนักเรียนชมสื่อวีดิทัศน์ทั้ง 5 หน่วยแล้ว ครูสรุปเนื้อหาจากสื่อวีดิทัศน์และให้นักเรียนร่วมกันสรุปอภิปราย จากนั้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ซึ่งมีจำนวน 50 ข้อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตร ดังนี้

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

\bar{X}	แทนค่า	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทนค่า	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
N	แทนค่า	จำนวนข้อมูลในกลุ่มประชากร
n	แทนค่า	จำนวนข้อมูลในกลุ่มตัวอย่าง

ค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบ (S^2)

$$S^2 = \frac{N \sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N(N-1)}$$

S^2	แทนค่า	ความแปรปรวนของข้อมูล
-------	--------	----------------------

$\sum X^2$	แทนค่า	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
$\sum fx^2$	แทนค่า	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสองคูณกับความถี่
$(\sum fx)^2$	แทนค่า	ผลรวมของคะแนนคูณกับความถี่ทั้งหมดยกกำลังสอง
N	แทนค่า	จำนวนนักเรียนที่ทำการทดสอบทั้งหมด
N-1	แทนค่า	จำนวนตัวอิสระ (Degrees of Freedom)

การหาค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้สูตร E_1/E_2 ซึ่ง E_1 เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และ E_2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (อนัญญา ช้างสอน. 2551:59-60)

$$E_1 = \frac{X_1}{A_1} \times 100$$

E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน
X_1	แทน	คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในห้องเรียนก่อนเรียน
A_1	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหรือคำถามก่อนเรียน

$$E_2 = \frac{X_2}{A_2} \times 100$$

E_2	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนการสอน
X_2	แทน	คะแนนเฉลี่ยของคะแนนสอบทุกคนหลังเรียน
A_2	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหรือคำถามหลังเรียน

การเปรียบเทียบประสิทธิภาพความก้าวหน้าของสื่อวีดิทัศน์ โดยใช้คะแนนผลต่างระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติแบบ t-test for dependent ใช้สูตร ดังนี้ (ประคอง กรรณสูตร. 2535 : 111-113)

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

$\sum D$	แทนค่า	ผลรวมของผลต่างระหว่างคะแนนการทดสอบหลังสอนกับก่อนสอน
$\sum D^2$	แทนค่า	ผลรวมของผลต่างระหว่างคะแนนการทดสอบหลังสอนกับก่อนสอนยกกำลังสอง
N	แทนค่า	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงของสื่อวัดทัศน (บุญเชิด ภิญ โญอนันตพงษ์.2525 : 89)

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

IOC แทนค่า ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับลักษณะพฤติกรรม
 $\sum R$ แทนค่า ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทนค่า จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ความยากง่าย (P)

$$P = \frac{R_H + R_L}{N}$$

P แทนค่า ค่าความยากง่ายของคำถามแต่ละข้อ
 R_H แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูงของข้อสอบนั้น
 R_L แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำของข้อสอบนั้น
 N แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ทำการทดสอบทั้งหมด(รวมกลุ่มสูงต่ำ)

ค่าอำนาจจำแนก (r)

$$r = \frac{R_H - R_L}{N_H}$$

r แทนค่า ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบเป็นรายข้อ
 R_H แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูงของข้อสอบนั้น
 R_L แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำของข้อสอบนั้น
 N_H แทนค่า จำนวนนักเรียนที่ทำการทดสอบเฉพาะกลุ่มสูง
 (หรือกลุ่มต่ำเพียงกลุ่มเดียว)

ค่าความเชื่อมั่น/ความเที่ยง (Reliability) โดยใช้สูตร KR-20

$$KR - 20 = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

KR - 20	แทนค่า	ค่าความเชื่อมั่น/ความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ
k	แทนค่า	จำนวนข้อสอบทั้งหมด
p	แทนค่า	สัดส่วนของจำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ
q	แทนค่า	สัดส่วนของจำนวนนักเรียนที่ตอบผิดในแต่ละข้อ
S^2	แทนค่า	ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่องอาณาจักรสุโขทัย ที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินงานโดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นตอนแรกเป็นขั้นตอนสร้างเครื่องมือ คือ สื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ซึ่งมีจำนวน 5 หน่วย
2. ขั้นตอนที่สอง เป็นขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ
3. ขั้นตอนที่สามเป็นขั้นตอนนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ มัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร และทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้วิจัยได้นำผลการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างมาตรวจให้คะแนน และรวบรวมผลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ตามลำดับต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

นำเสนอผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านตรวจสอบ และพิจารณาความเหมาะสม จากนั้นได้นำมาทำการปรับปรุงแก้ไข แล้วนำกลับไปให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้งหนึ่งจนกระทั่งเป็นที่น่าพอใจ โดยได้แสดงความคิดเห็นจนเป็นที่น่าพอใจในแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยี และด้านการวัดและประเมินผลการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 แสดงค่าความเที่ยงตรงของสื่อวีดิทัศน์

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	มีความละเอียดเพียงพอ	4	4	4	3.67	0.58
2	ครอบคลุมตรงกับจุดประสงค์หลักสูตร	5	4	4	4.33	0.58
3	ความเหมาะสมกับการลำดับเรื่อง	5	4	4	4.33	0.58
4	เนื้อหาถูกต้องชัดเจน	5	4	4	4.33	0.58
5	การแยกเนื้อหา เหมาะสมกับวัตถุประสงค์	5	4	4	4.33	0.58
6	ความถูกต้องของภาพที่ใช้	4	4	4	4.00	0.00
7	ปริมาณเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4	4	4	4.00	0.00
8	บทเรียนมีลักษณะจูงใจ น่าสนใจในการเรียน	4	4	4	4.00	0.00
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละตอน	5	4	3	4.33	0.58
10	ความสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน	5	4	4	4.67	0.58
11	สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	5	4	4	4.33	0.58
12	ความชัดเจนในการสรุปผลท้ายแบบทดสอบ	5	5	5	4.67	0.58
รวม		56	49	48	4.25	0.36

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้แสดงความเห็นโดยมีค่าเฉลี่ยโดยรวมที่ 4.25 ในระดับความคิดเห็นเกณฑ์ดี และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.36 ซึ่งมีความคิดเห็นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยให้ความคิดเห็นว่า สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีเนื้อหาที่เหมาะสมสามารถนำไปใช้ทดลองกับผู้เรียนได้

การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

การหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
ตารางที่ 7 แสดงค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์

หน่วยที่	ระหว่างเรียน \bar{X}_1	หลังเรียน \bar{X}_2
1	83.26	85.22
2	83.65	85.65
3	83.48	84.57
4	82.38	85.26
5	84.56	85.42
รวมทุกหน่วย	83.47	85.22

จากตารางที่ 7 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ เมื่อพิจารณาค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ พบว่า ค่าประสิทธิภาพหลังเรียนทุกหน่วยมีค่าสูงกว่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน \bar{X}_1/\bar{X}_2 หน่วยที่ 1 คือ 83.26/85.22 หน่วยที่ 2 คือ 83.65/85.65 หน่วยที่ 3 คือ 83.48/84.57 หน่วยที่ 4 คือ 82.38/85.26 หน่วยที่ 5 คือ 84.56 และเมื่อเฉลี่ยรวมทุกหน่วยระหว่างเรียนเท่ากับ 83.47 และหลังเรียนเท่ากับ 85.22 มากกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพระหว่างเรียนที่ผู้วิจัยตั้งไว้ที่ 80 (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2)

การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3

เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย
ตารางที่ 8 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

กลุ่มทดลอง	n	\bar{X}	SD	MD	t
ก่อนเรียน	50	22.24	2.01	16.24	-27.204
หลังเรียน	50	38.48	4.64		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ก่อนเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.24 และความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาเท่ากับ 2.01 และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.48 และความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษาเท่ากับ 4.64

ผลวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 (ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาเขต 1 กรุงเทพมหานคร โดยมีสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

1. สื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

สรุปผลการวิจัย

หลังจากได้ดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ จนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นมีค่าประสิทธิภาพหลังเรียนมีค่าสูงกว่าประสิทธิภาพก่อนเรียน คือ ค่าเฉลี่ยรวมทุกหน่วยก่อนเรียนเท่ากับ 83.47 และหลังเรียนเท่ากับ 85.22 ซึ่งมีค่าสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 22.24 และหลังเรียนเท่ากับ 38.48 ซึ่งพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนจะเห็นว่าคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.01

อภิปรายผลการวิจัย

1. เปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย พบว่า ค่าประสิทธิภาพหลังเรียนทุกหน่วยมีค่าสูงกว่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน \bar{X}_1 / \bar{X}_2 หน่วยที่ 1 คือ 83.26/85.22 หน่วยที่ 2

คือ 83.65/85.65 หน่วยที่ 3 คือ 83.48/84.57 หน่วยที่ 4 คือ 82.38/85.26 หน่วยที่ 5 คือ 84.5 และมีค่าเฉลี่ยรวมทุกหน่วยระหว่างเรียนเท่ากับ 83.47 และมีค่าเฉลี่ยรวมทุกหน่วยหลังเรียนเท่ากับ 85.22 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80 การที่ค่า \bar{X}_1 น้อยกว่า \bar{X}_2 เนื่องจากว่าก่อนนำสื่อวีดิทัศน์มาใช้ในการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนั้น จะมีการหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ก่อน ทั้งผ่านการประเมินผู้เชี่ยวชาญทุกชั้นตอน และผ่านการทดลองจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงที่ใช้ในการวิจัยจำนวน 50 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80/80 โดยแจ้งจุดประสงค์ของการชมสื่อวีดิทัศน์ กล่าวนำเข้าสู่บทเรียน การปรับปรุงระยะเวลาในการทำแบบทดสอบให้เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ เคอร์ริดจ์ (Kerridge 1982 : 111, อ้างใน เสาวภา สังขทิพย์ 2543 : 80) ว่า “การแจ้งจุดประสงค์ของสื่อวีดิทัศน์จะทำให้ นักเรียนเข้าใจ ในจุดประสงค์การเรียนการสอนทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น” และการนำเอาเทคโนโลยีผสมผสานเข้ากับเนื้อหา จัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันจะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปได้ด้วยดี (หัตยา เขียมศักดิ์ 2539, อ้างถึงใน ครุณี ศรีตระกูล 2540 : 76) สื่อวีดิทัศน์ เรื่องอาณาจักรสุโขทัยที่ได้พัฒนาตามขั้นตอนนี้ จึงส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและ สื่อวีดิทัศน์ที่สร้างและพัฒนาตามขั้นตอนทำให้ทราบประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้ตรงประเด็น จึงทำให้สื่อวีดิทัศน์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 ที่กำหนดไว้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้สื่อวีดิทัศน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.48 และนักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 22.24 นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ซึ่งมีค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจ เท่ากับ 4.25 ค่า S.D. เท่ากับ 4.64 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านมีความพึงพอใจเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่าสื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพดี และผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศักดิ์ดา ชูศรี (2539 : 11) ที่กล่าวว่า “การถ่ายทอดกระบวนการหรือความรู้ไปยังผู้เรียน หากมีแต่การบรรยายแล้วผู้เรียนได้คิดตามก็อาจจะทำให้การสื่อสารไม่ตรงกันทำให้เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีสื่อกลางเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน เพราะสื่อการสอนจะช่วยทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้น” และน่าจะเป็นผลมาจากสื่อวีดิทัศน์ช่วยกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนมากกว่าการสอนปกติ เพราะเป็นการสร้างและเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ มากมายสามารถสร้างจินตนาการในการเรียนและการเรียนรู้ได้มากกว่าการสอนปกติ จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และแบบทดสอบได้ผ่านการตรวจคุณภาพ โดยหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นก่อนนำไปใช้ทำให้หลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ ผู้เรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

วีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพที่ทำให้นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นและสามารถใช้เป็นสื่อที่ถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี และเป็นการนำเอาเทคโนโลยีผสมผสานความรู้ที่เป็นเนื้อหา ก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สูงขึ้น และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอน ดังนั้นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์จึงสูงกว่าก่อนเรียน

ปัญหาที่พบในการวิจัย

1. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เพื่อเผยแพร่ความรู้ในเรื่อง อาณาจักรสุโขทัย จะต้องใช้เวลาในการสร้างและงบประมาณในการผลิตสื่ออย่างมาก จึงควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังนี้

1.1 การวางแผนและกำหนดระยะเวลาให้ชัดเจน เพราะในขั้นตอนการสร้างสื่อจะต้องมีการปรับปรุงแก้ไขหลายขั้นตอน เพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่สมบูรณ์ ก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มทดลอง

1.2 การเขียนบทวีดิทัศน์ ต้องกระชับ รัดกุม ไม่ยืดยาวไปมา เพราะจะทำให้กลุ่มตัวอย่างสับสน และเสียเวลาในการตัดต่อและสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย

2. สื่อวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพ หากสร้างเองมักจะใช้ต้นทุนสูง ต้องมีการวางแผนสื่อเนื้อหาบทเรียนเป็นการเสนอเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างเจาะลึก มีความหลากหลาย การสร้างสื่อจึงต้องใช้เวลา และความพิถีพิถันมาก ซึ่งผู้สร้างต้องคำนึงถึงเป็นสิ่งสำคัญ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

1. ควรพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ให้มีการอัปเดตข้อมูลลงในอินเทอร์เน็ต เพื่อความสะดวกในการเข้าชมสื่อจากบุคคลภายนอกด้วย

2. พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ให้ใช้ได้กับอุปกรณ์สื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ เพื่อสะดวกในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาไม่จำกัดจำนวนครั้ง

บรรณานุกรม

- กิจจา บานชื่น. (2539). การพัฒนาเกณฑ์การติดตามผลการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กิดานันท์ มลิทอง. (2536). เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโพรดักส์จำกัด.
- กิตติเดช อ่อนละมัย (2534). ผลของการนำเสนอภาพแบบภาพเดี่ยวแบบเคลื่อนไหวและแบบหลายภาพในวีดิทัศน์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรงค์ แจ่มยุบล. (2545). การศึกษาระดับและปัจจัยในการยอมรับนวัตกรรมการเรียนการสอนของครูสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จารวี เอียงผาศุก. (2548). การถ่ายโยงเนื้อหาการรำไทยจากการสื่อสารระหว่างบุคคลไปสู่การสื่อสารผ่านแผ่นซีดีวีดิทัศน์. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวรรณ กมลรัตน์โยธิน. (2536). การวิเคราะห์เนื้อหาและความหมายของรายการสารคดีสิ่งแวดล้อมทางโทรทัศน์ (2532-2534). วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลองชัย สุรวฒนาบุรณ์. (2528). เทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2526). การบริหารสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ครุณี ศรีตะกุล. (2540). “การพัฒนาหน่วยการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตโดยเน้นภูมิปัญญาท้องถิ่น”. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นฤมล วังไฉน. (2534). ผลของการอ้างอิงตนในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษจากโปรแกรมวีดิทัศน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ บริเวรณานนท์. (2547). การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์เรียนด้วยตนเองเรื่อง กาล (Tenses) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- บุญเที่ยง จุ้ยเจริญ. (2534). **เทคนิคพื้นฐานการใช้และบำรุงอุปกรณ์เทคโนโลยีการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- บุญเสริม เนตรเก่ง. (2539). **ปฏิสัมพันธ์ของแบบการคิดและชนิดของมุกล้อในการสาธิตการตัดต่อ วิดิทัศน์ที่มีผลต่อสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตปริญญาตรี**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.
- ประไพ เทียนเงิน. (2534). **การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โดยการใช้วิดิทัศน์**. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพโรจน์ ติรณนากุลและนิพนธ์ สุภศรี. (2528). **เทคนิคการผลิตรายการวิดีโอเทปเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สหมิตรออฟเซต.
- ภัทรพร สิงห์ชัย. (2545). **ปฏิสัมพันธ์ระหว่างช่วงการฝึกปฏิบัติประกอบการเรียนวิดิทัศน์กับระดับความคิด สร้างสรรค์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนงานประดิษฐ์ วิชากลุ่มงานและพื้นฐานอาชีพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยืนยง ราชวงษ์. (2551). **สถิติสำหรับครู**. อยุธยา : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา.
- ร่วมศักดิ์ แก้วปลั่ง และอนันต์ อังกินันท์. (2530). **วิทยุและโทรทัศน์เพื่อการศึกษา. Educationnal Radio and Television**. กรุงเทพฯ : แสงจันทร์การพิมพ์.
- วรรณิ ลิ้มอักษร. 2541. **จิตวิทยาการศึกษา**. สงขลา : งานส่งเสริมการผลิตตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- วชิระ อินทร์อุดม. (2541). **การผลิตวิดิทัศน์เพื่อการศึกษา**. ขอนแก่น : ม.ป.ท.
- วสันต์ อดิศักดิ์. (2533). **การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา**. ปัตตานี : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วันวิสาข์ เพ็ชรรัตน์มุณี. (2548). **การใช้สื่อวิดิทัศน์ประกอบการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถด้าน การฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล คณะเกษตรศาสตร์ นครศรีธรรมราช**. ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสารมิตร.
- วันเพ็ญ วรรณโกมลและพิมพ์ลักษณ์. (2544). **การพัฒนาการสอนสังคมศึกษา**. กรุงเทพฯ : สถาบัน ราชภัฏธนบุรี.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). **การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ : บริษัท ดันอ้อ ๑๕๕๕ จำกัด.
- วาสนา ชาวหา. (2533). **เทคโนโลยีการศึกษา**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ กราฟฟิคอาร์ต.
- วารินทร์ รัศมีพรหม. (2531). **สื่อการสอนเทคโนโลยีทางการศึกษา และการสอนร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ : ชวนพิมพ์

- วิชาญ ดอนสุวรรณ. (2545). การสร้างรายการวิดีโอทัศน์ เรื่องโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดลวิทยาลัยศิลปากร.
- วิภา แก่นเพชร. (2544). การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต. กรุงเทพฯ : บั๊ต พอยท์.
- ศักดิ์ดา ชูศรี. (ตุลาคม-ธันวาคม 2539). “การผลิตวิดีโอทัศน์เพื่อการศึกษาด้วยตนเอง เรื่องเทคนิคการใช้โสตทัศนูปกรณ์รายงานการวิจัย ปี 2538.”. *พัฒนาเทคนิคศึกษา*, 8, 20, 11-14.
- ศรีเรือน แก้วกังวาลและพิมพ์ลักษณ์. *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย 2538*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลำเรียง บุญเรืองรัตน์. (2527). *ทฤษฎีการวัดและประเมินผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ. (2545). *วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ กาญจนพันธ์. (2541). *รวมศัพท์เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- อารี พันธุ์ณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ : ไชยใหม่ ศรีเอทีพี กรุ๊ป.
- อารี รังสินันท์. (2527). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ชนการพิมพ์.
- อุบลรัตน์ เฟื่องสถิตย์. (2529). *ความจำของมนุษย์*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อุดมศักดิ์ พลอยบุตร. (มกราคม. 2545). “ครูยุคใหม่ ครูยุคปฏิรูป”. *วารสารวิชาการ* 5, 22.
- ภาษาต่างประเทศ
- Best, J.W. & Khan, J.V.. (1986). **Research in education**. (5 th ed.). New Jersey : Prentice-Hall.
- Benton, Graham and Kendall. (1969). *Deafness and Memory : The Psychology of Deafness*. North-Western University.
- Bloom, B.S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York : Grune & Stratton.
- Cruickshank, W. M. and Johnson, (1967). **G. O. Education of Exceptional Children and Youth**. New York : Prentice Hall.
- Gagne, Robert M.and Briggs, Leslie J. (1974). **Principle of Instruction Design**. New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Good, C.V.1973. *Dictionary of Education*. 3rd ed. New York : McGraw Hill Book Company.
- Garretson, M. Bicentennial. (1976). *Monograph on Hearing – Impairment*. **Volta Review**, 78(4).
- Guilford and Hoepfner, R. (1971). **The Analysis of Intelligence**. New York : McGraw-Hill Book Company.

- Hallahan, Daniel and Kauffman, James. (1982). **Exceptional Children : Introduction to Special Education**. New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Karenz. (1983). **D. Pattern of DNA synthesis and cell division in marine dinoflagellate J. Protozool**, 30.
- Levine. (1971). **E. The Psychology of Deafness**. New York : Columbia University Press.
- Meadow. (1980). **K.P. Deafness and Child Development**. Berkley, C.A. : University of California Press.
- Moore. (1978). **Donald F. Educating the Deaf : Psychology, Principles and Practices**. Boston : Houghton Mufflin Company.
- Quigley, S. and Paul. (1984). **P. Language and Deafness**. San Diego : College – Hill.
- Schramm, Wilbur. (1954). **“Procedure and Effects of Mass Communication. Mass Media and Education. The Fifty - Third Yearbook of the National Society for the National Society for the Study of education, Part II”**. Edited by Nelson B. Henry. Chicago : University of Chicago Press.
- Schramm, Willber. (1962). **“Television in the lives of our Children”**. California : Stanford University Press.
- Sri-on, Jitprapa. (2001). **A History of Deaf Education in Thailand. Ph.D. Thesis**, La Trobe University : Australia.
- Torrance. Palue E. (1972). **Creative Learning and Teaching**. New York : Book Mead Company.
- Woodward, James. (1996). **“A Sociolinguistic Framework for Examining Sign Language Varieties in Thailand”**. Nakornpathom : Ratchasuda College.
- Woodward. (1996). **J. C. Some Characteristic of Thai Sign Language Grammar**. Nakornpathom : Ratchasuda College.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.สุคาพร พงศ์พิชญ

ตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์

โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์

2. ดร.ประวิทย์ สุกประเสริฐ

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนศูนย์ฝึกวิชาชีพพระยะสัน

โรงเรียนศูนย์ฝึกวิชาชีพพระยะสัน

3. อาจารย์ทวีศักดิ์ จงประดับเกียรติ

ตำแหน่ง อาจารย์คณะครุศาสตร์ ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมัธยม

มหาวิทยาลัย ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

มหาวิทยาลัย มศว.ประสานมิตร กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ



ที่ ศธ 0564.14/1/150

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

26 กันยายน 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.สุดาพร พงศ์พิชญ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวศุทธนุช ผาสุข นักศึกษาปริญญาโท ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การเรียนการสอนสื่อ วิกิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณรามวิทยาคม” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|--|---------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี | ประธานกรรมการควบคุม |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เศรษฐ์ ประกอบผล | กรรมการควบคุม |

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถที่จะให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี)

ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรฯ

บัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 1810

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 1810



ที่ ศษ 0564.14/1/151

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

26 กันยายน 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ทวีศักดิ์ จงประดับเกียรติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวศุภรณูช ผาสุข นักศึกษาปริญญาโท ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การเรียนการสอน
สื่อ วิกิพีเดีย เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณรามาวิทยาคม” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี | ประธานกรรมการควบคุม |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เศศ ประกอบผล | กรรมการควบคุม |

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถที่จะ
ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณ
อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี)
ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรฯ

บัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 1810

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 1810



ที่ ศธ 0564.14/1/149

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
1061 ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600

26 กันยายน 2557

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ว่าที่ร้อยตรีประวิทย์ สุคประเสริฐ

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวศุภรณูช ศาสสุข นักศึกษาปริญญาโท ปัจจุบันกำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การเรียนการสอน
สื่อ วิกิพีเดีย เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณรามวิทยาคม” ตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและ
สื่อสารการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยมีคณะกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี | ประธานกรรมการควบคุม |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์เกษ ประกอบผล | กรรมการควบคุม |

คณะกรรมการบริหารหลักสูตรฯ ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถที่จะ
ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างเครื่องมือวิจัยของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยดังกล่าว ขอขอบคุณ
อย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เดชชัยศรี)
ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรฯ

บัณฑิตศึกษา

โทรศัพท์ 0-2473-7000 ต่อ 1810

โทรสาร 0-2473-7000 ต่อ 1810

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ

ตารางที่ 9 แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ลำดับ	ข้อมูลที่สอดคล้อง	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			IOC	
		1	2	3		
1	กระบวนการในการทำกิจกรรมมีความสมบูรณ์	+1	+1	0	2	0.70
2	เนื้อหามีความสอดคล้องกับกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1
3	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
4	กิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละขั้นมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	0	+1	2	0.70
5	สื่อการเรียนการสอนมีความสอดคล้องเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1
6	กิจกรรมเหมาะสมกับเนื้อหาที่ระดับชั้น	+1	+1	+1	3	1
7	ความยากง่ายของเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1
8	สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	0	0	0	0	0
9	ความสวยงามของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย	+1	+1	0	2	0.70

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

คนที่	คะแนน (X)	X ²
1	30	900
2	29	841
3	28	784
4	28	784
5	28	784
6	27	729
7	27	729
8	27	729
9	26	676
10	26	676
11	26	676
12	25	625
13	25	625
14	25	625
15	25	625
16	25	625
17	25	625
18	25	625
19	25	625
20	24	576
21	24	576
22	24	576
23	24	576
24	23	529
25	23	529
26	23	529

ตารางที่ 10 การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (ต่อ)

คนที่	คะแนน (X)	X ²
27	23	529
28	23	529
29	22	484
30	20	400
31	20	400
32	18	324
33	17	289
34	17	289
35	16	256
36	16	256
37	16	256
38	15	225
39	15	225
40	14	196
41	14	196
42	14	196
43	14	196
44	14	196
45	14	196
46	14	196
47	13	169
48	13	169
49	11	121
50	10	100
รวม	1,050	23,592

ตารางที่ 11 แสดงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนลำดับที่	Pretest (50 คะแนน)	Posttest (50 คะแนน)
1	22	31
2	23	33
3	21	33
4	20	31
5	24	34
6	24	41
7	22	42
8	22	44
9	25	42
10	22	31
11	20	35
12	19	36
13	18	37
14	21	36
15	21	35
16	22	39
17	23	45
18	25	42
19	26	41
20	26	44
21	23	39
22	21	40
23	22	42
24	23	44
25	21	45
26	22	31

ตารางที่ 11 แสดงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ต่อ)

นักเรียนลำดับที่	Pretest (50 คะแนน)	Posttest (50 คะแนน)
27	23	33
28	21	33
29	20	31
30	24	34
31	24	41
32	22	42
33	22	44
34	25	42
35	22	31
36	20	35
37	19	36
38	18	37
39	21	36
40	21	35
41	22	39
42	23	45
43	25	42
44	26	41
45	26	44
46	23	39
47	21	40
48	22	42
49	23	44
50	21	45
รวม	$\Sigma x = 757$	$\Sigma y = 821$
ค่าเฉลี่ย	25.23	27.37

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาบทเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

อาณาจักรสุโขทัยเกิดจากการรวมตัวกันระหว่างกลุ่มเมืองในบริเวณลุ่มแม่น้ำยม ได้แก่ สุโขทัย ศรีสัชนาลัย อุตรดิตถ์ กับกลุ่มเมืองลุ่มแม่น้ำน่าน คือ พิษณุโลก และกลุ่มเมืองในลุ่มแม่น้ำปิง คือ กำแพงเพชร ตาก รวมทั้งบรรดาเมืองเล็กน้อยในพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งปรากฏชื่อในจารึกสุโขทัยจำนวนมาก

ก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย เมืองสุโขทัยและเมืองศรีสัชนาลัย มีเจ้าเมืองปกครอง มีพระนามว่าพ่อขุนศรีนาวนำถอม พ่อขุนบางกลางหาว เจ้าเมืองบางยาง กับพระสหายคือ พ่อขุนผาเมือง เจ้าเมืองราด ซึ่งเป็นโอรสพ่อขุนศรีนาวนำถอม ได้ชักชวนคนไทยผู้รักชาติบ้านเมืองทั้งหลายให้รวมตัวผนึกกำลังชิงเมืองสุโขทัยและเมืองศรีสัชนาลัยจากขอมสบาดโขลญลำพง ประกาศสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ประกอบพระราชพิธีอภิเษกพ่อขุนบางกลางหาวเป็นกษัตริย์ปกครองสุโขทัย ทรงพระนามว่าพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ใน พ.ศ. 1780

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์เป็นกษัตริย์องค์แรกของราชวงศ์พระร่วง โดยมีความสัมพันธ์กับราชวงศ์ศรีนาวนำถอมด้วยความเป็นพระสหายของพ่อขุนทั้งสองและเครือญาติสนิททางการสมรส คือ พระขนิษฐาของพ่อขุนผาเมือง พระนามว่า นางเสืองเป็นพระมเหสีของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์

ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยมี 2 ประการ ได้แก่

ปัจจัยภายใน

1. มีผู้นำที่เข้มแข็ง ที่สามารถรวบรวมคนไทยและนำกำลังต่อสู้กับขอมและสามารถขับไล่ขอมไปได้
2. มีขวัญและกำลังใจดี เพราะผู้นำที่เข้มแข็งสามารถต้องการขับไล่ขอมออกไปเพื่อความเป็นอิสระและมีเอกราชสมบูรณ์
3. รักความเป็นอิสระ คนไทยมีนิสัยรักอิสระไม่ชอบให้ผู้ใดกดขี่ข่มเหงบังคับ การขับไล่ขอมจึงได้รับความร่วมมือร่วมใจจากชาวไทยทุกคนสามารถปลดปล่อยกรุงสุโขทัยเป็นอิสระได้ในที่สุด
4. บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การเกษตร มีผู้คนตั้งบ้านเรือนเป็นชุมชนที่ค่อนข้างหนาแน่นจึงมีความพร้อมทั้งกำลังคนและเสบียงอาหาร

ปัจจัยภายนอก

1. ขอมรุกรานและแผ่อำนาจรบพุ่งเป็นระยะเวลายาวนานหลายรัชกาล เสียกำลังผู้คนและเสบียงอาหาร ประชาชนท้อแท้เบื่อหน่าย

2. การขยายอาณาเขตออกกว้างไกล ทำให้ขอมไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึง
 3. การสร้างปราสาทหรือเทวสถานเพื่อการบูชาจำเป็นต้องใช้แรงงานและทรัพยากรเสบียงอาหารมากมายจนเกิดความอ่อนแอทางเศรษฐกิจ ประชาชนไม่ร่วมมือกับทางราชการ
- ด้วยเหตุผลที่อาณาจักรขอมเสื่อมลง จึงเป็นการเปิดโอกาสให้คนไทยร่วมกันขจัดอำนาจขอมได้สำเร็จ

อาณาเขตของอาณาจักรสุโขทัย

จากศิลาจารึกหลักที่ 1 พบว่าขอบเขตของอาณาจักรสุโขทัยนั้น

ทิศเหนือและตะวันออกเฉียงเหนือ ติดต่อไปถึงลุ่มแม่น้ำโขง

ทิศตะวันตก ติดต่อกับเมืองลพบุรี อำเภอมะสออด จังหวัดตากและหัวเมืองมอญซึ่งติดกับพม่า

ทิศใต้ ติดต่อเมืองนครศรีธรรมราชไปจดทะเล

การตั้งกรุงสุโขทัยเป็นศูนย์กลางน่าจะเกิดจากการมีทำเลที่ตั้งอันเหมาะสมกับการค้าขาย เพราะสุโขทัยตั้งอยู่บนริมฝั่งแม่น้ำยม สามารถค้าขายกับผู้คนบริเวณหัวเมืองทางเหนือตอนบน เช่น หริภุญชัย เชียงใหม่ บริเวณลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาซึ่งอยู่บนตอนกลางของประเทศไทยปัจจุบัน บริเวณภาคใต้ผ่านนครศรีธรรมราชไปจนถึงฝั่งทะเล ทางด้านตะวันออกก็ติดต่อกับบริเวณแม่น้ำโขง

พระมหากษัตริย์แห่งอาณาจักรสุโขทัย

ราชวงศ์พระร่วงปกครองอาณาจักรสุโขทัย ตลอดเวลา 200 ปี มีพระมหากษัตริย์สืบต่อกันมา ดังนี้

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1. พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ | ประมาณ พ.ศ. 1780-ปีใดไม่ปรากฏ |
| 2. พ่อขุนบานเมือง | ประมาณ ครองต่อมา-1822 |
| 3. พ่อขุนรามคำแหง | ประมาณ พ.ศ. 1822-1842 |
| 4. พระยาเลอไทย | ประมาณ พ.ศ. 1842-1882 |
| 5. พระยาร่วงนำถม | ประมาณ พ.ศ. 1882-1890 |
| 6. พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) | ประมาณ พ.ศ. 1890-1917 |
| 7. พระมหาธรรมราชาที่ 2 | ประมาณ พ.ศ. 1917-1942 |
| 8. พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสยลือไทย) | ประมาณ พ.ศ. 1942-1962 |
| 9. พระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल) | ประมาณ พ.ศ. 1962-1981 |

การขยายอาณาเขต

ในระยะเริ่มต้น อาณาจักรสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ อาณาเขตไม่กว้างขวางนัก มีเมืองสุโขทัยกับเมืองเชลียง เป็นราชธานีทั้งสองเมือง ส่วนหัวเมืองทางริมแม่น้ำปิง ยม น่าน มีเพียงไม่กี่เมือง ต่อเมื่ออาณาจักรสุโขทัยได้รับการสถาปนาขึ้นเป็นอิสระจากขอม เจ้าเมืองต่างๆ ในดินแดนใกล้เคียง ขอมรับในความสามารถของผู้นำจึงอ่อนน้อมโดยสันติรวมเข้ากับอาณาจักรสุโขทัย แต่เจ้าเมืองบางเมืองมิยอม

อ่อนน้อมก่อนสงครามแข่งขันชิงอำนาจ ได้แก่ ขุนสามชน เจ้าเมืองจลต ยกทัพมาตีเมืองตากเป็นเมือง
ในอาณาจักรสุโขทัย พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จึงยกทัพไปปราบ เกิดสงครามครั้งสำคัญ ในการรบครั้งนี้
พระราชโอรสสององค์เล็กซึ่งมีชันษา 19 ปี ได้ชนช้างกับขุนสามชนจนได้รับชัยชนะ และพระราชทาน
นาม โอรสว่า พระรามคำแหง เพื่อเป็นการบำเหน็จศึกครั้งนี้ทำให้เกียรติยศชื่อเสียง โอรสแผ่ไปทั่ว
นับแต่นั้นมาพระรามคำแหงได้เป็นกำลังของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ในการทำศึกสงครามและเป็นผลดี
แก่อาณาจักร คือ มีความมั่นคงและมีอำนาจทางการเมืองเหนืออาณาจักรอื่น เป็นรากฐานให้ชาติ
บ้านเมืองมีความเจริญก้าวหน้าสืบต่อมา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ลักษณะการปกครอง

สมัยสุโขทัย มีการปกครองโดยยึดถือแบบการปกครองครอบครัวเป็นหลัก แต่ตลอดระยะเวลา 200 ปี ข่อมทำให้การปกครองสมัยสุโขทัยต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพบ้านเมือง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น กับการปกครองสมัยสุโขทัยตอนปลาย

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น พ.ศ. 1780-1842

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จัดระบบการปกครองเสมือนหนึ่งประชาชนทุกคนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นหัวหน้าครอบครัว คือ พระมหากษัตริย์ปกครองประชาชนในลักษณะบิดาปกครองบุตร หรือ เป็นการปกครองระบบปิตุราชาธิปไตย ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ

1. พระมหากษัตริย์ทรงมีฐานะเป็นผู้ปกครองสูงสุด ทรงเป็นผู้ใช้อำนาจอธิปไตย
2. ฐานะกษัตริย์เปรียบได้กับหัวหน้าครอบครัวหรือพ่อ ดังนั้นสมัยสุโขทัยตอนต้น มักจะใช้พระนามว่าพ่อขุน ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างพระมหากษัตริย์กับประชาชนว่ามีความใกล้ชิดกัน

3. การปกครองระบบครอบครัวลดหลั่นกันเป็นชั้น ๆ ให้ครัวเรือนหลายครัวเรือนรวมกันเป็นบ้านอยู่ในความดูแลของพ่อบ้าน ผู้อยู่ในปกครองเรียกว่า ลูกบ้าน หลายบ้านรวมเป็นเมือง มีผู้ปกครองเรียกเจ้าเมือง วิธีการแบ่งเขตปกครองสมัยพ่อขุนรามคำแหงนี้ใช้สืบต่อมาถึงสมัยอยุธยา และสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น การจัดให้มีเมืองลูกหลวงเมืองราชธานีเปรียบเสมือนกำแพงชั้นที่ 1 ส่วนเมืองพระยามหานครเป็นเสมือนกำแพงชั้นที่ 2 และเมืองประเทศราชเป็นเสมือนกำแพงชั้นที่ 3

การปกครองราชธานีและหัวเมืองต่าง ๆ

เมืองต่าง ๆ ของอาณาจักรสุโขทัย แบ่งออกเป็นชั้น ๆ โดยที่พระมหากษัตริย์ทรงใช้อำนาจปกครองดังนี้

1. เมืองหลวงหรือราชธานี มีกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี เป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ พระราชวังและวัดจำนวนมากตั้งอยู่ในและนอกกำแพงเมือง ราชธานีเป็นศูนย์กลาง การปกครอง วัฒนธรรม ศิลปะขนบธรรมเนียมประเพณี ศาสนา ซึ่งกษัตริย์เป็นผู้ปกครองเอง

2. เมืองลูกหลวง เป็นเมืองหน้าด่าน หรือเรียกว่า หัวเมืองชั้นใน ห่างจากเมืองหลวง มีระยะเวลาเดินเท้าประมาณ 2 วัน ตั้งอยู่รอบราชธานี ทั้ง 4 ทิศ ได้แก่

ทิศเหนือ คือ เมืองศรีสัชชนาลัย (สวรรคโลก)

ทิศใต้ คือ เมืองสระหลวง (พิชิต)

ทิศตะวันตก คือ เมืองสองแคว (พิษณุโลก)

ทิศตะวันออก คือ เมืองนครชุม (หน้าเมืองกำแพงเพชรปัจจุบัน)

เมืองลูกหลวงเป็นเมืองที่เจ้านายเชื้อพระวงศ์ได้รับการแต่งตั้งจากพระมหากษัตริย์เป็นผู้ปกครอง ส่วนเมืองศรีสัตนาคนหุตเป็นเมืองอุปราชตลอดสมัยสุโขทัย

3. เมืองพระยามหานคร เป็นหัวเมืองชั้นนอกห่างจากราชธานีออกไปไกล พระมหากษัตริย์แต่งตั้งผู้เหมาะสมและมีความสามารถไปปกครองดูแล โดยขึ้นตรงต่อพระมหากษัตริย์ การปกครองเช่นเดียวกับหัวเมืองชั้นใน ได้แก่ เมืองพระบาง เมืองเชียงทอง เมืองบางพาน เมืองบางคั้ง เป็นต้น

4. เมืองประเทศราช เป็นเมืองที่อยู่นอกอาณาจักร ชาวเมืองเป็นคนต่างชาติ กษัตริย์สุโขทัยดำเนินนโยบายการปกครอง ให้ชาวพื้นเมืองเป็นกษัตริย์หรือเป็นเจ้าของปกครองตนเอง โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการปกครองภายใน ยามปกติเมืองประเทศราชต้องส่งเครื่องราชบรรณาการถวายต่อกษัตริย์สุโขทัย ยามสงครามจะต้องส่งกองทัพและเสบียงอาหารไปช่วย เมืองประเทศราชมีหลายเมือง ได้แก่

ทิศเหนือ คือ เมืองแพร่ เมืองน่าน

ทิศใต้ คือ เมืองนครศรีธรรมราช เมืองมะละกา เมืองยะโฮร์

ทิศตะวันออก คือ เมืองเซ่า (หลวงพระบาง) เมืองเวียงจันทน์

ทิศตะวันตก คือ เมืองทวาย เมืองมะละมะ

พ่อเมือง เมืองหลายเมืองรวมกันเป็นประเทศอยู่ในปกครองของพ่อขุน แสดงให้เห็นว่านอกจากพ่อขุนผู้เป็นประมุขสูงสุดแล้ว ยังมีผู้ปกครองที่ได้รับมอบหมายจากพ่อขุนทำหน้าที่เป็นกลไกการปกครอง

5. พระมหากษัตริย์ทรงยึดหลักธรรมทางพุทธศาสนา ในการบริหารบ้านเมืองและทรงชักชวนให้ประชาชนปฏิบัติธรรมเพื่อจะสามารถอยู่ร่วมกันอย่างผาสุก ดังจารึกพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งกล่าวไว้ว่า

... พ่อขุนรามคำแหง เจ้าเมืองศรีสัตนาคนหุต สุโขทัยนี้ ปลูกไม้ตาลนี้ ได้สืบสืบข้าว จึงให้ช่างพื้นชานหินตั้งหว่างกลางไม้ตาลนี้ วันเดือนกับ เดือนโอกแปดวัน วันเดือนเต็ม เดือนบั้งแปดวัน ผูกปุ่ครุเถร มหาเถร ขึ้นนั่งเหนือชานหินสุทธธรรมแก่อุบาสกฝูงท่วย จำศีล...

การที่ให้ราษฎรเป็นผู้ประพฤติปฏิบัติชอบตามหลักธรรม ก็เพื่อให้ราษฎรเลื่อมใสศรัทธาในศาสนาพุทธโดยพระองค์ทรงนำทางเป็นตัวอย่าง คือให้พระเถระเทศนาสั่งสอนที่กลางดงตาล ในวันสิ้นเดือน (วันเดือนดับ) วันขึ้นแปดค่ำ (เดือนโอกแปดวัน) วันเพ็ญ (วันเดือนเต็ม) และวันแรมแปดค่ำ (เดือนบั้งแปดวัน) เป็นประจำ การนำธรรมะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจทำให้เกิดความสามัคคีเป็นประโยชน์ต่อการปกครอง

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนปลาย พ.ศ. 1842-1981

หลังจากพ่อขุนรามคำแหงมหาราชสวรรคตใน พ.ศ. 1842 แล้ว อาณาจักรสุโขทัยเริ่มระส่ำระสาย พระมหากษัตริย์ต่อมาคือ พระยาเลอไทย และพระยาจ๋วนำดม ไม่อาจรักษาความมั่นคงของอาณาจักร

ไว้หลายเมืองแยกตัวเป็นอิสระไม่ขึ้นต่อกรุงสุโขทัยรูปแบบการปกครองแบบปิตุราชาธิปไตยเริ่มเสื่อมคลายลงเนื่องจากสถาบันพระมหากษัตริย์ไม่มั่นคงเพียงพอ

เมื่อพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ขึ้นครองราชย์ใน พ.ศ. 1980 ทรงตระหนักถึงความไม่มั่นคงภายในประกอบกับอาณาจักรอยุธยากำลังแผ่อำนาจจนน่ากลัวจะเกิดอันตรายแก่กรุงสุโขทัย การดำเนินนโยบายเพื่อแก้ปัญหาการเมือง ด้วยการทหารอย่างเดียวไม่พอเพียงพอเพราะสมัยพระองค์กองทัพไม่เข้มแข็งพอ จึงทรงทำนุบำรุงส่งเสริมพระพุทธศาสนา ทรงเป็นผู้ปฏิบัติธรรมเป็นตัวอย่างและสร้างถาวรวัตถุ เพื่อเป็นที่เคารพบูชาของราษฎรให้เกิดความเลื่อมใสและเป็นหลักในการดำเนินชีวิตสร้างความสามัคคีกลมเกลียวมั่นคงขึ้นในแผ่นดิน

พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) นับว่าเป็นกษัตริย์ธรรมราชาพระองค์แรกของสุโขทัย และกษัตริย์รัชกาลต่อมาล้วนทรงพระนามว่า พระมหาธรรมราชา และทรงปกครองราษฎรแบบธรรมราชาเหมือนกันทุกพระองค์จนถึงพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल) รัชกาลสุดท้ายของอาณาจักรสุโขทัย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เศรษฐกิจสมัยสุโขทัย

เศรษฐกิจสมัยสุโขทัยมีความเจริญก้าวหน้ามาก ประชาชนมีความเป็นอยู่สุขสบาย ปัจจัยที่ส่งเสริมให้ลักษณะเศรษฐกิจสุโขทัยเจริญก้าวหน้า คือ สภาพทางภูมิศาสตร์ ทรัพยากรธรรมชาติ และความสามารถของผู้นำ

1. สภาพทางภูมิศาสตร์ ลักษณะภูมิประเทศประกอบด้วยที่ราบลุ่มแม่น้ำ และที่ราบเชิงเขา บริเวณลุ่มแม่น้ำ ได้แก่ ที่ราบลุ่มแม่น้ำใหญ่ 3 สาย คือ แม่น้ำปิง แม่น้ำยม แม่น้ำน่าน และไหลลงมารวมกันที่นครสวรรค์ บริเวณพื้นที่ทั้งสองฝั่งของแม่น้ำแต่ละสายจึงเป็นแหล่งสำคัญที่ส่งเสริมการเพาะปลูกเลี้ยงสัตว์ ทำประมง ตลอดจนการตั้งบ้านเรือน นอกจากนี้ทิศเหนือมีภูเขาติดต่อกันเป็นพืดลงมาทิศตะวันตกมีเขาหลวงและเขาแล้งเป็นภูเขาใหญ่ บางแห่งภูเขามีน้ำตกทำให้เกิดความชุ่มชื้นแก่ดินมีป่าไม้อุดมไม่มีค่า ทิศตะวันออกมีพื้นที่ราบกว้าง ส่วนทางใต้มีแม่น้ำ ลำคลอง หนอง บึงทั่วไป เป็นแหล่งน้ำเพื่อการเพาะปลูกและที่อาศัยของสัตว์น้ำ เช่น กุ้ง ปลา

2. ทรัพยากรธรรมชาติ เนื่องจากที่ตั้งของกรุงสุโขทัยอยู่บริเวณราบลุ่มแม่น้ำซึ่งเป็นสาขาของแม่น้ำเจ้าพระยาสลับกันที่ดอน มีน้ำอุดมสมบูรณ์ในฤดูฝน น້ำน้อยในหน้าแล้ง รอบ ๆ เมืองมีป่าไม้มีการทำสวนทำไร่ทั่วไป

3. ความสามารถของผู้นำ คือพระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์ในสมัยสุโขทัยที่บำรุ้งบ้านเมืองด้านต่างๆ เช่น ในด้านการเกษตร ที่สำคัญคือ

- การให้กรรมสิทธิ์ที่ดิน เมื่อประชาชนหักไร่้างถางพง ปลูกพืชพันธุ์ทำมาหากินในที่ดินแห่งใด ให้ที่ดินนั้นตกเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้นั้น เมื่อเจ้าของตายก็ตกเป็นของลูกหลานสืบต่อไป ทำให้ประชาชนมีกำลังใจในการประกอบอาชีพ

- การพัฒนาการเกษตร โดยมีการจัดสร้างเขื่อน สร้างทำนบ ขุดคูคลอง เพื่อกักเก็บกั้น และส่งน้ำเพื่อใช้ในการเพาะปลูก การสร้างเขื่อน เช่น ศรีดงส์ หรือ ทำนบพระร่วง จัดเป็นเขื่อนที่สร้างขึ้นเพื่อการชลประทาน แสดงถึงความก้าวหน้าทางวิทยาการ การพัฒนาระบบน้ำ การสร้างตระพังเก็บน้ำและเหมืองฝาย โดยใช้แรงงานคนทำให้สามารถใช้เพาะปลูกพืชผลได้ดี

นอกจากนี้ประชาชนในอาณาจักรสุโขทัย มีความขยันหมั่นเพียร สามัคคีปรองดอง ทำให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ทำให้เศรษฐกิจสุโขทัยเจริญก้าวหน้า

ลักษณะทางเศรษฐกิจ

อาชีพหลักของประชาชน คือ เกษตรกรรม หัตถกรรม และค้าขาย

เกษตรกรรม

อาชีพหลักของชาวสุโขทัย คือ เกษตรกรรม จากข้อมูลปรากฏในศิลาจารึก ทำให้ทราบว่ามีการทำนาทำไร่ ทำสวน บริเวณที่ใช้พื้นที่เพาะปลูก คือ ที่ราบลุ่มแม่น้ำปิง แม่น้ำยม แม่น้ำน่าน บริเวณเมืองสุโขทัย สองแคว ชากังราว ศรีสัชชาลัย และตาก

พืชที่ปลูกกันมาก ได้แก่ ข้าว รองลงมาเป็น ไม้ผล เช่น มะพร้าว มะม่วง หนากและพืชไร่อื่น ๆ นอกจากนี้มีการส่งเสริมการเลี้ยงสัตว์ไว้ใช้งานเป็นอาหารและแลกเปลี่ยนค้าขาย

หัตถกรรม

สุโขทัยมีสิ่งประดิษฐ์สนองความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ การทำเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อการดำรงชีวิต ได้แก่ งานเหล็ก เช่น มีด ขวาน จอบ เสียม เครื่องมือเพาะปลูก งานปั้น เช่น โอ่ง ไห หม้อ และงานจักสาน เช่น กระบุง ตะกร้า ของใช้เบ็ดเตล็ด เป็นต้น หัตถกรรมการก่อสร้างต่างๆ เช่น ผลิตวัสดุก่อสร้าง ได้แก่ พวงศิลาแลง อิฐปูนสอ เครื่องตกแต่ง เช่น กระเบื้องต่างๆ

หัตถกรรมเพื่อการส่งออก ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา มีการผลิต ถ้วยชาม ไหสีหู โถสีหูมีฝาปิด กระปุกต่างๆ ต่อมานำเทคนิคมาดัดแปลงเปลี่ยนรูปแบบให้มีลวดลายสวยงาม มีชื่อเสียงเรียกว่า เครื่องสังคโลก แหล่งผลิตสำคัญที่กรุงสุโขทัยและเมืองศรีสัชนาลัย โดยมีการขุดค้นพบเตาทุเรียงเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะที่ศรีสัชนาลัย มีเตาทุเรียงมากถึง 120 เตา ถือว่าเป็นศูนย์กลางการผลิตเครื่องสังคโลก การผลิตเครื่องสังคโลกยังส่งไปขายยังต่างประเทศ ได้แก่ มลายู ชาวฟิลิปปินส์

การค้าขาย

การค้าขายสมัยสุโขทัยเป็นแบบการค้าเสรี ไม่มีการเก็บภาษี ใครจะค้าขายสิ่งใดก็สามารถนำมาแลกเปลี่ยนซื้อขายกันได้ทำให้ประชาชนมีความสุขสบายทั่วหน้ากัน

การค้าขายแบ่งเป็น การค้าขายภายในประเทศ และการค้าขายกับต่างประเทศ

การค้าขายภายในประเทศ มีการติดต่อทั้งทางบกและทางน้ำ ทางบก มีทางเดินและถนนขนาดเล็กเชื่อมต่อระหว่างเมือง ตั้งแต่ทางเหนือขึ้นไปและแถบริมฝั่งทะเลจากจังหวัดชุมพรลงไป ส่วนทางน้ำใกล้เมืองสุโขทัยมีแม่น้ำยม แม่น้ำน่าน แม่น้ำปิง แต่ส่วนมากมักใช้เส้นทางบก เพราะสามารถเดินทางได้สะดวกโดยใช้ถนน ถนนสายสำคัญคือ ถนนพระร่วง ถนนนี้มีขนาดกว้างเพียงพอที่กองคาราวานนำสินค้าผ่านและแวะเปลี่ยนสินค้าได้สะดวก และบนถนนสายนี้ยังมีการขุดตระพังขนาดใหญ่ มีการสร้างบ่อน้ำกรุดด้วยอิฐ เพื่อเก็บน้ำไว้กินไว้ใช้ อำนวยความสะดวกแก่ผู้มาค้าขายพร้อมกันนี้มีการชักชวนให้ผู้คนมาตั้งถิ่นฐานทำมาหากิน

การค้าขายกับต่างประเทศ สุโขทัยมีการติดต่อค้าขายหลายประเทศด้วยกัน เช่น จีน ญี่ปุ่น มลายู อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ อินเดีย อิหร่าน อาหรับชาติอื่นๆ โดยใช้เส้นทางติดต่อค้าขาย ทางบก ได้แก่ เส้นทางถนนพระร่วง เส้นทางสุโขทัย-ตะนาวศรี เส้นทางสุโขทัย-เชียงใหม่ ส่วนทางน้ำมีแม่น้ำป่าสัก แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำท่าจีน แม่น้ำแม่กลอง ซึ่งยกเว้นแม่น้ำป่าสักแล้ว แม่น้ำไหลลงสู่ปากไทยทำให้การค้าขายสินค้าไปต่างประเทศมีหลายทาง

สุโขทัยจึงเสมือนทำหน้าที่เป็นตลาดขนถ่ายสินค้าจากดินแดนของเมืองที่ตั้งอยู่นอกเส้นทาง โดยรับและส่งต่อไปยังเมืองชายทะเลที่ต้องการสินค้า สินค้าออก ได้แก่ สังคโลก และของป่า เช่น

หนังสือพิมพ์ ไม้ฝาง ไม้กฤษณา งาช้าง นอแรด และของป่าอื่น ๆ ส่วนสินค้าเข้า ได้แก่ ผ้าแพร ผ้าไหม
ผ้าดาวน์ เครื่องเหล็ก และอาวุธต่างๆ

ระบบเงินตราสมัยสุโขทัย

สุโขทัยมีแร่ธาตุหลายชนิด เช่น เงิน ทอง ดีบุก เหล็ก จึงนำแร่เงินมาใช้ในการทำเงินตรา ที่เรียกว่า
พดด้วง เพื่ออำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนให้คล่องขึ้น เงินพดด้วงแบ่งออกเป็น สลึง บาท ตำลึง
เบี้ย (มีค่าน้อยที่สุด ทำจากหอย เรียกว่า หอยเบี้ย) การมีเงินตราเป็นตัวกลางแลกเปลี่ยนทำให้สะดวก
ต่อการชำระหนี้ในการซื้อขาย หรือชำระหนี้ จึงมีการกระจายสินค้า ตลาดสินค้าขยายตัว พ่อค้า
ได้รับความสะดวก

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 สังคมและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

อาณาจักรสุโขทัยดำรงอยู่เป็นระยะเวลายาวนานถึง 200 ปี สุโขทัยได้พัฒนาสังคมวัฒนธรรม มีรูปแบบที่แสดงถึงอารยธรรมอย่างสูง เป็นรากฐานของสังคมวัฒนธรรมไทยปัจจุบัน

ลักษณะสังคมสุโขทัย

สุโขทัยเป็นอาณาจักรที่ก่อตั้งขึ้นภายหลังกำจัดอิทธิพลของขอม การกำจัดอิทธิพลขอมได้ ย่อมแสดงว่าสังคมสุโขทัยเป็นสังคมที่สมัครสมานสามัคคี ได้ผู้นำเก่งกล้าสามารถก่อให้เกิดขวัญและ กำลังใจแก่ประชาชน พลเมือง พัฒนาชาติบ้านเมืองในทุกด้าน การที่สุโขทัยมีเศรษฐกิจดี อยู่ดีกินดี ย่อมทำให้สามารถสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการอย่างมากมายและตกทอดมาถึงปัจจุบัน อีกทั้งมีการส่งเสริม ให้สร้างวัด สร้างเจดีย์ ฟังเทศน์ ประพาศธรรม ยึดมั่นพระพุทธศาสนา ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง มีการนิมนต์พระสงฆ์มาแสดงธรรมแก่ประชาชนในวันพระ 8 คำ และ 15 คำ ดังที่ปรากฏในศิลา จารึกนั้น แสดงให้เห็นว่า สังคมสุโขทัยเป็นสังคมเลื่อมใสพระพุทธศาสนา มีความผาสุก และ ประชาชนขยันทำมาหากิน มีความเข้มแข็งกล้าหาญ สามัคคีในการทำศึกสงคราม

ชนชั้นทางสังคม

สังคมสมัยสุโขทัยประกอบด้วยชนชั้นต่าง ๆ

1. ชนชั้นผู้นำ ประกอบด้วย ประมุข พระบรมวงศานุวงศ์ และพระสงฆ์
2. ชนชั้นผู้บริหาร ได้แก่ ผู้ร่วมบริหารบ้านเมือง ในศิลาจารึก ใช้คำว่า ลูกขุน ขุน และลูกเจ้าลูกขุน
3. สามัญชนหรือไพร่
4. ทาส จากศิลาจารึกสุโขทัยคำว่า “ไพร่ฟ้าหน้าใส” หมายถึง ทหาร และ “ไพร่ฟ้าข้าไท” หมายถึงทาส กรณีการมีทาส บ้างว่าไม่ใช่ และทาสหนี้สินไม่น่าจะมีในสมัยสุโขทัยตอนต้นเพราะปกครอง แบบพ่อปกครองลูก มีการให้สิทธิแก่ประชาชนในการทำมาหากิน อีกทั้งกษัตริย์ก็ให้ความสำคัญ กับราษฎร บางท่านกล่าวว่าทาสมีแน่นอน ที่เห็นชัดคือ ทาสเชลยศึก อย่างไรก็ตาม สังคมได้เปลี่ยนแปลงไป เพราะรับอิทธิพลของขอมและสภาพการณ์แวดล้อมต่างๆ สังคมจึงวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไป

กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

สังคมสุโขทัยเป็นสังคมมีแบบแผน ระเบียบแบบแผนได้มาพร้อมกับพระพุทธศาสนา และลัทธิ ความเชื่อตามแบบศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ด้วย นอกจากพิธีกรรมต่างๆแล้วยังมีศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ เช่น ธรรมศาสตร์รวมอยู่ด้วย ปรากฏตามศิลาจารึกว่า มีกฎหมายและกระบวนการพิจารณาคดีที่จำเป็น ได้แก่

1. กฎหมายอาญาว่าด้วยลักษณะโจร บัญญัติเกี่ยวกับการลักทรัพย์ การลักพา การฆ่าสัตว์

2. กฎหมายแพ่งว่าด้วยครอบครัวมรดก บัญญัติว่าทรัพย์สินของผู้ใด เมื่อถึงแก่กรรมไปแล้วย่อมตกแก่ลูกหลาน

3. กฎหมายว่าด้วยวิธีพิจารณาความ บัญญัติให้มีตุลาการ พิเคราะห์คดีโดยธรรม ห้ามมิให้รับสินบนข้างใดข้างหนึ่ง

4. กฎหมายว่าด้วยการถวายฎีกา บัญญัติว่าผู้ใดถวายฎีกาต่อพระมหากษัตริย์สามารถทำได้ โดยไปยื่นกระดิ่งที่ประตูพระราชวัง พระมหากษัตริย์จะรับฎีกาและตัดสินคดีด้วยพระองค์เอง

วัฒนธรรมของสุโขทัย

สุโขทัยได้สร้างแบบแผนการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันและสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมหลายด้าน เช่น ด้านศาสนา

การเผยแพร่พุทธศาสนานิกายหินยาน ลัทธิลังกาวงศ์ สืบเนื่องจากคณะสงฆ์ตามลัทธิลังกาวงศ์ มีความรู้แตกฉานในพระธรรมมีจริยาวัตรปฏิบัติเคร่งครัด งดงามชีวิตเรียบง่าย มุ่งวิเวกเพื่อนำไปสู่ความหลุดพ้น เป็นแบบอย่างปฏิบัติแก่ประชาชนและนิสิตของชาวสุโขทัยรักความสงบสุข สอดคล้องกับหลักธรรมพระพุทธศาสนา

การเลื่อมใสศรัทธาพระพุทธศาสนาจึงเป็นที่รวมตัวกันให้เป็นปึกแผ่นมั่นคง วัดเป็นแหล่งการศึกษาและจัดกิจกรรมหลายรูปแบบ เช่น การฟังธรรม การจำศีลภาวนา การสร้างศาสนวัตถุ

ด้านศิลปกรรม

สุโขทัยมีช่างที่ชำนาญในสาขาต่าง ๆ ได้แก่

สถาปัตยกรรม มีสิ่งก่อสร้างที่งดงามแบบอย่างของสุโขทัยโดยเฉพาะ เช่น เจดีย์แบบสุโขทัยแท้ คือ ทรงดอกบัวตูม โดยที่ฐานเป็นสี่เหลี่ยมสามชั้น ตั้งซ้อนกันขึ้นไปถึงองค์เจดีย์เหลี่ยมย่อมุม ยอดเป็นทรงพุ่มข้าวบิณฑ์

ประติมากรรม สมัยสุโขทัยนิยมหล่อพระพุทธรูปโลหะผสมสำริด นิยมสร้างเป็นปางต่าง ๆ เช่น ปางมารวิชัย ประทับขัดสมาธิราบ

จิตรกรรม สมัยสุโขทัยมีทั้งภาพลายเส้นและภาพสีฝุ่น ภาพจำหลักลายเส้นลงในแผ่นหินชนวน เป็นภาพชาดกพบที่วัดศรีชุม นอกจากนี้สีที่ใช้ระบายเป็นสีกลุ่มดำแดง ที่เรียกว่า สีเอกรงค์ (การใช้สีเพียงสีเดียวหรือใช้สีเรียงลำดับตามวงสีธรรมชาติ 2-5 สี มาผสมกับสีแท้แล้วระบายลงในภาพ) มีการเล่นน้ำหนักอ่อนแก่ เล่นจังหวะสีสวยงาม

ด้านภาษาและวรรณกรรม

มรดกสำคัญยิ่งทางวัฒนธรรม คือ ตัวอักษรไทยและวรรณกรรม ซึ่งพ่อขุนรามคำแหงทรงประดิษฐ์ตัวอักษรไทยขึ้น พ.ศ. 1826 นับว่ามีผลดีหลายประการ ได้แก่ มีอักษรใช้เป็นของตนเอง และสามารถบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ลงในแผ่นศิลามีคุณค่าในการศึกษา ด้านอักษรศาสตร์ นิติศาสตร์

และสังคมศาสตร์ รวมทั้งมีการใช้ตัวหนังสือไทยแพร่หลายก่อให้เกิดวรรณกรรมสมัยสุโขทัย เป็นสิ่งล้ำค่าในปัจจุบัน

ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี

ขนบธรรมเนียมประเพณีของสุโขทัย มีผลมาจากพระราชนิพนธ์ไตรภูมิพระร่วง หรือ เถกมิกถา ของพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ในเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับ นรก สวรรค์ ใครทำดีได้ขึ้นสวรรค์ ใครทำชั่วก็ตกนรก และฝังอยู่ในความเชื่อของคนไทยมาโดยตลอดทุกวันนี้

การละเล่นรื่นเริง การละเล่นรื่นเริงในงานออกพรรษา การเผาเทียนเล่นไฟ ซึ่งอาจจะเป็น การจุดไฟเฉลิมฉลองก็ได้ การละเล่นมีหลายอย่าง มีการประ โคมกลอง ดนตรี ระบายรำฟ้อนต่าง ๆ และการละเล่นเช่นนี้มีอยู่ทั่วไปในสังคมปัจจุบัน

พิธีลอยกระทง ก็มีที่มาจากประเพณีสุโขทัย โดยอ้างถึงหนังสือ นางนพมาศ หรือ คำรับ ท้าวศรีจุฬาลักษณ์ แม่นในราชสำนักจะไม่มีแม่น้ำแต่เชื่อว่าการลอยกระทงอาจทำได้ ในอ่างเก็บน้ำที่มี อยู่มากมายในกรุงสุโขทัย

พระราชพิธีต่าง ๆ เชื่อกันว่าหลายอย่างมีมาแต่ครั้งกรุงสุโขทัย และปฏิบัติสืบทอดต่อกันมา เช่น พระราชพิธีจองเปรียง พระราชพิธีลอยพระประทีป พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ และ พระราชพิธีพืชมงคล เป็นต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่น

การที่อาณาจักรสุโขทัยอยู่ท่ามกลางอาณาจักรหรือหัวเมืองที่เป็นของชนชาติไทยกลุ่มอื่นหรือชนชาติอื่นซึ่งต่างเป็นอิสระมีอำนาจมากบ้างน้อยบ้าง เช่น อาณาจักรขอม แคว้นสุพรรณบุรี แคว้นนครศรีธรรมราช เมืองจอด ชนชาติมอญ ล้านนา จากสภาพแวดล้อมจากที่กล่าวมาอาณาจักรสุโขทัยจำเป็นต้องมีนโยบายสร้างความสัมพันธ์กับอาณาจักรหรือเมืองต่างๆให้เหมาะสมกับสถานการณ์

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอยุธยา

อาณาจักรอยุธยาสถาปนาขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1893 โดยพระเจ้าอู่ทอง (พระรามาธิบดีที่ 1) เป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรก ได้รับการสนับสนุนจากแคว้นละโว้และสุพรรณภูมิ มีความเข้มแข็งมากและสถาปนาอาณาจักรไม่ขึ้นต่อสุโขทัยซึ่งตรงกับสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ในระยะแรกสุโขทัยและอยุธยาได้สู้รบกันเป็นครั้งคราว จนกระทั่ง พ.ศ. 1921 ในสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 2 สุโขทัยก็ตกเป็นประเทศราชของอยุธยา มีพระบรมราชาธิราชที่ 1 (ขุนหลวงพะงั่ว) เป็นกษัตริย์ ต่อมาพระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสยลือไทย) ประกาศอิสรภาพจากอยุธยาได้สำเร็จแต่เมื่อพระองค์สวรรคตราชโอรสของพระองค์ก็แย่งชิงราชสมบัติกัน จนสมเด็จพระนครอินทราชาชยกทัพไปปราบและรวมสุโขทัยไว้ในอาณาจักรอยุธยา จึงเป็นอันสิ้นสุดกรุงสุโขทัย

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรล้านนา

ความสัมพันธ์อันดีกับอาณาจักรล้านนาเริ่มตั้งแต่สมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์จนถึงสมัยพ่อขุนรามคำแหงทรงดำเนินนโยบายผูกความสัมพันธ์ไมตรีอย่างแน่นแฟ้น เพราะเป็นชนชาติไทยด้วยกัน อาณาจักรล้านนามีบุคคลสำคัญคือ พ่อขุนเม็งราย เจ้าเมืองเงินยาง พ่อขุนงำเมือง เจ้าเมืองพะเยา โดยเป็นมิตรสนิทสนมตั้งแต่เยาว์วัย เมื่อได้ปกครองบ้านเมืองจึงมีสัมพันธ์อันดีต่อกัน ในปี พ.ศ. 1835 พ่อขุนเม็งรายสร้างราชธานีใหม่ที่ นพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่ ซึ่งทั้งสามองค์ก็ได้ให้ความช่วยเหลือกันโดยตลอด ผลดีจากการเป็นมิตรไมตรีกันก็คือ สร้างความมั่นคงให้แก่ชนชาติไทย ต่างพวกกันให้อันหนึ่งอันเดียวกัน ต่างช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สร้างความเจริญก้าวหน้าด้วยกัน โดยเฉพาะด้านพระพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์ และการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน เป็นพันธมิตรที่ดีต่อกันเป็นการป้องกันศัตรูได้อย่างดีทำให้อาณาจักรอื่นไม่กล้ารุกราน

ความสัมพันธ์กับเมืองนครศรีธรรมราช

ความสัมพันธ์กับเมืองนครศรีธรรมราช ตั้งแต่สมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ทำให้ได้รับผลดีหลายประการ คือ สุโขทัยรับเอาพระพุทธศาสนาลังกาวงศ์มาเผยแพร่ในสุโขทัย และในสมัยพ่อขุนรามคำแหงเมืองนครศรีธรรมราชเข้าร่วมอยู่ในอาณาจักรสุโขทัย สร้างความมั่นคงแก่สุโขทัย

ความสัมพันธ์กับลังกา

ความสัมพันธ์กับลังกา เริ่มในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ในทางพระพุทธศาสนาโดยผ่านเมืองนครศรีธรรมราช เจ้ากรุงลังกาได้ถวายพระพุทธรูปหิงค์แก่สุโขทัย ในสมัยต่อมาเมื่อพระเถระจากสุโขทัยเดินทางไปศึกษาพระไตรปิฎกที่ลังกา สมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ก็โปรดเกล้าฯ ให้ไปพิมพ์รอยพระพุทธรูปบาทของลังกามาประดิษฐานไว้บนยอดเขาสุมนนุกฎในเมืองสุโขทัยด้วย และยังมีชาวลังกามาเป็นอุปัชฌาย์เผยแผ่

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรมอญ

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรมอญ เมื่อพ่อขุนรามคำแหงเริ่มขยายอำนาจไปทางลุ่มแม่น้ำโขงตอนล่างเข้าโจมตีอาณาจักรขอม จนขอมได้รับความเสียหายเป็นการทำลายอำนาจทางการเมืองแถบลุ่มแม่น้ำโขงและลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาให้สิ้นสุดลง

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรลาว

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรลาว สมัยพ่อขุนรามคำแหง สุโขทัยมีอำนาจเหนือหัวเมืองลาวแถบลุ่มแม่น้ำโขงทางฝั่งซ้าย ด้านเมืองเวียงจันทน์ เวียงคำ หลวงพระบาง โดยเป็นหัวเมืองประเทศราช เมื่อสิ้นสมัยพ่อขุนรามคำแหง หัวเมืองลาวได้ตั้งตนเป็นอิสระ ครั้น พ.ศ. 1896-1916 เจ้าฟ้ารุ่งได้รวบรวมเมืองต่าง ๆ ตั้งอาณาจักรล้านช้างขึ้นมีหลวงพระบางเป็นราชธานีมีอำนาจเข้มแข็งและมีผลดีต่อไทย เพราะลาวหันไปต่อสู้กับขอม ทำให้ขอมอ่อนแอลงไม่มีกำลังรุกรานไทย อย่างไรก็ตามมีความสัมพันธ์กับอาณาจักรลาวในทางสันติมิได้เป็นศัตรูกัน

ความสัมพันธ์กับจีน

ความสัมพันธ์กับจีนในสมัยกุบไลข่าน ได้ส่งพระราชสาสน์มายังสุโขทัยเดือนให้นำเครื่องราชบรรณาการไปถวาย สุโขทัยแต่ราชทูตนำเครื่องบรรณาการไปยังเมืองจีน มีผลดีทั้งทางเศรษฐกิจและการเมือง คือมีการติดต่อค้าขายและได้รับศิลปะการทำเครื่องเคลือบ ต่อมาเรียกว่า เครื่องสังคโลกผลิตเป็นสินค้าออกเป็นที่นิยมมาก และยังได้รับความรู้ในเรื่องการเดินเรือทะเลจากจีน สามารถนำเรือบรรทุกสินค้าไปค้าขายกับนานาประเทศได้ ส่วนทางด้านการเมืองก็ได้รับความเชื่อถือจากประเทศอื่นๆ ขยายตลาดกว้างขวางขึ้น

ความเสื่อมอำนาจของสุโขทัย

เมื่อสิ้นรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช (พ.ศ. 1842) อาณาจักรสุโขทัยเริ่มอ่อนแอลงจากสาเหตุสำคัญ คือ

1. ความเห็นห่างระหว่างพระมหากษัตริย์กับราษฎร

เมื่อสิ้นพ่อขุนรามคำแหงแล้ว ระบบการปกครองแบบบิดากับบุตร เริ่มลดความสำคัญลง อิทธิพลของขอมยังคงสะสมอยู่ในดินแดนบริเวณนี้ และการรับพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ

ได้พาพิธีกรรมทางศาสนาพราหมณ์เข้ามาด้วยในแบบพิธีกรรมพราหมณ์ ทำให้เกิดการยอมรับว่า พระมหากษัตริย์ทรงเป็นสมมุติเทพที่ต้องเคารพบูชาตามคติพราหมณ์ จากเดิมใช้คำว่า พ่อขุน เปลี่ยนเป็น ใช้คำว่า พระยา ตั้งแต่รัชกาลที่ 4 ของกรุงสุโขทัย ฐานะกษัตริย์จากบิดา เปลี่ยนเป็น สมมุติเทพ เสมือนเป็นพระองค์หนึ่ง ซึ่งราษฎรต้องกราบไว้บูชา ความเห็นห่างจึงเสื่อมคลายลง ความใกล้ชิดคลดน้อยลงไป

2. ความย่อหย่อนทางด้านทหาร

เมื่อบ้านเมืองสงบว่างเว้นศึกสงคราม และศาสนานับว่าเจริญรุ่งเรืองมาก การฝึกฝึ ในพระพุทธศาสนาและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมทำให้เกิดภาวะย่อหย่อนทางการทหาร บรรดา ประเทศราชต่าง ๆ ถือโอกาสตั้งจนเป็นอิสระไม่ขึ้นต่อสุโขทัย เช่น มอญทางตะวันตก หัวเมือง ภาคใต้ตลอดแหลมมลายู แคว้นสุพรรณภูมิ แคว้นอโยธยา

3. การถูกตัดเส้นทางเศรษฐกิจ

สมัยสุโขทัยตอนต้น สามารถติดต่อค้าขายกับอาณาจักรจีนทางทะเล ส่วนสุโขทัย ตอนปลายการค้าอาศัยเส้นทางบก เพราะแคว้นต่างๆ แอบลุ่มแม่น้ำตั้งตนเป็นอิสระ เมืองทำการค้าก็ เป็นเพียงเมืองเล็ก ๆ ไม่กว้างขวาง เศรษฐกิจเสื่อมลง การทำมาหากินฝืดเคือง เศรษฐกิจอ่อนแอลง ด้านอื่น ๆ ก็มีผลตามมา

4. การแตกแยกภายใน

เมื่ออาณาจักรอยุธยาตั้งขึ้นใน พ.ศ. 1890 สุโขทัยสามารถติดต่อกับอาณาจักร ล้านนาเพียงด้านเหนือเท่านั้น เมื่ออยุธยาพยายามรวบอาณาจักรคนไทยเข้าเป็นอาณาจักรเดียวกัน ทำให้สุโขทัยไม่ปลอดภัย พระยาสิทธิทรงย้ายเมืองหลวงไปที่พิษณุโลก เพื่อให้พ้นการแผ่อำนาจ ของอยุธยา แต่ไม่นานนัก พ.ศ. 1921 เมืองหลวงที่พิษณุโลกตกเป็นประเทศราชของอยุธยาและ ประเทศราชนานถึง 10 ปี และเป็นอิสระอีกครั้งในพ.ศ. 1931 แต่การเมืองภายในราชสำนักไม่ราบรื่น มีการจลาจลในปลายสมัยกษัตริย์องค์ที่ 7 พระยาไสยลือไทยได้ส่งกำลังทัพไปปราบและปราบดาภิเษก ขึ้นครองเมืองพิษณุโลก เป็นกษัตริย์องค์ที่ 8 พ.ศ. 1942 ครั้นพระยาไสยลือไทยสวรรคตมิได้ตั้งรัชทายาท ทำให้เกิดการแตกแยก พระราชโอรสคือพระยาบาลเมืองกับพระยารามต่อสู้อันราชสมบัติ เจ้านครอินทร์ แห่งกรุงศรีอยุธยายกทัพไปปราบ ตั้งให้พระยาบาลเมืองครองเมืองพิษณุโลกซึ่งเป็นเมืองหลวงของ อาณาจักรสุโขทัย ทรงพระนามว่าพระเจ้าสุริยวงศ์บรมปาลมหาธรรมราชาเป็นพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมปาล)แห่งอาณาจักรสุโขทัยและให้พระยารามครองเมืองสุโขทัย (เป็นเมืองเอก)เมื่อพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมปาล) สิ้นพระชนม์ สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 จึงผนวกอาณาจักรสุโขทัยเข้าไว้ในอาณาจักรอยุธยา โดยส่งพระรามศวรพระราชโอรสของพระองค์ไปครองเมืองพิษณุโลกใน พ.ศ. 1981 อาณาจักรสุโขทัย จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรอยุธยา นับเป็นการสิ้นสุดสายของอาณาจักรสุโขทัย

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 1 หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระสำคัญ

อาณาจักรสุโขทัยเป็นอาณาจักรเริ่มแรกที่มีหลักฐานปรากฏอย่างชัดเจน ว่าคนไทยเป็นผู้สถาปนาอาณาจักรแห่งนี้ขึ้นมา เป็นอาณาจักรที่ก่อตั้งอย่างเป็นปึกแผ่น ก่อนหน้าที่จะสถาปนากรุงสุโขทัยขึ้นมาเป็นศูนย์กลางของอาณาจักรนั้น สุโขทัยเป็นเมืองเก่าแก่ที่เจริญรุ่งเรืองมาก่อนเนื่องจากปัจจัยเหมาะสมและพระมหากษัตริย์มีพระราชกรณียกิจที่เป็นประโยชน์ต่อบ้านเมืองเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความมั่นคงเข้มแข็งให้กับไทยที่สามารถพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ส.4.3

เข้าใจความเป็นมาของชนชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และขำรงความเป็นไทย

3. สาระการเรียนรู้

1. หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
2. พัฒนาการการสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นราชธานี
3. ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นราชธานี
4. รายพระนามพระมหากษัตริย์ในราชวงศ์พระร่วง
5. พระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์ กษัตริย์องค์ที่สำคัญของกรุงสุโขทัย

4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. อภิปรายหลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัยได้
2. การสถาปนา อาณาจักรสุโขทัยเป็นราชธานีได้
3. วิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนากรุงสุโขทัย เป็นราชธานีได้
4. บอกรายพระนามกษัตริย์ในราชวงศ์พระร่วงและพระราชกรณียกิจที่สำคัญได้

5. การบูรณาการ

บูรณาการกับกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระศิลปะ

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้)

คาบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 ตำรวจความรู้พื้นฐานผู้เรียน

1. ครูผู้สอนสนทนาซักถามนักเรียนเกี่ยวกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัยและที่ตั้งอาณาจักรต่างๆ ของคนไทยที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย และการเริ่มก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัยที่มีอาณาจักรอื่น ๆ ร่วมสมัยอยู่ด้วย

2. แสดงแผนที่อาณาจักรต่างๆ และแผนที่อาณาจักรสุโขทัย

3. ครูสรุปจากคำตอบว่าหลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัยและที่ตั้งอาณาจักรต่าง ๆ ของคนไทยที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย และการเริ่มก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัยที่มีอาณาจักรอื่น ๆ ร่วมสมัยอยู่ด้วย

4. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ

5. ครูผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน

6. ครูชี้แจง และแนะนำขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย ให้นักเรียนเข้าใจถึงการปฏิบัติตลอดจนเงื่อนไขต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจให้ถูกต้องตามขั้นตอนของสื่อวีดิทัศน์

7. ครูให้นักเรียนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย

8. นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

9. เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในบทเรียน

10. ครูเรียกตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน มาตอบคำถาม 5 ข้อ

11. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง และชมเชยนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้อง

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา เรื่อง หลักฐานประวัติศาสตร์สุโขทัย

7. แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนการสอน)

7.1 สื่อ

1. แผนที่ประวัติศาสตร์อาณาจักรสุโขทัย
2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบระหว่างเรียน
5. แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

7.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. หอสมุดแห่งชาติ
3. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลของคนไทย (<http://www.sanook.com>)
4. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยต่างๆ
(<http://human.hum.ku.ac.th/about/phil.thml>)

8. การวัดและประเมินผล

8.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการตอบคำถาม และการเรียน
- 8.1.2 ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
- 8.1.3 ตรวจสอบแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
- 8.1.4 ตรวจสอบแบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

8.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 8.2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
- 8.2.2 แบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์สุโขทัย
- 8.2.3 แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย	เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 2 การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย	เวลา 2 ชั่วโมง
สอนวันที่ เดือน พ.ศ.	

1. สาระสำคัญ

อาณาจักรสุโขทัยได้ประกาศตนเป็นอิสระไม่ยอมตกอยู่ใต้อำนาจของขอม ดังนั้นการสร้างระเบียบแบบแผนทางด้านการเมืองการปกครองขึ้นใหม่ เพื่อให้เกิดความสงบเรียบร้อย ความมั่นคงแก่ประชาชนจึงเป็นสิ่งจำเป็น ไม่ว่าจะเป็นการกระจายอำนาจการบริหารจากราชธานีไปสู่หัวเมืองต่างๆ หรือการยอมรับแนวคิดในเรื่องธรรมราชาจากพระพุทธศาสนาได้

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.4.3

เข้าใจความเป็นมาของชนชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

3. สาระการเรียนรู้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างกษัตริย์กับราษฎร
2. อาณาเขตสังเขปของอาณาจักรสุโขทัย
3. แบบแผนการปกครองในสมัยสุโขทัย
 - 3.1 การปกครองเขตราชธานี
 - 3.2 การปกครองเมืองลูกหลวง

4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกษัตริย์กับราษฎรได้
2. บอกอาณาเขตสังเขปของอาณาจักรสุโขทัยในช่วงเรืองอำนาจสูงสุดได้
3. อธิบายแบบแผนการปกครองในสมัยสุโขทัยได้การบูรณาการ

5. การบูรณาการ

บูรณาการกับกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระศิลปะ

6. กิจกรรมการเรียนการสอน (กิจกรรมการเรียนรู้)

คาบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 ตำรวจความรู้พื้นฐานผู้เรียน

1. ครูผู้สอนให้นักเรียนดูแผนภูมิแสดงรายพระนามกษัตริย์สมัยสุโขทัยเพื่อทราบลำดับ และระยะเวลาการครองราชย์
2. ครูสรุปบทเรียน ให้นักเรียนอภิปรายถึงลำดับของพระมหากษัตริย์ในสมัยสุโขทัยและบทบาทของพระมหากษัตริย์ที่เกี่ยวกับด้านการปกครอง
3. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ
4. ครูผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน

5. ครูชี้แจง และแนะนำขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย ให้นักเรียนเข้าใจถึงการปฏิบัติตลอดจนเงื่อนไขต่างๆ ให้นักเรียนเข้าใจให้ถูกต้องตามขั้นตอนของสื่อวีดิทัศน์
6. ครูให้นักเรียนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย
7. นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

8. เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในบทเรียน
9. ครูเรียกตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน มาตอบคำถาม 5 ข้อ
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง และชมเชยนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้อง
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย

7. แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนการสอน)

7.1 สื่อ

1. แผนภูมิแสดงรายพระนามพระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย
2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย

3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบระหว่างเรียน
5. แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

7.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. หอสมุดแห่งชาติ
3. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลของคนไทย (<http://www.sanook.com>)
4. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยต่างๆ
(<http://human.hum.ku.ac.th/about/phil.thml>)

8. การวัดและประเมินผล

8.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการตอบคำถาม และการเรียน
- 8.1.2 ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย
- 8.1.3 ตรวจสอบแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย
- 8.1.4 ตรวจสอบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

8.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย
- 8.1.2 แบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย
- 8.1.3 แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 3 เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระสำคัญ

สุโขทัยเป็นอาณาจักรที่สามารถพัฒนาได้อย่างมั่นคง เพราะมีปัจจัยสนับสนุนด้านเศรษฐกิจ ได้แก่การมีพื้นที่อุดมสมบูรณ์เหมาะสมในการเกษตรกรรม และตั้งอยู่ในพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางในการติดต่อค้าขายระหว่างอาณาจักร โครงสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจขึ้นอยู่กับเกษตร รองลงมาได้แก่ การค้าขาย หัตถกรรม และสินค้าที่เป็นที่ต้องการของตลาด รวมถึงนโยบายที่ยกเว้นการจัดเก็บภาษีสินค้าผ่านด่าน ทำให้มีเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งได้

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ส.4.3

เข้าใจความเป็นมาของชนชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และขำรงความเป็นไทย

3. สาระการเรียนรู้

1. ปัจจัยที่มีผลต่อลักษณะทางเศรษฐกิจของอาณาจักรสุโขทัย
2. พัฒนาการทางเศรษฐกิจของอาณาจักรสุโขทัย
3. ลักษณะทางเศรษฐกิจที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัย
 - 3.1 การเกษตร
 - 3.2 การค้าขาย
 - 3.3 การหัตถกรรม
4. ลักษณะทางเศรษฐกิจทั้งในประเทศและต่างประเทศ

4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. วิเคราะห์ปัจจัยที่เอื้อต่อลักษณะทางเศรษฐกิจของอาณาจักรสุโขทัยได้
2. อธิบายลักษณะทางเศรษฐกิจที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัยได้
3. อธิบายความสัมพันธ์ทางการค้าในประเทศและต่างประเทศได้

5. การบูรณาการ

บูรณาการกับกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระศิลปะ

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้)

คาบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 สืบหาความรู้พื้นฐานผู้เรียน

1. ครูผู้สอนนำภาพเครื่องสังคโลกให้นักเรียนชม แล้วตั้งคำถามให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ และตอบคำถาม
2. ครูสรุปจากคำตอบว่าภาพนี้คือ เครื่องสังคโลกซึ่งเป็นโบราณวัตถุสำคัญที่สมัยสุโขทัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นภาชนะ และส่งขายไปยังเมืองใกล้เคียง และอาณาจักรต่าง ๆ
3. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ
4. ครูผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน

5. ครูชี้แจง และแนะนำขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย ให้นักเรียนเข้าใจถึงการปฏิบัติตลอดจนเงื่อนไขต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจให้ถูกต้องตามขั้นตอนของสื่อวีดิทัศน์
6. ครูให้นักเรียนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
7. นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

8. เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในบทเรียน
9. ครูเรียกตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน มาตอบคำถาม 5 ข้อ
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง และชมเชยนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้อง
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

7. แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนการสอน)

7.1 สื่อ

1. แผนภูมิแสดงรายพระนามพระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย
2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบระหว่างเรียน
5. แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

7.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. หอสมุดแห่งชาติ
3. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลของคนไทย (<http://www.sanook.com>)
4. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยต่าง ๆ
(<http://human.hum.ku.ac.th/about/phil.html>)

8. การวัดและประเมินผล

8.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการตอบคำถาม และการเรียน
- 8.1.2 ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.1.3 ตรวจสอบแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.1.4 ตรวจสอบแบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

8.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 8.2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.2.2 แบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.2.3 แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย	เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 4 สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย	เวลา 2 ชั่วโมง
สอนวันที่ เดือน พ.ศ.	

1. สาระสำคัญ

อาณาจักรสุโขทัยเป็นอาณาจักรที่มีความเจริญรุ่งเรืองเป็นระยะเวลายาวนาน มีการสร้างสรรค์ผลงานด้านวัฒนธรรมที่งดงามในรูปแบบต่าง ๆ จนกลายเป็นมรดกพื้นฐานทางสังคม และวัฒนธรรมของไทยในยุคต่าง ๆ สืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ส.4.3

เข้าใจความเป็นมาของชนชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

3. สาระการเรียนรู้

1. บอกโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
 - 1.1 กลุ่มคนในสังคม
 - 1.2 กฎหมายและการพิจารณาคดี
2. วิเคราะห์ลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
 - 2.1 ศาสนา
 - 2.2 ศิลปกรรม
 - 2.3 ภาษาในสมัยสุโขทัย
 - 2.4 วรรณกรรม
 - 2.5 ขนบธรรมเนียมประเพณี

4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกโครงสร้างทางสังคม และวัฒนธรรมสมัยสุโขทัยได้
2. วิเคราะห์ลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมสมัยสุโขทัยได้
3. อธิบายขนบธรรมเนียมประเพณีได้

5. การบูรณาการ

บูรณาการกับกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระศิลปะ

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้)

คาบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 สืบหาความรู้พื้นฐานผู้เรียน

1. ครูผู้สอนสนทนากับนักเรียนว่านักเรียนคนไหนเคยไปเที่ยวจังหวัดสุโขทัยมาบ้าง คนที่เคยไปไปเที่ยวที่ใดให้ดูหรือชมอะไรเป็นพิเศษ แล้วถามนักเรียนว่าเกิดความรู้สึกอย่างไร เนื่องจากสุโขทัยเป็นเมืองที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาก และยิ่งใหญ่มาก่อน
2. ครูนำภาพศิลาจารึกมาให้ นักเรียนชม แล้วตั้งคำถามให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ และตอบคำถาม
3. ครูสรุปจากคำตอบว่าภาพนี้คือ ศิลาจารึกซึ่งเป็น โบราณวัตถุสำคัญที่พ่อขุนรามคำแหง มหาราชทรงสร้างขึ้นเพื่อจารึกอักษรไทย จากนั้นอธิบายเพิ่มเติมว่าสุโขทัยเป็นราชธานีแห่งแรกของคนไทยที่ได้รับการบันทึกเรื่องราวลงบนศิลาจารึกไว้เป็นหลักฐานทำให้ทราบเรื่องราวเกี่ยวอาณาจักรสุโขทัย
4. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ
5. ครูผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน

6. ครูชี้แจง และแนะนำขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัยให้นักเรียนเข้าใจถึงการปฏิบัติตลอดจนเงื่อนไขต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจให้ถูกต้องตามขั้นตอนของสื่อวีดิทัศน์
 7. ครูให้นักเรียนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
 8. นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- ##### ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป
9. เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในบทเรียน
 10. ครูเรียกตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน มาตอบคำถาม 5 ข้อ

11. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง และชมเชยนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้อง

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

7. แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนการสอน)

7.1 สื่อ

1. แผนภูมิแสดงรายพระนามพระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย
2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบระหว่างเรียน
5. แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

7.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. หอสมุดแห่งชาติ
3. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลของคนไทย (<http://www.sanook.com>)
4. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยต่าง ๆ
(<http://human.hum.ku.ac.th/about/phil.html>)

8. การวัดและประเมินผล

8.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการตอบคำถาม และการเรียน
- 8.1.2 ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.1.3 ตรวจสอบแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.1.4 ตรวจสอบแบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

8.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 8.2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.2.2 แบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย
- 8.2.3 แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัย

เวลา 10 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจ

ของอาณาจักรสุโขทัย

เวลา 2 ชั่วโมง

สอนวันที่ เดือน พ.ศ.

1. สาระสำคัญ

นโยบายต่างประเทศสมัยสุโขทัยมุ่งส่งเสริมความมั่นคงของอาณาจักรเป็นหลัก เพื่อป้องกันการรุกราน การดำเนินนโยบายต่างประเทศจะเป็นไปในลักษณะผูกมิตรกับเพื่อนบ้านใกล้เคียง การผูกมิตรกับรัฐต่าง ๆ ทั้งใกล้และไกลล้วนแต่เป็นนโยบายที่ส่งเสริมให้อาณาจักรสุโขทัยเจริญรุ่งเรือง แต่ในที่สุดอาณาจักรสุโขทัยก็ไม่สามารถรักษาเสถียรภาพของตนไว้ได้ ต้องสูญเสียอำนาจทางการเมืองการปกครองให้กับอาณาจักรอยุธยา

2. มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.4.3

เข้าใจความเป็นมาของชนชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความภาคภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

3. สาระการเรียนรู้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างอาณาจักรสุโขทัยกับอาณาจักรอื่น ๆ
 - 1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างอาณาจักรสุโขทัยกับรัฐใกล้เคียง
 - 1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างอาณาจักรสุโขทัยกับรัฐที่ห่างไกลออกไป
2. ลักษณะสำคัญที่เป็นสาเหตุความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

4. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. สรุปความสัมพันธ์ระหว่างอาณาจักรสุโขทัยกับอาณาจักรอื่นได้
2. วิเคราะห์ลักษณะสำคัญที่เป็นสาเหตุแห่งความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัยได้

5. การบูรณาการ

บูรณาการกับกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระศิลปะ

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้)

คาบที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 สํารวจความรู้พื้นฐานผู้เรียน

1. ครูผู้สอน เกริ่นนำเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสุโขทัยกับอาณาจักรต่าง ๆ ของสุโขทัย ได้แก่ มอญ นครศรีธรรมราช อชญา ล้านนาและจีน
2. ครูผู้สอนสรุปบทเรียน และให้นักเรียนดูแผนภูมิความสัมพันธ์ระหว่างสุโขทัยกับอาณาจักรต่าง ๆ
3. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน 10 ข้อ
4. ครูผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนทราบ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน

5. ครูชี้แจง และแนะนำขั้นตอนการใช้สื่อวีดิทัศน์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย ให้นักเรียนเข้าใจถึงการปฏิบัติตลอดจนเงื่อนไขต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจให้ถูกต้องตามขั้นตอนของสื่อวีดิทัศน์
6. ครูให้นักเรียนเรียนสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
7. นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

8. เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วครู และนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหาในบทเรียน
9. ครูเรียกตัวแทนนักเรียนจำนวน 5 คน มาตอบคำถาม 5 ข้อ
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นกันอย่างกว้างขวาง และชมเชยนักเรียนที่ตอบคำถามถูกต้อง
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหา เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย

7. แหล่งเรียนรู้ (สื่อการเรียนการสอน)

7.1 สื่อ

1. แผนภูมิแสดงรายพระนามพระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย
2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
3. แบบทดสอบก่อนเรียน
4. แบบทดสอบระหว่างเรียน
5. แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

7.2 แหล่งเรียนรู้

1. ห้องสมุดโรงเรียน
2. หอสมุดแห่งชาติ
3. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลของคนไทย (<http://www.sanook.com>)
4. เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยต่าง ๆ
(<http://human.hum.ku.ac.th/about/phil.thml>)

8. การวัดและประเมินผล

8.1 วิธีการวัดและประเมินผล

- 8.1.1 สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการตอบคำถาม และการเรียน
- 8.1.2 ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
- 8.1.3 ตรวจแบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
- 8.1.4 ตรวจแบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

8.2 เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 8.2.1 แบบทดสอบก่อนเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
- 8.2.2 แบบทดสอบระหว่างเรียนสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศสมัยสุโขทัย และความเสื่อมอำนาจของอาณาจักรสุโขทัย
- 8.2.3 แบบบันทึกคะแนนประจำตัวนักเรียน

บันทึกผลหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบก่อนเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

เวลา 1 ชั่วโมง

คำชี้แจง ข้อสอบมีทั้งหมด 50 ข้อ (50 คะแนน) ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ก่อนสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยเป็นราชธานี คนไทยตั้งหลักแหล่งอยู่บริเวณใด
 - ก. ชายฝั่งทะเล
 - ข. ที่ราบลุ่มแม่น้ำ
 - ค. เทือกเขาสูงภาคเหนือ
 - ง. ที่ราบสูงภาคตะวันตก
2. ผู้ที่ขับไล่ขอมแล้วสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยขึ้น คือใคร
 - ก. พ่อขุนมั่งรายและพ่อขุนผาเมือง
 - ข. พ่อขุนรามคาแหงและพ่อขุนผาเมือง
 - ค. พ่อขุนผาเมืองและพ่อขุนบางกลางหาว
 - ง. พ่อขุนบางกลางหาวและพ่อขุนรามคาแหง
3. อาณาจักรสุโขทัยได้รับการสถาปนาขึ้นเมื่อปี พ.ศ.ใด
 - ก. ปี พ.ศ. 1780
 - ข. ปี พ.ศ. 1792
 - ค. ปี พ.ศ. 1692
 - ง. ปี พ.ศ. 1772
4. ราชวงศ์ของกษัตริย์สุโขทัย คือราชวงศ์ใด
 - ก. ราชวงศ์จักรี
 - ข. ราชวงศ์วรมัน
 - ค. ราชวงศ์สุโขทัย
 - ง. ราชวงศ์พระร่วง
5. ประวัติศาสตร์สุโขทัยส่วนใหญ่ได้จากข้อมูลใด
 - ก. พงศาวดาร
 - ข. โบราณวัตถุ
 - ค. โบราณสถาน
 - ง. หลักศิลาจารึก
6. อาณาจักรสุโขทัยถือกำเนิดมาได้อย่างไร
 - ก. ที่ตั้งเหมาะสมเป็นศูนย์กลางการค้าจึงรวมตัวกันเป็นเมืองขึ้นมา
 - ข. กลุ่มคนไทยรวมตัวกันเป็นอิสระเพื่อให้หลุดพ้นจากการยึดครองจากขอม
 - ค. กลุ่มคนไทยอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานโดยเลือกทำเลที่มีความอุดมสมบูรณ์
 - ง. อาณาจักรที่สถาปนาขึ้นมาเป็นรัฐไทย แต่ต้องส่งเครื่องราชบรรณาการไปถวาย

14. การปกครองแบบพ่อปกครองลูกของสุโขทัยมีข้อดีอย่างไร
- การละเมิดกฎหมายน้อยลง
 - ขุนนางตั้งใจปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว
 - สามารถแก้ปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว
 - กษัตริย์กับราษฎรมีความใกล้ชิดกันมากขึ้นสามารถแก้ปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว
15. ข้อใดคือรูปแบบการปกครองหัวเมืองของสุโขทัย
- เมืองลูกหลวง –เมืองชั้นใน –เมืองชั้นนอก
 - เมืองลูกหลวง –เมืองหน้าด่าน –เมืองชั้นใน
 - เมืองชั้นใน –เมืองชั้นนอก –เมืองประเทศราช
 - เมืองชั้นใน –เมืองประเทศราช –เมืองชั้นนอก
16. ศูนย์กลางการปกครองการศาสนาและศิลปวัฒนธรรมอยู่ที่ใด
- เมืองหลวง
 - เมืองลูกหลวง
 - เมืองประเทศราช
 - เมืองพระยามหานคร
17. เมืองลูกหลวงมีความสำคัญอย่างไร
- เป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรไทย
 - เป็นเมืองที่เจ้าเมืองปกครองโดยอิสระ
 - เป็นเมืองที่อยู่รอบเมืองหลวงทั้ง 4 ทิศ
 - เป็นเมืองที่ให้โอรสไปปกครองเท่านั้น
18. การแบ่งเมืองเขตการปกครองอาณาจักรสุโขทัยเป็นอย่างไร
- แบ่งเป็น 3 ชั้น
 - แบ่งเป็น 4 ทิศ
 - แบ่งเป็น 4 ชั้น
 - แบ่งเป็นชั้นนอกชั้นใน
19. การปกครองแบบพ่อปกครองลูกได้ผลดีในสมัยสุโขทัยตอนต้นเพราะเหตุใด
- สภาพแวดล้อมอำนวย
 - ประชาชนยังมีจำนวนน้อย
 - ไม่มีตัวอย่างการปกครองอื่นเปรียบเทียบ
 - ประชาชนเพิ่มพูนจากการปกครองของขอมจึงพอใจ
20. รูปแบบการปกครองในสมัยสุโขทัยเป็นแบบใด
- แยกพื้นที่เป็นมณฑล
 - รวมอำนาจไว้ที่ราชธานี
 - กระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น
 - เป็นอิสระไม่ขึ้นกับสุโขทัย
21. การส่งเสริมการค้าแบบเสรีผลกระทบต่อเศรษฐกิจสมัยสุโขทัยเรื่องใดมากที่สุด
- ทำให้เศรษฐกิจเจริญรุ่งเรือง
 - ทำให้เศรษฐกิจเกิดการหมุนเวียน
 - ทำให้เศรษฐกิจค่อยๆ หมุนเวียน
 - ทำให้เศรษฐกิจเกิดความคล่องตัว

แบบทดสอบหลังเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย เวลา 1 ชั่วโมง
 คำชี้แจง ข้อสอบมีทั้งหมด 50 ข้อ (50 คะแนน) ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
 แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ผู้ที่ขับไล่ขอมแล้วสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยขึ้น คือใคร
 - ก. พ่อขุนมั่งรายและพ่อขุนผาเมือง
 - ข. พ่อขุนรามคาแหงและพ่อขุนผาเมือง
 - ค. พ่อขุนผาเมืองและพ่อขุนบางกลางหาว
 - ง. พ่อขุนบางกลางหาวและพ่อขุนรามคาแหง
2. ก่อนสถาปนาอาณาจักรสุโขทัยเป็นราชธานี คนไทยตั้งหลักแหล่งอยู่บริเวณใด

ก. ชายฝั่งทะเล	ข. ที่ราบลุ่มแม่น้ำ
ค. เทือกเขาสูงภาคเหนือ	ง. ที่ราบสูงภาคตะวันตก
3. ราชวงศ์ของกษัตริย์สุโขทัย คือราชวงศ์ใด

ก. ราชวงศ์จักรี	ข. ราชวงศ์วรมัน
ค. ราชวงศ์สุโขทัย	ง. ราชวงศ์พระร่วง
4. อาณาจักรสุโขทัยได้รับการสถาปนาขึ้นเมื่อปี พ.ศ.ใด

ก. ปี พ.ศ. 1780	ข. ปี พ.ศ. 1792
ค. ปี พ.ศ. 1692	ง. ปี พ.ศ. 1772
5. ประวัติศาสตร์สุโขทัยส่วนใหญ่ได้จากข้อมูลใด

ก. พงศาวดาร	ข. โบราณวัตถุ
ค. โบราณสถาน	ง. หลักศิลาจารึก
6. ประวัติศาสตร์สุโขทัยส่วนใหญ่ได้จากข้อมูลในข้อใด

ก. พงศาวดาร	ข. โบราณวัตถุ
ค. โบราณสถาน	ง. หลักศิลาจารึก

7. อาณาจักรสุโขทัยถือกำเนิดมาได้อย่างไร
- ก. ที่ตั้งเหมาะสมเป็นศูนย์กลางทางการค้าจึงรวมตัวกันเป็นเมืองขึ้นมา
 ข. กลุ่มคนไทยรวมตัวกันเป็นอิสระเพื่อให้หลุดพ้นจากการยึดครองจากขอม
 ค. กลุ่มคนไทยอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐาน โดยเลือกทำเลที่มีความอุดมสมบูรณ์
 ง. อาณาจักรที่สถาปนาขึ้นมาเป็นรัฐไทย แต่ต้องส่งเครื่องราชบรรณาการไปถวาย
8. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยภายในที่ทำให้สุโขทัยพ้นจากการปกครองขอมได้สำเร็จ
- ก. ผู้คนมีกำลังใจดี
 ข. มีอาวุธที่เหนือกว่า
 ค. ผู้นำการต่อสู้ที่เข้มแข็ง
 ง. มีเสบียงอาหารที่อุดมสมบูรณ์
9. ชั้นแรกที่ผู้นำคนไทยได้กระทำการสถาปนาราชธานีแห่งใหม่ คือ
- ก. ขับไล่อิทธิพลจากขอม
 ข. บุกฉวยพื้นที่ทุ่งสุโขทัย
 ค. ส่งคณะทูตไปประเทศจีน
 ง. ย้ายราชธานีไปสร้างใหม่
10. สุโขทัยมีความเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็วเพราะมีปัจจัยเกื้อหนุน อยู่หลายประการ ยกเว้นข้อใด
- ก. ผู้นำมีความสามารถ
 ข. ที่ตั้งเหมาะสมเป็นศูนย์กลางการค้า
 ค. อาณาจักรจีนและขอมให้การสนับสนุน
 ง. การเพาะปลูกได้ผลดีเพราะมีระบบชลประทานที่ดี
11. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับทศพิธราชธรรม
- ก. เป็นหลักธรรมทางพุทธศาสนา
 ข. เป็นหลักปฏิบัติของผู้ปกครองแผ่นดิน
 ค. เป็นการจัดระเบียบบริหารราชการของแผ่นดิน
 ง. เป็นการจำกัดการใช้อำนาจของพระมหากษัตริย์
12. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะเด่นของการปกครองสมัยสุโขทัย
- ก. ฐานะของประมุข เรียกว่า “สมเด็จ”
 ข. การอบรมสั่งสอนประชาชนสามารถทำได้โดยตรง
 ค. พระมหากษัตริย์เปรียบเสมือนหัวหน้าครอบครัว
 ง. ราษฎรเล่าความทุกข์ความสุขให้ผู้ปกครองทราบโดยตรง

13. “ธรรมราชา” หมายความว่าอย่างไร
- การปกครองโดยมีพระมหากษัตริย์เป็นสมมติเทพ
 - การปกครองที่พระมหากษัตริย์มีพระราชอำนาจสูงสุด
 - พระมหากษัตริย์ทรงปกครองโดยอาศัยพรหมณ์เป็นผู้ใช้อำนาจ
 - พระมหากษัตริย์ทรงปกครองโดยอาศัยหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
14. ข้อใดคือรูปแบบการปกครองหัวเมืองของสุโขทัย
- เมืองลูกหลวง –เมืองชั้นใน –เมืองชั้นนอก
 - เมืองลูกหลวง –เมืองหน้าด่าน –เมืองชั้นใน
 - เมืองชั้นใน –เมืองชั้นนอก –เมืองประเทศราช
 - เมืองชั้นใน –เมืองประเทศราช –เมืองชั้นนอก
15. ศูนย์กลางการปกครองการศาสนาและศิลปวัฒนธรรมอยู่ที่ใด
- เมืองหลวง
 - เมืองลูกหลวง
 - เมืองประเทศราช
 - เมืองพระยามหานคร
16. เมืองลูกหลวงมีความสำคัญอย่างไร
- เป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรไทย
 - เป็นเมืองที่เจ้าเมืองปกครองโดยอิสระ
 - เป็นเมืองที่อยู่รอบเมืองหลวงทั้ง 4 ทิศ
 - เป็นเมืองที่ให้ไพร่ไปปกครองเท่านั้น
17. รูปแบบการปกครองในสมัยสุโขทัยเป็นแบบใด
- แยกพื้นที่เป็นมณฑล
 - รวมอำนาจไว้ที่ราชธานี
 - กระจายอำนาจสู่ท้องถิ่น
 - เป็นอิสระไม่ขึ้นกับสุโขทัย
18. การปกครองแบบพ่อปกครองลูกของสุโขทัยมีข้อดีอย่างไร
- การละเมิดกฎหมายน้อยลง
 - ขุนนางตั้งใจปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว
 - สามารถแก้ปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว
 - กษัตริย์กับราษฎรมีความใกล้ชิดกันมากขึ้นสามารถแก้ปัญหาบ้านเมืองได้รวดเร็ว

25. ข้อใดเป็นลักษณะเด่นทางการค้าของสุโขทัย
- ราษฎรค้าขายได้อย่างเสรี
 - ราชการเป็นผู้ผูกขาดการค้า
 - ราษฎรทาการค้าได้บางชนิด
 - ราชการค้าขายแข่งกับราษฎร
26. ข้อใดคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้อาณาจักรสุโขทัยเป็นศูนย์กลางการค้า
- ชาวสุโขทัยชอบค้าขาย
 - สินค้าของสุโขทัยราคาไม่แพง
 - ทำเลที่ตั้งและพื้นที่อุดมสมบูรณ์
 - ตลาดในการแลกเปลี่ยนสินค้ามีอยู่ทั่วไป
27. การสร้าง “ศรีดงสัก” ในสมัยสุโขทัย มีจุดมุ่งหมายเพื่ออะไร
- เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดจากธรรมชาติ
 - เพื่อให้อาณาจักรเกิดความมั่นคง
 - เพื่อเป็นเกียรติประวัติแก่คนรุ่นหลัง
 - เพื่อให้สังคมเกิดความสงบสุข
28. “ตลาดกลางในย่านชุมชน สำหรับติดต่อซื้อขายในชีวิตประจำวัน” คือข้อใด
- ปสาน
 - ศรีดงสัก
 - ตระพัง
 - ทุเรียน
29. การที่ “เจ้าเมืองบ่เอาจกอบในไพร่ลู่ทาง” ก่อให้เกิดผลในข้อใด
- ไพร่ไม่ต้องถูกเกณฑ์แรงงาน
 - รัฐขาดรายได้จากการเก็บภาษี
 - ไพร่ไม่ต้องเสียค่าปรับถ้าทำผิด
 - สินค้าบางอย่างรัฐไม่อนุญาตให้ขาย
30. แหล่งผลิตเครื่องสังคโลกที่สำคัญในสมัยสุโขทัย คือที่ใด
- เมืองอุททอง
 - เมืองสองแคว
 - เมืองกาแพงเพชร
 - เมืองศรีสัชนาลัย

38. ความสำคัญของระบบชนชั้นในสมัยสุโขทัยคือข้อใด
- เพื่อแสดงฐานะทางสังคม
 - เพื่อให้เกิดความรับผิดชอบ
 - เพื่อประโยชน์ในการปกครอง
 - เพื่อทำหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป
39. ศิลปินหลักที่ 1 มีคุณค่าต่อคนไทยในสมัยปัจจุบันอย่างไร
- เป็นจารึกเก่าแก่
 - จารึกด้วยตัวอักษรไทย
 - มีช่างฝีมือดีในอาณาจักรสุโขทัย
 - ใช้เป็นข้อมูลเกี่ยวกับอาณาจักรสุโขทัย
40. สถานที่ใดมีบทบาทมากในการให้คำปรึกษาและจัดกิจกรรมต่างๆ ในสมัยสุโขทัย
- ในวัง
 - ในวัด
 - หน้าวัง
 - กลางดงตาล
41. เพราะเหตุใดสุโขทัยกับล้านนาจึงไม่เคยทาสงคราม
- เพราะต่างฝ่ายต่างรักความสามัคคี
 - เพราะต่างฝ่ายต่างเกรงบารมีต่อกัน
 - เพราะอยู่ห่างจากกันมากไม่สะดวกต่อการสงคราม
 - เพราะพระมหากษัตริย์ทั้งสองอาณาจักรทรงเป็นพระสหายกัน
42. ข้อใดคือนโยบายด้านต่างประเทศที่สำคัญที่สุด
- ขยายอาณาเขต
 - สร้างสัมพันธไมตรี
 - เพื่อรักษาความมั่นคงของอาณาจักร
 - เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมอันรุ่งเรือง
43. ในระยะหลังกษัตริย์ไม่มีความใกล้ชิดกับประชาชนเพราะสาเหตุใด
- เพราะมีเมืองขึ้นเพิ่มขึ้น
 - เพราะมีศาสนาหลายลัทธิ
 - เพราะมีจำนวนประชากรเพิ่มขึ้น
 - เพราะมีระบบการปกครองที่อ่อนแอ

44. ข้อใดคือสาเหตุสำคัญที่เป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดความแตกแยกภายในอาณาจักรสุโขทัย
- มอญมีอำนาจเพิ่มมากขึ้น
 - การขาดความสามัคคีต่อกัน
 - การมุ่งค้าขายกับต่างประเทศมากเกินไป
 - การมีวเมาความรื่นรมย์ในหมู่ราษฎร
45. ข้อใดเป็นผลที่สังคมไทยได้รับจากการที่พ่อขุนรามคำแหงนินมดพระสงฆ์ขึ้นมาจากเมืองนครศรีธรรมราช
- ทำให้ไทยกับลังกาเป็นมิตรที่ดีต่อกัน
 - ทำให้คนไทยเห็นความสำคัญของศาสนา
 - ทำให้มีการสร้างศิลปวัตถุเกี่ยวกับศาสนา
 - ทำให้มีพระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ
46. สาเหตุที่สุโขทัยเสื่อมอำนาจลงเป็นจริงตามข้อใดมากที่สุด
- มีระบบการปกครองที่อ่อนแอ
 - ความไม่สามัคคีกันของทหาร
 - ความล้มเหลวทางด้านเศรษฐกิจ
 - ถูกคุกคามจากบรรดาเมืองประเทศราช
47. การเปลี่ยนฐานะกษัตริย์จากพ่อขุนเป็นธรรมราชามีความมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาอะไร
- ปัญหาสังคม
 - ปัญหาเศรษฐกิจ
 - ปัญหาด้านวัฒนธรรม
 - ปัญหาการเมืองการปกครอง
48. สุโขทัยมักใช้วิธีการใดในการสร้างความเป็นปึกแผ่นให้แก่อาณาจักร
- ให้ผลประโยชน์เพื่อจูงใจ
 - สร้างเมืองบริวารขึ้นมาใหม่
 - ขยายอาณาเขตโดยการทาสงคราม
 - ส่งทูตไปเจรจาเกลี้ยกล่อมให้อยู่ภายใต้การปกครอง
49. เพราะสาเหตุใดอาณาจักรสุโขทัยจึงตกเป็นเมืองขึ้นของอาณาจักรอยุธยา
- เพราะถูกอาณาจักรอยุธยานาทหารเข้ายึด
 - เพราะมีอาณาจักรอื่นๆ หนุนหลังอาณาจักรอยุธยา
 - เพราะพระมหากษัตริย์สุโขทัยฝักใฝ่พระพุทธศาสนามากเกินไป
 - เพราะอาณาจักรสุโขทัยเกิดการแย่งชิงราชสมบัติระหว่างพระราชโอรส

50. ข้อใดเป็นภัยต่อความมั่นคงของอาณาจักรสุโขทัยมากที่สุด

ก. การแผ่อำนาจของขอม

ข. การแผ่อำนาจของอยุธยา

ค. การแผ่อำนาจของมอญ

ง. การแผ่อำนาจของล้านนา

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็น
ของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

- 5 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดีมาก
- 4 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดี
- 3 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพปานกลาง
- 2 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพพอใช้
- 1 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	มีความละเอียดเพียงพอ						
2	ครอบคลุมตรงกับจุดประสงค์หลักสูตร						
3	ความเหมาะสมกับการลำดับเรื่อง						
4	เนื้อหาถูกต้องชัดเจน						
5	การแยกเนื้อหา เหมาะสมกับวัตถุประสงค์						
6	ความถูกต้องของภาพที่ใช้						
7	ปริมาณเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน						

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
8	บทเรียนมีลักษณะจูงใจ น่าสนใจในการเรียน						
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละตอน						
10	ความสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน						
11	สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน						
12	ความชัดเจนในการสรุปผลท้ายแบบทดสอบ						
	รวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยี

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา

และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

5 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดีมาก

4 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดี

3 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพปานกลาง

2 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพพอใช้

1 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ความง่ายในการต่ออุปกรณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์เครื่องเล่นแผ่นดีวีดี						
2	ความง่ายในการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปกับสื่อวีดิทัศน์						
3	โปรแกรมที่ผู้เรียนใช้ดูการเรียนการสอนง่ายต่อการใช้						
4	จอที่แสดงภาพสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์เหมาะสมกับผู้เรียน						
5	ความถูกต้องของตัวอักษรในสื่อวีดิทัศน์						

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
6	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรกับหน้าจอของสื่อวีดิทัศน์						
7	ความสัมพันธ์ระหว่างภาพประกอบกับคำบรรยายในสื่อวีดิทัศน์						
8	ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์						
9	ความง่ายต่อการทำความเข้าใจของสื่อวีดิทัศน์						
10	ความเหมาะสมของขนาดกับการจัดวางภาพประกอบในสื่อวีดิทัศน์						
11	ความชัดเจนของเสียงที่ผู้เรียนได้ฟังจากสื่อวีดิทัศน์						
12	เสียงของสื่อวีดิทัศน์ ดังพอดีกับการฟังของผู้เรียน						
	รวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านวัดผล และประเมินผล
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

- 5 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดีมาก
- 4 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพดี
- 3 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพปานกลาง
- 2 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพพอใช้
- 1 มีความเหมาะสม ตรงกับระดับความคิดเห็น คุณภาพควรปรับปรุง

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
1	ความถูกต้องในการใช้ภาษาของแบบทดสอบ						
2	ความถูกต้องของการสะกดคำในแบบทดสอบ						
3	การเรียบเรียงสำนวนในคำถามเหมาะสม						
4	เนื้อหาข้อสอบตรงจุดประสงค์						
5	ข้อสอบมีการเรียงลำดับความคิดตามขั้นตอน						
6	เวลาที่ใช้ทำข้อสอบเหมาะสม						

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
7	ตัวลงในโจทย์มีคุณภาพ						
8	ความเหมาะสมจำนวนข้อของแบบทดสอบ						
9	คำถามและคำตอบมีเป้าหมายชัดเจน						
10	ตัวลงในคำตอบมีคุณภาพ						
11	แบบทดสอบหลังเรียนสลับข้อเหมาะสม						
12	ความเหมาะสมของเวลาในการสอบ						
	รวม						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย IOC

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็น
ของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

ถ้าเหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก +1

ถ้าไม่แน่ใจ ได้ค่าน้ำหนัก 0

ถ้าไม่เหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก -1

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1	มีความละเอียดเพียงพอ				
2	ครอบคลุมตรงกับจุดประสงค์หลักสูตร				
3	ความเหมาะสมกับการลำดับเรื่อง				
4	เนื้อหาถูกต้องชัดเจน				
5	การแยกเนื้อหา เหมาะสมกับวัตถุประสงค์				
6	ความถูกต้องของภาพที่ใช้				
7	ปริมาณเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน				
8	สื่อวีดิทัศน์มีลักษณะจูงใจ น่าสนใจในการเรียน				
9	ความสมบูรณ์ของเนื้อหาแต่ละตอน				
10	ความสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน				

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
11	สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน				
12	ความชัดเจนในการสรุปผลท้ายแบบทดสอบ				
	รวม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย IOC

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยี

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา

และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

ถ้าเหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก +1

ถ้าไม่แน่ใจ ได้ค่าน้ำหนัก 0

ถ้าไม่เหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก -1

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1	ความง่ายในการต่ออุปกรณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์เครื่องเล่นแผ่นดีวีดี				
2	ความง่ายในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกับสื่อวีดิทัศน์				
3	โปรแกรมที่ผู้เรียนใช้ดูการเรียนการสอนง่ายต่อการใช้				
4	จอที่แสดงภาพสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์เหมาะสมกับผู้เรียน				
5	ความถูกต้องของตัวอักษรในสื่อวีดิทัศน์				

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
6	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร กับหน้าจอของสื่อวีดิทัศน์				
7	ความสัมพันธ์ระหว่างภาพประกอบ กับคำบรรยายในสื่อวีดิทัศน์				
8	ความต่อเนื่องของการนำเสนอ เนื้อหาในสื่อวีดิทัศน์				
9	ความง่ายต่อการทำความเข้าใจของ สื่อวีดิทัศน์				
10	ความเหมาะสมของขนาดกับการจัด วางภาพประกอบในสื่อวีดิทัศน์				
11	ความชัดเจนของเสียงที่ผู้เรียนได้ฟัง จากสื่อวีดิทัศน์				
12	เสียงของสื่อวีดิทัศน์ ดังพอดีกับ การฟังของผู้เรียน				
	รวม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย IOC
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านวัดผล และประเมินผล
การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม : ประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

.....

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของท่าน โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด พร้อมข้อเสนอแนะ ที่มีต่อบทเรียน

เกณฑ์ระดับความคิดเห็น

ถ้าเหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก +1

ถ้าไม่แน่ใจ ได้ค่าน้ำหนัก 0

ถ้าไม่เหมาะสม ได้ค่าน้ำหนัก -1

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1	ความถูกต้องในการใช้ภาษาของแบบทดสอบ				
2	ความถูกต้องของการสะกดคำในแบบทดสอบ				
3	การเรียบเรียงสำนวนในคำถามเหมาะสม				
4	เนื้อหาข้อสอบตรงจุดประสงค์				
5	ข้อสอบมีการเรียงลำดับความคิดตามขั้นตอน				
6	เวลาที่ใช้ทำข้อสอบเหมาะสม				
7	ตัวลงในโจทย์มีคุณภาพ				

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
		เหมาะสม (+1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
8	ความเหมาะสมจำนวนข้อของแบบทดสอบ				
9	คำถามและคำตอบมีเป้าหมายชัดเจน				
10	ตัวลงในโจทย์มีคุณภาพ				
11	แบบทดสอบหลังเรียนสลับข้อเหมาะสม				
12	ความเหมาะสมของเวลาในการสอบ				
	รวม				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

ตำแหน่ง

มหาวิทยาลัย/หน่วยงาน/โรงเรียน

อาณาจักรสุโขทัย



ภาพที่ 6 สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย



ภาพที่ 7 หน่วยที่ 1 เรื่อง อาณาจักรสุโขทัย

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น พ.ศ 1792 - 1841

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนปลาย

ตั้งแต่สมัยพระยาเลอไทย จนถึงสมัยสุโขทัยเสื่อมอำนาจ



พ่อขุนรามคำแหง

พ่อขุนรามคำแหง



ภาพที่ 8 หน่วยที่ 2 เรื่อง การเมืองและการปกครองสมัยสุโขทัย



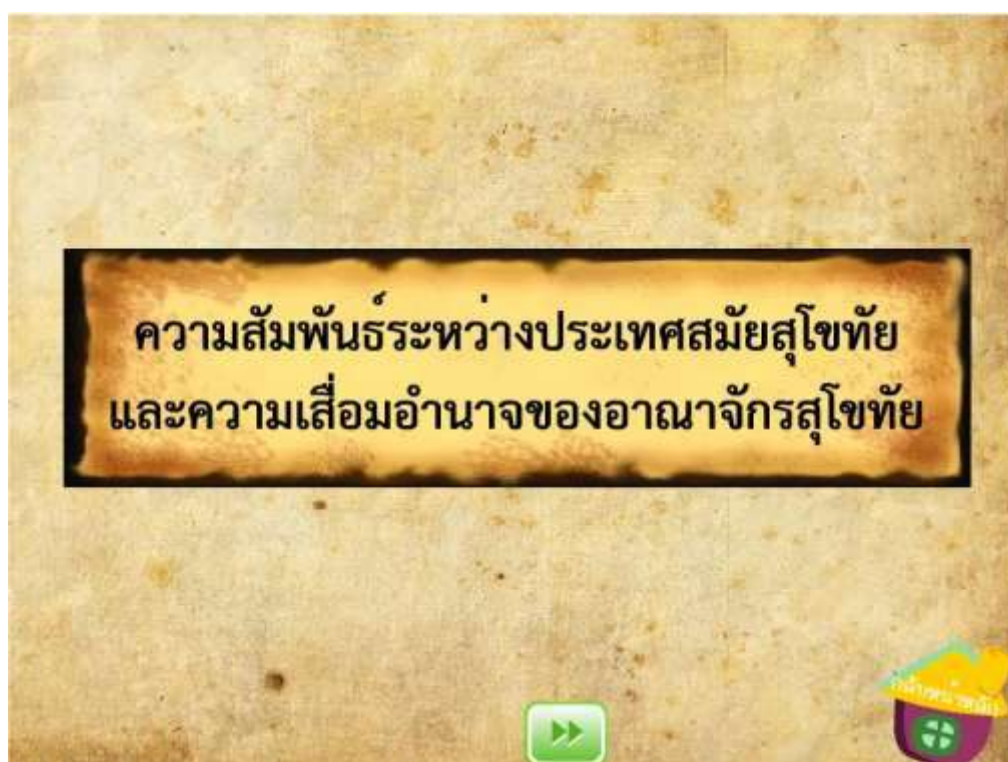
เศรษฐกิจและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย



ภาพที่ 9 หน่วยที่ 3 เรื่อง เศรษฐกิจสมัยสุโขทัย



ภาพที่ 10 หน่วยที่ 4 เรื่อง สังคมและศิลปวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย



ภาพที่ 11 หน่วยที่ 5 เรื่อง ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่น

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวศุทธนุช ผาสุข
วัน เดือน ปีเกิด	18 กุมภาพันธ์ 2520
ที่อยู่ปัจจุบัน	538/83 ซอยจรัลสนิทวงศ์ 41 แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10700
สำเร็จการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี