



ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วย
หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย

นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วย
หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย

นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2554
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

AFFECTS OF LEARNING ACHIEVEMENT AND RETENTION OF ENGLISH
VOCABULARY BY USING ENGLISH STORYTELLING ELETRONIC BOOK FOR
PRATOM SUKSA FIVE

By
Donlawan Puangwipart

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Education
Department of Educational Technology
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2011
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ ผลการเรียนรู้และ
ความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ” เสนอโดย นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม
2. อาจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ อุ่ณารมย์เลิศ

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (พิเศษ) ดร. เนตร หงษ์ไกรเลิศ) (รองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม)

...../...../.....

.....กรรมการ

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรศักดิ์ อุ่ณารมย์เลิศ)

...../...../.....

50257203 : สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

คำสำคัญ : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ / คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ดลวรรณ พวงวิภาต : ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. : อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รศ. สมหญิง เจริญจิตธรรม, อ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน และ ผศ. ดร. ชีรศักดิ์ อุ่ณารมณเณสิ .196 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 3) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนในการจำหลังการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับการเรียนแบบปกติ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โปรแกรมภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ใช้วิธีการ (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบคละความสามารถกัน ซึ่งมีจำนวน 5 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 82.11 /83.43 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นักเรียนเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความคงทนในการเรียนหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษกับการเรียนแบบปกติ พบว่าคะแนนความคงทนในการเรียนรู้แตกต่างจากคะแนนทดสอบหลังเรียน เฉลี่ยลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1 23.....

50257203 : MAJOR : EDUCATIONAL TECHNOLOGY

KEY WORD : ELECTRONIC BOOK / ENGLISH VOCABULARY

DONLAWAN PUANGWIPART: AFFECTS OF LEARNING ACHIEVEMENT AND RETENTION OF ENGLISH VOCABULARY BY USING ENGLISH STORYTELLING ELETRONIC BOOK FOR PRATOM SUKSA FIVE. THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF.:SOMYING JAROENJITAKAM; ANIRUT SATIMAN, Ed.D., AND ASS.PROF.THEERASAK AONAROMLORD, Ph.D.196 pp.

The purposes of this research were to: 1) develop and test efficiency of the teaching storytelling using an electronic book for pratom suksa five. 2) compare the students' achievement gained before and after learning storytelling using an electronic book. 3) compare the students' retention of learning storytelling using an electronic book and the traditional method. 4) survey the students' opinions toward storytelling using an electronic book for pratom suksa five.

The samples were consisted Pratom suksa five of Anuban Danchang School during the second semester of academic year 2011 .Simple random sampling method was selected. The researcher selected a sample population consisting of 60 pratom suksa five students. The students were divided into two groups and each of which consisted of thirty students . The first group was taught by means of electronic book and the other group was taught by the traditional methods.

The research instruments were : The efficiency of the teaching storytelling using an electronic book for Pratom suksa five was found 82.11 / 83.43. The student's achievement gained after leaning storytelling using an electronic book was found significantly higher than the scores gained before at the level of .05. The students' retention of learning storytelling using an electronic book for pratom suksa 5 and the traditional method examined 2 weeks after leaning the lesson were significantly found, on the average, to be depleted at the level of .05. The students opinions toward the learning storytelling using an electronic book for pratom suksa five were at a very good level.

Department of Educational Technology

Graduate School, Silpakorn University

Student's signature

Academic Year 2011

Thesis Advisor's signature 1..... 2..... 3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์จากรองศาสตราจารย์สมหญิง เจริญจิตรกรรม อ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน และผศ. ดร. ธีรศักดิ์ อุ่นอารมณ์เลิศ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้ความรู้คำแนะนำข้อคิดเห็นเป็นที่ปรึกษาตลอดจนแก้ไขปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ประทีน คล้ายนาค และผู้ช่วยศาสตราจารย์ (พิเศษ) ดร. เนตร หงษ์ไกรเลิศ ที่กรุณาเป็นประธานกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ คณาจารย์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทุกคนในโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง ที่ให้ความร่วมมือเอื้อเฟื้อสถานที่สละเวลา อำนวยความสะดวกในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยขอขอบพระคุณผศ.ดร.ไชยศ ไพบุทัยศิริธรรม อาจารย์วิวัฒน์ พลายนะหาร ดร. เอกนถัน บางท่าไม้ ดร.สรกฤช มณีวรรณ Mr. Tyler James Irvine อาจารย์กนกเนตร วรวงษ์ ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ อาจารย์ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ และอาจารย์นรินทร์ มุกมณี ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ พวงวิภาต ที่ให้ความรัก ความเอาใจใส่ที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนเป็นอย่างดีและตลอดเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของความสำเร็จทั้งหมดในวันนี้ และขอขอบพระคุณ คุณพ่อและคุณแม่ ที่ให้การสนับสนุนทุนทรัพย์ช่วยส่งเสริมด้านการศึกษาอย่างเต็มที่แก่ลูกมาโดยตลอด คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อกราบบูชา บុพการีและสมาชิกในครอบครัวทุกคน ตลอดถึงครู-อาจารย์ ผู้ประสาทวิชาความรู้ทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	๗
สารบัญแผนภาพ.....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
สมมติฐานของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
กรอบแนวคิดการวิจัย	12
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	13
หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.....	15
การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	19
เอกสารเกี่ยวกับนิทานและการใช้นิทานประกอบการสอนภาษาอังกฤษ 29	
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	41
ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์.....	70
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	82
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	83
ระเบียบวิธีการวิจัย.....	83
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	84
การสร้างและพัฒนาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	84
วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	105
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	108

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	113
ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	114
ตอนที่ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการเรียนแบบปกติ	115
ตอนที่ 4 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	116
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	118
สรุปผลการวิจัย.....	121
อภิปรายผล.....	122
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	124
ข้อเสนอในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	124
บรรณานุกรม.....	125
ภาคผนวก.....	130
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	130
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	134
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	151
ภาคผนวก ง แบบสำรวจความรู้ความหมายคำศัพท์ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์.....	170
ภาคผนวก จ แผนการสอน	180
ประวัติผู้วิจัย.....	196

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงแบบแผนการวิจัยแบบ Two Group Pretest – Posttest Design.....	83
2 สรุประเบิดนสัฒภาษณผู้เชียวชาญด้านเนือหาวิชาภาษาอังกฤษ.....	85
3 สรุประเบิดนสัฒภาษณด้านการออกแบบด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	87
4 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ตามเกณฑ์ 60/60 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to one try out).....	95
5 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ 70/70 จากแบบการทดลอง แบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout).....	96
6 ผลของการหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในชั้นภาคสนาม (Field Tryout).....	98
7 ผลสรุปการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80.....	113
8 ผลคะแนนร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	114
9 แสดงผลคะแนนวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์	115
10 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์ จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง	116
11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	152

12	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	153
13	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่.....	154
14	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่ 2	156
15	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่ 3.....	157
16	ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้.....	159
17	ผลการวิเคราะห์ ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ วิเคราะห์แบบทดสอบ.....	162
18	แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่5	166
19	แบบสำรวจความรู้ความหมายคำศัพท์	171
20	เฉลยแบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ จากนิทานภาษาอังกฤษ.....	179

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....12
2	สาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5..17
3	โครงสร้างมโนทัศน์การจัดเก็บและนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์..... 48
4	แสดงส่วนประกอบหลักที่นิยมออกแบบในแต่ละหน้าของหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์.....50
5	แสดงรูปแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา.....51
6	แสดงรูปแบบโครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านของหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์.....54
7	แสดงกระบวนการในการออกแบบและการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์55
8	แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสัณฐานแบบมีโครงสร้าง.....89
9	แสดงขั้นตอนขั้นตอนการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่591
10	แสดงขั้นตอนการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ กลุ่มควบคุมวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5.....93
11	แสดงการสร้างชุดการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....100
12	แสดงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....103
13	แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5.....105
14	แสดงขั้นตอนการสร้างแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5 2 สัปดาห์.....107

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากกรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศ ระยะ พ.ศ.2544-2553 ประเทศไทย ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการพัฒนาทางการศึกษา(e-Education)ได้กำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้มีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีโดยมุ่งเน้นการสร้างระบบการบริหารจัดการทรัพยากรการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้เข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศเนื้อหาและความรู้ ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) จึงเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพสูงอย่างหนึ่งในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งในระบบ นอกระบบ และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยการเรียนการสอน โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ที่มีต้นทุนในการจัดการศึกษาที่ต่ำกว่าการศึกษาในชั้นเรียน ทั้งนี้หากเปรียบเทียบต้นทุนทั้งหมด (Total cost) การจัดการเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตจะมีต้นทุนที่ต่ำกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนถึงร้อยละ 40 นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาและทุกคน (anywhere anytime anyone) และไม่ว่าจะทำการศึกษา ณ สถานที่ใด การเรียนรู้ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตจะยังคงมีเนื้อหาเหมือนกันและมีคุณภาพที่เท่าเทียมกัน และยังสามารถวัดผลของการเรียนรู้ได้ดีกว่า ทำให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการเลือกเนื้อหาสาระของการเรียนรู้โดยไม่ถูกจำกัดอยู่ภายใต้กรอบของหลักสูตร ผู้เรียนสามารถกำหนดเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองได้ (Self-pace learning) ตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน การเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับหรือเป็นโปรแกรมแบบเส้นตรง แต่ผู้เรียนสามารถข้ามขั้นตอนที่ตนเองคิดว่าไม่จำเป็นหรือเรียงลำดับการเรียนรู้ของตนเองได้ตามต้องการ แต่ในสภาพปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนถูกจำกัดเฉพาะในห้องเรียนและอยู่ภายใต้การควบคุมกำกับของผู้สอน ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล มีความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์และการมองโลกแตกต่างกันออกไป รวมถึงรูปแบบการจัดชั้นเรียนในปัจจุบันไม่สามารถที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้ การเรียนการสอนไม่ควรยึดติดกับวิธีเดิม ในขณะที่สิ่งใหม่หรือสิ่งที่กำลัง

พัฒนาเป็นไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันยังมีข้อจำกัดอยู่ไม่น้อยทั้งในด้านงบประมาณในการลงทุนจัดทำ ข้อจำกัดในด้านเวลาและสถานที่การใช้งาน และขาดความยืดหยุ่นของเนื้อหาบทเรียน ทำให้การนำมาใช้ไม่แพร่หลายเท่าที่ควร ถึงแม้โรงเรียนส่วนใหญ่สนใจและต้องการนำคอมพิวเตอร์เข้ามาในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

เทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลให้เด็กไทยสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้ตลอดเวลาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน หนังสือ ตำรา แบบเรียน และเทคโนโลยีต่างๆ ส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ ถ้าเด็กไม่มีความรู้ ไม่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้จะทำให้เกิดอุปสรรคในการค้นคว้าหาความรู้ ดังนั้นระบบการศึกษาของไทยในขณะนี้จึงต้องพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยให้อยู่ในระดับที่จะรับและเข้าใจสารสนเทศเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารกลับไปยังประชาชนโลกได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของคนไทยจะช่วยให้ประเทศไทยสามารถติดต่อกับประเทศต่างๆ ได้ด้วยความเข้าใจอันดี กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยจึงได้พยายามที่จะปรับปรุงให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อเนื่องตลอดมา ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถจะติดต่อสื่อสารได้ ดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (ม.ป.ป.: 39) ได้ระบุในหัวข้อวิสัยทัศน์การพัฒนาการศึกษาในอนาคตว่าจะต้องพัฒนาคนไทยให้มีความรู้ความสามารถและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคโลกาภิวัตน์โดยเฉพาะการมีความรู้ภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี รู้จักใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีใหม่ๆ การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) เอกสารวิชาการของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ฉบับที่ 11 (กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน, 2544: 2) สอดคล้องกับแนวคิดนี้ว่า การเรียนการสอนภาษาต่างประเทศที่จะให้ได้ผลดี ควรยึดแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมากขึ้น มีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงในชีวิตประจำวัน คาเนลและสวैन (Canale and Swain, 1980: 1, อ้างถึงใน พิศาล อินทร์ทอง, 2541: 17) กล่าวถึงการสอนในแนวเพื่อการสื่อสารว่าเป็นการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยเรียนจากสื่อ ของจริง เน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาเพื่อการ

สื่อสาร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมอร์โรว์ (Morrow, 1981: 69, อ้างถึงใน อารี สุวรรณทัศน์, 2540: 10) ได้ให้หลักการในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ดังนี้

1. ต้องรู้ว่าเรียนภาษาไปเพื่ออะไรหมายความว่าผู้เรียนควรได้เห็นความสำคัญของบทเรียน และรู้ว่าเขาจะสามารถใช้ภาษาที่ได้เรียนไปแล้วในสถานการณ์ใดบ้าง
2. เน้นความเข้าใจเรื่องทั้งหมดมากกว่าความเข้าใจในแต่ละส่วนย่อยหมายความว่าผู้เรียนต้องเข้าใจความหมายของเนื้อความทั้งหมด ไม่ใช่เข้าใจส่วนย่อย ๆ แล้วนำมารวมกัน
3. เน้นกระบวนการเท่ากับรูปแบบของภาษาหมายความว่า ผู้สอนควรคำนึงถึงกระบวนการฝึกภาษาซึ่งมีความสำคัญเช่นเดียวกับรูปแบบของภาษาเพื่อให้การเรียนภาษาเป็นไปตามธรรมชาติ
4. ผู้เรียนเป็นผู้ใช้ภาษา หมายความว่าผู้เรียนควรเป็นผู้ทำกิจกรรมการใช้ภาษาไม่ใช่ครู
5. ไม่ถือว่าข้อผิดพลาดเป็นสิ่งที่ต้องแก้ไขเสมอหมายความว่าครูควรมองข้ามข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาของนักเรียนในโอกาสอันควรโดยเน้นที่จุดประสงค์การสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อเป็นกำลังใจให้ผู้เรียนกล้าใช้ภาษา กล้าแสดงออก ไฮม์ (Hymes, 1981: 13-14) กล่าวว่าความสามารถในการสื่อสาร (Communicative Competence) คือความสามารถในการใช้ภาษาหรือตีความได้ถูกต้องเหมาะสมตาม สถานการณ์เมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคม ดังนั้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงควรจัดการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 ว่าด้วยเรื่อง แนวการจัดการศึกษา ในมาตรา 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จะเห็นว่าการเรียนการสอนตามพ.ร.บ. 2542 นั้น มุ่งเน้นที่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งในการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญนั้นต้องอาศัยสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเข้ามา ช่วยสอนจะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้โดยง่ายและรัฐบาลเองก็ได้เห็นความสำคัญของการเรียนการสอน ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม(ฉบับที่ 2)พ.ศ.2545 ข้อความในหมวด 9 ได้กล่าวถึงการใช้สื่อการเรียนการสอนโดยให้รัฐต้องจัดสรร และสนับสนุนบุคลากรให้มีการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ สดุดอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาอื่นๆ โดยเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถในการผลิต จัดให้มีเงินสนับสนุนการผลิตและให้แรงจูงใจแก่ผู้ผลิต สามารถพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ทั้งนี้เปิดให้มี

การแข่งขันโดยเสรีอย่างเป็นธรรม พร้อมทั้งให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมมีคุณภาพและประสิทธิภาพ สอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (2542: 13) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ทุกคนจะต้องเรียน ซึ่งมีผู้เรียนจะต้องเข้าใจคำศัพท์ กระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเป็นแนวการสอนที่ไม่จำกัดความสามารถของผู้เรียนไว้เพียงแต่ความรู้ ด้านโครงสร้างไวยากรณ์เท่านั้น แต่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาการใช้ภาษาทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น มีปัจจัยที่เป็นปัญหาและส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไปนี้

(1) ความรู้พื้นฐานเดิม คือสติปัญญาของนักเรียน และการได้รับการวางรากฐานการเรียนรู้ที่ดีมาตั้งแต่เริ่มต้นเรียนภาษาอังกฤษ (2) เจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าเป็นวิชาที่ยากเกินไป ไม่เข้าใจเนื้อหาที่เรียน จึงทำให้เบื่อหน่าย (3) คุณภาพการสอน คือ ความสามารถของผู้สอน การใช้สื่อและอุปกรณ์การเรียน การสอนที่มีคุณภาพ (4) การส่งเสริมของผู้ปกครอง นักเรียนที่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ปกครองจะมีโอกาสที่จะประสบผลสำเร็จในการเรียนมากขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมคนในอนาคต (ไพโรจน์ แก้วกัณหา, 2541: 1)กระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญ และเห็นความจำเป็นของการปรับปรุงหลักสูตรและขบวนการการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้เพื่อพัฒนาความสามารถภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้ติดต่อสื่อสารและรับสารที่เป็นภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี มีพื้นฐานภาษาอังกฤษ

ในการสอนภาษานั้น คำศัพท์นับว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งและเป็นปัจจัยพื้นฐานที่มนุษย์สามารถสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจไม่ว่าจะด้วยการฟัง พูด อ่านและเขียน ผู้ที่เรียนรู้ภาษาได้ดีจะต้องรู้คำศัพท์ให้มากพอ จำให้แม่นยำและนำไปใช้ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว นักเรียนระดับประถมศึกษาของไทยส่วนมากมีปัญหาสะกดคำศัพท์ไม่ได้จึงจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องหาวิธีสร้างความสนใจนักเรียนในจดจำและเกิดทักษะจนสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในการสอนคำศัพท์ใหม่ เรื่องของคำศัพท์ที่เข้าใจยากก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนได้ดีและเข้าใจในภาษาเช่นกัน ซึ่งจากการสังเกตนักเรียนปรากฏว่านักเรียนจะจำคำศัพท์ได้น้อยมากบางคนจะจำไม่ได้เลยแม้ว่าจะเคยท่องกับคุณครูผู้สอนวิชาอื่นมาแล้วก็ตาม ทำให้นักเรียนไม่สนใจและไม่อยากจะเรียนในวิชานี้ ซึ่งเรื่องของคำศัพท์ถือเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษายังมีปัญหาในเรื่องของคำศัพท์อยู่มาก สาเหตุหนึ่ง

เป็นเพราะนักเรียนยังอายุน้อยจึงขาดความเข้าใจในเรื่องการท่องคำศัพท์และการพัฒนาของสมองยังรับไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้เป็นจำนวนมากภาษาเป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ภาษา จัดว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรมการอยู่ในสังคมมนุษย์ ในสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) เป็นการหลอมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของโลกเปรียบเสมือนแผ่นดินต่าง ๆ มีพรมแดนกีดกันน้อยลงเป็นกระบวนการที่มีการเชื่อมโยงไปทั่วโลก ติดต่อประสานเครือข่ายไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางด้านศาสนา สังคม การศึกษา สิ่งแวดล้อมเป็นสังคมที่มีเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้การติดต่อสื่อสารและการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูลมีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้นหรือที่เรียกว่า ทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway) ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากความเจริญเติบโตทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ข้อมูลประเทศไทยตลอดเวลาและอย่างรวดเร็ว เป็นผลให้ภาษาอังกฤษในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญมากขึ้น ใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสาร ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่ประเทศไทยต้องพัฒนาบุคลากรในชาติให้มีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อจะได้เข้าใจ สามารถสื่อสาร รู้จักเลือกรับสารเทศที่มีประโยชน์และนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้และการประกอบอาชีพ ตลอดจนนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้ถูกต้อง การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจึงได้รับความสนใจจากคนทั่วไปและเข้ามามีบทบาทในหลักสูตรทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาที่กำหนดให้นักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้นไปไปเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาต่างประเทศคำศัพท์นับเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเอื้ออำนวยต่อการเรียนภาษาในด้านการอ่านไวยากรณ์ สิ่งที่เราคิดว่าเป็นประโยชน์มากที่สุด คือการเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากของภาษาใหม่จึงถือว่าเป็นความสำคัญอันดับแรก ครูผู้สอนจึงควรฝึกนักเรียนในด้านคำศัพท์ ซึ่งถ้าผู้เรียนไม่รู้คำศัพท์แล้วจะทำให้มีปัญหาในการอ่านเรื่องราว การสอนคำศัพท์นั้นจะต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกใช้คำศัพท์บ่อย ๆ โดยมีแบบฝึกเสริมทักษะหรือเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงในยุคปัจจุบันในด้านสื่อการเรียนรู้ที่จำเป็นกับการเรียนการสอนยังเป็นที่นิยมคือหนังสือที่พิมพ์ด้วยกระดาษออกมาเป็นรูปเล่มให้เห็นอยู่ในปัจจุบันนี้ ในยุคโลกาภิวัตน์ข้อมูลข่าวสารและความรู้ได้เกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและหลากหลายรูปแบบซึ่งได้มีการส่งต่อเผยแพร่ไปทั่วโลกโดยอาศัยสื่อหลากหลาย เช่น สื่อโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม สื่อคอมพิวเตอร์ เป็นต้นและด้วยปัญหาอย่างมากสำหรับครูผู้สอน ที่จะเลือกวิธีการสอนอย่างไร ซึ่งสามารถทำให้นักเรียนที่มีความสามารถทางการรับรู้แตกต่างกัน ให้มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ศึกษาได้ถูกต้องตรงกัน แต่จาก

การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่ผ่านมาครูผู้สอนจำนวนมากได้เลือกใช้วิธีการสอนแบบยัดครูผู้สอนเป็นศูนย์กลาง จะเน้นการสอนแบบบรรยายโดยใช้หนังสือเรียนประกอบในการเรียนการสอนยังขาดสื่อการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาของบทเรียนที่จะเป็นสิ่งกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาภาษาอังกฤษจากง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยากขึ้น

เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนักเรียนปี 2551 (National test) ระดับประเทศในปีการศึกษา 2551 ของสำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากโรงเรียนที่สุ่มสอบโดยสำนักทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติคะแนนภาษาอังกฤษระดับชั้น ป.6 ช่วงคะแนนร้อยละ 37.62 มีนักเรียนในเกณฑ์ปรับปรุงร้อยละ 32.71 จะเห็นว่าช่วงคะแนนซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ควรปรับปรุง และการทดสอบของสำนักทดสอบโรงเรียนในระดับพื้นที่การศึกษาชั้นพื้นฐานจังหวัดสุพรรณบุรีเขต 3 โรงเรียนอนุบาลด่านช้างได้รับการสุ่มทดสอบนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้คะแนนค่าเฉลี่ย 32.72 ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาเหตุที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ พบว่าปัญหาส่วนใหญ่เนื่องมาจากปัญหาด้านตัวครู คือ ปัญหาในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่าครูเป็นผู้มีบทบาทมากกว่าผู้เรียน วิธีสอนผู้สอนยังขาดเทคนิคในการสอนที่เร้าความสนใจในบทเรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเบื่อหน่ายในการเรียน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาและหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนิทานเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ครูผู้สอน และผู้สนใจได้เรียนรู้ตามความสามารถและความต้องการด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น สามารถช่วยเร้าความสนใจให้การเรียนรู้ในการเรียนการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นแนวทางหนึ่งที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ได้พยายามศึกษาและส่งเสริมที่จะช่วยให้นักเรียนได้จดจำคำศัพท์และนำไปใช้ในการเรียนการสอนในวิชาอื่นๆ ได้มากขึ้นและยังสามารถลดภาระของครูผู้สอนในการหาตัวอย่างในสื่อการสอน เพื่อแก้ปัญหาข้อจำกัดต่างๆ และยังสามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน การอ่านนิทานเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้คิดได้ฝัน ซึ่งเป็นการส่งเสริมพลังสมองให้มีความรู้แตกฉาน (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์, 2546: 3) อีกทั้งลักษณะของนิทานโดยทั่วไป มักสอดแทรกคติสอนใจมาในรูปของความบันเทิง มุ่งให้ผู้ฟังและผู้อ่านกระทำความดี มีจิตใจอ่อนโยน เมตตาปราณี ซึ่งผู้อ่านหรือผู้ฟังจะรู้สึกว่าการฟังหรือการอ่านแต่กลับรู้สึกเพลิดเพลินสนุกสนานและเป็นการผ่อนคลายความเครียด ซึ่งเป็นวิธีการอย่างหนึ่งในการปลูกฝังคุณธรรมให้กับเด็ก (ไพพรรณ อินทนิล, 2534: 24) มีผู้นำนิทานมาทำการวิจัยกับเด็กทั้ง

การเล่าและการอ่าน ซึ่งผลการวิจัยต่างพบว่านิทานสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะต่างๆ ในตนเอง รวมทั้งเกิดความรักในการอ่านมากขึ้น เช่น งานวิจัยของวีรชาติ ชัยเนตร (2541) ที่ได้นำนิทานพื้นบ้านมาสร้างเป็นบทเรียนเสริมการอ่านให้กับนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านดีขึ้น นอกจากนี้นักเรียนยังเกิดเจตคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ บอสมา (Bosma, 1981) ที่ได้ศึกษาการนำนิทานมาใช้ในการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนชั้นประถมของมลรัฐมิชิแกน (Michigan) ประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 99 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการอ่าน และนอกจากนี้ยังพบว่า นิทานพื้นเมืองทำให้นักเรียนสนใจวรรณกรรมมากขึ้น ในขณะที่ เอ็มมา (Emma, 1997) ทำการวิจัยศึกษาการเพิ่มประสิทธิภาพการอ่านหนังสือนิทาน (Storybook) เพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กหญิงจำนวน 3 คน ใช้ระยะเวลาการทดลอง 1 ปี ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลอง 1 ปี เด็กทั้ง 3 คนเริ่มอ่านหนังสือที่บ้าน กระทั่งหรือวันที่จะร่วมกิจกรรมการอ่านตามเวลาที่กำหนดและหาหนังสืออ่านเองโดยไม่ต้องจัดเตรียมไว้ให้ และสามารถเล่าเรื่องจากหนังสือเล่มที่เคยอ่านมาแล้วได้ จะเห็นได้ว่าการให้เด็กอ่านนิทานหรือการนำนิทานมาใช้ในการสอนในชั้นเรียนทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทักษะการอ่านและยังนำไปสู่การมีนิสัยรักการอ่านด้วย

ซึ่งในปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการจัดรูปแบบโครงสร้างของหนังสือ เรียกว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E- Book (Electronic Book) หมายถึง แฟ้มเอกสารหรือหนังสือที่บรรจุเนื้อหาความรู้ต่างๆ ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีทั้งภาพและเสียงโดยสามารถอ่านเนื้อหาพร้อมทั้งรับฟังและชมภาพบนจอคอมพิวเตอร์ได้ทั้งแบบพกพา และแบบตั้งโต๊ะโดยเนื้อหาความรู้ในเอกสารมีความเหมือนกันกับหนังสือที่เป็นเล่มๆ เป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหา และกิจกรรมเสริมการเรียนรู้เป็นอย่างดี ให้ผู้เรียนสามารถอ่านและเรียนรู้เนื้อหาสาระในเล่มได้ตามความสนใจ และความแตกต่างของแต่ละบุคคล เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้ฝึกทักษะหรือแบบฝึก แล้วสามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองจากโปรแกรมที่มีอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (จิระพันธ์ เดมะ, 2545: 2)

จากเหตุผลข้างต้นการวิจัยจึงสนใจการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพื่อจะนำผลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ และพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างมี

ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะวิชาที่มีเนื้อหาเป็นภาษาอังกฤษก็จะยิ่งช่วยให้เข้าใจง่ายขึ้น ด้วยคุณลักษณะสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ในการเสริมด้านการอ่าน การเขียน การฟังภาษาอังกฤษ จะทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความคงทน หลังการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐานงานวิจัย

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน
3. ความคงทนในการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์แตกต่างกัน
4. ความพึงพอใจของนักเรียนภายหลังการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายและหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 200 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554

2. กลุ่มตัวอย่าง

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โปรแกรมภาษาอังกฤษโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ใช้วิธีการ (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบคละความสามารถกัน ซึ่งมีจำนวน 5 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ผลการเรียนรู้และความคงทนด้วยเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์
3. ความพึงพอใจของนักเรียนภายหลังการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมาก

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาคำศัพท์สำหรับวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้ในการวิจัยได้วิเคราะห์จากหนังสือหลักสูตรสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ช่วงชั้นที่ 2

5. ระยะเวลาในการทดลอง

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โดยใช้เวลาในการทดลอง 10 คาบ คาบละ 50 นาที

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อความเข้าใจศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยตรงกัน ผู้วิจัยจึงนิยามความหมายและขอบเขตของคำศัพท์ที่เป็นหลักๆ ไว้ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์(Electronics Book)หมายถึง หนังสือหนึ่งเล่มหรือหลายๆ เล่มที่ได้รับการออกแบบใหม่ให้อยู่ในรูปของอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งตัวอักษรหรือตัวเลข เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) และถ้าหากข้อมูลนั้นรวมถึงภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงจะเรียกว่า ไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia)โดยการประสานและเชื่อมโยงสัมพันธ์ของเนื้อหาที่อยู่ในแฟ้มเดียวกันหรืออยู่คนละแฟ้มด้วยกัน ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะเลือกเรียนได้ตามความต้องการไม่จำกัดเวลา

2. นิทาน หมายถึง นิทานภาษาอังกฤษที่มีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้เกิดความสนุกสนานความเพลิดเพลินและมีการสอดแทรกความคิด คุณธรรมอันดีงามหรือมีการสอดแทรกคติสอนใจให้ผู้อ่านได้คล้อยตามด้วย โดยสอดแทรกอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การรับรู้ และการจำภาพ ที่ได้จากการตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับทดสอบก่อนและหลังเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

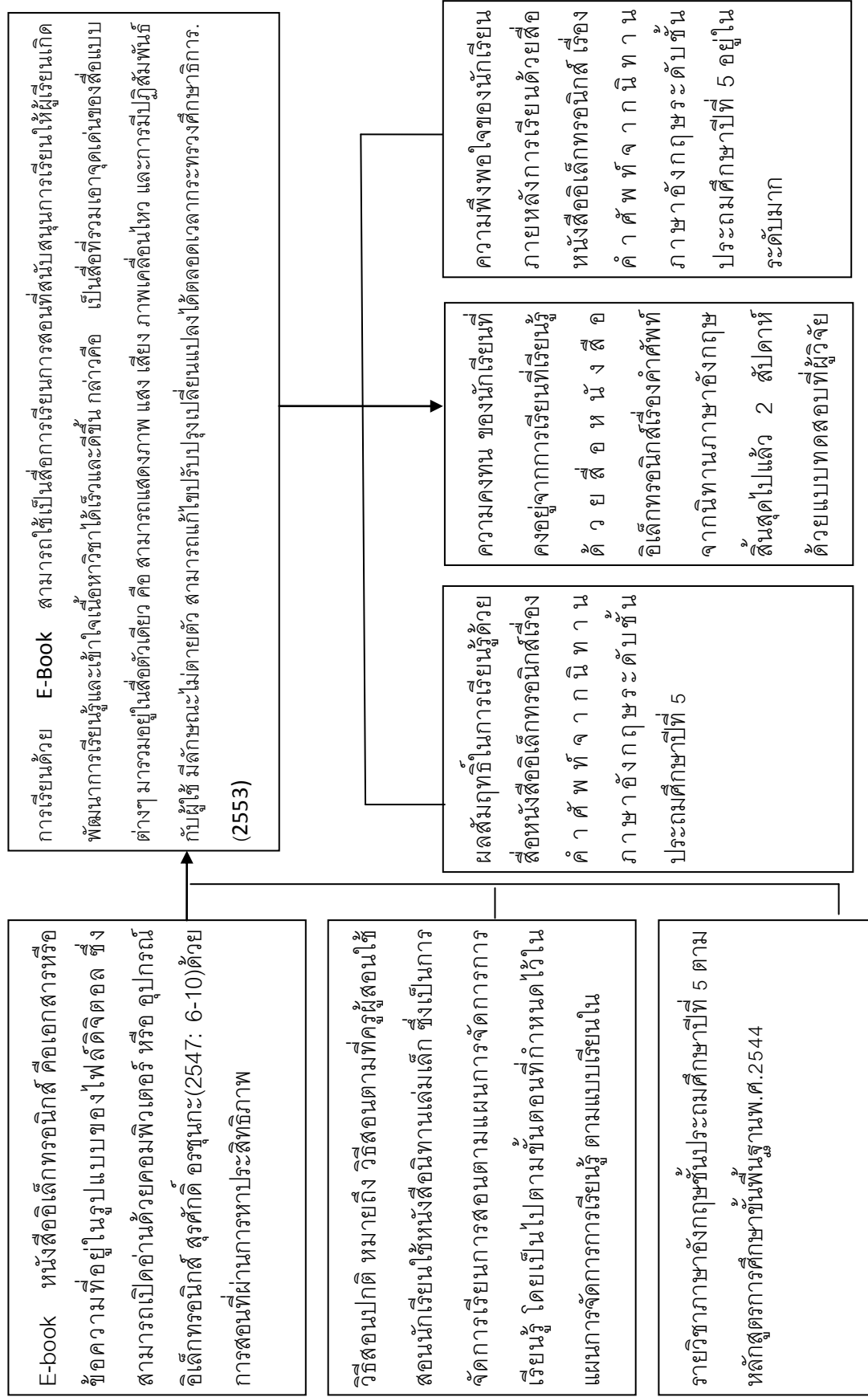
4. ความพึงพอใจต่อการเรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หมายถึงความคิดเห็นหรือความรู้สึกส่วนบุคคลที่มีต่อการเรียนการสอนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อันเกิดจากการที่ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความต้องการของตนเองกับประสบการณ์หรือสิ่งที่ตนเองได้รับจากเรียนการสอนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยวัดจากแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

5. วิธีสอนปกติ หมายถึง วิธีสอนตามที่ครูผู้สอนใช้สอนนักเรียนใช้หนังสือนิทานเล่มเล็ก ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการการเรียนรู้ โดยเป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการการเรียนรู้ ตามแบบเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพ.ศ.2544

6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีเรียนรู้ด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โปรแกรมภาษาอังกฤษ เป็นนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554

7. ความคงทนในการเรียนรู้หมายถึง ความจำของนักเรียนที่คงอยู่ในด้านคำศัพท์และ นิทานที่เรียนรู้ด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2554 สิ้นสุดไปแล้ว 2 สัปดาห์ ด้วยแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

แผนภาพที่ 1 จากแนวความคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา เอกสารต่าง ๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยแบ่งเนื้อหาที่ศึกษาออกเป็น 6 กลุ่ม ตามลำดับดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

- 2.1 ความหมายของคำศัพท์
- 2.2 ความสำคัญของคำศัพท์
- 2.3 ประเภทของคำศัพท์
- 2.4 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน
- 2.5 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

3. เอกสารเกี่ยวกับนิทานและการใช้นิทานประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

- 3.1 ประเภทของนิทาน
- 3.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน
- 3.3 การนำนิทานมาเป็นเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอน
- 3.4 จุดมุ่งหมายของนิทาน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- 4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.3 การผลิตและออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.4 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4.5 ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4.6 ประโยชน์และข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

5. ทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

6. ความคงทนในการเรียนรู้

6.1 ความหมายของการเรียนรู้

6.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

6.3 ชนิดของความจำของมนุษย์

6.4 ทฤษฎีความจำ

6.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

6.6 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้นิทานประกอบการสอน

7.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยสอนภาษา

7.3 งานวิจัยเกี่ยวกับความคงทนในการจำ

1.หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศไทย จุดมุ่งหมายที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี สามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุขได้ บนพื้นฐานของความเป็นไทยและความเป็นสากล รวมทั้งมีความสามารถในการประกอบอาชีพหรือ ศึกษาต่อตามความถนัดและความสามารถของแต่ละบุคคล ซึ่งการจัดการศึกษาตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ สนองต่อการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ที่กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้หลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรมีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการ เรียนรู้ จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายและสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์ กำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้โดยภาพรวม 12 ปี สาระการ เรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้แต่ละกลุ่ม มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น โดยกำหนดหลักสูตรเป็น 4 ช่วง ชั้น ช่วงชั้นละ 3 ปี กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์ 4) สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและ พลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพและเทคโนโลยี 8) ภาษาต่างประเทศสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม นี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มแรกประกอบด้วย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้ที่ใช้หลักในการ จัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐาน ความเป็นมนุษย์และศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ และในกลุ่มสาระ ภาษาต่างประเทศ กำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษทุกช่วงชั้นหลักสูตรการศึกษาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดสาระการเรียนรู้ในแต่ละกลุ่มไว้เฉพาะส่วนที่จำเป็นในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทุกคน เท่านั้น สำหรับในส่วนที่ตอบสนองความสามารถ ความถนัดและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน นั้นสถานศึกษาสามารถกำหนดเพิ่มขึ้นได้ให้สอดคล้องและสนองตอบศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน ได้ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นวิชาที่กำหนดให้ผู้เรียนเรียนทุกช่วงชั้นใน

[พิมพ์ข้อความ]

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงขอกล่าวถึงรายละเอียดมาตรฐานการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและคุณภาพของผู้เรียนที่คาดหวังไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศดังนี้

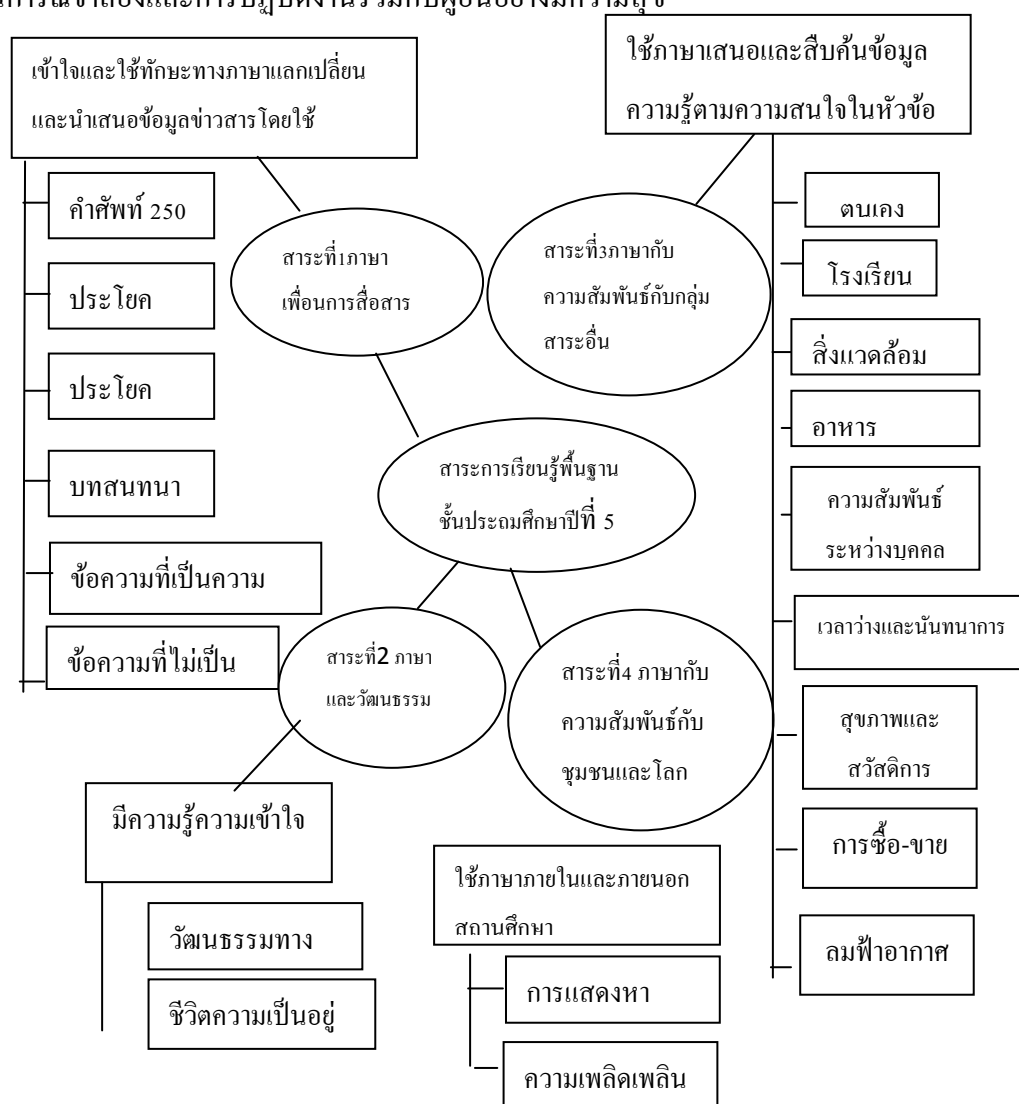
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

การจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนเรียนภาษาต่างประเทศ ผู้เรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ เป็นบุคคลที่มีคุณภาพโดยสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดระดับความสามารถทางภาษา และพัฒนาการของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ 1) ช่วงชั้นที่ 1 ระดับเตรียมความพร้อมชั้น ป.1-3 2) ช่วงชั้นที่ 2 ระดับต้น ชั้น ป.4-6 3) ช่วงชั้นที่ 3 ระดับกำลังพัฒนา ชั้น ม.1-3 และ 4) ช่วงชั้นที่ 4 ระดับก้าวหน้า ชั้น ม.4-6

คำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เข้าใจคำสั่ง คำขอร้อง ภาษาท่าทาง คำแนะนำในสถานศึกษาและสังคมรอบตัว อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำและประโยคง่ายๆ ตามหลักการอ่านออกเสียง เข้าใจประโยค ข้อความสั้นๆ บทสนทนาเรื่องสั้นและเรื่องเล่าใช้ภาษาง่ายๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแสดงความต้องการของตนเสนอความช่วยเหลือแก่ผู้อื่นแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแสดงความรู้สึก และบอกเหตุผลขอและให้ข้อมูล อธิบายเกี่ยวกับบุคคล และสิ่งต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันตนเอง ครอบครัว โรงเรียน อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง นันทนาการ การซื้อขาย ลมฟ้าอากาศ นำเสนอความคิดรวบยอดความคิดเห็นเกี่ยวเรื่องต่าง ที่ใกล้ตัวได้อย่างมีเหตุผลนำเสนอบทเพลง บทกวีตามความสนใจด้วยความสนุกสนาน เข้าใจรูปแบบ พฤติและการใช้ถ้อยคำ สำนวนในการติดต่อปฏิสัมพันธ์ตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา รู้จักธรรมเนียม ประเพณี เทศกาล งานฉลองในวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเข้าใจแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษกับภาษาไทยในเรื่อง เสียงสระ

พยัญชนะ คำ วลี ประโยค และข้อความง่ายๆ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทยที่มีอิทธิพลต่อการใช้ภาษา เห็นประโยชน์ของการรู้ภาษาอังกฤษ ในการแสวงหาความรู้ ความบันเทิง และการเข้าสู่สังคม สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เข้าใจและถ่ายทอดเนื้อหาสาระภาษาอังกฤษง่ายที่เกี่ยวกับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่นๆ ใช้ภาษาเพื่อสื่อสารตามสถานการณ์ต่างๆ กับบุคคลภายในสถานศึกษา อาชีพต่างๆ ในสถานการณ์จำลองและการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข



แผนภาพที่ 2 สาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

[พิมพ์ข้อความ]

- สาระที่ 1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร
- สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม
- สาระที่ 3 : ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
- สาระที่ 4 : ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

สาระที่ 1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 : เข้าใจกระบวนการอ่านและการฟัง สามารถตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

มาตรฐาน ต 1.2 : มีทักษะในการสื่อสารทางภาษา แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น และแสดงความรู้สึก โดยใช้เทคโนโลยี และการจัดการที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐาน ต 1.3 : เข้าใจกระบวนการพูด การเขียน และสื่อสารข้อมูล ความคิดเห็น และความคิดรวบยอดในเรื่องต่างๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ และมีสุนทรียภาพ

สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 : เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างมีวิจารณญาณ

สาระที่ 3 : ภาษาความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 : ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 : ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 : สามารถใช้ภาษาต่างประเทศตามสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชนและสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 : สามารถใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การทำงาน การประกอบอาชีพ การสร้างความร่วมมือและการอยู่ร่วมกันในสังคม

สรุปได้ว่า พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา กล่าวว่า หลักการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ เน้นปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนกับภาษาอังกฤษมีฐานะเป็นภาษาต่างประเทศ ที่มีความจำเป็นต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ หน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการศึกษาของไทยจึงควรมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนอย่างแท้จริง ซึ่งการนำแบบฝึกทักษะการอ่านมาใช้ ย่อมส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญ มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

2. การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

2.1 ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 หมายถึง กลุ่มเสียง เสียงพูด หรือลายลักษณ์อักษรที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเป็นคำหรือคำยาที่ด้องแปล (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2540: 853) ในการเรียนภาษาต่างประเทศ คำศัพท์ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญที่สุด มีผู้ให้ความหมายของคำศัพท์ไว้ดังต่อไปนี้

(สมพร วราวิทยศรี, 2539: 12) คำศัพท์ คือ กลุ่มเสียงที่มีความหมาย แบ่งออกได้เป็นหลายประเภทขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันไป เช่น แบ่งตามรูปคำหรือแบ่งตามลักษณะการนำไปใช้เป็นต้น

(ศิธร แสงธนู และ คิด พงษ์ทัต, 2541: 35-41) ได้กล่าวสรุปว่าคำศัพท์คือกลุ่มเสียงกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีทั้งความหมายให้รู้ว่าเป็นคน สิ่งของ อาการ หรือลักษณะอาการอย่างใดอย่างหนึ่ง คำศัพท์เป็นส่วนหนึ่งของภาษา

2.2 ความสำคัญของคำศัพท์

[พิมพ์ข้อความ]

ในการเรียนภาษานั้น สิ่งที่มีประโยชน์สำหรับผู้เรียนก็คือการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะคำศัพท์ถือว่าเป็นพื้นฐานการเรียนภาษา ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ไว้ดังนี้

(สติวิค Stewich, 2001: 2) กล่าวว่า ในการเรียนภาษานั้นการเรียนรู้คำศัพท์ของภาษาใหม่ถือว่าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ความสำเร็จในการเรียนภาษาต่างประเทศส่วนหนึ่งนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใช้องค์ประกอบของภาษาซึ่งประกอบด้วย เสียง โครงสร้างและคำศัพท์ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามประการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องที่ผู้อื่นพูด และสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ คำศัพท์จึงนับเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนภาษา โดยถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาต่างประเทศก็ต่อเมื่อ

1. ได้เรียนรู้ระบบเสียงคือ สามารถพูดได้ดีและสามารถเข้าใจได้
2. ได้เรียนรู้และสามารถใช้โครงสร้างของภาษานั้นๆ ได้
3. ได้เรียนรู้คำศัพท์จำนวนมากพอสมควร และสามารถนำมาใช้ได้

(กาเดสซี่ Ghadessy, 1979: 24) ให้ความเห็นว่า คำศัพท์มีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างทางไวยากรณ์เพราะคำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ก็สามารถนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ เช่น วลี ประโยค เรียนความ แต่หากไม่เข้าใจคำศัพท์ ก็ไม่สามารถเข้าใจหน่วยทางภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย ดังนั้นในบรรดาองค์ประกอบทั้งหลายของภาษา “คำ” เป็นสิ่งที่เรารู้จักมากที่สุด ภาษาก็คือการนำคำมารวมกัน (A language is a collection of words) นั่นเอง

สรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษา ซึ่งผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เป็นอันดับแรก เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษา ดังนั้นการเรียนคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษามาก

2.3 ประเภทของคำศัพท์

จากการศึกษาประเภทของคำศัพท์พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญทางการสอนภาษาหลายท่านมีความเห็นที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับประเภทของคำศัพท์ในแต่ละภาษา (เดล เอดก้า Dele Edgar and other, 1999: 37-38) ได้ คำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ใช้บ่อย (Active vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้นๆ ได้พบเห็นบ่อยๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่านและเขียน นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้วจะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำในประโยคได้ทั้งในการพูด (Speaking) และการเขียน (Writing) ซึ่งถือว่าเป็นทักษะสร้าง (Production)

2. คำศัพท์ที่ไม่ค่อยใช้ (Passive vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้นๆ ไม่ค่อยพบ หรือนานๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการ ฟัง และการอ่าน การสอน passive vocabulary ครูสอนเพียงแต่ให้รู้ความหมาย (Recognize) ที่ใช้ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟังและอ่านได้เข้าใจโดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้น มาใช้ในการพูดและเขียนยังมีการแบ่งประเภทของคำศัพท์ตามความหมายของคำศัพท์เป็น 2 ประเภท คือ

1. คำที่มีความหมายในตัวเอง (Content Words) คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง ได้แก่คำ nouns, verbs, adjectives, adverbs เป็นต้น

2. คำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง (Function Words) คือ คำที่ไม่มีความหมายแน่นอนในตัวเองส่วนมากจะเปลี่ยนความหมายไปตามโครงสร้าง ได้แก่ Articles, prepositions, conjunctions เป็นต้น (นอกจากนี้ Hatch and Brown, 1995: 370) โดยแบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้คือ

1. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อรับสาร (Receptive Vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการรับรู้ เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้รับจากการฟังและการอ่าน ผู้เรียนสามารถจำได้เมื่อคำศัพท์นั้นอยู่ในบริบท แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้สอนเพียงให้ผู้เรียนรู้แค่ความหมายเท่านั้น

2. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อสื่อสาร (Productive Vocabulary) คือ คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการสื่อสารเป็น คำศัพท์ที่ผู้เรียนเข้าใจ ออกเสียงได้ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องในการพูดและการ เขียน ผู้สอนจึงต้องฝึกผู้เรียนให้ใช้คำศัพท์นั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

กล่าวโดยสรุป คำศัพท์ในภาษาอังกฤษสามารถแบ่งประเภทได้จากความหมายของคำ คือ คำที่มีความหมายในตัวเอง และคำที่ไม่มีความหมายในตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งตาม ประเภทนำมาใช้ คือ คำศัพท์ที่นักเรียนควรจะใช้เป็นและใช้ได้อย่างถูกต้อง และคำศัพท์ที่ควร จะสอนให้รู้แต่ความหมายและการออกเสียงเท่านั้น

2.4 หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน

จากงานวิจัยของ(นันทพร คชศิริพงศ์, 2526: 79) กล่าวถึงการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่าควรเลือก คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กที่สุดมาสอน หัวใจของการสอนคำศัพท์อยู่ที่การ ฝึกซ้ำจนผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้อย่างคล่องแคล่วโดยอัตโนมัติ

(Mackey, 1997: 176-190 และ ศิธร แสงธนู, 2541: 13-14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับ หลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียนดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือ เป็น คำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จัก จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้ผู้เรียนรู้และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ สูง (Range) หมายถึง จำนวนหนังสือที่ นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมากเท่าไร บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่ม หนึ่งอย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม
3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น (Availability) คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับ ความถี่เพียงอย่างเดียว ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับ ห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น
4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง (Coverage) หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุม ความหมายได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

[พิมพ์ข้อความ]

5. คำที่เรียนรู้ง่าย (Learnability) หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้นง่าย

2.5 วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ในการเรียนคำศัพท์ภาษาต่างประเทศนั้น (Hulstijn, 1992: 113-125) (Hulstijn, Hollander, and Creidenes, 1996: 327-339) ได้แบ่งการเรียนคำศัพท์ออกเป็น 2 ประการ คือ

1. การเรียนคำศัพท์แบบไม่ตั้งใจ (Incidental learning) คือการเรียนคำศัพท์แบบไม่ตั้งใจ นักเรียนไม่ตั้งใจที่จะเรียนคำศัพท์นั้นในบทอ่าน และขณะเดียวกันก็ยังได้คำศัพท์มาแบบไม่ตั้งใจด้วยในขณะที่อ่าน

2. การเรียนคำศัพท์แบบตั้งใจ (Intended learning) คือการเรียนคำศัพท์แบบตั้งใจ นักเรียนมีจุดประสงค์หลักคือเรียนคำศัพท์นักเรียนต้องอาศัยการท่องจำหรือวิธีการใดๆ เพื่อจำความหมายให้ได้ซึ่งในการเรียนคำศัพท์แบบตั้งใจนั้น (Healey, 2000: 1) ได้กล่าวเสนอการเรียนคำศัพท์ดังนี้

1. จำคำศัพท์นั้นให้ได้
2. รู้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในบริบท และ
3. ใช้คำนั้นได้อย่างถูกต้องในภาษาพูดและเขียน

นอกจากนั้น (Groot, 2000: 5) ได้เสนอขั้นตอนการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อความคงทนในการจำระยะยาว ดังนี้

1. สังเกตคุณสมบัติต่างๆ ของคำใหม่เช่น หน่วยคำเสียง โครงสร้าง ความหมายและรูปแบบของคำศัพท์นั้น
2. รวมคำศัพท์เป็นเครือข่ายสัมพันธ์ที่สอดคล้องกับคุณสมบัติของคำตามข้อ
3. หาความหมายของคำศัพท์ตามบริบทที่แสดงคุณสมบัติของคำนั้นเช่นเดียวกับ (Hulstijn in press) กล่าวได้สอดคล้องกับ กรูท ว่า "ผู้เรียนให้ความสนใจต่อลักษณะของการใช้คำความหมายของคำโครงสร้างคำและสนใจต่อความสัมพันธ์ภายในคำและระหว่างคำมากขึ้นเท่าไรก็จะจำข้อมูลคำศัพท์ใหม่ๆ มากขึ้นเท่านั้น"

ครูภาษาอังกฤษจำนวนมากยืนยันว่าในการอ่านข้อความ ที่ไม่เคยพบในภาษาต่างประเทศ สิ่งแรกที่เจอก็คือคำศัพท์(Grabe and Stoller, 1997: 98-122) ยิ่งเมื่อในข้อความมีคำใหม่มาก นักเรียนก็จะยิ่งหมดหวัง ดังนั้นในการสอนคำศัพท์ใหม่สำหรับผู้เริ่มเรียนนั้น ครูหรือผู้สอนไม่ควรเน้นการสะกดแต่ควรให้นักเรียนได้ทราบความหมายของคำโดยเร็วเสียก่อน แล้วจึงสอนรูปแบบของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ (Doff, 1991) การแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยวิธีดังต่อไปนี้ (Haycraft, 1991: 20-22)

1. ให้อุปกรณ์จริงซึ่งครูสามารถนำมาในห้องเรียนได้สะดวก สำหรับการสอนคำศัพท์พื้นฐาน
ใกล้ตัว
2. ให้อุปรูปภาพและบัตรคำ
3. ครูวาดภาพบนกระดาน
4. ครูแสดงท่าไป้สำหรับการสอนความหมายของคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง
5. ครูบอกลักษณะหรือบอกคำจำกัดความ
6. ครูสอนความหมายโดยใช้คำศัพท์ในบริบท เช่น.... Fall from tree in autumn.
(Leaves)
7. ครูสอนความหมายคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมโดยสร้างบริบท หรือสถานการณ์ขึ้นเช่น
There was a house on fire and he saved the girl. (brave)
8. ครูพาไปนอกสถานที่เพื่อเข้าใจความหมายจากบริบทหรือสถานการณ์จริง
9. การใช้คำตรงกันข้าม เช่น An ugly girl isn't pretty.
10. การใช้คำเหมือน

11. การแปลความหมาย ครูสามารถใช้ภาษาท้องถิ่นคนแปล แต่วิธีการสอนนี้ไม่ใคร่นิยม เพราะไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

12. การใช้แผนภูมิที่มีภาพสิ่งของอยู่ไม่เกิน 10 ชนิด แล้ว ให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นทีละคำตามที่ครูชี้ ถ้านักเรียนออกเสียงถูกต้อง ครูก็จะเขียนคำศัพท์กำกับสิ่งของนั้นๆและให้นักเรียนสะกดคำตามลำดับ

13. เกมคำศัพท์เช่น เกม Scrabble และเกม Crossword Puzzles เป็นต้นนอกจากนี้จากการศึกษาวิธีการสอนคำศัพท์ของ (ทิพวัลย์ มาแสง, 2545: 46-48) และ(Nelson-Herber, 1986: 626-633) สามารถสรุปวิธีการสอนคำศัพท์ได้ดังต่อไปนี้

1. สอนด้วยการให้ความหมายเหมือน (Synonyms) และความหมายตรงกันข้าม (Antonyms) เมื่อสอนคำศัพท์ใหม่เช่น Quick is the same as very fast. (synonyms) Weak is the opposite of strong. (antonyms)

2. สอนด้วยการให้คำจำกัดความ

3. สอนด้วยการใช้สื่อประกอบเช่น รูปภาพ การแสดงท่าทาง ใช้ของจริง เป็นต้น

4. สอนด้วยการพูดในรูปประโยคเมื่อต้องการให้ทราบความหมายควรใช้ในรูปประโยคให้ตัวอย่างเป็นประโยค เช่น เมื่อต้องการจะสอนคำ“tastes”

Henry likes ice-cream. He says it tastes good.

Henry doesn't like durian. He says it tastes terrible.

5 สอนโดยให้หาที่มาหรือกำเนิดของคำศัพท์ ได้แก่การวิเคราะห์คำศัพท์ รากศัพท์(Root) อุปสรรค (Prefix) และ ปัจจัย (Suffix)

6. สอนโดยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับความหมายของศัพท์ใหม่

[พิมพ์ข้อความ]

7. สอนด้วยการแปล วิธีการนี้เป็นวิธีการที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึงเป็นกรณีสุดท้าย ซึ่งควรจะใช้กับ Passive Vocabulary และไม่สามารถที่จะหาวิธีอื่นที่ดีกว่านี้ได้สรุปได้ว่าในการเรียนการสอนคำศัพท์นั้น มีเทคนิคหรือวิธีการสอนหลากหลายวิธีและไม่มีกล่าวไว้ว่าวิธีไหนเป็นวิธีที่ดีที่สุด แต่ครูควรหาวิธีการสอนคำศัพท์ที่เหมาะสมกับนักเรียน

(Dele Edgar and others, 1999: 46 – 52) ได้กล่าวถึงการสอนคำศัพท์ดังนี้

1. นักเรียนในระยะเริ่มเรียน ควรจะได้เรียนการออกเสียงอย่างถูกต้องและสามารถเรียงคำเป็นประโยคในการพูดได้อย่างมั่นใจและถูกต้อง คำที่ไม่มีความหมายในตนเอง (Function word) เช่น คำบุพบท to . for และอื่นๆ ควรให้โครงสร้างของประโยคอย่างคล่องแคล่ว
2. ทบทวนคำศัพท์เก่าเมื่อพบในโครงสร้างประโยคใหม่ แต่สิ่งที่จำเป็นคือ สอนการออกเสียงใหม่ในโครงสร้างของประโยคใหม่
3. คำศัพท์ที่นักเรียนสนใจหรืออยู่ในหัวข้อที่จะเรียนไม่จำเป็นต้องเรียนทีเดียวหมด
4. คำศัพท์ที่เรียนควรจะเป็นคำศัพท์ที่เด็กต้องการ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก
5. โดยทั่วไปในระยะเริ่มแรก ควรเรียนคำศัพท์ใหม่ 3- 5 คำ และควรเพิ่มขึ้นในระดับชั้นสูงต่อไป
6. คำศัพท์ใหม่ 3- 5 คำ หมายถึง การฝึกในแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมและใช้ในการสร้างประโยคใหม่โครงสร้างเดิมที่เรียนมา เช่น คำว่า Hospital ถ้านักเรียนรู้จักประโยค I went to the - store. ก็สามารถสร้างประโยคใหม่ I went to the hospital และนักเรียนควรได้ใช้คำใหม่ในทักษะอื่นๆ เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน หรือกิจกรรมอื่นๆ
7. ในการเลือกคำศัพท์ที่สำคัญประการหนึ่ง คือ เป็นคำที่เจ้าของภาษาใช้พูดอย่างแท้จริงและควรตั้งคำถามอยู่เสมอว่านักเรียนจะใช้พูดอย่างไร
8. สิ่งจำเป็นในการเลือกคำศัพท์ คือ คำศัพท์ใหม่ใช้สิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถใช้ในชีวิตประจำวัน
9. ในระยะเริ่มแรก คำที่สอนควรมีภาพประกอบหรือการแสดงง่ายๆ ซึ่งนักเรียนจะใช้คำเหล่านี้ในการเรียนสิ่งที่ยากต่อไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ในการสอนคำศัพท์นั้นครูควรสอนการออกเสียงคำศัพท์ สอนเขียน สอนให้นักเรียนทราบความหมายของคำศัพท์โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นสื่อเพื่อสนองเรื่องการสะกดคำและสอนให้นักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ในรูปประโยคได้

จากข้อเสนอแนะดังกล่าว เพื่อให้ผู้สอนคำนึงถึงในการสอนคำศัพท์ โดยมีจุดประสงค์หลักคือให้นักเรียนสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง เข้าใจความหมายของคำศัพท์ด้วยเทคนิคต่างๆ และประการสุดท้ายคือการสอนให้นักเรียนสามารถนำคำศัพท์นั้นไปใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางสังคม แต่การที่จะให้บรรลุตามวัตถุประสงค์นั้นได้ครูจะต้องคำนึงปัจจัยต่างๆ ดังนี้ (Reinking, Mealey, and Ridgeway, 1993: 465, อ้างถึงใน วิสาขจิตวิตร์, 2541: 104-106)

1. จุดมุ่งหมายในการสอน

- 1.1 เพื่อเป็นการเสริมแรง
- 1.2 เพื่อการวัดผล
- 1.3 เพื่อแนะนำความคิดรวบยอด
- 1.4 เพื่อทบทวน
- 1.5 เพื่ออธิบายความคิดรวบยอด
- 1.6 เพื่อให้เกิดความเข้าใจ
- 1.7 เพื่อให้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ
- 1.8 เพื่อพัฒนาทักษะการหาแหล่งอ้างอิง

2. ลักษณะของผู้เรียน

- 2.1 ความรู้พื้นฐาน
- 2.2 ความสามารถทางวิชาการ
- 2.3 ความสามารถในการอ่าน
- 2.4 ความสามารถในการทำงานอย่างอิสระ
- 2.5 แรงจูงใจ

2.6 ความสามารถในการรับรู้การเรียนรู้

3. ลักษณะของบทอ่าน

3.1 โครงสร้าง

3.2 จุดประสงค์/ประเภท

3.3 ความยากง่ายของบทอ่านเมื่อเปรียบเทียบกับความสามารถและความรู้พื้นฐานของนักเรียน

3.4 ให้นักเรียนเดาความหมายจากบริบทได้เพียงไร

3.5 มีศัพท์ใหม่ๆ มากหรือน้อย

4. ลักษณะของคำศัพท์หรือความคิดรวบยอด

4.1 มีความเกี่ยวข้องกับผู้เรียนเพียงไร

4.2 นักเรียนคุ้นเคยกับศัพท์นั้นแค่ไหน

4.3 เป็นนามธรรมหรือรูปธรรม

4.4 มีความหมายในแง่Connotative หรือ Denotative อย่างไร

5. สภาพแวดล้อม

5.1 มีเวลาเตรียมการสอนและเวลาสอนอย่างไร

5.2 เป็นการสอนกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย

สรุปการสอนคำศัพท์ใหม่ให้นักเรียนอาจจะใช้วิธีการคล้ายๆ กับการสอนคำศัพท์ใหม่ที่ปรากฏอยู่ในบทอ่านหรือข้อความที่ฟัง สิ่งที่สำคัญเมื่อเสนอศัพท์ใหม่จะต้องให้นักเรียนเห็นคำศัพท์นั้นอย่างชัดเจนว่าเขียนสะกดอย่างไร อ่านออกเสียงอย่างไรและสามารถใช้ในประโยคอย่างไร ในการสอนคำศัพท์ยากในบทอ่านนั้น ครูอาจจะสอนเพียงแค่อนุญาตให้นักเรียนได้ทราบถึงวิธีการออกเสียงบอกความหมายแล้ว นักเรียนควรจะได้รับการฝึกใช้คำศัพท์นั้นๆ ในรูปแบบต่างๆ เช่น อาจจะใช้บทความ นิทาน หรือแต่งประโยคหรือทำแบบฝึกหัดเพื่อเป็นการประเมินดูว่านักเรียนทราบความหมายและวิธีใช้คำศัพท์นั้นๆ ได้ถูกต้องหรือไม่

3. เอกสารเกี่ยวกับนิทานและการใช้นิทานประกอบการสอนภาษาอังกฤษ

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนิทานและการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน

3.1 ความหมายของนิทาน

ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงนิทาน ไว้ในหลายประเด็นดังนี้

(สุนีย์ ชุ่มจิต, 2543: 39) กล่าวว่านิทานเป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมาแต่โบราณ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ แต่ก็มีอยู่เป็นจำนวนมากที่ได้รับการบันทึกไว้แล้ว แต่เวลาบันทึกก็บันทึกโดยสำนวนเล่าด้วยปากเช่นเดิม อาจจัดได้ว่านิทานเป็นเครื่องให้ความบันเทิงใจชิ้นแรกสำหรับมนุษยชาติก็เป็นได้

(ดวงเดือน แจ่มสว่าง, 2542: 1) ได้สรุปความหมายของนิทานไว้ดังนี้ นิทาน คือเรื่องเล่าซึ่งผู้เล่าต้องการที่จะถ่ายทอดประสบการณ์ในสิ่งที่ได้พบเห็น ความคิดสันจินตนาการและความมุ่งหวังของคนเล่าไปสู่ผู้ฟัง

(สันหพัฒน์ อรุณธารี, 2542: 2)กล่าวว่า นิทาน หมายถึงเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่หรือเป็นการเล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ฟังเป็นสำคัญและสอดแทรกความรู้และคุณธรรมเป็นส่วนประกอบ

(เนื่อน้อง สนับบุญ, 2541: 35) ได้สรุปความหมายของนิทานไว้ดังนี้ นิทาน หมายถึงการผูกเรื่องราวขึ้นมาโดยครูหรือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและสอดแทรกคติสอนใจลงไปในเรื่องของนิทาน

(เกริก ยूनพันธ์, 2549: 8)ได้ให้ความหมายของนิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานแฝงคำสอนจรรยาในการใช้ชีวิต เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่อเนื่องของผู้เล่าให้คนรุ่นใหม่ฟัง

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของนิทานสามารถสรุปความหมายได้ดังนี้ นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าที่ได้มีผู้เล่าสืบทอดต่อกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้น โดยอาจเป็นเรื่องที่เกิดจากปัญหาหรือจินตนาการของมนุษย์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีการสอดแทรกความคิดและ

[พิมพ์ข้อความ]

คุณธรรมอันดีงามหรือมีการสอดแทรกคติสอนใจให้ผู้อ่านได้คล้อยตามด้วยอีกทั้งยังเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนที่ถูกที่ควรในการเดินชีวิตในสังคม

3.2.ลักษณะของนิทาน

(สุภัสสร์ วัชรคุปต์, 2543: 36)ยังได้กล่าวถึงลักษณะของนิทาน ว่านิทานที่แพร่หลายมักมีลักษณะดังนี้

1.มีเค้าโครงเรื่องที่มีการดำเนินเรื่องรวดเร็ว ใช้ภาษาอย่างง่ายตรงไปตรงมา มีเหตุการณ์ การกระทำและผลของการกระทำ ซึ่งจะทราบผลได้ทันทีเมื่ออ่านจบ

2.ตัวละครในนิทานมีพฤติกรรมเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

(ดวงเดือน แสงสว่าง, 2547: 3-4)มนุษย์ทุกยุคทุกสมัยชอบเล่านิทานและชอบฟังนิทานไม่ว่าในรูปแบบใด ทั้งนี้เพราะมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่มีสัญชาตญาณของความอยากรู้อยากเห็น โดยเฉพาะเป็นมาดั้งเดิมของเผ่าพันธุ์ของตนเอง ประวัติศาสตร์ เรื่องราวของวีรบุรุษ ตำนานต่างๆ นิทานได้รับการสืบทอดกันต่อมาแทบทุกชาติทุกภาษาจะมีนิทานประจำชาติของตน และจากการติดต่อสื่อสารที่ยาวนานโดยกระบวนการต่างๆได้ก่อให้เกิดการถ่ายทอดและรับนิทานของชาติและเผ่าพันธุ์อื่นเข้ามาด้วย จนอาจกล่าวได้ว่านิทานกลายเป็นวัฒนธรรมร่วมของมนุษยชาติ หรืออีกนัยหนึ่งสามารถที่จะกล่าวได้ว่านิทานเป็นวัฒนธรรมสากล กล่าวคือ นิทานของหลายๆชาติจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันแม้จะมีเนื้อหารายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป

(พรทิพย์ วิน โกมินทร์, 2542: 5)ได้สรุปถึงลักษณะเด่นของนิทานว่ามี3ประการคือ

1. เป็นเรื่องเล่าโดยใช้ภาษาร้อยแก้วคือ ใช้คำธรรมดาแต่บางครั้งอาจมีการเล่าแบบร้อยกรองก็ได้ เพื่อเป็นการเล่าที่แปลกกว่าธรรมดา

2. เล่าสืบต่อกันมาเป็นเวลาช้านานด้วยปากเปล่า ต่อมาเมื่อการเขียนเจริญขึ้นจึงมีการเขียนบันทึกไว้ตามเค้าเดิมที่เล่าสืบต่อกันมา

3. ไม่ปรากฏผู้เล่าดั้งเดิมว่าเป็นใคร อ้างเพียงว่าเป็นของเก่า ฟังมาอีกต่อหนึ่ง

[พิมพ์ข้อความ]

นอกจากนี้ (สมศักดิ์ ปริพฺรณะ, 2542: 7) ได้กล่าวถึงลักษณะโดยสรุปของนิทานคือ เรื่องเก่าที่เล่าสืบทอดกันมาอย่างง่าย ๆ ตัวละครเอกมีลักษณะนิสัยที่ได้อย่างชัดเจนและตัวละครจะเป็นผู้ดำเนินเหตุการณ์ตามโครงเรื่องที่ไม่ซับซ้อน โดยมีการเกริ่นนำเรื่องและก็จะจบอย่างรวบรัด วิธีการนำเสนอ นิทานมักใช้พรรณนาความไปเรื่อยๆตามลำดับเวลาหรือจากเหตุไปสู่ผล การจบเรื่องมักจะย้ำถึงแก่นของเรื่องให้เด่นชัดว่า ต้องการให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังได้รับคติสอนใจอะไรจากนิทานเรื่องนี้บ้าง

สรุปได้ว่า นิทานมีลักษณะโครงสร้างที่มุ่งให้ความบันเทิงด้วยวิธีการเล่าในเวลาสั้นๆ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าถึงสิ่งต่างๆที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วตรงไปตรงมา ในลักษณะของการสรุปความมากกว่าการให้รายละเอียด

3.3 จุดประสงค์ของนิทาน

1. ใช้เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม

1.1 เพื่อลดความตึงเครียดของครอบครัว

1.2 เพื่อลดความกดดันจากกตเกณท์ และระเบียบทางสังคม

1.3 เพื่อสอนระเบียบทางสังคม

1.4 เพื่อถ่ายทอดความเชื่อและพิธีกรรม

1.5 เพื่อสร้างเอกลักษณ์ และประวัติของท้องถิ่นในแต่ละท้องถิ่น

1.5.1 อธิบายประวัติของสถานที่

1.5.2 บันทึกประวัติผู้นำท้องถิ่น

1.5.3 บันทึกประวัติศาสตร์ของกลุ่มชน

2. ใช้เป็นเครื่องมือและสื่อในการเรียนการสอนจุดมุ่งหมายของนิทานที่ใช้เป็นเครื่องมือและสื่อในการเรียนการสอนมีดังต่อไปนี้

2.1จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับเนื้อหาที่ใช้สอน

2.2จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับตัวผู้เรียน

2.3จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับสื่อและเทคนิคการสอน

2.4จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับวิธีสอน

สรุป จุดมุ่งหมายของการเล่านิทานคือ เพื่อความบันเทิงและเหตุผลที่ต้องการอบรมกล่อมเกลาจิตใจให้ผู้ที่อ่านหรือผู้ฟังนิทานเป็นคนดี อีกทั้งนิทานยังเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศที่ดี สร้างความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งช่วยฝึกทักษะทางภาษา ทักษะทางความคิด และนิทานยังก่อให้เกิดประโยชน์ด้านอื่นๆอีกมากมาย

3.4 ประเภทของนิทาน

การแบ่งประเภทของนิทานสามารถแบ่งได้หลายประเภท เช่น แบ่งตามเขตพื้นที่ แบ่งตามยุคสมัย แบ่งตามดัชนีแบบเรื่องหรือแบ่งตามชนิดของการเล่านิทาน แต่ที่นิยมกันมากคือ การแบ่งตามแบบของนิทาน

การแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบของนิทาน สามารถจำแนกและแบ่งได้ตามเนื้อหาสาระที่เป็นเรื่องราวของนิทานซึ่งมีผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้อธิบายถึงได้วิธีการแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบของนิทาน ไว้ดังนี้

(สันหพัฒน์ อรุณธารี, 2542: 16) ได้กล่าวถึงการแบ่งประเภทของนิทานออกเป็น 7 ประเภทดังนี้

1. เรื่องจริงที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็ก
2. เทพนิยายต่างๆ

3. ตำนานที่เล่าสืบต่อกันมา
4. ปัญหาที่เกี่ยวกับศาสนา เช่น ชาดก
5. นิทานที่แต่งเป็นโครง กลอน
6. นิทานประเภทส่งเสริมจินตนาการ
7. นิทานที่ให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กอยากจะเรียนรู้

(เกริก ยุ้นพันธ์, 2543: 20-22) ได้กล่าวถึง การแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบของนิทาน โดยได้แบ่งนิทานออกเป็นประเภทต่างๆไว้ 8 ประการ คือ

1. เทพนิทานหรือเทพนิยายหรือเรื่องราวปรัมปรา เป็นนิทานหรือนิยายที่เกิดเลยความเป็นจริง หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกของเรื่องหรือตัวละครเด่นๆจะมีอภินิหารหรือเวทย์มนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักจะเป็นสถานที่พิเศษหรือสถานที่ที่ถูกกำหนดมา

2. นิทานประจำถิ่นหรือนิทานพื้นบ้าน มักจะเป็นนิทานที่ถูกกล่าวขานตกทอดต่อเนื่องกันมา เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานพื้นบ้าน ประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เรื่องราวของโบราณวัตถุที่มีแหล่งที่มาของการสร้าง การเกิด เป็นต้น

3. นิทานคติสอนใจ เป็นนิทานที่เลียบเคียงเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับชีวิตและความเป็นอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์บังเกิดผลในการดำรงชีวิตและความเป็นอยู่ให้พึงพิถันละเอียดรอบคอบและไม่ประมาท ช่วยเหลือและเมตตาต่อผู้อื่นและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

4. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีการกล่าวอ้างถึงบุคคลที่มีความสามารถ อดทนและกล้าหาญ นิทานวีรบุรุษมักเป็นเรื่องราวที่ถ่ายทอดเรื่องจริงของบุคคลที่สำคัญๆไว้ แต่มักสร้างฉากหรือสถานการณ์น่าตื่นเต้นเกินความเป็นจริง เพื่อให้เรื่องราวสนุกสนานและทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามว่าบุคคลที่เป็นวีรบุรุษนั้นมีความสามารถและน่าสนใจจริงๆ

5. นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่เป็นเรื่องราวของเหตุที่มาของสิ่งหนึ่งสิ่งใดและอธิบายพร้อมตอบคำถามเรื่องราวนั้นๆด้วย เช่น เรื่องกระต่ายในดวงจันทร์ เป็นต้น

6.เทพปกรณัม เป็นนิทานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ โดยเฉพาะเกี่ยวข้องกับตัวบุคคลที่มีอิทธิพลเหนือความเป็นจริง ลึกลับ ได้แก่ พระอินทร์ พระพรหม ทศกัณฐ์ เป็นต้น

7.นิทานที่มีสัตว์เป็นตัวเอกและมีการเปรียบเทียบเรื่องราวที่เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคม สอนจริยธรรมแฝงแง่คิดและแนวทางแก้ไขเป็นบางครั้งหรือบางครั้งสอนแบบทางอ้อมให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังจะต้องพิจารณาเอง มักเป็นเรื่องราวบันเทิงคดีที่มีความสนุกสนาน

8.นิทานตลกขบขัน เป็นนิทานที่มีเรื่องราวเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่แต่มีมุมที่ตลกขบขัน สนุกสนาน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นสุข เนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับไหวพริบ เรื่องราวแปลกๆ เรื่องเหลือเชื่อ เรื่องเกินความเป็นจริง เป็นต้น

(วรรณิ ศิริสุนทร, 2542: 19)ได้แบ่งประเภทของนิทานออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1.นิทานพื้นบ้าน (folk tales) เป็นเรื่องราวที่สืบทอดมาเป็นเวลาช้านานจนภายหลังมีการเขียนขึ้นตามเค้าเดิมบ้าง จดจำเรื่องราวมาเขียนขึ้นบ้าง และไม่ปรากฏว่าผู้แต่งดั้งเดิมเป็นใคร มักจะกล่าวอ้างว่าเป็นของเก่าแล้วเอามาเล่าใหม่

2.นิทานคติธรรม (fables) มีลักษณะเป็นนิทานสั้นๆตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ สัตว์มีบทบาทเหมือนคน มีแกนเรื่องแกนเดียว มีโครงเรื่องง่ายและสั้น ต้องใช้บทเรียนที่สอนใจเป็นข้อสรุปที่ชัดเจน นิทานคติธรรมของต่างประเทศที่เป็นที่รู้จักกันดีได้แก่ นิทานอีสป (Aesop's fables) ผู้เขียนคือ อีสป (Aesop) ซึ่งเข้าใจว่าเป็นทาสชาวกรีก มีชีวิตอยู่ระหว่าง 620-560 ปีก่อนคริสตกาล เนื่องจากเขาถูกจำกัดเสรีภาพในการพูดและการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองจึงพยายามที่จะหาทางออกด้วยการแสดงความคิดเห็นออกมาในรูปของนิทานสอนคติธรรม ตัวอย่างนิทานอีสปได้แก่ เรื่องหมาป่ากับลูกแกะ เรื่องราชสีห์กับหนู

3.นิทานปกรณัม (myth) เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์และเรื่องราวในบรรพกาลเกี่ยวกับพื้นโลก ท้องฟ้าและพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์มีเทพเจ้าเป็นผู้ควบคุมปรากฏการณ์ทาง

ธรรมชาติ ซึ่งมีพลังอำนาจทางเวทมนต์คาถาและอิทธิปาฏิหาริย์ ได้แก่ เรื่อง The heroes โดย Charles Kingsley และเทพดาพระเวท โดยอุดม รุ่งเรืองศรี

4.มหากาพย์และวีรบุรุษ (epic and hero tales) เป็นนิทานที่มีลักษณะคล้ายกับเทพปกรณัม ต่างกันแต่ว่าตัวละครของนิทานประเภทนี้เป็นมนุษย์ไม่ใช่เทพเจ้า มีการกระทำที่มีความกล้าหาญฟันฝ่าอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด ได้แก่ เรื่อง King Arthur and the king of the round (กษัตริย์อาเธอร์และอัศวินโต๊ะกลม) Robin hood (โรบินฮูด) Ramayana (รามเกียรติ์) และเรื่องของวีรบุรุษประจำท้องถิ่นต่างๆ

5.หนังสือภาพที่เป็นเรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่ที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (animal stories) มีการสอดแทรกคติธรรมไว้ในเรื่องนิทาน

การแบ่งนิทานออกเป็นประเภทตามรูปแบบดังที่กล่าวไว้แล้วนั้น มุ่งแบ่งนิทานโดยยึดถือตามลักษณะของเนื้อเรื่อง ความสำคัญและที่มาของนิทาน เช่น นิทานเทพนิยาย ตัวเอกที่เป็นตัวเดินเรื่องในนิทานคือนางฟ้าหรือเทพดาคล้ายกับนิทานปรัมปราที่ตัวเอกของเรื่องต้องมีคุณสมบัติพิเศษเช่น อิทธิฤทธิ์ ขณะที่นิทานท้องถิ่นเป็นนิทานที่มีเค้าโครงเรื่องมาจากความเป็นจริง ซึ่งทั้งจุดมุ่งหมายของการแบ่งประเภทของนิทานก็เพื่อให้ครูหรือผู้สอนได้ทำการคัดเลือกนิทานที่จะนำมาใช้ให้มีความเหมาะสมกับวัยและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.5 การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน

(สุวิทย์ มูลคำ,และอรรถัย มูลคำ, 2550: 212-213)ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานซึ่งสรุปได้ดังนี้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่นำนิทานเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญของการเรียนรู้

2. เพื่อให้ผู้เรียนนำความคิดที่ได้จากนิทานไปสู่การปฏิบัติในชีวิตจริง โดยเฉพาะความคิดในด้านคุณธรรมจริยธรรมและก่านิยม

3. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกสนานและมีความเพลิดเพลินกับการเรียนรู้

3.6 การนำนิทานมาเป็นเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอน

(สุภัสสร วัชรคุปต์, 2543: 36) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานที่มีต่อการเรียนสอนโดยสรุปว่า นิทานเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในทุกๆด้านและเป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี

(สมศักดิ์ ปริพุฒนะ, 2542: 11) ได้กล่าวถึงการนำนิทานมาใช้เป็นเครื่องมือและสื่อในการจัดการเรียนการสอนไว้ดังนี้ นิทานเป็นหลายสิ่งหลายอย่างนอกเหนือจากความบันเทิง ดังจะเห็นได้จากการที่มีผู้นำนิทานมาใช้เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายต่างๆหลายอย่างในด้านการเรียนการสอนก็เช่นกัน มีผู้นำนิทานมาใช้เพื่อเร้าความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีสมาธิมากขึ้นแต่ผลที่ได้รับนอกเหนือจากสมาธิคือความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความรู้ความเข้าใจ เพิ่มพูนประสบการณ์และข้อมูล เกิดความคิดรวบยอดใหม่ ได้รับบรรยากาศที่ประทับใจและมีคุณค่า ซึ่งมีให้นิทานสามารถประเมินความสำเร็จเหล่านี้ได้ง่ายและรวดเร็ว ดังนั้นครูผู้สอนจึงสนใจและนิยมใช้นิทานในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนมีชีวิตชีวามากขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่านิทานสามารถนำมาใช้เป็นสื่อและเครื่องมือในการสอนได้หลายรูปแบบทั้งในการนำเข้าสู่เรื่อง การสอนเนื้อหาใหม่ การสรุปบทเรียนหรือแทรกไปในวิธีสอนแบบต่างๆ เช่น การสอนโดยอภิปราย การสอนแบบบรรยาย การสอนแบบบทบาทสมมติ การสอนโดยใช้กรณีปัญหา ฯลฯ นั้นแสดงว่านิทานสามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งในรูปแบบของการจัดกิจกรรม เป็นสื่อการสอนและเป็นส่วนหนึ่งในการวิธีการสอน

จุดมุ่งหมายของนิทานที่ใช้เป็นเครื่องมือและสื่อในการจัดการเรียนการสอนมีดังต่อไปนี้

[พิมพ์ข้อความ]

1. จุดมุ่งหมายที่เกี่ยวกับเนื้อหาที่ใช้สอน นิทานเป็นรูปแบบการให้ความรู้ที่เหมาะสมกับเด็ก การคิดตามธรรมชาติจำเป็นต้องคิดด้วยสมองซีกขวา ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการ เด็กจะเรียนรู้ได้ดีถ้าเนื้อความรู้มีความหมายเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะจินตนาการในรูปนิทานและครูผู้สอนควรปรับเนื้อหาสาระความรู้ในการเรียนการสอนให้มีลักษณะเป็นการให้ความรู้แบบนิทาน ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ของเด็ก อันจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพขึ้น

2. จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับตัวผู้เรียน นิทานถือเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากการปรุงแต่งของผู้ฟัง เพราะขณะที่ฟังนิทานผู้ฟังจะคิดตามไปด้วย โดยเฉพาะการคิดเดาเหตุการณ์ว่าจะดำเนินการไปตามที่ตนคาดเดาไว้หรือไม่ ดังนั้นนิทานจึงช่วยฝึกทักษะการคิดและถ้าหากครูจัดสาระความรู้ในนิทานให้มีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนการเรียนรู้ของผู้เรียนก็จะเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว มีความหมายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะผู้เรียนจะจินตนาการว่าตนเป็นตัวละครเอกในนิทานและคิดแก้ปัญหาตามเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่คล้ายกับการคิดคล้อยตามหรือแก้ปัญหาของตนเอง ตัวแบบสัญลักษณ์ที่ได้จากตัวละครเอกในนิทาน จะถูกถ่ายทอดมายังผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนแบบพฤติกรรมที่ครูต้องการปลูกฝังจากตัวละครเอกในนิทาน นิทานจึงเป็นสิ่งที่ปลูกแต่งให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้และพฤติกรรมที่เหมาะสม มาใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนด้วยความเต็มใจ สนใจและมีความหมาย

3. จุดมุ่งหมายที่เกี่ยวกับสื่อ และเทคนิควิธีการสอนเนื่องนิทานสามารถแปรเปลี่ยนสัญลักษณ์หรือนามธรรมให้เป็นรูปธรรมหรือจินตนาการได้อย่างรวดเร็ว จึงมักนิยมนำนิทานมาใช้เป็นสื่อหรือเทคนิคของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

4. จุดมุ่งหมายเกี่ยวกับวิธีสอน การเล่านิทานเป็นศิลปะและเทคนิคที่น่ารู้เรื่องที่สอนได้เป็นอย่างดีและก่อนเรียนควรใช้นิทานเร้าความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเรียน มีความตั้งใจเรียน ระหว่างเรียนควรใช้นิทานเพื่อทำให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นและอภิปรายและใช้นิทานสรุปบทเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ข้อความดังกล่าวบ่งบอกชัดเจนว่า ครูผู้สอนสามารถใช้นิทานเป็นส่วนหนึ่งของการสอนในขั้นตอนต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

(ทัศนีย์ อินทรบำรุง, 2543: 48) ยังได้กล่าวถึงการนำนิทานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนว่า ครูจะต้องพิจารณาเนื้อหาที่มีคุณค่าและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้นักบาทและพฤติกรรมของครูก็จัดได้ว่ามีความสำคัญ โดยครูจะต้องเปลี่ยนพฤติกรรมการสอนจากการยึดครูเป็นศูนย์กลาง(teacher centered) เป็นการสอนโดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง(child centered) คือ เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรม ให้ได้ฝึกคิดและมีการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูและเพื่อน โดยใช้คำถามกระตุ้น ซึ่งคำถามที่ครูใช้ควรเป็นคำถามเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นคำถามที่เปิดกว้างให้เด็กคิดหาคำตอบได้หลายแนวทาง โดยไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวลว่าคำนั้นจะถูกหรือผิดทำให้เด็กเกิดความมั่นใจและกล้าที่จะแสดงออกมามากขึ้นและการที่เด็กได้มีโอกาสได้อภิปราย แสดงความคิดเห็นหลังการเล่านิทาน ยังเป็นการย้ำและเน้นให้เข้าใจถึงวินัยในตนเองอีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมที่ต้องการให้เด็กประพฤติปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า นิทานนั้นสามารถนำมาใช้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ในทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอน เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายต่างๆ ได้หลายด้าน ทั้งด้านเนื้อหา ด้านผู้เรียน ด้านสื่อและเทคนิคการสอนและวิธีการสอน ซึ่งการนำนิทานมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการสร้างบรรยากาศที่ดี สร้างความรู้ความเข้าใจรวมทั้งช่วยฝึกทักษะทางภาษา ทักษะการคิดและนิทานยังก่อให้เกิดประโยชน์ด้านอื่นๆ อีกมากมาย ดังนี้

1. ปลุกฝังให้เด็กมีความรักในการอ่าน
2. ใช้นิทานสอนและฝึกทักษะทางภาษา คือ การฝึกการอ่าน ฟัง พูดและเขียน
3. ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิด
4. เกิดการรับรู้เข้าใจขนบธรรมเนียมประเพณีและการปฏิบัติในสังคม
5. ส่งเสริมในด้านมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม ศีลธรรม

ประโยชน์และความสำคัญของนิทาน(สมศักดิ์ ปรีบูรณ์, 2542: 13-15) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนิทานและความสำคัญของนิทานไว้ดังนี้

1. นิทานช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
2. นิทานช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ
3. นิทานช่วยแก้ไขพฤติกรรมให้เป็นที่ยอมรับของสังคม
4. นิทานช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต
5. นิทานช่วยเสริมสร้างความสนใจและเร้าความสนใจ
6. นิทานช่วยเปลี่ยนบรรยากาศและสร้างสมาธิ
7. นิทานช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

(ดวงเดือน แสงสว่าง, 2542: 15-20) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของนิทานมีดังนี้

1. นิทานให้ความบันเทิงและให้ความรู้
2. นิทานเป็นเครื่องมือในการกล่อมเกลาจิตใจและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. นิทานเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นความคิด
4. นิทานช่วยแก้ไขพฤติกรรมและสร้างคุณธรรม
5. นิทานจุดประกายความคิดและสร้างประสบการณ์ทางภาษา
6. นิทานช่วยปลูกจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติ
7. นิทานทำให้เกิดการสร้างสรรค์
8. นิทานช่วยให้หายป่วยเร็วขึ้น
9. นิทานช่วยให้จิตใจสงบและหลับง่าย
10. นิทานช่วยลดความก้าวร้าว และช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจความต้องการของเด็ก
11. นิทานช่วยขยายประสบการณ์
12. นิทานช่วยเปลี่ยนแปลงบรรยากาศการเรียนรู้

(พรทิพย์ วิน โกมินทร์, 2542: 5-6) ได้กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของนิทานพอสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยยั่วยุให้เด็กเกิดความสนใจ อยากอ่านหนังสือ ทำให้เด็กรักการอ่าน

[พิมพ์ข้อความ]

2. ทำให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดความหวังสบายใจ ให้ความอบอุ่นทางใจ
3. ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต นิทานบางเรื่องช่วยให้เด็กยอมรับความจริงในชีวิตมากขึ้น
4. ช่วยเสริมสร้างอุปนิสัยที่ดี เช่น ช่วยให้เป็นคนมองโลกในแง่ดี เป็นคนมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เมตตา กรุณา ให้รู้จักใช้เหตุผล รู้จักอดทน เป็นต้น
5. ช่วยเสริมสร้างจินตนาการทำให้เด็กอยากเป็นคนเก่งกล้า อยากทำความดี เพราะทำความดีแล้วจะได้รับผลตอบแทนในความดีนั้น
6. ช่วยคลี่คลายปัญหาและซ่อมเสริมสภาพเด็ก เช่น การเสริมสร้างความมั่นใจในการกล้าแสดงออกของเด็ก
7. ฝึกให้เด็กสามารถถ่ายทอดเรื่องได้

กล่าวโดยสรุปว่า นิทานเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์มาก นอกจากใช้เล่าให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว นิทานยังสามารถใช้ปลูกฝังคุณธรรม สร้างค่านิยมต่างๆ ทำให้ผู้ฟังได้เรียนรู้รูปแบบสังคมโดยผ่านนิทาน รวมทั้งก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่านิทานและผู้ฟังนิทานอีกด้วย ปัจจุบันนิทานเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณค่า ดังที่ (ณรงค์ รอดพันธ์, 2542: 32 – 36) กล่าวไว้สรุปได้ว่า ถ้าครูผู้สอนสามารถคัดเลือกและใช้เทคนิควิธีเล่านิทานเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและจุดประสงค์ของการเรียนรู้แล้ว จะสามารถพัฒนาค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และพัฒนาภาษาให้กับผู้เรียนได้ ดังนั้นถ้าจะให้ให้นิทานเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ ครูผู้สอนต้องคัดเลือกนิทานให้เหมาะสมกับผู้เรียนเป็นอย่างดีเสียก่อนนอกจากนี้

(ณรงค์ รอดพันธ์, 2542: 34) ได้กล่าวถึงลักษณะนิทานที่เหมาะสม และมีความสอดคล้องกับความสนใจของเด็กระดับประถมศึกษา ดังนี้

1. มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่จะเล่าแก่เด็กๆ ควรจะให้มีความกระชับจะตอบคำถามว่า ใครทำ อะไร ได้มากที่สุด เด็กทุกคนอยากรู้ว่าเมื่อเกิดเรื่องขึ้นเช่นนี้แล้ว จะเป็นอย่างไรต่อไปอีก ตัวสำคัญของเรื่อง พระเอก ผู้ร้ายทำ อะไร ทำ แล้วเป็นอย่างไร
2. มีเนื้อเรื่องเร้าใจ ทำให้เกิดความตื่นเต้น อยากฟังไปจนจบ การผูกเรื่องต้องให้แบบเนียน และมีเรื่องปลุกย่อยที่น่า ออกลูกนอกทางได้น้อยที่สุด
3. มีคำ ซ้ำ ข้อความซ้ำๆ และคำ คล้องจอง เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กจดจำ เช่น นิทานเรื่อง ขาขะตา ปลุกกล้วยปลุกงาให้หลานเฝ้า เป็นต้น

[พิมพ์ข้อความ]

สรุปได้ว่า การเลือกนิทานเป็นสิ่งสำคัญที่ครูต้องศึกษาหลักเกณฑ์การเลือก อีกทั้งต้องใช้
 วิจารณ์และประสบการณ์มาช่วยในการเลือกนิทานที่จะนำมาสอนนักเรียน และสิ่งที่ต้องคำนึง
 คือ ความเป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจ ระดับความยากง่ายของเนื้อหา และคำศัพท์ต้องเหมาะสมกับวัย
 ของนักเรียน มีการสอดแทรกข้อคิดหรือคติธรรม ให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการตามเหตุการณ์
 ต่อไปของเรื่องได้ และเนื้อเรื่องต้องไม่ยาวและซับซ้อนวุ่นวาย นักเรียนอ่านแล้วสามารถทำความเข้าใจเรื่องได้ง่าย

4.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book ย่อมาจาก Electronic Book) ได้มีผู้ให้ความหมายของ
 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ต่างกัันดังนี้

(สำนักบริการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543) ได้ให้ความหมายของหนังสือ
 อิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ทั้งแบบปาล์มท้อป
 หรือ พ็อกเก็ตคอมพิวเตอร์ หรือเทคโนโลยีที่เน้นเรื่องการพกพาติดตามตัวได้สะดวกเหมือน
 โทรศัพท์มือถือที่เรียกว่า Mobile ทำให้ระบบสื่อสารติดต่อผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สามารถโหลดผ่าน
 ทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่ต้องส่งหนังสือจริง

กลุ่มพัฒนาสื่อเทคโนโลยี ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ (มปป.) ได้ให้ความหมายของ
 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านทาง
 อินเทอร์เน็ต หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่นๆได้ สำหรับหนังสือ หรือ เอกสาร
 อิเล็กทรอนิกส์นี้ จะมีความหมายรวมถึงเนื้อหาที่ถูกดัดแปลง อยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผล
 ออกมาได้ โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์แต่ก็ให้มีลักษณะการนำเสนอที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกับ
 การอ่านหนังสือ ทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่จะมีลักษณะพิเศษ คือ สะดวกและรวดเร็ว ในการ
 ค้นหา และผู้อ่านสามารถอ่าน พร้อมๆ กันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับ
 หนังสือในห้องสมุดทั่วไป

(สุรศักดิ์ อรชุนกะ, 2547: 6-10) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง
 eBook มาจากชื่อเต็มคือ electronic book หรือหนังสือ ที่อยู่ในรูปแบบของไฟล์ดิจิทัล ซึ่ง
 สามารถเปิดอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เครื่องปาล์ม พ็อกเก็ตพีซี หรือ
 แม้แต่โทรศัพท์มือถือบางรุ่นได้ด้วย สามารถพกหนังสือ เป็นตัง ๆ ติดตัวไปได้ทุกที่ทุกเวลา ว่าง

[พิมพ์ข้อความ]

เมื่อไหร่ก็สามารถโหลดการ์ตูน หรือนิยายเรื่องโปรดขึ้นมาอ่านได้ทันที แต่ก่อนที่จะมี E-Book ให้เราได้อ่านกันจนเพลิน แน่แน่นอน ว่าจะต้องมีใครบางคน คอยทำหน้าที่แปลงหนังสือ เล่มโตให้กลายเป็นไฟล์ดิจิทัล เพื่อทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้เราได้อ่านกันก่อน

(ปัญญา เปรมปรีดี, 2544: 45) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือเอกสารที่พิมพ์เข้าเครื่องคอมพิวเตอร์เอาไว้ มีลักษณะทั่วไปเป็นแฟ้มข้อมูลอย่างหนึ่งที่จะจัดรูปให้เป็นเอกสาร HTML หรือคือ เป็นเว็บเพจที่เรียกดูได้โดยเบราว์เซอร์ของระบบอินเทอร์เน็ต(จิระพันธ์ เดมยะ, 2545: 1) ได้กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E – Book เป็นจะเป็นพัสดุห้องสมุดยุคใหม่ ที่เปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมซึ่งเป็นหนังสือที่ผลิตจากการเขียนหรือพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพกราฟิกลงในแผ่นกระดาษ หรือวัสดุชนิดอื่นๆ เพื่อบันทึกเนื้อหาสาระในรูปตัวหนังสือ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่นที่ใช้กันปกติทั่วไปจากอดีตถึงปัจจุบันเปลี่ยนมาบันทึกและนำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ในรูปสัญญาณดิจิทัลลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ เช่น แผ่นซีดีรอม ฟลอปี้ดิสก์

(ประภาพรพรรณ หิรัญวัชรพฤกษ์, 2545: 43 - 44) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งต้องอาศัยเครื่องมือในการอ่านหนังสือประเภทนี้คือ ฮาร์ดแวร์ อาจเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่นๆ พร้อมติดตั้งระบบปฏิบัติการ หรือซอฟต์แวร์ที่สามารถอ่านข้อความต่าง ๆ ได้ สำหรับการดึงข้อมูล E – Book ที่อยู่บนเว็บไซต์ให้บริการทางด้านนี้มาอ่าน และนอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงพัฒนาการของ E- Book ไว้ดังต่อไปนี้

ในปี 1938 H.G.Wells ได้ตีพิมพ์ลงในหนังสือสารานุกรมที่ชื่อว่า World Brain ซึ่งเป็นแหล่งความรู้ที่สมบูรณ์และมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล โดยได้รวบรวมองค์ความรู้ทุกอย่างที่เกิดขึ้นจากมันสมองของมนุษย์มาไว้ที่นี่ จากหนังสือชุดนี้ได้มีการนำเสนอความคิดต่าง ๆ มาเรียบเรียงใหม่และก่อให้เกิดปรากฏการณ์ที่พลิกโฉมหน้าไปสู่การเป็นห้องสมุดดิจิทัลขึ้น

ในปี 1945 Vannevar Bush ได้ตีพิมพ์บทความที่ชื่อว่า As We May Think ลงในวารสาร The Atlantic Monthly ซึ่งบุชได้ประมวลความคิดเกี่ยวกับ The Memory Extender หรือที่เรียกว่า Memex ซึ่งใช้เครื่องมือที่เรียกว่า Electro – mechanical Device ซึ่งสามารถบรรจุองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นในโลกโดยใช้เทคนิค Micro Reduction ในปี 1968 Alan Kay จากบริษัท KayPro frame ซึ่งเป็นผู้ประดิษฐ์ในยุคแรกๆ ของ Portable PCs ได้ประดิษฐ์ cardboard จำลองให้แก่ the Dynabook ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์ที่มีจอภาพที่มีความละเอียดสูงมากในการดูข้อความ ซึ่งเคยได้เรียก

มันว่า “ซูเปอร์กระดาษเหมือน”และยังแนะนำว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จะถูกเข้ามาแทนที่กระดาษในอนาคต

ในปี 1971 Michael Hart ได้ทำการบันทึกเอกสารเป็นครั้งแรกในรูปแบบของเอกสารฉบับเต็ม (Full text) โดยเก็บลงในฐานข้อมูลและสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์เมนเฟรมของมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ ต่อมาได้เกิดโครงการกลูเตนเบิร์ก (Project Gutenberg) ขึ้นเพื่อพัฒนาไปสู่การจัดเก็บวรรณกรรมคลาสสิกไว้ในห้องสมุดและสามารถสืบค้นได้ทางอินเทอร์เน็ต

ในปี 1981 ได้จัดทำศัพท์สัมพันธ์ขึ้นคือ The Random House Electronic Thesaurus ซึ่งได้กลายมาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มแรกในโบกที่ใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์

(ชิน ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย, 2546: 51) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึงการสร้างหนังสือหรือเอกสารในรูปแบบสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ประโยชน์กับระบบการเรียนการสอนบนเครือข่าย

(ศักดิ์ศรีพิพาณิชย์, 2549) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า วัคือ E -Book หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นคำเฉพาะที่ใช้สำหรับผลิตภัณฑ์ที่เป็นสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์และมัลติมีเดีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นแผ่นจานข้อมูล (Optical disc) เช่น ซีดีรอม และซีดีไอ และเป็นซอฟต์แวร์ที่อยู่ในรูปของดิสก์ขนาด 8 ซม.

กลุ่มสตาร์ฟิลด์ (The StarFields Group, 2002) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่าหมายถึง ไฟล์ที่บรรจุข้อมูลทั้งหมดเหมือนกับหนังสือแบบเล่มๆ สามารถดาวน์โหลดจากห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราเองได้ และบางสถานการณ์สามารถแนบส่งไปพร้อมกับจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทางไกลและการส่งถ่ายข้อมูล

(Hawkins, 2000) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่าหมายถึง เนื้อหาของหนังสือที่ผู้อ่านหาซื้อได้ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะคล้ายคลึงกับหนังสือที่พิมพ์ออกมาเป็นเล่มๆหรือสามารถบรรจุ เสียง ภาพวีดิทัศน์ หรือเชื่อมโยงไปยังที่อื่นได้ในทันที สามารถอ่านได้ในขณะเชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์แม้ข้าย ดาวโหลด และส่งผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ มีให้เลือกทั้งแบบที่หาซื้อได้มาในรูปแบบแผ่นบันทึกข้อมูล หรือ CD-ROM จากร้านหนังสือร้านขายหนังสือหรือผู้ขายรายอื่นๆ

(Leonard, 2004) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่าหมายถึง หนังสือที่มีรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถดูได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ PDA (Personal Digital Assistant) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถดูได้ทุกรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(Jackson, 2004) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่าหมายถึง หนังสือที่ค้นหาได้ในระบบออนไลน์หรือเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยส่วนมากอยู่ในรูปแบบของดิจิทัลของหนังสือแบบเดิมๆ แม้ว่าหนังสือบางเล่มจะมีเพียงรูปแบบดิจิทัล สามารถบรรจุตัวอักษร กราฟิก เสียง การเชื่อมโยงไปยังเล่มอื่น และส่วนประกอบด้วยสื่อประสม

(Rao, 2004) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง หนังสือที่บรรจุเนื้อหาที่ครอบคลุมในรูปแบบของตัวอักษรดิจิทัลหรือหนังสือที่แปลงไปอยู่ในรูปแบบดิจิทัลหรือเนื้อหาที่มีไว้อ่านในรูปแบบดิจิทัล หรือหนังสือในรูปแบบไฟล์ดิจิทัล สามารถดู และอ่านได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์

(Baker, 1992: 139) ได้ให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นการนำเอาส่วนที่เป็นข้อเด่นที่มีอยู่ในหนังสือแบบเดิม มาผนวกกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความสามารถในการนำเสนอเนื้อหา หรือองค์ความรู้ในรูปแบบสื่อประสม เนื้อหาหลายมิติสามารถเชื่อมโยงทั้งแหล่งข้อมูลจากภายในและจากเครือข่าย หรือแบบเชื่อมโยง และการปฏิสัมพันธ์รูปแบบอื่นๆ

4.2 ประเภทของ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E – Book)

(Baker and Giller, 1991: 281 - 290) ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามประเภทของสื่อที่ใช้ในการนำเสนอและองค์ประกอบของเครื่องอำนวยความสะดวกภายในเล่ม แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุหรือบันทึกข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหมวดวิชา หรือรายวิชาโดยเฉพาะเป็นหลัก
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหัวเรื่องหรือชื่อเรื่องเฉพาะเรื่องเป็นหลัก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้จะมีเนื้อหาใกล้เคียงกับประเภทแรกแต่ขอบข่ายแคบกว่าหรือจำเพาะเจาะจงมากกว่า
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระ และเทคนิคการนำเสนอชั้นสูง ที่มุ่งเน้นเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระเนื้อหาเพื่อการทดสอบหรือสอบวัดผลเพื่อให้ผู้อ่านได้ศึกษาและตรวจสอบวัดระดับความรู้ หรือความสามารถของตนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

เบเกอร์ (Baker, 1992: 139 - 149) ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ออกเป็น 10 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือ หรือแบบตำรา (Textbooks) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ และภาพประกอบในรูปแบบหนังสือปกติที่พบเห็นทั่วไป หลักหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมการนำเสนอ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดลอก เป็นต้น

2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเสียงอ่าน เป็นหนังสือมีเสียงคำอ่านเมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับหนังสือสำหรับเด็กเริ่มเรียนหรือสำหรับฝึกออกเสียง หรือฝึกพูด เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นทั้งตัวอักษร และเสียงเป็นลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับทักษะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำ เหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็กๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง หรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่ง หรืออัลบั้มภาพ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษร

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปภาพวิทัศน์ หรือภาพยนตร์สั้นๆ ผสมกับข้อมูลสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือผู้อ่านสามารถเลือกชมศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์สำคัญๆ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก เป็นต้น

5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ ที่เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง ในลักษณะต่างๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกันกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ที่กล่าวมา

6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหลากหลาย เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่างๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เป็นต้น

7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อเชื่อมโยง เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมไปสู่เนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายในเล่ม การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกันกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอกเมื่อเชื่อมต่อเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต

8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ เป็นหนังสือสื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิริยา หรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเสมือนกับหนังสือมีสติปัญญา ในการไตร่ตรอง หรือคาดคะเนในการโต้ตอบ หรือมีปฏิริยากับผู้อ่าน

9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อหนังสือทางไกล หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลักๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Book แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไฮเบอร์สเปซ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายๆ แบบที่กล่าวมาแล้วมาผสมกัน สามารถเชื่อมโยงข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอก สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลายสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติโรบิน

(Robins, 2004) ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่ามีอยู่ด้วยกัน 2 ประเภท คือ

1. Scanned Printing Books คือ การสำเนาเนื้อหาในหนังสือให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์หรือแสกนจากหนังสือด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ และเพิ่มเครื่องมือที่มีความสามารถพิเศษ คือ เครื่องมือในการค้นหา การขยายตัวอักษร ที่ค้นหนังสือ และเครื่องมือในการขีดเส้นใต้ข้อความเพื่อเน้นให้เด่น

2. Interactive Electronic Books คือ รูปแบบหนังสือที่มีเนื้อหาเหมือนกับหนังสือแบบเดิมๆ และมีสื่อประสมที่ประกอบไปด้วย เสียง วิทัศน์ และการมีปฏิสัมพันธ์ในการอ่านโดยตรงกับกิจกรรม เช่น

2.1. การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยกิจกรรมผ่านการสัมผัสด้วยมือ

[พิมพ์ข้อความ]

2.2. การพิมพ์ไปยังเนื้อหาผ่านทางคำอธิบายประกอบ

2.3. การนำเสนอเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาจากเนื้อหา

2.4. การเชื่อมโยงไปยังหนังสือเล่มอื่นๆ

2.5. รองรับการเรียนร่วมกับผู้อื่น

เลียวนาร์ด (Leonard, 2004) ได้แบ่งประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออกเป็นรูปแบบหลักอยู่ 2 รูปแบบ คือ

1. เป็นรูปแบบการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์คัดลอกจากหนังสืออย่างถูกต้องของเนื้อหากับการเพิ่มจุดเด่นของเข้าไป เช่น เครื่องมือในการค้นหา ชุมขยาย เครื่องมือที่ค้นหนังสือและเครื่องมือขีดเส้นใต้หรือแท็บป้ายตัวอักษรให้มีลักษณะเด่นขึ้นมา

2. เป็นรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะประกอบด้วยส่วนที่เป็นเนื้อหาเหมือนเดิม (นอกจากจะเปลี่ยนตามความต้องการ) และรูปร่างหน้าของสื่อประสม เช่น เสียง วิทัศน์ และการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivities)

นอกจากรูปแบบที่ได้กล่าวมาแล้ว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพในการตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน (End-user Interface) และสามารถเป็นแหล่งความรู้และสื่อการเรียนรู้ ตอบสนองรูปแบบการจัดการศึกษาทั้งในบริบทของระบบการศึกษาแบบปกติ และการศึกษาทางไกลได้อย่างกว้างขวางอีกด้วย (Baker, 1992a, 1992c, Baker and Giller, 1991)

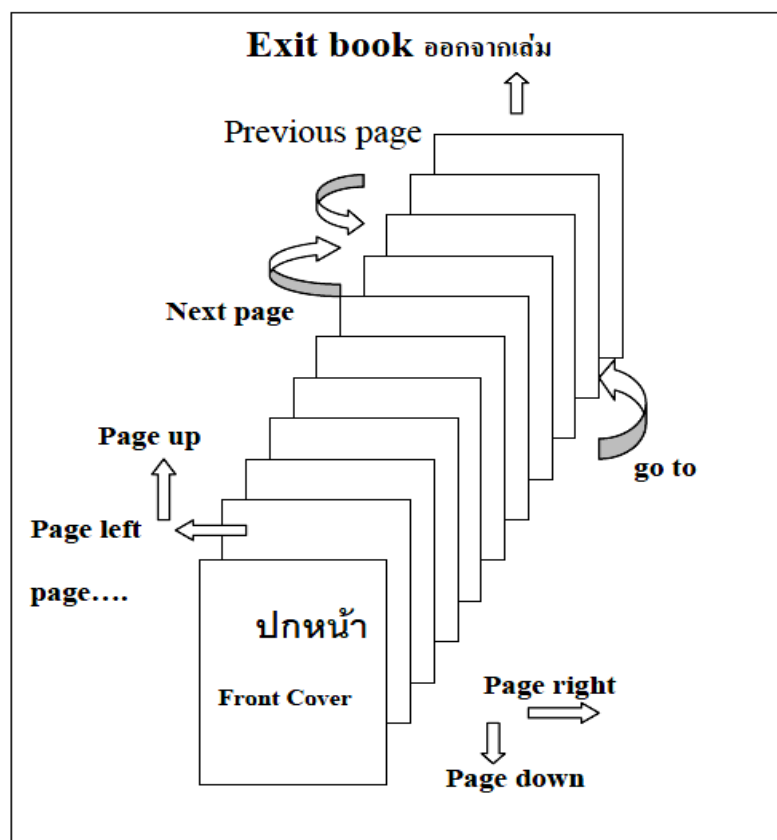
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทุกรูปแบบได้รับการพัฒนามาบนพื้นฐานแนวคิดหลัก 3 ประการ คือ

1. รูปแบบการจัดเก็บและการนำเสนอเนื้อหา

2. รูปแบบการจัดเก็บและการนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย คือ รูปแบบโมทัศน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งเล่ม (Conception Model) รูปแบบโครงสร้าง (Design Model) และรูปแบบโครงสร้างความสัมพันธ์ภายใน (Fabrication Model)

3. รูปแบบโมทัศน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งเล่ม รูปแบบโครงสร้าง และรูปแบบโครงสร้างความสัมพันธ์ภายในของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถสรุปได้ตามแผนภูมิประกอบต่างๆดังต่อไปนี้

[พิมพ์ข้อความ]

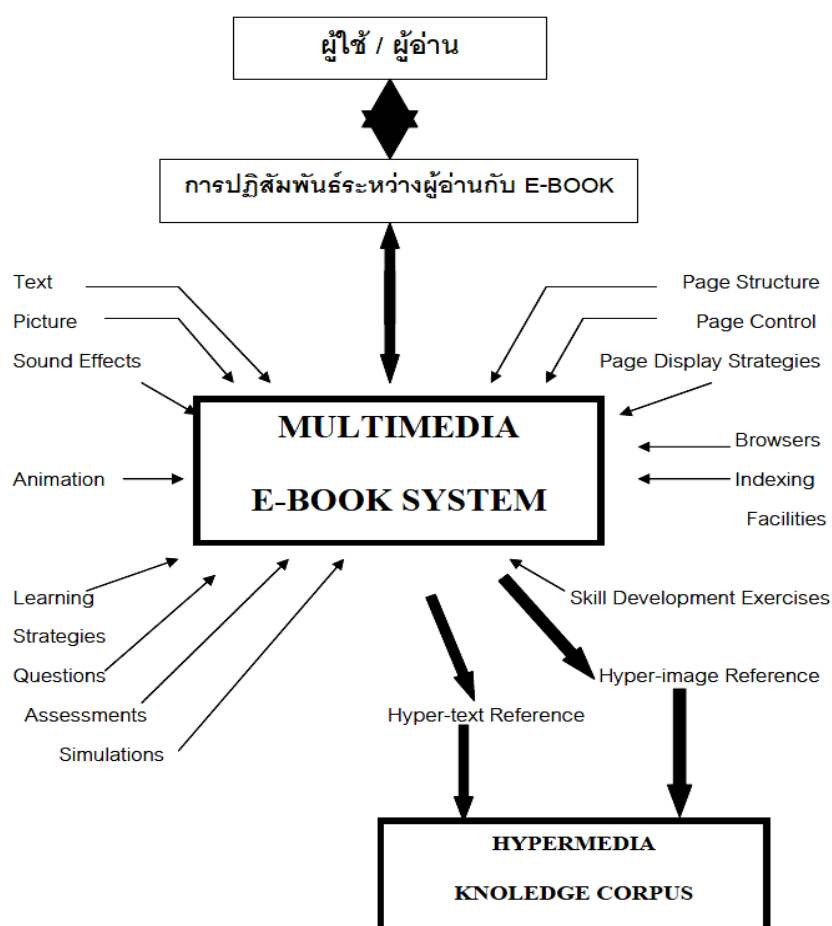


ที่มา : Baker and Manji, 1991: 174

แผนภาพประกอบ 3 รูปแบบโครงสร้างมโนทัศน์การจัดเก็บและนำเสนอเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จากแผนภูมิโครงสร้างพื้นฐานของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ข้างต้นจะเห็นได้ว่าการเรียงลำดับการจัดเก็บ และการนำเสนอเนื้อหาภายในเล่มจะมีการเรียงลำดับในลักษณะเช่นเดียวกันกับหนังสือแบบปกติที่ใช้อยู่ทั่วไป เช่น มีปกของหนังสือ ชื่อเรื่อง สารบัญ หน้าเนื้อหา บรรณานุกรม และปกหลัง เป็นต้น แต่จะมีส่วนแตกต่างที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะใช้ศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นคุณลักษณะพิเศษเพิ่มจากหนังสือปกติ เช่น การเปิดหน้าต่างไปแบบอัตโนมัติ (Next Page Turn-over) การดูหรืออ่านเนื้อหาต่อเนื่อง (Scrolling) การเปิดหน้าต่างย้อนหลังไปยังหน้าที่ต้องการ (Back to Page...) การเลื่อนดูเนื้อหาด้านข้างซ้าย-ขวา (Page Right / Page Left) ของแต่ละหน้า การเลื่อนเนื้อหาในหน้าที่ผ่านมาหรือหน้าต่อไป (Page up / Page down) การออก

จากโปรแกรม หรือปิดหนังสือ (Exit from the Book) หรือกลับไปยังหน้าแรก (Back to the First Page) หรือเปิดไปยังหน้าสุดท้าย (Last Page) เป็นต้น องค์ประกอบหรือคุณลักษณะเหล่านี้เป็นองค์ประกอบด้านการอำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่าน และเป็นองค์ประกอบที่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสือได้ตามความต้องการ ของผู้อ่านได้มากขึ้น และสะดวกกว่าหนังสือปกติส่วนองค์ประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีรูปแบบที่หลากหลายขึ้นอยู่กับแต่ละประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แต่มักจะมีส่วนประกอบหลักๆดังแผนภูมิต่อไปนี้



ที่มา : Baker and Manji, 1991: 275

ภาพประกอบ 4 แสดงส่วนประกอบหลักที่นิยมออกแบบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จากแผนภูมิแสดงส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะประกอบด้วยแถบเมนู ซึ่งจะเป็น Toolbars และ Dialog Boxes ต่างๆเช่น เปิดเพิ่ม แก้ไข มุมมอง แทรก รูปแบบ เครื่องมือ ตาราง ฯลฯ เช่นเดียวกันกับหน้าต่างวินโดวส์ทั่วไป ซึ่งปกติแล้วจะนิยมนำอยู่ ณ ส่วนบนหรือแถบบนของแต่ละหน้า ส่วนองค์ประกอบด้านเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาที่เป็น ตัวหนังสือ (Text) รูปภาพ (Illustrations) หรือสัญลักษณ์ (Graphic Icons) ต่างๆ ภายในอาจจะ ออกแบบส่วนเชื่อมโยงภายใน เช่น Hot Text, Hot Area เป็นต้น เมื่อคลิกแล้วจะสามารถเชื่อมโยง เนื้อหาไปยังเนื้อหาที่ออกแบบให้เชื่อมสัมพันธ์ไว้แล้ว เช่น คำอธิบายเพิ่มเติม หน้าที่มีเนื้อหา สัมพันธ์กัน แหล่งข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้น

ส่วนบริเวณด้านข้างของจอภาพนิยมออกแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา เช่น เลื่อน ขึ้น-ลง เลื่อนเพื่อเปิดดูเนื้อหาหน้าต่อเนื่องตามที่ต้องการ เป็นต้น

ส่วนด้านล่างหน้าจะประกอบด้วยส่วนควบคุมต่างๆ เช่น เปิดไปยังหน้า....เปิดกลับ ไปยังหน้าเปิดหน้าถัดไป เปิดกลับ เปิดไปยังหน้าสุดท้าย และออกจากโปรแกรม เป็นต้น ส่วนใหญ่นิยม ออกแบบเป็น ลูกศรดังนี้

กลับไปยังหน้าแรก

ถอยหลังไปยังหน้า (อย่างรวดเร็ว)

ถอยหลังไปยังหน้าที่ผ่านมาทีละหน้า

เดินหน้าไปยังหน้าถัดไปที่ละหน้า

เดินหน้าไปยังหน้าถัดไป (อย่างรวดเร็ว)

เดินหน้าไปยังหน้าสุดท้าย



ที่มา : Baker, 1991: 140

ภาพประกอบ 5 รูปแบบเครื่องมือในการควบคุมเนื้อหา

จากประเภทของ E – Book ดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า E – Book หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการจัดทำหนังสือให้อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสามารถจะเปิดอ่านได้แบบหนังสือปกติ ทั่วไปโดยต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการอ่าน

1.3 การผลิตและการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่

1. โปรแกรมชุด FilpAlbum
2. โปรแกรม DeskTop Author
3. โปรแกรม Flip Flash Album
4. โปรแกรม Adobe Acrobat

โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เครื่องมือและระบบที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาและออกแบบให้มีความสามารถและมีคุณสมบัติได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้ใช้ได้ตัดสินใจในการพิจารณาเลือกในสิ่งที่มีประโยชน์ มากที่สุด ซึ่งมีทั้ง Hardware และ Software จากหลาย ๆ ผู้ผลิตเครื่องมือ บริษัท Adobe System ก็เป็นหนึ่งในผู้ผลิตเหล่านั้น ซึ่งถือว่ามีศักยภาพเป็นอย่างมากโดยจากผลงานที่ผ่านมา Adobe ก็ได้ผลิตเครื่องมือสำหรับ electronic publishing ในสองรูปแบบด้วยกันคือ ระบบ hypertext markuplanguage (HTML) และ portable document format (PDF) โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเรียกว่าโปรแกรม Adobe Acrobat 9 ซึ่งเป็นรูปแบบ PDF สามารถนำไฟล์ PDF ไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ เช่น ใช้ในการผลิตหนังสือที่เปิดให้บริการบนอินเทอร์เน็ต หรือใช้พัฒนาเป็นโปรแกรมเพื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและส่งผ่านทางเครือข่ายได้อย่างรวดเร็ว ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้กันทั่วไปบนอินเทอร์เน็ตโปรแกรม Adobe Acrobat โปรแกรม Adobe Acrobat เป็นโปรแกรมหนึ่งที่มีประสิทธิภาพ และนิยมใช้ทั่วไปอยู่ในปัจจุบัน ซึ่ง (ประสิทธิ์, 2544 อ้างถึงใน นวอร, 2547) ได้กล่าวถึงโปรแกรม Adobe Acrobat ไว้ดังต่อไปนี้ Adobe Acrobat เป็นซอฟต์แวร์ที่มีฐานอยู่บนภาษา postscript ซึ่งผู้ใช้สามารถเรียกดูและจัดการเอกสารบนหน้าจอได้ด้วยอุปกรณ์พื้นฐานโดยทั่วไป เอกสารข้อมูลในลักษณะของ Adobe Acrobat สามารถสร้างได้จากโปรแกรมต่างๆ ในหลายๆ platforms และง่ายในการที่จะแปลงข้อมูลให้เป็นข้อมูลแบบไฟล์ PDF ในชุดโปรแกรม Adobe Acrobat สามารถทำงานครอบคลุมทุกกลุ่มผู้ใช้งานที่ต้องการสร้างใช้ และเผยแพร่สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ชุดโปรแกรม Adobe Acrobat ประกอบด้วย

1. Adobe Acrobat หรือ Adobe Exchange เป็นโปรแกรมสำหรับการเรียกดูไฟล์ PDF และเป็นตัวที่จะใส่ความสามารถอื่นๆ เข้าไปในไฟล์ PDF เช่น การ link การใส่ bookmarks การใส่ภาพเคลื่อนไหว และเสียงเป็นต้น นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถดัดแปลงแก้ไขไฟล์ PDF จากโปรแกรม

[พิมพ์ข้อความ]

นี้ได้อีกด้วย

2. Acrobat Reader เป็นโปรแกรมสำหรับเรียกดูไฟล์ PDF ได้ทุกประเภท สามารถค้นหาสิ่งพิมพ์ได้ แต่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขสิ่งใดๆ ในข้อมูล

3. Acrobat PDF Writer เป็นโปรแกรมที่ใช้แปลงไฟล์ธรรมดาทั่วไปให้เป็นแบบ PDF โดย

ทำหน้าที่ เป็นเสมือน printer driver ตัวหนึ่ง หากติดตั้งซอฟต์แวร์ตัวนี้ ผู้ใช้สามารถแปลงไฟล์จากโปรแกรมอื่นๆ เป็น PDF ได้ด้วยการสั่งพิมพ์ปกติ

4. Acrobat Distiller เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการแปลงไฟล์จากโปรแกรมอื่นๆ โดยผ่านภาษา

postscript มาเป็นไฟล์แบบ PDF โปรแกรม distiller จะมีความสามารถมากกว่าการแปลงโดยผ่าน PDF Writer เช่น ในเรื่องข้อมูลสามารถที่จะเก็บรายละเอียดต่างๆ ของไฟล์ และกำหนดลักษณะของไฟล์ที่ต้องการได้มากขึ้น แต่วิธีใช้จะมีขั้นตอนมากขึ้น

5. Acrobat Catalog เป็นโปรแกรมสำหรับการใส่สารบัญอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้การ

ค้นหาสิ่งต่างๆ ในไฟล์ PDF เป็นไปอย่างรวดเร็วหลังจากการเพิ่ม index เข้าไปสู่ไฟล์แล้ว การค้นหาจะทำผ่าน Acrobat Search

6. Acrobat Search เป็นโปรแกรมที่ใช้ค้นหาชนิด full text ที่ผ่านการกำหนดโดย Acrobat

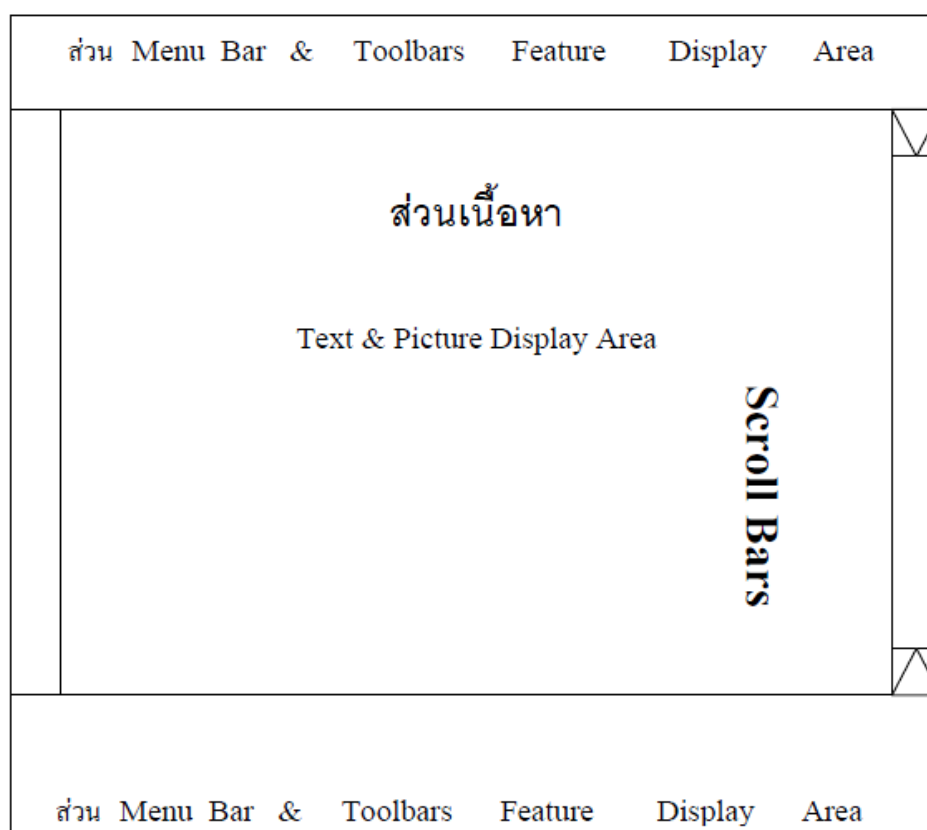
Catalog มาแล้ว Acrobat Search จะเป็นโปรแกรมชนิด plug-in ที่ทำงานร่วมกับ Acrobat Reader และ Acrobat Exchange

7. Acrobat Capture เป็นโปรแกรมที่ทำงานในลักษณะเดียวกันกับประเภท OCR ซึ่งสแกนข้อมูลเข้ามาแล้ว ไฟล์ที่ได้ก็จะเป็นรูปของ PDF นำไปใช้งานได้ หรือสามารถแปลงไฟล์เป็นรูปแบบอื่นๆ เช่น ASCII MS-Word เป็นต้น

การออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Consumer Interface)

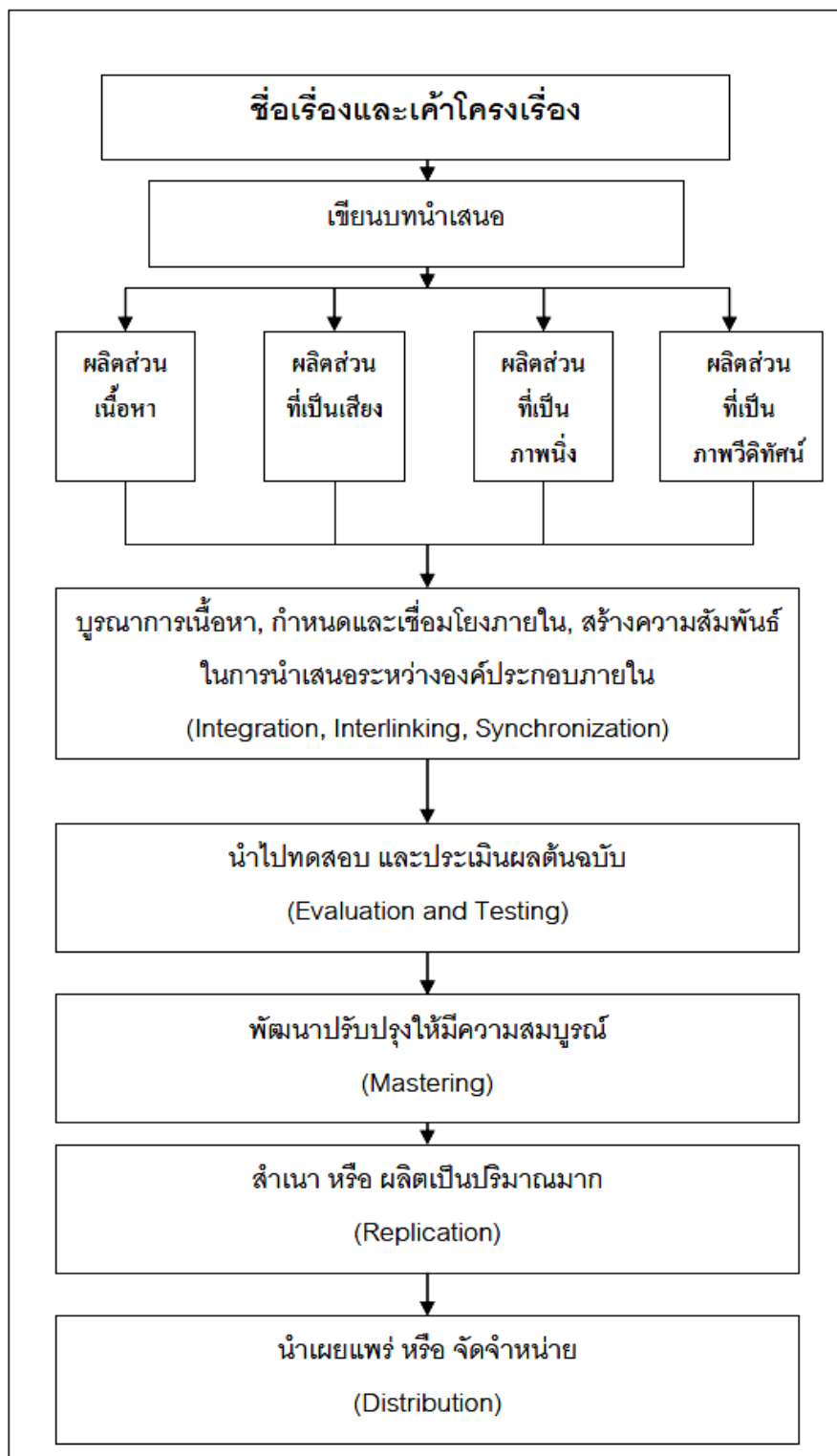
การออกแบบและพัฒนากำหนดเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ปกติ จะพยายามออกแบบให้สอดคล้องความคิดรวบยอดและแนวการนำเสนอเนื้อหาที่วางไว้ พร้อมๆ กับการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับผู้อ่าน ซึ่งจะผสมผสานระหว่างการนำเสนอเนื้อหา

และการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละหน้า หรือตลอดทั้งเล่ม หลักการออกแบบจะพยายามสนองกรอบธรรมชาติของความต้องการของผู้อ่านและเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา นำมาผนวกกับการออกแบบการใช้ศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในด้านต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เพื่อให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผลิตมีคุณลักษณะที่มีความสมบูรณ์ น่าใช้ และสนองความต้องการของผู้อ่านมากที่สุด คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสรุปได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ที่มา : Baker and Manji, 1991:142

ภาพประกอบ 6 แสดงรูปแบบโครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่านของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



ที่มา: Baker, 1992:143

ภาพประกอบ 7 แสดงกระบวนการในการออกแบบและการผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

องค์ประกอบประเภทการออกแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างหนังสือกับผู้อ่าน (Consumer Interface) หรือตัวช่วยนำในการใช้และการอ่าน หรือการเรียนรู้ในเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Guideline Factors) ซึ่งออกแบบให้ใช้งานบนพื้นฐานดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบเชิงวิศวกรรมด้านเนื้อหา (Knowledge Engineering) องค์ประกอบย่อยด้านนี้เน้นพิจารณาความถูกต้องทางวิชาการ และการออกแบบเค้าโครงการตลอดจนลำดับ หรือ ยุทธศาสตร์การนำเสนอเนื้อหา ภายในเล่มที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ การนำเสนอที่สามารถรับรู้ และทำความเข้าใจ ตลอดจนการเรียนรู้ในเนื้อหาได้ง่าย และมีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.2 การออกแบบหน้าหนังสือ (Page Design) เป็นการออกแบบรูปลักษณะของหน้าหนังสือในแต่ละหน้า ซึ่งจะประกอบด้วยตัวหนังสือ ภาพประกอบ และการจัดหน้า ที่จะเป็นส่วนที่จะปรากฏให้ผู้อ่านเห็นในแต่ละหน้าของหนังสือ และเป็นส่วนที่สามารถปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสือ องค์ประกอบด้านนี้จะมีความแตกต่างด้านจุดประสงค์หลักของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละเล่มหรือแต่ละประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2.3 รูปแบบการปฏิสัมพันธ์ (Interaction Styles) เป็นองค์ประกอบที่กำหนดรูปแบบ และวิธีการปฏิสัมพันธ์ที่ผู้อ่านจะสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละหน้า เช่น การคลิก การช่วยเหลือแนะนำ การตรวจสอบ การสืบค้น การบันทึก การรับคำสั่ง เป็นต้น

2.4 เครื่องอำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่าน (End-user Tools and Services) เป็นองค์ประกอบย่อยที่มีให้ผู้อ่านเลือกใช้เมื่อต้องการ เช่น Retrieval Tool; Notepad Facilities; Copy and Paste Facilities; Online Help; Tutorial Modes; Glossaries and Dictionaries; Traces; Collectors; Back-track Facilities และ Navigation Tools เป็นต้น

2.5 สื่อประสม (Multimedia) เป็นองค์ประกอบในการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะสื่อประสม (หรือสื่อผสม) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาผสมผสานระหว่างเนื้อหาสาระที่เป็นตัวหนังสือ (Text) ภาพนิ่ง (Static Graphics) เสียง (Sound) และภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture)

2.6 สื่อเชื่อมโยง (Hypermedia) เป็นส่วนบนหน้าจอที่สามารถเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาภายในเล่มหรือหน้าต่างๆภายในเล่ม และแหล่งข้อมูลภายนอกเล่มผ่านระบบเครือข่าย 3. สถานีหรือแหล่งสำหรับการเข้าถึงเนื้อหาเพิ่มเติมหรือนำเนื้อหาใหม่มาเติม (Access Stations) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีคุณภาพที่ดีหรือไม่เพียงใด ส่วนหนึ่งจะนิยมพิจารณาคุณลักษณะด้านความสามารถในการเชื่อมโยง หรือเพิ่มเติมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลสำหรับการเข้าถึงเนื้อหา

เพิ่มเติม หรือการเพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละเล่ม เช่น จาก CD-ROM, Floppy Disc, E-information Services หรือแหล่งข้อมูลในรูปแบบอื่นๆ เป็นต้น

4.4 องค์ประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

อักขระ (Text) หรือข้อความ เป็นองค์ประกอบของโปรแกรมมัลติมีเดีย สามารถนำอักขระมาออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของภาพ หรือสัญลักษณ์ กำหนดหน้าที่การเชื่อมโยงนำเสนอเนื้อหาเสียง ภาพกราฟิก หรือวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษาการใช้อักขระเพื่อสื่อสารความหมายในคอมพิวเตอร์ ควรมีลักษณะดังนี้

1. สื่อความหมายให้ชัดเจน เลือกใช้ขนาดของอักขระให้เหมาะสมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถแยกแยะความสำคัญของเนื้อหาได้อย่างไม่สับสน

2. การเชื่อมโยงอักขระบนจอภาพสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียส่วนที่แสดงถึงการเชื่อมโยงบนจอภาพเป็นเสมือนวัตถุที่เมื่อคลิกก็จะมีผลอย่างใดอย่างหนึ่งการเชื่อมโยงบนจอภาพที่สร้าง อาจเป็นการเชื่อมโยงในรูปแบบตัวอักษร (Font) เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ และการให้สีแบบใดที่ดูแล้วมีความเหมาะสม ดังที่ (กรรจิต, 2540: 175) กล่าวว่า การเชื่อมโยงข้อมูลในระบบเครือข่ายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งสามารถทำได้ด้วยการเชื่อมโยงข้อมูลภายในแฟ้มเอกสารหรือเชื่อมโยงกับข้อมูลแฟ้มเอกสารอื่นก็ได้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของข้อความที่ต้องการจะเชื่อมโยงและความต้องการของผู้สร้าง

3. เนื้อหาในแต่ละหน้าหรือแต่ละแฟ้มไม่ควรยาวจนเกินไป เพราะจะทำให้อ่านยากและอาจต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูลนาน ดังนั้นถ้ามีข้อมูลจำนวนมากจึงควรแบ่งข้อมูลออกเป็น ส่วน ๆ แล้วค่อย ๆ เชื่อมโยงข้อมูลเข้าด้วยกัน หากผู้ใช้ต้องการศึกษาข้อมูลส่วนใดก็สามารถเลือกศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว (พงษ์ระพี, 2540: 26-27)

1.4 สร้างการเคลื่อนไหวให้อักษร เพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ซึ่งทำได้หลายวิธี เช่น ทำให้วิ่งจากด้านต่าง ๆ ทำให้เกิดการกระพริบ ทำให้เกิดการหมุน เป็นต้น สิ่งสำคัญคือไม่ควรใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวมากเกินไปจนน่าเบื่อและน่ารำคาญ

1.5 เครื่องหมายและสัญลักษณ์ จัดเป็นอักษรในรูปกราฟิกที่ให้ความหมายในตัวมักเรียกเครื่องหมายและสัญลักษณ์เหล่านี้ว่าสัญลักษณ์ภาพ (Icon) ซึ่งใช้เป็นสื่อกลางที่สำคัญในการติดต่อกับผู้เรียนในบทเรียนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ อย่างไรก็ตามควรใช้สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่เป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปหรือสามารถเรียนรู้ได้ไม่ยากนัก เพื่อให้ผู้ใช้สามารถทำความเข้าใจกับความหมายและสัญลักษณ์ต่าง ๆ นั้นได้อย่างรวดเร็ว

ดังนั้น อักษรเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญต่อการเรียนรู้ที่ก่อประโยชน์ให้กับผู้เรียนโดยทำให้ผู้เรียนได้รับความเข้าใจมากยิ่งขึ้น ดังที่ (ปีตันธนา, 2542) ได้สรุปว่า อักษรมีประสิทธิผลในการสื่อข้อความที่ตรงและชัดเจนได้ดีในขณะที่รูปภาพ สัญลักษณ์ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยให้ผู้ใช้ใช้งานง่าย มัลติมีเดียจึงเป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการประสมประสานอักษร สัญลักษณ์ ภาพ รวมถึง สี เสียง ภาพนิ่ง และภาพวิดีโอทัศน์เข้าด้วยกัน ทำให้ข้อมูลข่าวสารมีคุณค่าและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2. ภาพนิ่ง (Still Images) เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว อาจเป็นภาพถ่าย ภาพลายเส้น ภาพวาด แผนภูมิ แผนที่ หรือกราฟฯ ที่ได้จากการใช้โปรแกรมวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ และภาพที่ได้จากการสแกนหรือถ่ายภาพ เป็นภาพที่ประมวลผลออกมาเป็นจุดภาพ (Pixel) แต่ละจุดบนภาพและถูกแทนที่เป็นค่าความสว่าง (Brightness) ค่าสี (Color) ส่วนความละเอียดของภาพจะขึ้นอยู่กับจำนวนจุดและขนาดของจุดภาพ ภาพที่เหมาะสมไม่ใช่อายุที่ขนาดของภาพ หากแต่อยู่ที่ขนาดของไฟล์ภาพ การจัดเก็บภาพที่มีขนาดข้อมูลมาก ทำให้การดึงข้อมูลได้ยากเสียเวลาสามารถทำได้โดยการลดขนาดข้อมูล การบีบอัดข้อมูลชนิดต่าง ๆ ด้วยโปรแกรมในการจัดเก็บบีบอัดข้อมูล (คลายข้อมูล) ก่อนที่จะเก็บข้อมูลเพื่อประหยัดเนื้อที่ใน การเก็บไฟล์ (File) กราฟิกที่ใช้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แบ่งได้ 3 ไฟล์ คือ

2.1 ไฟล์สกุล Gif (Graphic Interchange Format) ไฟล์ชนิดบีตแมต มีการบีบอัดข้อมูลภาพไฟล์มีขนาดเล็กไฟล์ต่ำ มีการสูญเสียข้อมูลน้อย สามารถทำพื้นของภาพให้เป็นพื้นแบบโปร่งใส (Transparent) นิยมใช้กับภาพวาดและภาพการ์ตูน มีระบบแสดงผลแบบหยาบและค่อย ๆ ขยายไปสู่ละเอียดในระบบอินเทอร์เฟซ

2.2 ไฟล์สกุล JPEG (Joint Photographic Experts Group) คือ ภาพที่มีคุณภาพปานกลาง และสามารถกำหนดคุณภาพได้หลายระดับ เช่น ต่ำ ปานกลาง สูง แสดงสีได้ได้ในระดับ 16 Bit ไม่สามารถทำภาพโปร่งใสได้ นิยมใช้งานด้านเว็บเพจ (วรวิทย์,ม.ป.ป.)

2.3 ไฟล์สกุล PNG (Portable Network Graphics) จุดเด่นคือ สามารถใช้งานข้ามระบบ และกำหนดค่าการบีบไฟล์ตามต้องการ (8 บิต , 24 บิต, 64บิต) มีระบบการบีบอัดแบบ Deflate ไม่เกิดการสูญเสีย แสดงผลแบบ (Interlace) ได้เร็วกว่า GIF สามารถทำพื้นที่โปร่งใสได้ จุดด้อยคือ หากกำหนดค่าการบีบไฟล์ไว้สูงจะใช้เวลาในการคลายไฟล์สูงตามไปด้วย แต่ขนาดไฟล์จะมีขนาดเล็ก ไม่สนับสนุนกราฟิกบราวเซอร์ (Graphic Brower) ข้อควรระวังไม่ควรใช้ ภาพ GIF กับการแสดงผลที่เป็นภาพถ่าย เพราะการแสดงผลที่จำกัดอาจทำให้ภาพที่ได้ผิดเพี้ยนได้

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เกิดจากชุดภาพหรือเฟรมที่มีความแตกต่างกันมาก หรือน้อย นำมาแสดงเรียงต่อเนื่องกันไป ความแตกต่างของแต่ละภาพที่นำเสนอให้ต่อเนื่องสอดคล้องกันไป ทำให้มองเห็นเป็นการเคลื่อนไหวของสิ่งต่าง ๆ ในเทคนิคเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหวจะทำให้สามารถนำเสนอความคิดที่ซับซ้อนหรือยุ่งยาก ให้ง่ายต่อการเข้าใจ และสามารถกำหนดลักษณะและเส้นทางที่จะให้ภาพนั้นเคลื่อนที่ไปตามที่ต้องการ คล้ายกับ การสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาตอนหนึ่งนั่นเอง การแสดงสีการลบภาพ โดยทำให้ภาพค่อย ๆ เลื่อน จางหายหรือทำให้ภาพค่อย ๆ ปรากฏขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ กัน นับเป็นสื่อที่ดีอีกชนิดหนึ่ง ในมัลติมีเดียโปรแกรมสนับสนุนการสร้างภาพเคลื่อนไหวมีอยู่หลายโปรแกรมตามความต้องการของผู้ใช้ และจัดเก็บภาพเป็นไฟล์สกุล Gif ซึ่งจุดเด่นของไฟล์ประเภทนี้คือ มีขนาดเล็กสามารถทำให้พื้นของภาพให้เป็นพื้นแบบโปร่งใสได้ (Transparent) เรียกดูได้กับกราฟิกบราวเซอร์ (Graphics Browser) ทุกตัวแต่สามารถแสดงผลได้เพียง 256 สี (ทรงศักดิ์, 2542: 201-204)

4. เสียง (Sound) เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้นและทำให้คอมพิวเตอร์มีชีวิตชีวขึ้น ด้วยการเพิ่มการ์ดเสียงและโปรแกรมสนับสนุนเสียง อาจอยู่ในรูปของเสียงดนตรี เสียงสังเคราะห์ปรุงแต่ง การใช้เสียงในมัลติมีเดียนี้ผู้สร้างต้องแปลงสัญญาณ เสียงไฟฟ้าเป็นสัญญาณเสียง Analog ให้อยู่รูปดิจิทัลผ่านเครื่องเล่นวิทยุ เทปคาสเซตหรือแผ่นซีดีการอัดเสียงผ่านไมโครโฟนต่อเข้าไลน์อิน (Line-In) ที่พอร์ต (Port) การ์ดเสียงได้โดยตรงโดยไม่ต้องผ่านไมโครโฟน และการ์ดเสียงที่มีคุณภาพดีย่อมจะทำให้ได้เสียงที่มีคุณภาพดีด้วยเช่นกัน ไฟล์เสียงมีหลายแบบ ดังนี้ (วรวิมล,ม.ป.ป.)

4.1 Wav เป็นรูปแบบมาตรฐานที่ใช้บนระบบปฏิบัติการ Windows ไฟล์มีขนาดใหญ่

4.2 Ra เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากบนเว็บเพจ เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดข้อมูล ต้อง Runจากโปรแกรม RealPlayer เพื่อเข้าถึงข้อมูล

4.3 Wma เป็นรูปแบบที่นิยมใช้บนเว็บเพจ มีขนาดเล็ก คุณภาพดี ต้อง Run จากโปรแกรม WindowsMediaPlayer

4.4 Mov เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากบนเครื่อง Apple เป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดข้อมูลต้องRunจากโปรแกรม QuickTime เพื่อเข้าถึงข้อมูล

4.5 Mpeg เป็นรูปแบบที่นิยมใช้บนเว็บเพจ มีขนาดเล็กปานกลาง คุณภาพดี เช่นไฟล์ MP3

4.6 Midi เป็นรูปแบบที่นิยมใช้มากงานด้านดนตรีเป็นไฟล์ที่ถูกบีบอัดข้อมูล มีขนาดเล็กที่สุด นิยมนำมาใช้ประกอบสื่อในรูปแบบต่าง ๆ

5. ภาพวิดีโอ (Video) เป็นภาพเหมือนจริงที่ถูกเก็บในรูปของดิจิทัล มีลักษณะแตกต่างจากภาพเคลื่อนไหวที่ถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์ ในลักษณะคล้ายการ์ตูน สามารถต่อสายตรงจากเครื่องเล่นหรือเลเซอร์ดิสก์เข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ด้วย วิธีการ Capture ระบบวิดีโอ ที่ทำงานจากฮาร์ดดิสก์ที่ไม่มีการบีบอัดสัญญาณภาพวิดีโอ มีความต้องการพื้นที่ฮาร์ดดิสก์ว่างมากดังนั้นจึงต้องมีการบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กเพื่อที่จะเพิ่มประสิทธิภาพและความเร็วในการส่งสูงสุด

[พิมพ์ข้อความ]

แต่ยังคุณภาพของภาพ ซึ่งต้องอาศัยการ์ดวิดิทัศน์ในการทำหน้าที่ดังกล่าว การนำภาพ วิดิทัศน์มาประกอบในมัลติมีเดียต้องมีอุปกรณ์สำคัญคือ ดิจิทัลวิดิทัศน์ การ์ด (Digital Video Card) การทำงานในระบบวินโดวส์ วิดิทัศน์จะถูกเก็บไว้ในไฟล์ตระกูลเอวีไอ (AVI : AudioVideo Interleave) มูฟวี่ (MOV) และเอ็มเพ็ก (MPEG: Moving Pictures Experts Group) ซึ่งสร้างภาพวิดิทัศน์ เต็มจอ 30 เฟรมต่อวินาที ข้อเสียของการดูภาพวิดิทัศน์ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ ไฟล์ของภาพจะมีขนาดใหญ่ตั้งแต่ 500 กิโลไบต์ หรือมากกว่า 10 เมกะไบต์ ทำให้เสียเวลาในการดาวน์โหลดที่ต้องใช้เวลามาก

5.1 AVI เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จาก Microsoft ที่ใช้มานานที่สุดเป็นที่นิยมและเป็นมาตรฐานหนึ่ง ข้อด้อย มีขนาดไฟล์ที่ใหญ่ กินเนื้อที่บน HardDisk มาก

5.2 MOV เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จาก Quicktime ที่นิยมใช้มากที่สุดบนเครื่อง Apple และเป็นมาตรฐานการผลิตในวงการภาพยนตร์ คุณภาพดี มีขนาดไม่ใหญ่เกินไป 5.3 MPEG เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จาก Motion Picture Expert Group นิยมใช้มากบนเครื่อง PC และสามารถเล่นได้บนเครื่อง Video CD เป็นมาตรฐานการผลิตในวงการภาพยนตร์ มีคุณภาพดีทั้งภาพและเสียง มีขนาดไม่ใหญ่จนเกินไป เช่น MPEG1, MPEG2

5.4 WMV (Windows Media Video) เป็นรูปแบบไฟล์ดิจิทัล จาก Microsoft นิยมใช้มากบนเครื่อง PC และสามารถทำงานบนเว็บเพจ จัดเป็นมาตรฐานของระบบปฏิบัติการ Windows มีคุณภาพค่อนข้างดี รองรับระบบ Streaming ทั้งภาพและเสียง ไฟล์ค่อนข้างเล็ก

5.5 Real Player เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากที่สุด ในการนำเสนอมัลติมีเดียบนเว็บ เป็นของบริษัท Real Networks ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้นำในด้านเทคโนโลยี Streaming ทำให้รายการดูวิดิทัศน์และการฟังเสียงบนเว็บเป็นไปเหมือนการเปิดดูจากเครื่องเล่นวิดิทัศน์ เรียกข้อมูลวิดิทัศน์ดิจิทัลนี้ว่า Real Video เทคโนโลยีนี้ยังทำให้สามารถชมรายการโทรทัศน์ ที่ถ่ายทอดออกอากาศผ่านทางเว็บได้ (บุปผชาติและคณะ, 2544: 93)

4.5 ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(สุภารักษ์, 2545) ได้ให้ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนบทเรียนหากไม่เข้าใจ และสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก
2. การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสี สัน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่เบื่อหน่าย และยังช่วยให้ผู้สอนมีเวลาศึกษาและพัฒนาความสามารถของตนเองได้มากขึ้น
3. ช่วยให้การเรียนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล มีประสิทธิภาพในแง่ที่ลดเวลาลดค่าใช้จ่าย สนองความต้องการและความสามารถของบุคคล มีประสิทธิผลในแง่ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดหมาย
4. มาตราการทำสำเนาได้อย่างสะดวก ทั้งสำเนาในรูปแบบของเอกสารและสำเนาลงแผ่นซีดีรอมหรือสำเนาลงในฮาร์ดดิสก์
5. ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่ตนสนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับปกลับมาในเอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
6. สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกันหรือจะเลือกให้แสดงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
7. การจัดเก็บข้อมูลจะสามารถจัดเก็บเป็นไฟล์แยกกระยะตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยใช้เท็กซ์ไฟล์เป็นศูนย์กลาง แล้วเรียกมาใช้ร่วมกันได้โดยการเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อต่างๆ ที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน นอกจากนั้น ยังสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับปรุงบทเรียนให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี
8. ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่กำลังศึกษาจากแฟ้มเอกสารอื่นๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัดจากทั่วโลกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งตัวอักษรตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยการประสานและเชื่อมโยงสัมพันธ์ของเนื้อหาที่อยู่ในแฟ้มเดียวกันหรืออยู่คนละแฟ้มเข้าด้วยกันทำให้สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ สามารถที่จะเลือกเรียนได้ตามความต้องการไม่จำกัดเวลาและสถานที่ความสัมพันธ์ทฤษฎีการเรียนรู้กับเทคโนโลยีทางการศึกษาหลักและแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับหลักการนำเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อการเรียนการสอนมาใช้ที่สำคัญดังที่ เอกวิทย์ (ม.ป.ป.) ได้กล่าวไว้ดังนี้¹ หลักการมุ่งใจ เทคโนโลยีทางการศึกษาและสื่อจะมีพลังมุ่งใจที่สำคัญในกิจกรรมการเรียนการสอนเพราะเป็นสิ่งที่สามารถ

[พิมพ์ข้อความ]

ผลักดัน ส่งเสริมและเพิ่มพูนกระบวนการจูงใจที่มีอิทธิพลต่อการสนใจ ความปรารถนา ความต้องการ และความคาดหวังของผู้เรียนที่จะศึกษา

9. การพัฒนา มโนทัศน์ส่วนบุคคล วัสดุการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมความคิดความเข้าใจแก่ผู้เรียนแต่ละบุคคล ดังนั้นการเลือก การผลิต และการใช้วัสดุการเรียนการสอนควรจะต้องสัมพันธ์กับความสามารถของผู้สอนและผู้เรียน ตลอดถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนที่กำหนด

10. ระบบการเลือกและการสอนด้วยสื่อและเทคโนโลยี ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อจะเป็นแบบลูกโซ่ในระบบการเรียนการสอน ดังนั้นการเลือก การใช้ การตอบสนอง และผลิตผลจึงต้องพิจารณาเป็นแผนรวมเพื่อสนองความต้องการและประสบการณ์เดิมของผู้เรียนอย่างสอดคล้องกัน

11. การจัดระเบียบประสบการณ์เทคโนโลยีทางการศึกษา ผู้เรียนจะเรียนได้ดีจากสื่อและเทคโนโลยีที่จัดระเบียบเป็นระบบ และมีความเหมาะสมตามความสามารถของผู้เรียน

12.. การมีส่วนร่วมและการปฏิบัติ ผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วม และการปฏิบัติด้วยตนเองมากที่สุดจากกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นหนทางที่จะทำให้สามารถพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการจัดสื่อและเทคโนโลยีควรคำนึงถึงหลักการเหล่านี้

13. การฝึกซ้ำและการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าบ่อยๆ สื่อการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมการฝึกซ้ำและการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าอยู่เสมอจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจ เพิ่มความคงทนในการจำ ช่วยความสนใจและทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างกว้างขวาง

14. อัตราการเสนอสื่อในการเรียนการสอน อัตราหรือช่วงเวลาการเสนอข้อมูลความรู้ต่างๆ จะต้องมีความสอดคล้องกับความสามารถอัตราการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน

15. ความชัดเจน ความสอดคล้อง และความเป็นผล สื่อมีลักษณะชัดเจน สอดคล้องกับความต้องการและสัมพันธ์กับผลที่พึงประสงค์ของผู้เรียน จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

16. การถ่ายโยงที่ดี โดยที่การเรียนรู้แบบเก่าไม่อาจถ่ายโยงไปสู่การเรียนรู้ใหม่ได้อย่างอัตโนมัติจึงควรจะต้องสอนแบบถ่ายโยง เพราะผู้เรียนต้องการคำแนะนำในการปฏิบัติเพื่อประยุกต์ความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้สอนต้องวางแผนจัดประสบการณ์ที่จะส่งเสริมการถ่ายโยงความรู้ใหม่และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

17. การให้รู้ผล การเรียนรู้จะดีขึ้นถ้าหากสื่อและเทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนรู้ผลการกระทำโดยทันทีหลังจากที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมไปแล้วทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4.6 ประโยชน์และข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(Jackson, 2004) ได้อธิบายถึงประโยชน์ ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไว้ดังนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถดำเนินกิจกรรมทางการเรียนและกระตุ้นผู้เรียนและสามารถแก้ปัญหาการเรียนของผู้เรียน
2. เนื้อหาจำนวนมากที่มีอยู่ในปัจจุบันในโดเมนสาธารณะที่ออนไลน์บนเว็บสามารถหาดาวโหลดได้ฟรีเนื้อหาเหล่านี้เพิ่มพูนข้อมูลให้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่ได้รับการหมุนเวียนปรับปรุงอยู่เรื่อยๆ ไว้สำหรับผู้เรียน
3. หลังจากที่ดาวโหลดหนังสือและบันทึกเป็นเอกสารเวิร์ด นักเรียนสามารถขีดเส้นข้อความส่วนที่สำคัญและแสดงความคิดเห็นลงบนเนื้อหากับการพิมพ์เนื้อหาออกมาอ่าน
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเสนอสื่อประสมและและการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น สารานุกรมอิเล็กทรอนิกส์สามารถประกอบด้วย การเพิ่มเติมส่วนที่เป็นของจริงเกี่ยวกับสิ่งใดทะเล เสียงสิ่งใดทะเลเรื่องคำราม กล้องส่องดูสิ่งใดทะเลในระยะไกลจากพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ภาพวิดีโอสิ่งใดทะเลในสถานที่จริงที่มันอาศัยอยู่ เชื่อมโยงไปยังองค์กรช่วยเหลือชีวิตสัตว์ป่า การมีปฏิสัมพันธ์กับคำถาม และอื่นๆอีกมากมาย
5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงได้อย่างรวดเร็ว ราบรื่นสม่ำเสมอ ถ้าจำเป็น มีประโยชน์อย่างยิ่งเมื่อเรียนวิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ หรือวิชาอื่นๆ ที่เหตุการณ์หรือ สิ่ง ที่ค้นพบ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ทันที
6. ผู้เรียนบางคนชอบรูปแบบดิจิทัลมากกว่าและเป็นการกระตุ้นการอ่าน
7. ผู้เรียนกับความพิการ สามารถขยายขนาดตัวอักษร หรือใช้ซอฟต์แวร์ที่จะอ่านและทำงานกับข้อความได้

(Morris, 2004) ได้กล่าวถึง ข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยทั่วไปได้ถูกรวบรวมเอาไว้ สิ่งที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ ได้มีการรวบรวมกับลักษณะพิเศษเฉพาะของรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยการใช้ E-Book Readers ตัวอย่างเช่น ข้อดีคือสามารถ เก็บสะสมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ได้จำนวนมากๆ สามารถอ่านได้ในที่ใดก็ได้ แม้ว่าในที่มืด การเปิดหน้า

[พิมพ์ข้อความ]

ทำได้เสียสนิท การมีปฏิสัมพันธ์สามารถเป็นธรรมเนียมปฏิบัติและใช้งานได้โดยไม่ต้องใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์แบบส่วนบุคคล (PC) ผ่านการสืบค้นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตตามที่ต้องการเพื่อดาวโหลดหนังสือ อย่างไรก็ตาม แน่นอนว่าอุปกรณ์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น มีราคาที่แพงแบบเต็วที่ที่ต้องชำระจที่อยู่เสมอซึ่งอาจเสียหายได้ สื่อประสมไม่เคยมีปัญหาไม่สามารถพิมพ์หนังสือเก็บไว้ได้ และมันสามารถเลื่อนขึ้น-ลงได้ดีมากกว่าการเลื่อนแบบ ซ้ายไปขวา ผนวกกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่สามารถโอนถ่ายข้อมูลข้ามอุปกรณ์ซอฟต์แวร์ การอ่านที่ไม่สามารถรองรับได้ ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ซื้อมาใช้ได้เพียงผู้ให้บริการรายเดียวเท่านั้นไม่สามารถอ่านได้จากผู้ให้บริการซอฟต์แวร์ต่างค่ายกันได้

ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1. วัฏจักรของสิ่งพิมพ์ค่อนข้างสั้น
2. อุปกรณ์ที่มีราคาแพงได้ลดราคาลงแล้ว
3. บันทึกแหล่งข้อมูล โดยไม่ต้องใช้กระดาษ
4. มีทั้งแบบแจกฟรี หรือมีราคาต่ำมาก
5. ไม่ต้องเข้าร้านหนังสืออีกต่อไป
6. ง่ายในการอัปเดต
7. ไม่ต้องออกไปพิมพ์ตามร้าน
8. ใช้งานจนคุ้มค่า
9. หาซื้อได้ตลอด 24 ชม. ทุกวัน(ถ้าไม่มีต้องยืมจากห้องสมุดแทน)
10. ง่ายในการค้นหาจากคำหลัก
11. สามารถทำเครื่องหมายเน้นข้อความที่สำคัญและบันทึกได้

[พิมพ์ข้อความ]

12. สามารถใช้เครื่องมือในการเชื่อมโยงกับตารางของเนื้อหา และหัวข้อสำคัญๆ
13. เสนอการเชื่อมโยงไปยังพจนานุกรมและหนังสืออ้างอิง
14. ง่ายในการพิมพ์ด้วยตนเอง
15. ดีสำหรับผู้เรียนที่เรียนระบบการเรียนการสอนทางไกล
16. สามารถเปลี่ยนขนาดตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้น
17. มีประโยชน์กับคนทั่วไปที่มีทักษะในการใช้มือที่ต่ำ

ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1. คุณภาพของตัวอักษรบนจอภาพไม่ดี. ความละเอียดการพิมพ์ตัวอักษรหนังสือไม่เหมือนต้นฉบับเหมือนต้นฉบับ
2. ผู้อ่านไม่เต็มใจที่จะอ่านจากจอภาพ
3. ผู้อ่านไม่เต็มใจที่จะเปลี่ยนนิสัยการอ่าน
4. ไม่มีผู้สะสมเนื้อหา
5. ขาดความสัมพันธ์ของความต้องการ
6. ไม่มีรายการหนังสือที่เป็นสากล
7. ขาดมาตรฐาน
8. ปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์
9. ไม่มีความมั่นคงถ้าบริษัทล้มละลาย เครื่องมือจะกลายเป็นสิ่งที่ล้าสมัย สื่อดิจิทัลไม่มี ความมั่นคงเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อย

[พิมพ์ข้อความ]

10. จำกัดจำนวนเรื่อง

11. คอมพิวเตอร์หรือ E-Book Reader มีราคาแพงขึ้น เซอร์ฟเวอร์ ระบบเครือข่าย อิเล็กทรอนิกส์มีราคาแพงเกินไปในบางครั้ง

12. ยุ่งยากมากเมื่อจะขอพิมพ์จากเพื่อน เพราะมีการเซตที่อยู่ IP ไว้โดยเฉพาะ

13. ไม่ถนัดนักในการเข้าดูสินค้า

5. ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ทฤษฎีหลัก ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์และส่งผลกระทบต่อแนวคิดในการออกแบบ โครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีปัญญานิยม ทฤษฎี โครงสร้างความรู้และทฤษฎีความยืดหยุ่นทางปัญญา (ถนอมพร, 2541) โดยมีแนวคิดดังนี้

5.1.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎี พฤติกรรมนิยมจะมีโครงสร้างของบทเรียนในลักษณะเชิงเส้นตรง โดยผู้เรียนทุกคนจะได้รับการ เสนอเนื้อหาตามลำดับจากง่ายไปหายาก ซึ่งเป็นลำดับที่ผู้สอนได้พิจารณาแล้วว่าเป็นลำดับการสอน ที่ดี และผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

5.1.2 ทฤษฎีปัญญานิยม ทำให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบในลักษณะสาขาของคราว เดอร์ ซึ่งการออกแบบบทเรียนในลักษณะสาขา จะทำให้ผู้เรียนมีอิสระมากขึ้นในการควบคุมการ เรียนของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีอิสระมากขึ้นในการเลือกลำดับเนื้อหาของบทเรียนที่ เหมาะสมกับตนเอง โดยผู้เรียนสามารถจะเลือกเรียนได้ตามความสนใจ

5.1.3 ทฤษฎีโครงสร้างความรู้และความยืดหยุ่นทางปัญญา จะมีความแตกต่างกันทาง แนวคิดอยู่มาก แต่ทฤษฎีทั้งสองต่างก็ส่งผลต่อการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะที่ ใกล้เคียงกัน กล่าวคือทฤษฎีทั้งสองต่างสนับสนุนแนวคิดเกี่ยวกับการจัดระเบียบโครงสร้างการ นำเสนอเนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะสื่อหลายมิติจะตอบสนองต่อวิธีการเรียนรู้ของ มนุษย์ ในความพยายามที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติตอบสนองต่อการ เรียนรู้ของมนุษย์ ในความพยายามที่จะเชื่อมโยงความรู้ใหม่ กับความรู้ที่มีอยู่เดิมได้เป็นอย่างดี ซึ่ง ตรงกับแนวคิดของทฤษฎีโครงสร้างความรู้ นอกจากนี้การนำเสนอเนื้อหาบทเรียนในลักษณะสื่อ หลายมิติยังสามารถที่จะตอบสนองความแตกต่างของโครงสร้างขององค์ความรู้ที่ไม่ชัดเจนหรือมี ความสลับซับซ้อน ซึ่งเป็นแนวคิดของทฤษฎีความยืดหยุ่นทางปัญญาได้อีกด้วยโดยการจัดระเบียบ

โครงสร้างการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนในลักษณะสื่อหลายมิติ จะอนุญาตให้ผู้เรียนทุกคนสามารถที่จะมีอิสระในการควบคุมการเรียนของตนตามความสามารถ ความสนใจ ความถนัดและพื้นฐานความรู้ของตนได้อย่างเต็มที่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมที่ออกแบบตามแนวคิดของทฤษฎีทั้งสองนี้จะมีโครงสร้างของบทเรียนแบบสื่อหลายมิติในลักษณะโยงใย (เหมือนใยแมงมุม) การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ผู้ออกแบบไม่จำเป็นต้องยึดแนวคิดหรือทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งแต่เพียงอย่างเดียว ในทางตรงกันข้ามผู้ออกแบบสามารถพัฒนาผสมผสานแนวคิดหรือทฤษฎีต่าง ๆ ให้เหมาะสมตามลักษณะเนื้อหาและโครงสร้างขององค์ความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น ในการออกแบบสามารถที่จะประยุกต์การออกแบบในลักษณะเชิงเส้นตรงในส่วน of เนื้อหาความรู้ ซึ่งเป็นลักษณะขององค์ความรู้ที่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ตายตัวหรือองค์ความรู้ประเภทที่มีโครงสร้างตายตัวไม่สลับซับซ้อนในขณะเดียวกันก็สามารถที่จะประยุกต์การออกแบบในลักษณะของสาขาหรือสื่อหลายมิติได้ในเนื้อหาความรู้ซึ่งเป็นลักษณะขององค์ความรู้ที่ไม่ต้องการลำดับการเรียนรู้ที่ตายตัวและมีความสัมพันธ์ภายในที่สลับซับซ้อนเป็นต้น (ปีลันธนา, 2542: 20)

5.2 จิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

แนวคิดทางด้านจิตวิทยาพุทธิพิสัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของมนุษย์ เกี่ยวเนื่องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ได้แก่ความสนใจและการรับรู้อย่างถูกต้อง การจดจำ ความเข้าใจ ความกระตือรือร้น ในการเรียน แรงจูงใจ การควบคุมการเรียน การถ่ายโอนการเรียนรู้และการตอบสนอง ความแตกต่างระหว่างบุคคล

5.2.1 ความสนใจและการรับรู้อย่างถูกต้อง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ดีจะต้องออกแบบให้เกิดการรับรู้ที่ง่ายและเที่ยงตรงที่สุด การที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับสิ่งเร้าและรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ ได้แก่ รายละเอียดและความเหมือนจริงของบทเรียนการใช้สื่อประสมและการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพต่าง ๆ เข้ามาเสริมบทเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจไม่ว่าจะเป็นการใช้เสียง การใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้ผู้สร้างยังต้องพิจารณาถึงการออกแบบหน้าจอ การวางตำแหน่งของสื่อต่าง ๆ บนหน้าจอ รวมทั้งการเลือกชนิดและขนาดของตัวอักษรหรือการเลือกสีที่ใช้ในบทเรียนอีกด้วย

5.2.2 การจดจำ ผู้สร้างบทเรียนต้องออกแบบบทเรียนโดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์สำคัญที่จะช่วยในการจดจำได้ดี 2 ประการคือ หลักในการจัดระเบียบหรือโครงสร้างเนื้อหาและหลักในการทำซ้ำ ซึ่งสามารถแบ่งการวางระเบียบหรือการจัดระบบเนื้อหาออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกันคือ ลักษณะเชิงเส้นตรง ลักษณะสาขา และ ลักษณะสื่อหลายมิติ

5.2.3 การเข้าใจ ผู้สร้างบทเรียนต้องออกแบบบทเรียนโดยคำนึงถึงหลักการเกี่ยวกับการได้มาซึ่งแนวคิดและการประยุกต์ใช้กฎต่าง ๆ ซึ่งหลักการทั้งสองนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับแนวคิดในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในการทบทวนความรู้ การให้คำนิยามต่าง ๆ การแทรกตัวอย่างการประยุกต์กฎและการให้ผู้เรียนเขียนอธิบายโดยใช้ข้อความของตน โดยมีวัตถุประสงค์ของการเรียนเป็นตัวกำหนดรูปแบบการนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และกิจกรรมต่าง ๆ ในบทเรียน เช่นการเลือกออกแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบในลักษณะปรนัยหรือคำถามสั้น ๆ เป็นต้น

5.2.4 ความกระตือรือร้นในการเรียน ข้อได้เปรียบสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเหนือสื่อการสอนอื่น ๆ ก็คือความสามารถในเชิงโต้ตอบกับผู้เรียนที่จะออกแบบบทเรียนที่ทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนได้นั้น จะต้องออกแบบให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนอย่างสม่ำเสมอและปฏิสัมพันธ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน

5.2.5 แรงจูงใจ ทฤษฎีแรงจูงใจที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกของเลปเปอร์ ซึ่งเชื่อว่าแรงจูงใจที่ใช้ในบทเรียน ควรที่จะเป็นแรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจเกี่ยวกับบทเรียนมากกว่าแรงจูงใจภายนอก ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่ไม่เกี่ยวเนื่องกับบทเรียนการสอนที่ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในนั้นคือการสอนที่ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เลปเปอร์ได้เสนอแนวคิดในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ทำให้เกิดแรงจูงใจภายในไว้ดังนี้

5.2.1.1 การใช้เทคนิคของเกมในบทเรียน

5.2.1.2 การใช้เทคนิคพิเศษในการนำเสนอภาพ

5.2.1.3 จัดหาบรรยากาศการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนสามารถมีอิสระในการเลือกเรียนและหรือสำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

5.2.1.6 ให้โอกาสผู้เรียนในการควบคุมการเรียนรู้ของตน

5.2.1.7 มีกิจกรรมที่ทำท้าทายผู้เรียน

5.2.1.8 ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น

แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญมากในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้ออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถที่จะประยุกต์ใช้ทฤษฎีที่ได้อ้างถึงในบทนี้อย่างไรก็ตามควรที่จะมีการนำไปใช้อย่างเหมาะสมและในระดับที่ดีพอ

5.6 การออกแบบควบคุมบทเรียน ซึ่งได้แก่ การควบคุมลำดับการเรียนรู้ เนื้อหาประเภทของบทเรียน ฯลฯ การควบคุมบทเรียนมีอยู่ 3 ลักษณะด้วยกัน คือการให้โปรแกรมและผู้เรียน ในการออกแบบนั้นควรพิจารณาการผสมผสานระหว่างให้ผู้เรียนและโปรแกรมเป็นผู้ควบคุมบทเรียนจะมีประสิทธิผลอย่างไรนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการออกแบบการควบคุมทั้ง 2 ฝ่าย

5.7 การถ่ายโอนการเรียนรู้ โดยปกติแล้วการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นจะเป็นการเรียนรู้ในขั้นแรกก่อนที่จะมีการนำไปประยุกต์ใช้จริง การนำความรู้ที่ได้จากการเรียนและจัดเกล้าแล้วนั้นไปประยุกต์ใช้ในโลกรจริงก็คือการถ่ายโอนการเรียนรู้นั่นเอง สิ่งที่มีอิทธิพลต่อความสามารถของมนุษย์ในการถ่ายโอนการเรียนรู้ ได้แก่ ความเหมือนจริงของบทเรียน ประเภทปริมาณความหลากหลายของปฏิสัมพันธ์ การถ่ายโอนการเรียนรู้จึงถือเป็นผลการเรียนรู้ที่พึงปรารถนาที่สุด

5.8 ความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนแต่ละคนมีความเร็วช้าในการเรียนรู้แตกต่างกันไป การออกแบบให้บทเรียนมีความยืดหยุ่นเพื่อที่จะตอบสนองความสามารถทางการเรียนของผู้เรียนแต่ละคนได้เป็นสิ่งสำคัญ

6. ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

6.1 ความหมายของการเรียนรู้

นักวิชาการและนักศึกษาได้ให้ความหมายของความคงทนในการจำไว้ใกล้เคียงกันหลายท่าน ได้แก่ (Gage, 1988) กล่าวว่า ความคงทนในการจำ เป็นการสะสมสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งก็คือความสามารถ ในการเก็บรักษาหรือสะสมสิ่งที่ได้เรียนรู้ให้คงอยู่ หรือกลายเป็นความจำระยะยาว (คณินิจ ไชยลังการณ, 2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคงทนในการจำคำศัพท์และความสนใจในการเรียนของเด็กออทิสติกที่เรียนโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สอนเสริมและเรียนโดยวิธีปกติ

ผลจากการทดลองพบว่า เด็กออทิสติกที่เรียนโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถเรียนรู้ คำศัพท์มีความคงทนในการจำคำศัพท์และมีความสนใจในการเรียนมากกว่าเด็กออทิสติก ที่เรียน โดยวิธีปกติ (Hilgard, 1997: 194) อธิบายว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนของกิจกรรมในการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง

(กันยา สุวรรณแสง, 2540: 135) (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2541: 65 และสุภัทรา ปิณฑะ แพทย์, 2542: 120) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้คือ กระบวนการที่ ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์อ้อม จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร แต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น วุฒิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือสารเคมี

(ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ คำวิสุท, 2542: 119) กล่าวว่า การเรียนรู้ในความหมายของ นักจิตวิทยา คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่อาจเป็นได้ทั้งบวกและลบ

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลมาจาก ประสบการณ์

6.2 ความหมายของความคงทนในการเรียนรู้

ในการศึกษาความหมายของความคงทนในการเรียนรู้ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ความหมายไว้ ดังนี้

(Adam, 1998: 9 และชัยพร วิชาวุธ, 2540: 19) กล่าวว่า ความคงทนในการเรียนรู้ คือ การคงไว้ซึ่งผลการเรียนหรือความสามารถที่จะระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยเรียน หรือเคยมีประสบการณ์ รับรู้มาแล้วหลังจากที่ได้ทิ้งระยะไว้ระยะหนึ่ง

(กมลรัตน์ หล้าสูงษ์, 2541: 129) สรุปได้ว่า ความคงทนการเรียนรู้หมายถึง การรวบรวม ประสบการณ์ต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อมกล่าวโดยสรุป ความคงทนทางการ เรียนรู้คือการ จำนั่นเอง

6.3 ชนิดของความจำของมนุษย์

(แอตकिनสัน และ ชิฟฟริน ชัยพร วิชาวุธ, 2542: 39) อ้างอิงจาก Atkinson and Shiffrin, 1997) (ธัญญา นุฬเวสและคณาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2543: 191 – 192) ได้แบ่งความจำของมนุษย์ออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1.ระบบความจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) หมายถึงการคงอยู่ของความรู้สึกสัมผัส (ด้วยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนังหรือเพียงส่วนหนึ่งส่วนใด) หลังจากที่มีการเสนอสิ่งเร้าสิ้นสุดลง เช่น การฉายภาพยนตร์ให้ดูเพียงแวบหนึ่งแล้วยังเกิดภาพนั้น ปรากฏให้เห็น “ติดตา” อยู่แม้ว่าไม่มีภาพนั้นแล้วอีกครู่หนึ่งต่อมา

2.ระบบความจำระยะสั้น (Short-Term Memory เขียนย่อว่า STM) หมายถึง ความจำชั่วคราวที่เกิดขึ้นหลังจากเกิดการรับรู้แล้ว เป็นความจำที่คงอยู่ในระยะเวลาสั้นๆ ที่เราตั้งใจจำหรือมีใจจดจ่อต่อสิ่งนั้นเท่านั้น เมื่อเราไม่ได้ใส่ใจแล้ว ความจำนั้นจะเลือนหายไปได้ง่าย เช่น การจำเนื้อเพลงที่นักร้องกำลังร้องขณะนั้น แล้วก็เลือนหายไปเมื่อเราเบนความสนใจไปสู่สิ่งอื่น หรือการจำหมายเลขโทรศัพท์ที่เพิ่งได้รับทราบ แต่เมื่อเปลี่ยนเลขใหม่ที่จะหมุนอีกหมายเลขเดิมนั้นจะเลือนหายไป

3.ระบบความจำยาว (Long-Term Memory เขียนย่อว่า LTM) หมายถึง ความจำที่มีความคงทนถาวรกว่า STM ไม่ว่าจะทิ้งระยะไว้นานเพียงใด เมื่อต้องการรื้อฟื้นความจำนั้นๆจะระลึกออกมาได้ทันทีถูกต้อง เช่น บทอาขยานที่เคยท่องเมื่อครั้งที่เรียนในชั้นมัธยม เราสามารถท่องได้อีกแม้ว่าเวลาผ่านพ้นมานานจนเรียนในระดับอุดมศึกษาแล้วก็ตาม การบอกชื่อเพื่อนสนิทที่เรียนด้วยกันมาเมื่อ 4-5 ปีก่อน เป็นต้น (Miller, 1956 อ้างใน กมลรัตน์ หล้าสูงษ์, 2541: 250) ได้กล่าวไว้ว่าช่วงความจำโดยเฉลี่ยของมนุษย์เท่ากับ $7 + 2$ หน่วย (มากที่สุด 9 หน่วย, ต่ำที่สุด 5 หน่วย) จากการเสนอสิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นตัวเลข, พยางค์, คำที่ไร้ความหมาย หรือคำที่มีความหมายก็ตาม

6.4 ทฤษฎีความจำ

สำหรับทฤษฎีการจำ ชัยพร วิชชาวุธ ได้กล่าวถึงทฤษฎีการจำที่เรียกว่า ทฤษฎีการจำกระบวนการ ซึ่งเป็นทฤษฎีความจำเพื่ออธิบายกระบวนการต่างๆ ใน STM และ LTM ไว้ดังนี้ STM เป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ใน STM ต้องได้รับการทบทวนตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราไม่สามารถทบทวนสิ่งเข้ามาอยู่ใน STM ดังนั้นจำนวนสิ่งของที่เรารำจำไม่ได้ใน STM จึงมีจำกัด การทบทวนป้องกัน ไม่ให้ความจำสลายตัวไปจาก STM ดังนั้นจำนวนสิ่งของของเราที่จำได้ใน STM ในระยะเวลานาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสฝังตัวอยู่ใน LTM ยิ่งมาก ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ได้ใน LTM สิ่งนั้นก็ติดอยู่กับความจำตลอดไป การสอนเพื่อการจำในการเรียนวันหนึ่งๆ ผู้เรียนต้องเรียนวิชาต่างๆ มากมาย ฉะนั้นการเรียนให้ได้ดี จำเป็นจะต้องจำให้ได้มากๆ โดยเฉพาะกับนักเรียน ซึ่งควรจะรู้จักใช้วิธีการจำเพื่อนำไปใช้กับการเรียน

(ชัยพร วิชชาวุธ, 2540: 71-72) ได้กล่าวถึงวิธีช่วยการจำ ดังนี้

1. การเรียงการรับรู้ คือควรพยายามเรียงการจำสิ่งต่างๆ หลายๆ อย่าง อย่างในเวลาเดียวกัน หากจำเป็นจริงๆ ก็พยายามหาเวลาพักระหว่างการจำสิ่งแรกและการจำสิ่งต่อไป
2. การเรียนเกิน เป็นการทบทวนซ้ำหลังจากการที่เรียนสิ่งนั้นๆ เพื่อช่วยให้เกิดความจำได้ยาวนานและคงทน ถ้าจำนวนครั้งในการทบทวนซ้ำหลายครั้งก็จะช่วยให้ความจำถาวรมากขึ้น
3. การทดสอบตนเอง โดยเมื่ออ่านหนังสือจบบทแล้วให้ปิดหนังสือระลึกทบทวนว่าสิ่งที่กล่าวในหนังสือมีอะไรบ้าง ซึ่งการทดสอบความจำตนเองโดยการปิดหนังสือระลึกนี้ ยังเป็นการซ่อม การรื้อฟื้นความจำจากความจำระยะยาว

การจัดระเบียบ คือการจัดสิ่งเร้าหลายๆ สิ่งให้เป็นระเบียบ อาจจะโดยการรวมเป็นกลุ่ม เช่น สิ่งที่อยู่ใกล้ๆ กัน คล้ายๆ กัน หรือสัมพันธ์กันเป็นกลุ่มก็จัดเป็นกลุ่มเดียวกัน หรือโดยการจัดแบ่งสิ่งเร้าเหล่านั้นออกเป็นประเภทต่างๆ ตามคุณสมบัติที่ร่วมกัน การสร้างรหัส คือการกำหนดสัญลักษณ์หรือความหมายสิ่งเร้าที่เราต้องจำ เช่น

ต้องการให้จำว่า เมืองหลวงของโปแลนด์ คือกรุงวอซอร์ (Warsaw) สามารถเข้ารหัสว่า “ค” โปแลนด์เคยเห็นสงคราม โดยแยกคำว่า Warsaw ดังนี้ war = สงคราม, saw = เห็น” แทนข้อความที่ต้องการจำ

4.การสร้างคำสัมผัส คือการนำสิ่งไว้ที่ต้องการจำมาเรียบเรียงเป็นคำสัมผัสกันหรือให้คล้องจอง เช่น ถ้าต้องการให้จำคำที่เขียนด้วย “ใจ” (ไม่ม้วน) ดังบทกลอนต่อไปนี้

ผู้ใหญ่ หาผ้าใหม่	ให้สะใภ้ ใช้คล้องคอ
ฝ่าใจ เอาใส่ห่อ	มิหลงไหลใครขอ

5.การสร้างจินตภาพ คือการนึกภาพใน (Imagery) เป็นวิธีที่นักจำอาชีพใช้กันมากหลักของการสร้างจินตภาพ คือการนำเอาสิ่งที่ต้องการจำไปเชื่อมโยงกับสิ่งที่จำได้อยู่แล้วโดยการนึกเป็นภาพที่รวมเอาของทั้งสองสิ่งเข้าด้วยกัน หากนึกภาพได้แปลกๆ ความจำก็ยิ่งดี การสร้าง จินตภาพ สร้างได้ 2 แบบ คือ จินตภาพสถานที่ และ จินตภาพตัวเลข

a. จินตภาพเป็นสถานที่ โดยทั่วไปสิ่งที่เราจำแม่นยำอยู่แล้วมักเป็นสถานที่ที่เราอยู่เป็นประจำวันหรือผ่านประจำ เราอาจเชื่อมโยงสิ่งที่เราต้องการจำเหล่านั้นกับสิ่งที่เราจำได้ดีอยู่แล้ว เช่น ถ้าต้องการจำศัพท์ภาษาอังกฤษคำว่า “waterfall” = น้ำตก ให้เชื่อมโยง waterfall กับร้านอาหารที่ขาย ลาบ น้ำดำ โดยเมื่อเดินผ่านมาถึงร้านน้ำตก ให้นึกถึงคำว่า waterfall หรือการสร้างจินตภาพที่รวมเอาสิ่งที่ต้องการจำให้รวมเป็นภาพหรือเรื่องราวเดียวกัน เช่น ต้องการจำอักษรกลาง ประกอบด้วย อักษร ก จ ด ต ฎ ฏ บ ป อ ให้นำตัวอักษรเหล่านี้มารวมเป็นเรื่องราวเดียวกันว่า “ไกจิกเด็กตาย เด็ก(ฎ) ตาย(ฏ) บนปากโอ่ง”จินตภาพตัวเลข เทคนิคจินตภาพ แบบที่สองก็คือ การนำเอาตัวเลขมาแปลงเป็นภาพในใจ แล้วสิ่งที่ต้องการจำมาสร้างภาพให้สัมพันธ์กับตัวเลข นักเรียนจะได้รับประโยชน์จากการฝึกหัดสร้างวิธีการจำ ซึ่งสามารถใช้วิธีต่างๆ ได้หลายรูปแบบ นอกจากการฝึกหัดด้วยตนเองแล้ว (ไสว เลี่ยมแก้ว, 2540: 145) เสนอแนะวิธีการวางแผนการสอน ความจำมี 2 ขั้นตอน คือการผลิต และขั้นกระบวนการ

b. ขั้นผลิต หมายถึง เนื้อหาวิชาที่ต้องการจะให้นักเรียนจำไว้ในความจำระยะยาวซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของการวางแผน ผู้สอนจะต้องกำหนดเนื้อหาวิชาว่ามีเนื้อหาอะไรบ้างที่ต้องการให้นักเรียนจำ เนื่องจากในแต่ละวิชาจะมีเนื้อหาวิชาที่ต้องการให้จำแตกต่างกัน เช่นในหลักภาษาไทยก็ต้องการให้นักเรียนจำไตรยางศ์ หรืออักษร 3 หมู่ ในวิชาเคมีต้องการให้จำสูตรทางเคมี

ขั้นกระบวนการ หมายถึง เป็นการนำเอาผลผลิต หรือเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้แล้ว มาจัดเข้ากระบวนการ 3 กระบวนการ คือ

1. การเข้ารหัส (Encoding) ได้แก่ การแปลงข้อมูลที่เข้าไปในสมองโดยผ่านเข้าไปในทางประสาทสัมผัสให้เป็นอีกรูปหนึ่งที่มีความหมายขึ้น เพื่อประโยชน์ของการจำ การเข้ารหัสแบ่งได้เป็น 2 กระบวนการ คือ

1.1 การเข้ารหัสโดยการเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยตรง หลักการโยงสัมพันธ์

กล่าวว่าถ้าเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นและอีกเหตุการณ์หนึ่งตามมาเสมอๆ แล้วเหตุการณ์ทั้งสองนั้นเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน เช่น เมื่อได้ยินคำว่ามะนาว แล้วทำให้เราหลังน้ำลายที่ปาก “เสียงพูดว่ามะนาว” เป็นเหตุการณ์แรก “การหลังน้ำลายเป็นเหตุการณ์หลัง” เรียกว่าเหตุการณ์ทั้งสองนั้นเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

1.2 การเข้ารหัสโดยสัมพันธ์กับความหมาย เช่น เมื่อเห็นคำว่าไร้ความหมายว่า นาฬิกา ถึงกระทั่งนาฬิกา การแปลงคำไร้ความหมายให้เป็นคำที่มีความหมายนี้ จัดเป็นการโยงสัมพันธ์อย่างหนึ่ง นั่นคือ นาฬิกา โยงสัมพันธ์กับความหมายนาฬิกา

1. การเก็บรหัส (Storage) หมายถึงการคงอยู่ของรหัสในระบบความจำ คือการจำระยะสั้น หรือความจำระยะยาว โดยที่รหัสนั้นคงทนต่อการรบกวนของสารอื่นๆ หรือคงทนต่อการเลือนหายของรอยความจำ

2. การถอดรหัส (Decoding) การถอดรหัสนี้ เป็นการถอดรหัสออกมาใช้ เช่น รหัสคำว่านาฬิกาเมื่อถอดรหัสออกมาแล้วได้คำเดิมที่ต้องการจำ คือ นาฬิกา หรือรหัสว่า “เด็ก 3 คน” (Three Children) ก็ถอดออกมาเป็น CH3 (สูตรของสารเคมีที่มีชื่อเทน) กระบวนการนี้สามารถสอนได้และเป็นกระบวนการที่ให้ผู้จดจำได้ดีกว่าเดิมได้ คือการฝึกนั่นเอง นักจำที่มีชื่อเสียงของโลกหลายคนได้รับการฝึกการจำมาเป็นเวลานานทั้งสิ้น ถ้าหากว่าเราฝึกตัวเราให้เป็นนักจำก็เรียกว่าเราปรับปรุงความจำ หรือสอนตัวเอง หลังจากได้รู้ว่าเราจะสอนนิสัยการเข้ารหัสหรือถอดรหัสนี้ออกจะเกิดขึ้นและติดตัวไป นับเป็นทักษะทางสติปัญญา (Intellectual) อย่างหนึ่งด้วย

6.5 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ

การที่นักเรียนจะจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ ดังที่มีผู้ให้ความคิดเห็นไว้คือ

อัจฉรา สุขารมณ์(2542: 72) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ดังนี้

1. สถิติปัญญา การจำจะเกี่ยวกับสถิติปัญญามาก โดยเฉพาะความเข้าใจทางด้านภาษาและความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิดริเริ่มต่างๆ ย่อมต้องเป็นผู้ที่มีความจำดีด้วย
2. ปฏิกริยาทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นในประสบการณ์แต่ละอย่างจะมีผลต่อการจำด้วย เช่น สิ่งทำให้จิตใจสุขุขจิตหรือเป็นทุกข์แสนสาหัส ย่อมจะทำให้จำได้เป็นเวลานาน
3. ความสนใจ เรามีความสนใจอย่างหนึ่งย่อมจดจำเรื่องนั้นได้ไม่ยากนัก สิ่งที่เราเห็นว่าปราศจากความสำคัญ ถ้าไม่สนใจก็จะทำให้ลืมเรื่องนั้นเร็วขึ้น

ถึงอย่างไรก็ตาม การจำสิ่งต่างๆ ก็ย่อมมีการลืมไปบ้าง เพราะในแต่ละวันนั้นมีการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ มากมาย ได้มีผู้ศึกษาถึงการจำและการลืม พบว่า การจำนั้นขึ้นอยู่กับเวลาด้วยคือเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า การจำก็จะลดลงหรือจำนวนที่ลืมจะมากขึ้น

(กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ, 2542: 254) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำดังนี้

1. ทักษะสติและความสนใจ ถ้าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดและมีความสนใจจดจ่ออยู่กับสิ่งใด ก็จะทำให้จดจำสิ่งนั้นได้แม่นยำและเป็นเวลานาน
2. การฝึกฝน ถ้าผู้เรียนฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ ก็จะทำให้สามารถจดจำสิ่งนั้นได้เป็นเวลานาน

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจำ ได้แก่ สถิติปัญญา ความสนใจ ทักษะสติ ระยะเวลา หลังจากเกิดการเรียนรู้และการฝึกฝนทบทวนในสิ่งที่เรียนรู้อย่างแล้ว

6.6 การวัดความคงทนในการเรียนรู้

หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ไปแล้วนั้น ผู้เรียนจะยังสามารถคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้หรือไม่นั้น ได้มีนักการศึกษากล่าวถึงวิธีวัดความคงทนในการเรียนรู้ ดังนี้

(กมลรัตน์ หล้าสุวงษ์, 2542: 242-248) ได้กล่าวถึงการวัดความคงทนในการเรียนรู้ว่าเมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้แล้วจะมีการคงไว้ซึ่งผลการเรียนรู้ หรือสามารถระลึกได้ต่อสิ่งเร้าที่เคยได้เรียนหรือมีประสบการณ์รับรู้มาแล้ว โดยจะทิ้งไว้สักระยะหนึ่งแล้วจึงทำการวัดจึงเรียกว่า การวัดความคงทนในการเรียนรู้หรือการทดสอบความจำ ซึ่งมีวิธีการวัดอยู่ 3 วิธีคือ

1. การจำได้ ,การระลึก (Recall) หมายถึง การนึกถึงสิ่งที่เคยผ่านการเรียนรู้มาก่อน หรือนึกถึงสิ่งที่เคยประสบมาก่อน โดยสิ่งนั้นไม่ได้อยู่ในระหว่างการเข้ารหัสของข้อมูลโดยผ่านประสาทสัมผัสจากตา หู จมูก ลิ้น ในขณะที่นั้น แต่เป็นการรื้อฟื้นเหตุการณ์จากความจำนั่นเอง เป็นต้นว่า ในการเรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อเรียนรู้ได้แล้วสักพักระยะหนึ่ง กลับมานึกดูว่าสิ่งที่เคยเรียนรู้อยู่ในนั้นมีอะไรบ้าง

2. การจำแบบรู้จัก (Recognition) หมายถึง การรู้สึกละเคยประสบสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาก่อนเมื่อประสบสิ่งนั้นเป็นครั้งที่ 2

3. การเรียนซ้ำ (Relearning) หมายถึง การที่สามารถเรียนรู้สิ่งที่เคยเรียนรู้ก่อนได้รวดเร็วขึ้นกว่าเดิมการระลึก (Recall) ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งใช้ทดสอบความจำสามารถแบ่งออกตามลักษณะของสถานการณ์ที่ระลึก 3 แบบ คือ ระลึกเสรี (Free recall), การระลึกตามลำดับ (Serial recall) และการระลึกตามตัวแนะ (Cued recall)

7.งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคงทน

(นิพัฒน์ จันทรโศภณ, 2547: 76) ได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์วิชาภาษาอังกฤษเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นคำนาม คำกริยา และคำกริยา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพ 82.26/81.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.65 โดยนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ มีความพึงพอใจต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมากที่สุด

(มนวิภา เสนิย์วงศ์ ณ อยุธยา, 2545: บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนนิทานเพื่อเพิ่มความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนนิทาน มีค่าเท่ากับ 93.10/82.24 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพดีมากและความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการใช้บทเรียนนิทาน สูงกว่าก่อน การใช้บทเรียนนิทานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.053 นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียนนิทานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

(สุภัทสร วัชรคุปต์, 2543: บทคัดย่อ) ได้จัดทำชุดการสอนอ่านจับใจความโดยใช้นิทานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า ชุดการสอนอ่านจับใจความโดยใช้นิทาน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพ 90.00/93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้ชุดการสอนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

(สุจิตรา ศาสตราวหา, 2541: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชั้นเรียนที่ใช้การสอนแบบสื่อสารโดยมีนิทานเป็นองค์ประกอบผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนในกลุ่มที่ควบคุม และนักเรียนในกลุ่มทดลอง มีพฤติกรรมการเรียนรู้โดยสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ นำไปใช้ประโยชน์เข้าใจเนื้อหาและใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่วกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

(วีรชาติ ชัยเนตร, 2541: บทคัดย่อ) ได้ทำการสร้างบทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้บทเรียนมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และหลังการใช้บทเรียนแล้วนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อบทเรียนนิทานพื้นบ้านไทยแปลเป็นภาษาอังกฤษดีขึ้น และการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นแนวทางการสอนที่ดีและประสบผลสำเร็จมาก และเหมาะสำหรับชั้นมัธยมศึกษา

(กิตติ เพ็ญภาณุกุล, 2545: 66) จากงานวิจัยที่ศึกษาถึงความคงทนในการจำส่วนใหญ่พบว่าเป็นการศึกษาความคงทนในการจำในระยะเวลา 2 สัปดาห์ งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงใช้ระยะเวลาในการศึกษาความคงทนในการจำภาพของผู้เรียนที่มีการรับรู้ภาพแบบแอสเพคติกในระยะเวลา 2 สัปดาห์เช่นกัน

(สันต์ หอมสมบัติ, 2542: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนเซกา อำเภอเซกา จังหวัดหนองคาย จำนวน 53 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดที่มีเกม กลุ่มควบคุม 23 คน เรียนจากการสอนที่ใช้แบบฝึกหัดตามคู่มือครู ผลการทดลองปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(สันติ แสงกุ, 2542 a: บทคัดย่อ) ได้ทำการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมกับการสอนปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมมีผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

(สุภาวดี เพ็ชรน้อย, 2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม 2 รูปแบบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนเบญจมินทร์ กรุงเทพมหานครซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 70 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมจับคู่คำศัพท์ และกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมปริศนาอักษรไขว้ ไม่แตกต่างกัน และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมจับคู่คำศัพท์ และกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนรูปแบบเกมปริศนาอักษรไขว้แตกต่างกัน

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

(simpson,1998: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องราวสร้างเสริมประสิทธิภาพให้กับตนเองของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่าน โดยใช้รูปแบบการสอนกลวิธีแบบร่วมมือความกระตือรือร้น และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผู้วิจัยเลือกใช้กลวิธีการอ่านต่างๆ 12 วิธี โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือเป็นหลักตลอดภาคเรียนรวมระยะเวลาในการทดลอง 14 สัปดาห์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการณ์ จากบันทึกของผู้เรียน ชิ้นงาน แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ การสัมภาษณ์ผู้เรียนและจากแบบทดสอบด้านการอ่าน Nelson denney หลังการเรียน ผลการวิจัยพบว่า การสอนอ่านด้วยรูปแบบการเรียนร่วมมือโดยกลวิธี(C*A*C*T*U*S) สามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านได้ ผู้เรียนสามารถอ่านเขียน คิด ได้ดีขึ้นรวมถึงมีเจตคติที่ดีต่อตนเองในด้านการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

โคลแมน (Coleman,1995: 1641) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้แผนภูมิความหมายในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้นักเรียนเกรด3 ของมิสซิสซิปปีเคลด้า จำนวน133คน เป็นกลุ่มตัวอย่างทำการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ใช้เวลาสอนคาบละ 60 นาที จำนวน 3 คาบต่อสัปดาห์ ใช้การทดลองแบบก่อนเรียน (pretest) และการทดลองหลังเรียน(posttest) สรุปผลการวิจัยได้ว่าการวิจัยที่ได้รับการสอนโดยใช้แผนภูมิความหมายมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการอ่านเพื่อความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนในกลุ่มที่สอนควบคู่ สูงกว่าที่สอนตามคู่มือครู

(Berry, 1992: 4276-A) ได้ทำการศึกษาวิจัยเพื่อศึกษาความสนใจในการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองของนักเรียนเกรด3 เกรด4 เกรด5 โรงเรียนรัฐบาล ของรัฐอาร์คันซอร์ อเมริกา และเพื่อต้องการทราบความก้าวหน้าของนักเรียนที่ศึกษาต่อ ในระดับวิทยาลัยเทคโนโลยี เมื่อ 20 ปีที่ผ่านมา ผลจากการศึกษาพบว่า นักเรียนเหล่านี้ยังมีความสนใจการที่จะศึกษาค้นคว้าด้านการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ถึงแม้ว่าจะเรียนจบจากที่เดิมไปแล้ว 20 ปี

(Eskenazi, 2001: 62 – 76) ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรม FLUENCY ซึ่งมหาวิทยาลัย Carnegie Mellon University สร้างขึ้นโดยสามารถวิเคราะห์เสียงพูดผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และภาษาต่างประเทศ โดยการให้พูดตามประโยคยาวๆ ซึ่งมีลักษณะพิเศษในคอมพิวเตอร์ และเปรียบเทียบภาษาต่างประเทศกับเสียงของเจ้าของภาษา ผลการทดลองปรากฏว่า โปรแกรมสามารถทำให้นักเรียนเกิดพัฒนาการออกเสียงภาษาต่างประเทศได้ดี

(Lee Owen Madison, 1998: 955-A) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ผลการให้ผลย้อนกลับในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 90 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 30 คน ในการทดลองให้นักศึกษาทั้ง 3 กลุ่มเรียนจากบทเรียนในเนื้อหาเดียวกันแต่ให้ผลย้อนกลับหลังจากทำแบบฝึกหัดต่างกันดังนี้ กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มควบคุมได้รับผลย้อนกลับถูกหรือผิดเท่านั้น กลุ่มที่ 2 ได้รับผลย้อนกลับว่าถูกหรือผิด ถ้าตอบผิดก็มีการบอกข้อถูกและยกตัวอย่างให้เข้าใจด้วย กลุ่มที่ 3 ได้รับผลย้อนกลับว่าถูกหรือผิด ถ้าตอบผิดมีการอธิบายและบอกคำตอบที่ถูกต้องแต่ไม่มีตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า ผลย้อนกลับในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่า คอมพิวเตอร์มีบทบาทมากในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะปัจจุบันนี้คอมพิวเตอร์มีความสามารถและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ สามารถที่จะนำเสนอข้อมูลทั้งที่เป็นข้อความ รูปภาพ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ใตเสียงและวิดีโอ ซึ่งเรียกว่าเป็นแบบมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถเป็นสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจสำหรับยุคปัจจุบันมาก ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่นักเรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์เรียนรู้ได้ตามความต้องการของผู้เรียนเอง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการเรียนแบบปกติเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) ชนิด Pretest – Posttest Control Group ซึ่งผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบโดยใช้ของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2554 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลด่านช้างจังหวัดสุพรรณบุรี

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ระเบียบวิธีการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. วิธีดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายและหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 200 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554

2. กลุ่มตัวอย่าง

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โปรแกรมภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลด่านช้างจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ใช้วิธีการเลือก (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบละความสามารถกัน ซึ่งมีจำนวน 2 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จาก 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

2. ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และการเรียนแบบปกติวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์จากนิทานที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นใช้รูปแบบการวิจัยที่มีกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มทดลองที่ได้มาจากการสุ่มซึ่งใช้รูปแบบ Two Group Pretest – Posttest Design มีรูปแบบการวิจัยดังตารางที่ 1

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง	ความคงทน ในการจำ
E ₁	T ₁	X ₁	T ₂	R ₁
E ₂	T ₂	X ₂	T ₂	

ตารางที่ 1 แสดงแบบแผนการวิจัยแบบ Two Group Pretest – Posttest Design

เมื่อกำหนด E1 แทน กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

E2 แทน กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนด้วยการเรียนแบบปกติ

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

T₂ แทน การสอบก่อนเรียนด้วยการเรียนแบบปกติ

X แทน การเรียนจากการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

c แทน การเรียนจากการเรียนแบบปกติ

R₁ แทน การวัดความคงทนในการจำของกลุ่มที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่ง

จะทำการทดสอบหลังจากการสอบหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เสร็จไปแล้ว เวลา 2 สัปดาห์

3.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้จัดทำเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย

- 3.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
- 3.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ
- 3.3 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์จากบทเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 3.4 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ความหมายคำศัพท์จำนวน 1 ฉบับที่ใช้ในการทดสอบเพื่อคัดเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาพัฒนาเป็นนิทานวิชาภาษาอังกฤษ
- 3.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและบททดสอบวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5
- 3.6 แบบสอบถามความพึงพอใจ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5

4. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

- 4.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5 ในบทเรียนหนังสือศึกษาตามหลักสูตรและวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาชั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) แผนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่5 เพื่อการศึกษาในส่วนของวิธีการจัดการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 4.1.2 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์วิชาภาษาอังกฤษเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5
- 4.1.3 นำทฤษฎีและข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและการวิเคราะห์เนื้อหา มาสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อนำมาสร้างประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้าน ด้านละ 3 ท่าน คือ ด้านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5
- 4.1.4 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมตลอดจนให้คำแนะนำ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
- 4.1.5 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านคือ ด้านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5 ด้านกราฟิกชุดการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อ ว่ามีความสอดคล้องหรือไม่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

- + 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้อง
- 0 หมายความว่า ไม่มั่นใจว่าแบบสัมภาษณ์มีความสอดคล้อง
- 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสัมภาษณ์ไม่มีความสอดคล้อง

ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ไว้ใช้ในแบบสัมภาษณ์และปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามที่ยังไม่สมบูรณ์ตามคำแนะนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจะได้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างที่สมบูรณ์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มีค่าพิสัยต่ำสุดที่ 0.33 และสูงสุดที่ 1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.98 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

4.1.6 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนต่อไป โดยสามารถสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญได้ดังนี้

ตารางที่ 2 สรุปประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
1.ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์ด้านเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ	
1.1 ท่านคิดว่าเนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 ควรประกอบด้วยหัวข้ออะไรบ้าง	ประกอบไปด้วย แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ตัวเนื้อเรื่อง คำศัพท์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวอย่างประโยค
1.2 ท่านคิดว่าการลำดับเนื้อหา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	เนื้อหาที่ใช้ควรเริ่มจากการสอนคำศัพท์ไปก่อนที่จะเรียนในเนื้อหา

ตารางที่ 2 สรุปประเด็นสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ (ต่อ)

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
1.3 ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะใด	ควรมีลักษณะเริ่มจากการให้นักเรียนได้สำรวจตัวเองจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ต้องเป็นคำศัพท์ที่มาจากเนื้อหาบทเรียนที่เราจะสอนหรือเพิ่มเติมจากบทเรียนเอง
1.4 ท่านคิดว่ากิจกรรมที่น่าจะส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	ควรมี เกม ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ นักเรียนควรใช้ทั้ง 4 ทักษะ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
1.5 ท่านคิดว่าสื่อประกอบกิจกรรม เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ควรมีลักษณะที่เหมาะสมอย่างไร	ควรมีเนื้อเรื่องที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก มีใบงานประกอบกับทำแบบฝึกหัด ตัวอย่างเช่น การเพิ่มบทสนทนา เป็นบทบรรยายให้เห็นภาพจริงๆของนิทาน
1.6 ท่านคิดว่าควรมีแบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถ เข้าใจ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) ในรูปแบบใด	ควรใช้แบบทดสอบที่เป็น close test , การเรียงเนื้อหาบทนิทาน แบบจับคู่เรียงประโยคได้อย่างถูกต้อง
1.7 ท่านคิดว่าสิ่งที่ควรเน้นมากที่สุดของเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) มีอะไรบ้าง	ภาพและเนื้อเรื่องในนิทานที่สร้างความเข้าใจและความตื่นเต้นให้กับนักเรียน เน้นสิ่งที่เป็นปัจจุบันและใช้ในชีวิตประจำวันได้ และมีเนื้อหาความยากง่ายของตัวเนื้อเรื่อง
1.8 คำแนะนำเพิ่มเติม	- ปรับระดับความรู้พื้นฐานคำศัพท์ของนักเรียนแต่ละคน - ใช้ตัวเนื้อหาที่เน้นสร้างคุณธรรมให้กับนักเรียน - คำศัพท์ให้มีความยากง่ายปนกันในเรื่อง - ตัวการ์ตูนที่เป็นลักษณะที่เป็นมนุษย์จะสะท้อนความเป็นจริงให้กับตัวการ์ตูนที่แสดงด้วยสัตว์

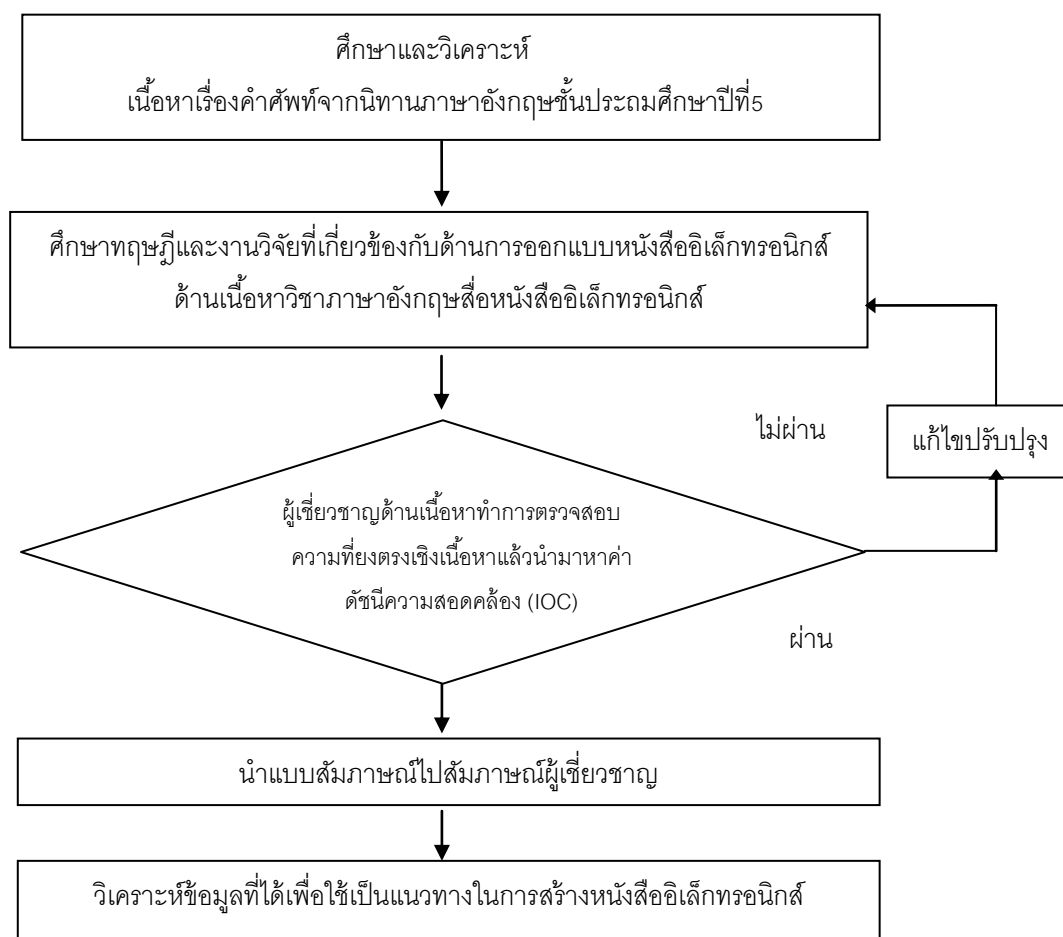
จากตารางที่ 2 สรุปผลจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับนิทานภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีแบบทางการเรียนต่างกัน ในส่วนของด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ และนำแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งสามารถสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

ตารางที่ 3 สรุปประเด็นสัมภาษณ์ด้านการออกแบบด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์

ประเด็นการสัมภาษณ์	ผลการสัมภาษณ์
ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์ ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษ	
1. ท่านคิดว่าในการออกแบบบทเรียนหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละชั้นควรมีวิธีการออกแบบ อย่างไร	ควรจะต้องวิเคราะห์เนื้อหา ก่อนสร้างสื่อให้ เนื้อหาตรงกับจุดประสงค์ ชั้นต่อมาควรแยก ย่อยว่าเนื้อหาจะนำเสนอ จัดทำflow chart ต้องมีผลสรุปบทเรียน
2. ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาเรื่องคำศัพท์ จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	เริ่มจากการเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียน โดยมีภาพประกอบ มีเสียงบรรยาย โดยอาจนำเพลงที่มีเนื้อหาประกอบ คำศัพท์
3. ท่านคิดว่าการนำรูปแบบ Multimedia มา ประกอบกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำศัพท์จาก นิทานภาษาอังกฤษ ควรมีลักษณะรูปแบบใดที่จะทำ ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน	ควรมี เสียงบรรยาย ที่เป็นเจ้าของภาษาที่ฟังและ เข้าใจได้ง่าย เสียงประกอบที่สอดคล้องกับภาพตาม เนื้อหานิทาน ภาพประกอบต้องใช้สีสันสดใส เน้น ลายเส้นขนาดใหญ่สื่อความหมายให้ตรงกับนิทาน มี การปฏิสัมพันธ์ใน นักเรียนได้มีส่วนร่วมได้ตอบกับ บทเรียน มีแอนิเมชันเพื่อเพิ่มความเข้าใจและสร้าง ความน่าสนใจให้กับนิทาน
4. ท่านคิดว่า แบบฝึกหัดในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ เหมาะสมกับเรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ตามศักยภาพของสื่อ นั้น ควรเป็นรูปแบบใด ที่จะทำ ให้กิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมาก ที่สุด	แบบฝึกหัดอาจจะต้องใช้แบบฝึกหัดจากโปรแกรมอื่น ที่ใช้เป็นเกมจับคู่ภาพเพื่อทดสอบความจำคำศัพท์ ของนักเรียน
5. ท่านคิดว่า ท่านต้องการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเรื่องคำศัพท์ จากนิทานภาษาอังกฤษไปใช้ในการเรียนการสอน ลักษณะใด	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่จะนำไปใช้เป็นทั้งสื่อ หลักและสื่อเสริม ในการสอนประกอบใน ห้องเรียนก็ได้หรือสื่อเสริมให้นักเรียนนำไป ทบทวนเพิ่มเติมเพื่อนเพิ่มศักยภาพของตัว นักเรียนเอง

6. ท่านคิดว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ น่าจะใช้ลักษณะรูปแบบใดที่เหมาะสมที่สุด	ทำเป็นเกมจะสนุกสนานและได้ความรู้ไปด้วย เช่น เกมจับคู่ พลิกลภาพ หรือจับคู่ภาพหลังดูว่าภาพไหนตรงกับคำศัพท์
7.ท่านคิดว่า การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นั้นมีข้อดี และข้อจำกัดสำหรับผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)อย่างไร	การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประกอบการเรียน เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสอนให้นักเรียนเกิดทางเลือกในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ข้อจำกัดของสร้างที่จะต้องสร้างให้เหมาะกับวัยของผู้เรียน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนให้กับผู้เรียน จึงควร มีมัลติมีเดีย และสร้างปฏิสัมพันธ์ในตัวสื่อให้มีความหลากหลาย
8. คำแนะนำเพิ่มเติม	เสียงบรรยาย ควรเป็นเสียงจากเจ้าของภาษาจริงๆภาพประกอบ ควรเป็นภาพที่เป็นจริงในชีวิต

4.1.7 นำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาสรุปวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



แผนภาพที่ 8 ขั้นตอนการสร้างแบบสัณยาณแบบมีโครงสร้าง

4.2 แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มทดลองที่จัดการเรียนการสอนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5

4.2.1 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรและรายละเอียดเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5

4.2.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.4 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้

4.2.5 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

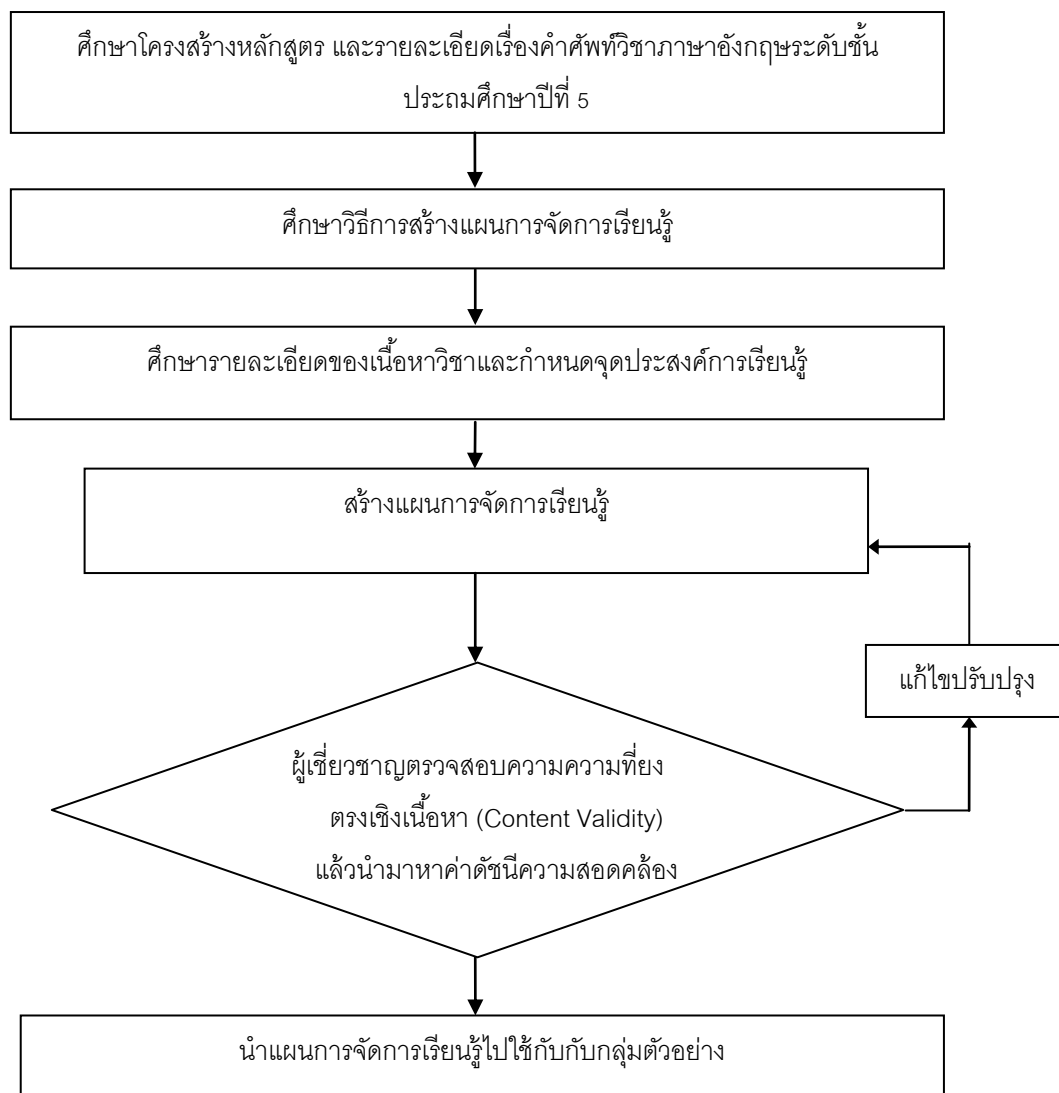
4.2.6 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วย ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป

4.2.7 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

- +1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 0 ไม่แน่ว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา
- 1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4.2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ ที่ปรับปรุงแล้วเขียนเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



แผนภาพที่ 9 ขั้นตอนการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4.3 แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนการสอนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5

4.3.1 ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรและรายละเอียดเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5

4.3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.3.3 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้

4.3.4 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

4.3.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป

4.3.6 ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

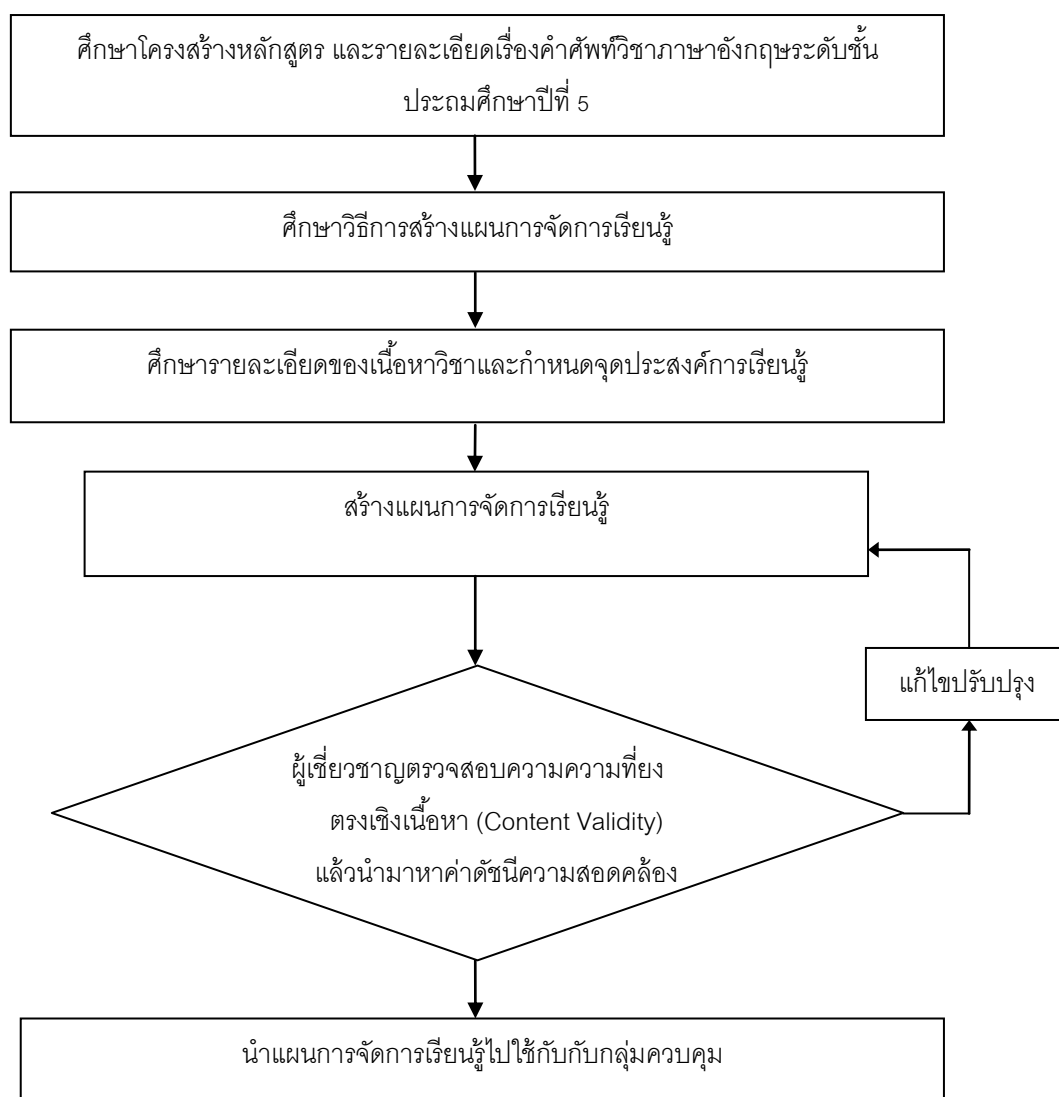
+1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา

0 ไม่แน่ว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา

-1 แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4.3.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษ ที่ปรับปรุงแล้วเขียนเป็นฉบับจริงเพื่อนำไปใช้กับกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



แผนภาพที่ 10 ขั้นตอนการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ กลุ่มควบคุมวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5

4.4 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีการวางแผนและกำหนดขั้นตอนในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ดังต่อไปนี้

4.4.1 ศึกษาทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.4.2 นำผลสรุปความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มาทำการออกแบบเพื่อสร้างบทเรียน

4.4.3 ทำการวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา และวัตถุประสงค์ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ของสถานศึกษา

4.4.4 กำหนดรูปแบบ โครงสร้างและขอบข่ายเนื้อหาเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ แล้วนำไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษและด้านการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4.4.5 ในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยนำเสนอโครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสังเขป คือ กำหนดวิธีการนำเสนอโดยหน้าแรกเป็นหน้าปกหนังสือชี้แจงชื่อเรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนรับทราบถึงวิธีการใช้โปรแกรมก่อนเข้าสู่บทเรียน จากนั้นนักเรียนพลิกไปที่หน้าแรกจะเจอคำแนะนำการใช้โปรแกรม จึงเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนจะต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนซึ่งมีจำนวน 10 ข้อย่อยจาก 1 เล่ม ให้ครบ จากนั้นเข้าสู่หน้าเมนูหลัก นักเรียนจะต้องเรียนไปตามเส้นตรงโดยไม่สามารถเลือกเนื้อหาได้ แต่ละเนื้อหาจะมีแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน เมื่อทำแบบฝึกหัดครบจะตรวจผลคะแนน ส่วนเมนูทดสอบเป็นแบบทดสอบความรู้ หลังจากได้ทำการเรียนครบทุกเนื้อหาดังนั้นการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นการเรียนลำดับก่อน-หลังของเนื้อหา ถ้าผู้เรียนเรียนแล้วไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่ง สามารถที่จะกลับไปเรียนซ้ำได้อีกหลายครั้ง

4.4.6 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีขั้นตอนดำเนินการตามลำดับดังนี้

4.5.6.1 เขียนบทดำเนินเรื่อง เป็นการเขียนรายละเอียดของการแสดงผลบนหน้าจอภาพ หรือ Storyboard ตามที่ออกแบบไว้

4.5.6.2 สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ดำเนินเรื่องที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมช่วยสร้าง ซึ่งมีระบบการทำงานที่มีลักษณะโปรแกรมประยุกต์ซึ่งมีการผสมผสานกับระบบ

มัลติมีเดียมีการแสดงทั้งภาพและเสียง สามารถทำแบบทดสอบที่เป็นข้อสอบที่มีผลย้อนกลับ โดยมีการตอบโต้กับผู้เรียนได้อย่างทันที และใช้โปรแกรมประยุกต์อื่นๆ ประกอบโดยใช้โปรแกรมสร้าง E-book

4.4.7 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบ แก้ไขและขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พร้อมทั้งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของสื่อ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

4.4.8 ขั้นทดลองรายบุคคล (One-to-one Tryout) ทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน โดยคัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนสูง กลางและต่ำ อย่างละ 3 คนโดยดูจากคะแนนภาคการเรียนที่ผ่านมาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง ขั้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงสื่อให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ภาคสนาม โดยกำหนดเกณฑ์ E1/E2 ไว้ที่ 60/60

ตารางที่ 4 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ 60/60 แบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to one try out)

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนรวม (30)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน 30	คิดเป็นร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 (10)	แบบฝึกหัดที่ 2 (10)	แบบฝึกหัดที่ 3 (10)				
1	6	5	6	17	56.67	19	63.33
2	6	6	8	20	66.67	20	66.67
3	5	5	5	17	56.67	18	60.00
				$E_1 = 60.03$		$E_2 = 64.44$	

จากตารางที่ 4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่นำไปทดลองและหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของคะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 60.03 และคะแนนเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 64.44 แสดงว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประสิทธิภาพของหนังสือ

เด็กทรอนิกส์เท่ากับ 60.03/64.44 เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 60/60 ที่ตั้งไว้ผลที่ได้คือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

จากการสังเกตและตรวจสอบข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนในขณะทดสอบค่าประสิทธิภาพแบบรายบุคคลนั้นพบข้อควรปรับปรุงแก้ไขเกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบฝึกหัดและข้อสอบบางข้อยาก ควรมีภาพประกอบ และควรมีคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น จากข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของกลุ่มทั้ง 3 คน ที่เสนอแนะมานั้น ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะในบางส่วน ซึ่งในบางส่วนไม่สามารถแก้ไขได้ เช่น แบบฝึกหัดและข้อสอบ จากนั้นนำบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง แบบการทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group Tryout) ต่อไป

4.4.9 การทดลองครั้งที่ 2 เป็นขั้นทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) ทดลองกับนักเรียนจำนวน 9 คน โดยคัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนสูง กลางและต่ำอย่างละ 3 คน โดยดูจากคะแนนภาคการเรียนที่ผ่านมาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง วิธีการทดลองใช้วิธีการเช่นเดียวกับการทดลองที่ 1 คือให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้วนำคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยกำหนดเกณฑ์ E1/E2 ไว้ที่ 70/70 เพื่อนำข้อเสนอแนะและข้อสังเกตมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ตารางที่ 5 ผลการประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ 70/70 จากแบบการทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout)

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนนรวม (30)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน	คิดเป็นร้อยละ
	แบบฝึกหัดที่ 1 (10)	แบบฝึกหัดที่ 2 (10)	แบบฝึกหัดที่ 3 (10)				
1	7	8	8	23	76.67	24	80.00
2	6	9	7	22	73.33	25	83.33
3	8	5	6	19	63.33	21	70.00
4	4	6	6	16	53.33	18	60.00
5	9	8	7	24	80.00	20	66.67
6	9	10	6	25	83.33	23	76.67
7	10	8	8	26	86.67	24	80.00
8	6	6	6	20	66.67	26	86.67

9	7	6	7	20	66.67	21	70.00
				$E_1 = 72.22$		$E_2 = 74.81$	

จากตารางที่ 6 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้ทำการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พบว่า คะแนนระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ 72.22 และคะแนนเฉลี่ยร้อยละของคะแนนสอบหลังเรียนมีค่าเท่ากับ 74.81 แสดงว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (70/70)

ผลจากการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบการทดลองแบบกลุ่มย่อย (Small Group Tryout) จากผู้เรียน 9 คน ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า ควรให้มีคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีคำอ่านและคำแปลเป็นภาษาไทยคู่ด้วย ควรมีขนาดของตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใหญ่ขึ้นกว่าเดิม รวมทั้งตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม จากนั้นได้นำบทเรียนที่แก้ไขปรับปรุงไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองภาคสนาม (Field Tryout) หรือการทดลองจริงต่อไป

4.4.10 ขั้นทดลองภาคสนาม (Field Tryout) นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ที่ได้ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง มาทำการทดลองจำนวน 30 คนโดยการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีจับสลากนักเรียนจากจำนวน 200 คนเพื่อดูความเหมาะสมของภาษาและความยากง่ายของบทเรียนให้นักเรียนเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หลังการเรียนให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ 80/80 ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ผลของการหาค่าประสิทธิภาพของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในชั้นภาคสนาม
(Field Tryout)

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนน รวม (30)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนสอบ หลังเรียน (30)	คิดเป็น ร้อยละ
	แบบฝึกหัด ที่ 1 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 2 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 3 (10)				
1	8	7	7	22	73.33	24	80
2	8	7	8	23	76.66	22	73.33
3	9	8	6	23	76.66	22	73.33
4	7	7	8	22	73.33	22	73.33
5	8	7	8	23	76.66	23	76.66
6	8	8	8	24	80	23	76.66
7	7	8	7	22	73.33	24	80
8	9	9	8	26	86.66	23	76.66
9	7	8	9	24	80	25	83.33
10	5	8	8	21	70.00	22	73.33
11	8	7	8	23	76.66	23	76.66
12	7	9	8	24	80	24	80
13	7	5	8	20	66.66	21	70
14	7	8	8	23	76.66	23	76.66
15	10	10	9	29	96.66	30	100
16	7	5	8	20	66.66	21	70
17	9	8	10	27	90	29	96.66
18	7	7	7	21	70.00	22	73.33
19	9	7	9	25	83.33	29	96.66
20	8	9	10	27	90	28	93.33
21	10	10	10	30	100	30	100

22	10	10	10	30	100	28	93.33
คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนน รวม (30)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนน สอบหลัง เรียน (30)	คิดเป็น ร้อยละ
	แบบฝึกหัด ที่ 1 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 2 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 3 (10)				
23	10	10	10	30	100	29	96.66
24	10	10	10	30	100	28	93.33
25	8	7	10	25	83.33	25	83.33
26	8	10	10	28	93.33	29	96.33
27	8	8	9	25	83.33	25	83.33
28	8	8	9	25	83.33	25	83.33
29	6	8	8	22	73.33	22	73.33
30	7	8	8	23	76.66	24	80.00
เฉลี่ยร้อยละ					81.89		82.72
ค่าประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 81.89 / 82.72$							

4.4.11 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปทดลองใช้จริง



แผนภูมิที่ 11 การสร้างชุดการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4.5 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ

การคัดเลือกคำศัพท์เพื่อให้ได้คำศัพท์ที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

4.5.1 ศึกษาคำศัพท์จากหน่วยการเรียนรู้ในสาระมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เลือกคำศัพท์จากหน่วยการเรียนรู้ในสาระมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 100 คำ โดยมีคำศัพท์แบ่งเป็น 3 หมวด อาหาร อาชีพ ครอบครัวนำคำศัพท์มาสร้างแบบทดสอบความรู้โดยให้นักเรียนเขียนความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาไทยจำนวน 100 ข้อ

4.5.2 นำแบบทดสอบวัดความรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ซึ่งเป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษ 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องในการใช้ภาษาและความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

4.5.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดความรู้ความหมายคำศัพท์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดลอง

4.5.4 นำแบบทดสอบมาตรวจและคัดเลือกคำศัพท์ที่นักเรียนตอบได้ถูกน้อยกว่าร้อยละ 30 จำนวน 30 คำ มาจัดทำเป็นนิทานแล้วนำคำศัพท์มาสร้างบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยสุ่มคำศัพท์ที่นักเรียนไม่รู้ความหมายมาหมวดละ 10 คำ

4.5.5 แบบทดสอบหลังเรียน โดยสร้างเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือกซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.5.5.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ แล้วทำการวิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

4.5.5.2 เขียนข้อสอบวัดผลการเรียนรู้โดยสร้างเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์

4.5.5.3 นำแบบทดสอบที่ได้เสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องหรือไม่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่า แบบทดสอบมีความตรงเชิงเนื้อหา

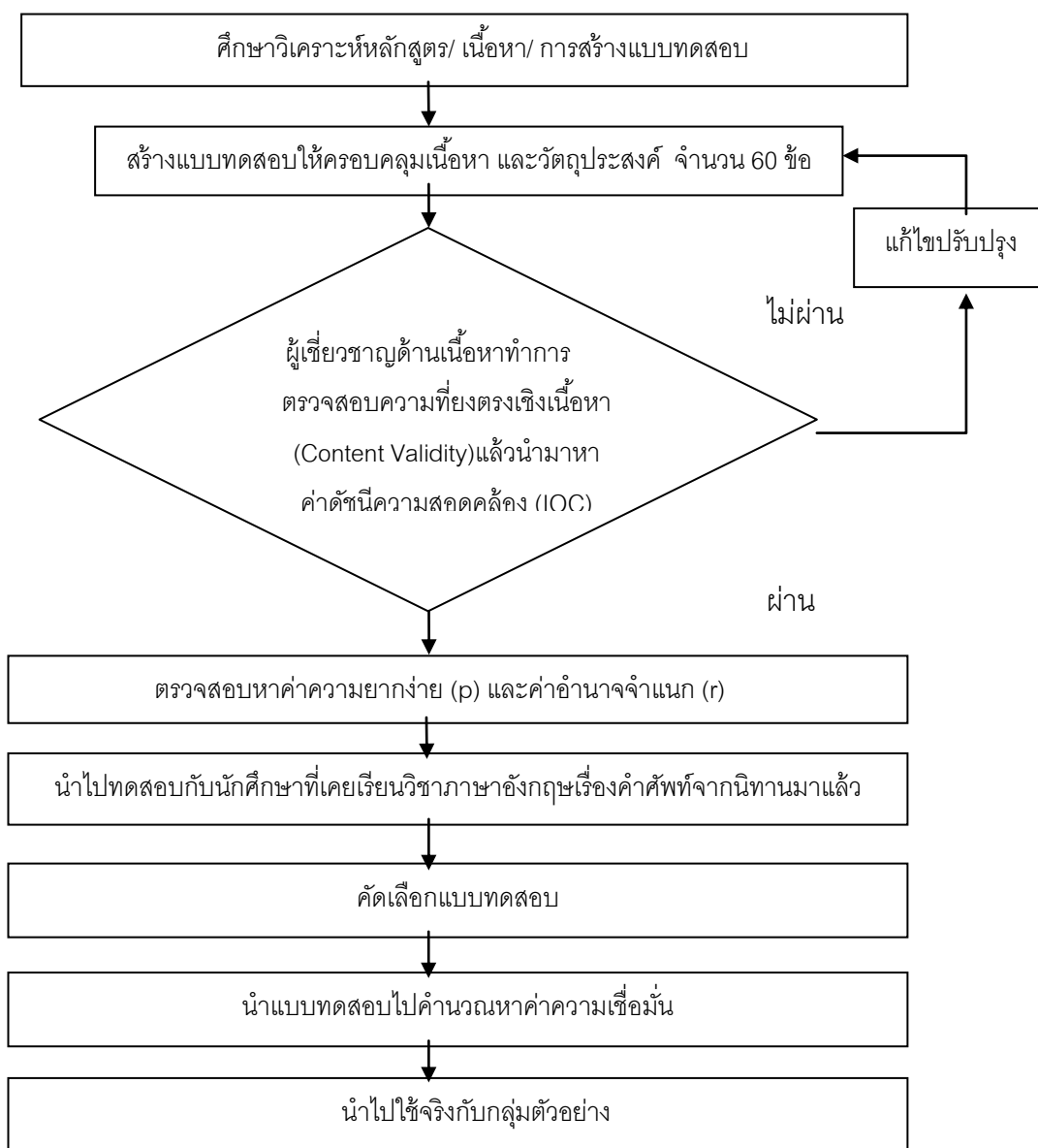
ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่า แบบทดสอบมีความตรงเชิงเนื้อหา

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่า แบบทดสอบไม่มีความตรงเชิงเนื้อหา

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4.5.5.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นจำนวน 60 ข้อไปทดลองใช้กับนักเรียน ที่เคยเรียนในเนื้อหาเรื่องนี้มาแล้ว เพื่อตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ โดยใช้เกณฑ์ความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และตรงตามเนื้อหา กับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้จำนวน 30 ข้อ เพื่อนำมาเป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4.5.5.5 หาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kude Richardson ซึ่งข้อสอบมีค่าเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 (ภาคผนวก ค หน้าที่ 164) จากนั้นจึงนำข้อสอบที่ผ่านการวิเคราะห์แล้วไปใช้ในชั้นทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ดำเนินการต่อไป



แผนภูมิที่ 12 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.6 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผล และประเมินผล กำหนดรูปแบบของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ แบบสอบถามมีลักษณะเป็นหัวข้อที่เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมี จำนวน 20 ข้อ โดยมีการให้คะแนนตามหลักการของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

5	หมายถึง	นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับที่ดีมากที่สุด
4	หมายถึง	นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก
3	หมายถึง	นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับที่ปานกลาง
2	หมายถึง	นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับที่น้อย
1	หมายถึง	นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับที่น้อยที่สุด

4.6.1 ศึกษาทฤษฎีวิธีการสร้างแบบสอบถามความความพึงพอใจ จากตำราและเอกสารต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

4.6.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา ตามหลักของลิเคิร์ต (Likert, อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2543 : 107 -108)

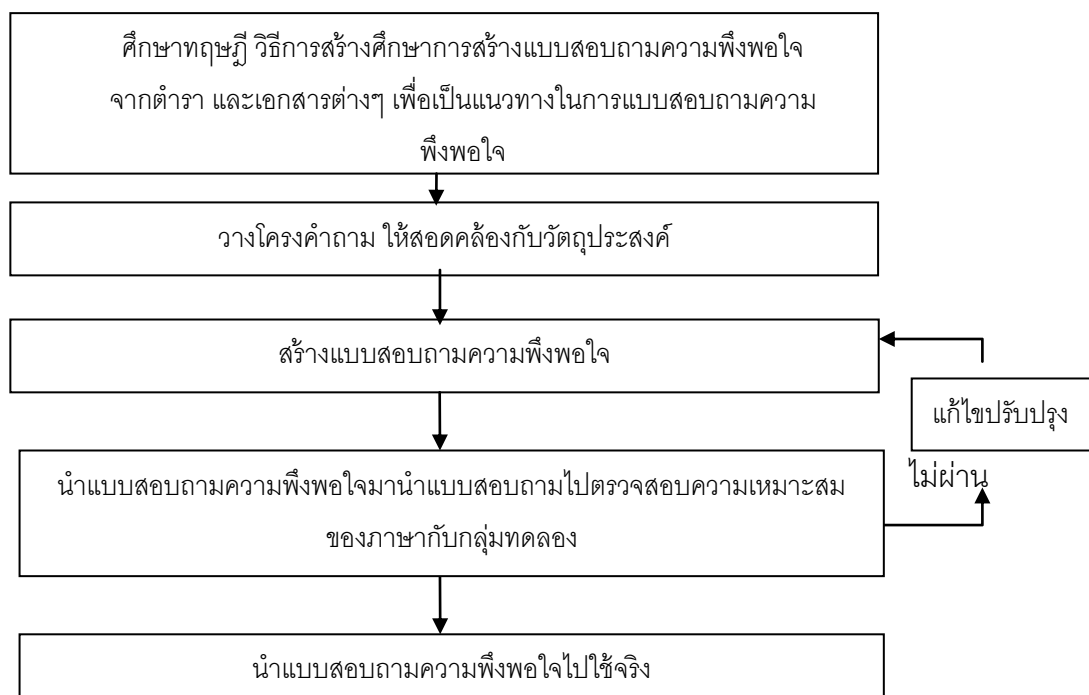
4.6.3 นำข้อคำถามที่สร้างเสร็จแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามแต่ละข้อ ว่ามีความสอดคล้องหรือไม่ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ดังนี้

- + 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้อง
- 0 หมายความว่า ไม่มั่นใจว่าแบบสอบถามมีความสอดคล้อง
- 1 หมายความว่า มั่นใจว่าแบบสอบถามไม่มีความสอดคล้อง

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของข้อคำถาม โดยคัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

4.6.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจมาทำการปรับปรุงให้เหมาะสมตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

4.6.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง



แผนภูมิที่ 13 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบสื่อนั่งสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน
ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5

5. วิธีดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

มีขั้นตอนดังนี้

5.1 ขั้นเตรียมการ

5.1.1 ผู้วิจัยนำจดหมายจากบัณฑิตวิทยาลัย ไปถึงโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือใน
การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1.2. ผู้วิจัยติดต่อทางโรงเรียนระบุระยะเวลาที่เข้าไปทดลอง

5.1.3 เตรียมสถานที่ที่ใช้ในการทดลองสื่อนั่งสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จาก
นิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.2 ขั้นตอนการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.2.1 ดำเนินการทดสอบหาประสิทธิภาพสื่อ 3 ขั้นตอน โดยการทดลองหนึ่งต่อหนึ่ง
(One to one try out) ทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Try out) และการทดลองภาคสนาม (Field
Try out)

5.2.2 แบ่งกลุ่มเด็กนักเรียนโดยการทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง อำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษใช้วิธีการ (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบละความสามารรถกัน ซึ่งมีจำนวน 2 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จาก 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

5.2.3 ทดลองจริงโดยเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่ผู้วิจัยได้เตรียมการติดต่อขอใช้สถานที่ จัดห้องคอมพิวเตอร์ มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีความพร้อมกับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 30 เครื่อง

5.2.4 เตรียมผู้เรียนโดยประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนเพื่อขอความร่วมมือกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียนโดยการทำการทดลองวันละ 2 ห้องเรียน ใน 1 ห้องเรียนแบ่ง

กลุ่มทดลอง เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กำหนดการทดลอง 1 สัปดาห์ วันละ 1 ชั่วโมง โดยจัดให้มีการเรียนการสอนก่อนการเรียนของกลุ่มควบคุม เพื่อจะทำให้การเรียนจบพร้อมกัน โดยกลุ่มทดลองจะใช้ระยะเวลาเรียนทั้งหมด 1 สัปดาห์ ใช้เวลาเรียน 5 คาบ/สัปดาห์

กลุ่มควบคุม เรียนโดยเรียนจากครูผู้สอน โดยเรียนในห้องเรียนปกติบทเรียนปกติที่สร้างขึ้นเป็นชุดการสอน โดยกำหนดการทดลอง 1 สัปดาห์ เพื่อให้เรียนจบพร้อมกัน

5.2.5 ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีการใช้เครื่อง และแนะนำวิธีการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

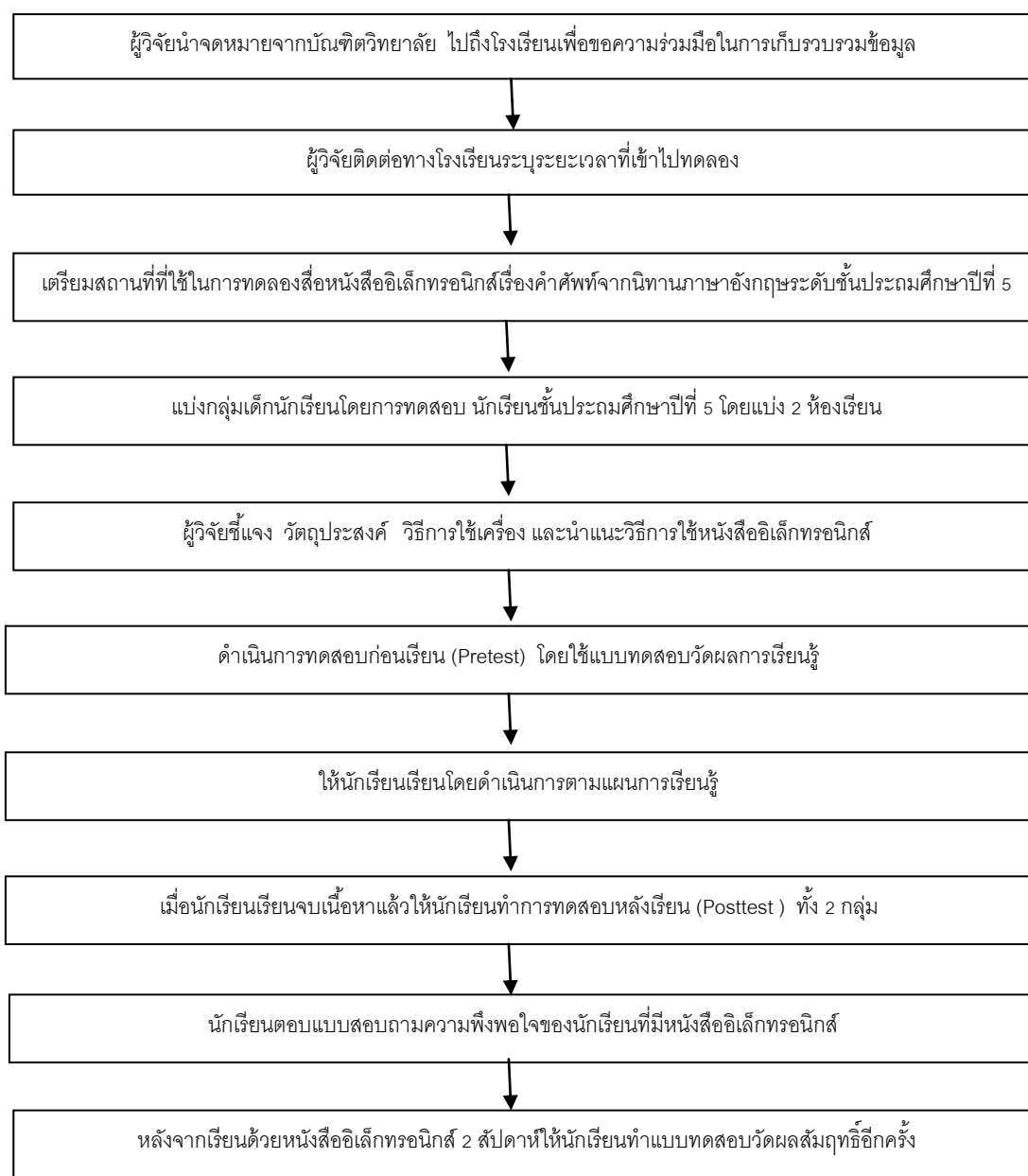
5.2.6 ให้นักเรียนเรียนโดยดำเนินการตามแผนการเรียนรู้

5.2.7 เมื่อนักเรียนเรียนชุดการเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จบเนื้อหาแล้วให้นักศึกษาทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest)

5.2.8 หลังจากเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการเรียนปกติ ไปแล้ว 2 สัปดาห์ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์อีกครั้งเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน โดยแต่ละกลุ่มใช้ระยะเวลาในการวัดความคงทนเท่ากัน

5.2.9 ให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนคะแนนทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์ข้อมูลทาง สถิติต่อไป



แผนภูมิที่ 14 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทาน ภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2 สัปดาห์

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการหาคุณภาพของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5 ใช้สถิติในการคำนวณ ดังนี้

6.1.1 คำนวณค่าสถิติพื้นฐาน คือ คะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน (S.D.)

6.1.2 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ

วัตถุประสงค์ (Index of item Objective Congruence : IOC) ใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์.

2540 : 127)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

6.1.3 การหาประสิทธิภาพของบทเรียนใช้สูตร $E1/E2$ คือเปอร์เซ็นต์ของผู้

ที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนถูกต้องโดยถือเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์และคณะ 2550 : 134-138)

สูตรที่ 1

$$E_1 = \left(\frac{\sum X}{N} \right) \times 100$$

เมื่อ

E_1 คือ ประสิทธิภาพของแบบฝึก

X_i คือ คะแนนรวมของแบบทดสอบรายบททุกบทของผู้เรียนคนที่ i

A คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบรายบททุกบทรวมกัน

N คือ จำนวนผู้เรียน

$$\text{สูตรที่ 2 } E_2 = \frac{\Sigma F}{\frac{N}{B} \times 100}$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลสอบวัดความสามารถทางการเขียนของผู้เรียน
 ΣF คือ คะแนนรวมของผลสอบหลังเรียนของผู้เรียน
 B คือ คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน
 N คือ จำนวนผู้เรียน

6.1.4 วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) รายข้อของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2538: 210-211)

$$p = \frac{R}{N}$$

P คือ ค่าความยากง่าย

R คือ จำนวนคนที่ทำข้อสอบข้อนั้นถูก

N คือ จำนวนคนที่ทำข้อสอบนั้นทั้งหมด

$$r = \frac{RU - RL}{\frac{N}{2}}$$

r คือ ค่าอำนาจจำแนก

RU คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง

RL คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน

N คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน

6.1.5 การหาค่าความเชื่อมั่นใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) (Kuder Richardson อ้างถึงใน พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 123)

$$r_n = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{S_1^2} \right)$$

เมื่อ

r_n	คือ	ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
n	คือ	จำนวนข้อ
p	คือ	สัดส่วนของคนทำถูกในแต่ละข้อ
q	คือ	สัดส่วนของคนทำผิดในแต่ละข้อ = 1-p
S_1^2	คือ	ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.2.1 ค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยกลุ่มเดียวกันระหว่างทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยสูตร t – test Dependent (ล้วน สายยศ. 2536 : 84)

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

t	หมายถึง	ค่า T- test
N	หมายถึง	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง
$\sum D$	หมายถึง	ผลรวมของผลต่างของคะแนนของนักเรียนแต่ละคน
$\sum D^2$	หมายถึง	ผลรวมของผลต่างของคะแนนของนักเรียนยกกำลัง
$(\sum D^2)$	หมายถึง	ผลรวมของผลต่างของคะแนนของนักเรียนทั้งหมดยกกำลัง

6.2.2 การประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา ที่มีต่อสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่5 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำมาแปลความหมายตามค่าระดับของเบสท์ (Best ,1981 : 184) โดยคำนวณจากสูตรดังนี้

- 4.50-5.00 แปลความหมายว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
- 3.50-4.49 แปลความหมายว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมาก
- 2.50-3.49 แปลความหมายว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
- 1.50-2.39 แปลความหมายว่า นักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อย
- 1.00-1.49 แปลความหมายว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาในงานวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการเรียนแบบปกติ ใช้ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2554 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลด่านช้างจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบความคงทน หลังการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 4 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน

ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลมีดังนี้

การทดลองแบบทดลองภาคสนาม (Field Tryout) หรือแบบทดลองจริง โดยนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่ได้รับการแก้ไข ปรับปรุงจากการทดลองครั้งที่ 2 นำมาทดลองกับนักเรียนจำนวน 30 คน ที่เป็นกลุ่มประชากร ซึ่งนักเรียนต้องทำแบบทดสอบวัดผลทางการเรียนก่อนแล้วปฏิบัติตามกิจกรรมตามที่บทเรียนกำหนด เมื่อเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จบแล้ว นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง สุดท้ายนักเรียนตอบแบบความพึงพอใจที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อนำคะแนนจากการตอบแบบความพึงพอใจไปวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

ตารางที่ 7 ผลสรุปการหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน

ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

คะแนนทดสอบ	ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์		เกณฑ์การประเมิน
	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E_1)	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E_2)	
คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน	82.11	-	80
คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน	-	83.43	80

จากตารางที่ 8 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบระหว่างเรียน (E_1) มีค่าเท่ากับ 82.11 และคะแนนเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียน (E_2) มีค่าเท่ากับ 84.43 แสดงว่าประสิทธิภาพของอิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าเท่ากับ $82.11/84.43$ เมื่อเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 แล้วปรากฏว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมานั้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 8 ผลคะแนนร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	รวมคะแนน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	t	p
ก่อนเรียน	30	30	605	20.16	67.22	-7.86*	.000
หลังเรียน	30	30	751	25.03	82.44		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พบว่า คะแนนร้อยละของแบบทดสอบก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ 67.22 และคะแนนร้อยละของแบบทดสอบหลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีค่าเท่ากับ 82.44 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบความคงทน หลังการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัยได้ดำเนินการให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการเรียนแบบปกติผ่านไป แล้ว 2 สัปดาห์แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังนี้

ตารางที่ 9 แสดงผลคะแนนวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์

กลุ่มทดลอง	จำนวน (คน)	คะแนน หลังเรียน	คะแนน ความ คงทน	ผลต่าง ของ คะแนน ความ คงทน	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	t	p
เรียนจาก หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์	30	25.03	23.87	1.16	1.61	-3.640*	.001*

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง ที่เรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ มีผลต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 4 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

ตารางที่ 10 ผลศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง
คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง

ข้อ	รายการประเมิน	ผลความ คิดเห็นของ นักเรียน		แปลความ หมาย	ลำดับที่
		$\bar{X}$	S.D		
1	การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจ	4.00	0.69	มาก	4
2	บทเรียนมีภาพ และเสียงประกอบ ทำให้เร้าความ สนใจน่าติดตาม	4.17	0.83	มาก	2
3	บทเรียนมีสีและขนาดตัวอักษรเหมาะสม	3.93	0.82	มาก	9
4	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้รู้ผลของ คะแนนได้ทันทีที่เรียนจบบทเรียน	4.20	0.66	มาก	1
5	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความ สนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ	3.97	0.80	มาก	8
6	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถทบทวน บทเรียนได้สะดวกและง่าย	4.00	0.69	มาก	5
7	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้บรรยากาศ ไม่ตึงเครียดกับการเรียน	4.00	0.69	มาก	6
8	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้มีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	4.00	0.69	มาก	7
9	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะ เรียนได้ด้วยตนเองตามความพอใจ	3.77	0.72	มาก	10
10	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะ ย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้	4.13	0.93	มาก	3
เฉลี่ย		4.00	0.68	มาก	

จากตารางพบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง คำศัพท์จากนิทาน ภาษาอังกฤษมีภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาจากผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน เป็นรายข้อ เรียงค่ามากน้อยแสดงตามลำดับดังนี้

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ให้อยู่ในระดับมาก เรียงตามคะแนนได้ดังนี้

- 1) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้รู้ผลของคะแนนได้ทันทีที่เรียนจบบทเรียน ($\bar{X} = 4.20, S.D. = 0.66$)
- 2) บทเรียนมีภาพ และเสียงประกอบ ทำให้ได้รับความสนใจน่าติดตาม ($\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.83$)
- 3) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้ ($\bar{X} = 4.13, S.D. = 0.93$)
- 4) การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจ ($\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.69$)
- 5) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถทบทวนบทเรียนได้สะดวกและง่าย ($\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.69$)
- 6) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดกับการเรียน ($\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.69$)
- 7) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้มีสมาธิหรือรบกวนในการเรียนมากขึ้น ($\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.69$)
- 8) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ ($\bar{X} = 3.97, S.D. = 0.80$)
- 9) บทเรียนมีสีและขนาดตัวอักษรเหมาะสม ($\bar{X} = 3.93, S.D. = 0.82$)
- 10) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะเรียนได้ด้วยตนเองตามความพอใจ ($\bar{X} = 3.77, S.D. = 0.72$)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการเรียนแบบปกติระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2554 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อศึกษาความคงทน หลังการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายและหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 200 คน ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554

2. กลุ่มตัวอย่าง

ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โปรแกรมภาษาอังกฤษโรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ใช้วิธีการ (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบคละความสามารถกัน ซึ่งมีจำนวน 5 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
2. แผนการจัดการเรียนการสอน
3. บทเรียนสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแบบเรียนปกติ
4. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ที่ใช้สำหรับทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
5. แบบสอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

วิธีดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

มีขั้นตอนดังนี้

1 ขั้นเตรียมการ

1.1 ผู้วิจัยนำจดหมายจากบัณฑิตวิทยาลัย ไปถึงโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.2 ผู้วิจัยติดต่อทางโรงเรียนระบุระยะเวลาที่เข้าไปทดลอง

1.3 เตรียมสถานที่ที่ใช้ในการทดลองสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ขั้นตอนการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ดำเนินการทดสอบหาประสิทธิภาพสื่อ 3 ขั้นตอน โดยการทดลองหนึ่งต่อหนึ่ง (One to one try out) ทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Try out) และการทดลองภาคสนาม (Field Try out)

2.2 แบ่งกลุ่มเด็กนักเรียนโดยการทดสอบ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง อำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษใช้วิธีการ(Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม จากห้องเรียนที่จัดนักเรียนแบบความสามารถกัน ซึ่งมีจำนวน 2 ห้องเรียน ด้วยการจับสลากเลือกมา 2 ห้องเรียน จาก 5 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 60 คน

2.3 ทดลองจริงโดยเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนที่ผู้วิจัยได้เตรียมการติดต่อขอใช้สถานที่

2.4 เตรียมผู้เรียนโดยประสานงานกับอาจารย์ผู้สอน เพื่อขอความร่วมมือกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 ห้องเรียนโดยการทำการทดลองวันละ 2 ห้องเรียน ใน 1 ห้องเรียนแบ่งกลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และกลุ่มที่ 2 เรียนด้วยบทเรียนปกติที่สร้าง

ขึ้นเป็นชุดการสอน โดยกำหนดการทดลอง 3 วัน ใช้เวลาห้องละ 1 ชั่วโมง ตามคาบเรียนของผู้สอนที่กำหนดไว้

2.5 ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์ วิธีการใช้เครื่อง และแนะนำวิธีการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน(Pretest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.6 ให้นักเรียนเรียนโดยดำเนินการตามแผนการเรียนรู้

2.7 เมื่อนักเรียนเรียนชุดการเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จบเนื้อหาแล้วให้นักศึกษาทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest)

2.8 หลังจากเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับการเรียนปกติ ไปแล้ว 2 สัปดาห์ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์อีกครั้งเพื่อวัดความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน โดยแต่ละกลุ่มใช้ระยะเวลาในการวัดความคงทนเท่ากัน

2.9 ให้นักศึกษาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแล้วนำผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนคะแนนทดสอบหลังเรียน 2 สัปดาห์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปวิเคราะห์หาค่าความแตกต่างต่อไป

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์หาค่าคุณภาพและประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ใช้การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ด้วยวิธีคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (KR-20) ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)

2. การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแบบเรียนปกติใช้การหาค่าเฉลี่ย (x) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และใช้ค่า t สำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่สัมพันธ์กัน (t-test independent) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3. การศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ หลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ที่เรียนจากสื่อ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นคะแนนผลต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้หลังเรียนทันทีกับการเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ โดยใช้สถิติค่า t สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test independent) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

4. การหาประสิทธิภาพของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษเป็น

ค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน โดยคิดเป็นค่าไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ซึ่งได้จากการทดสอบหาประสิทธิภาพโดยใช้ผู้เรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำแบบทดสอบ

สรุปผลจากการวิจัย

จากการวิจัยการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และความคงทนในการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการเรียนแบบปกติระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2554 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรีปรากฏผลเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพจากคะแนน

เฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน เท่ากับ 83.43 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. คะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่าคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างจากคะแนนทดสอบหลังเรียน เฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง สรุปผลในภาพรวมของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีผลต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีค่าอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีข้อค้นพบที่นำมาอภิปรายผลในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ

กับและแบบเรียนปกติ มีประสิทธิภาพด้านผลสัมฤทธิ์ ค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนเท่ากับ 83.43/66.22 ตามลำดับ ซึ่งการเรียนแบบปกติต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 80

สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคล ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาได้ตามความต้องการ และความสามารถของแต่ละบุคคล รวมทั้งสามารถทบทวนบทเรียนได้ตามความต้องการ และได้ทราบความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเองเป็นระยะๆ จากการทำแบบฝึกหัดในบทเรียนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นที่จะแข่งขันกับตนเองในการเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละหมวดหมู่ ซึ่งสอดคล้องกับ(นิคม สนขุนทด, 2551: 13-14และบุญเกื้อ ควรหาเวช, 2543: 48) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ว่าคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนตามเอกัตภาพ ซึ่งผู้เรียนจะทราบความก้าวหน้าจากการประเมินผลของคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2543: 26-41) ที่กล่าวว่า การใช้การเสริมแรงที่ก่อให้เกิดความรู้สึกทางบวก จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนจาก

สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และแบบเรียนปกติ ผลปรากฏว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

- 2.1 คำศัพท์ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยได้คัดคำศัพท์มาจากการที่

ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ความหมายคำศัพท์และนำผลการตรวจมาเป็นเกณฑ์คัดเลือกโดยเลือกคำศัพท์ที่มีผู้ตอบถูกน้อยกว่าร้อยละ 30 ที่มีความหมายในแนวเดียวกันมาจัดเป็นหมวดหมู่ แล้วจึงนำมาสร้างนิทานจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จึงเป็นเหตุให้คำศัพท์ในนิทานนั้นง่ายต่อความเข้าใจและการจดจำ อีกทั้งคำศัพท์ในแต่ละหมวดเป็นคำศัพท์ใหม่ที่นักเรียนพบใน

ชีวิตประจำวันจึงทำให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้แม่นยำขึ้นผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ พบว่าคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน เฉลี่ยลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. ผลการศึกษาความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์หลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ พบว่าคะแนนความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์แตกต่างจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ คือ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และการเรียนแบบปกติผ่านไป 2 สัปดาห์ แตกต่างกัน ดังนี้

โดยจากการวิจัยพบว่าความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีผลสัมฤทธิ์เท่ากับ 25.03 และผลสัมฤทธิ์ของคะแนนหลังเรียนผ่านไป 2 สัปดาห์ เท่ากับ 22.10 มีผลต่างของคะแนนความคงทนในการเรียนรู้เท่ากับ 2.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.53 โดยสรุปผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเมื่อเวลาผ่านไป 2 สัปดาห์นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์การเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ

4. ในด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง สรุปผลการวิเคราะห์ ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ให้อยู่ในระดับดีมาก เรียงตามคะแนนได้ดังนี้

1)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้รู้ผลของคะแนนได้ทันทีที่เรียนจบบทเรียน (= 4.20,S.D. = 0.66) 2)บทเรียนมีภาพ และเสียงประกอบ ทำให้เร้าความสนใจน่าติดตาม (= 4.17,S.D. = 0.83) 3)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนก็ครั้งก็ได้ (= 4.13,S.D. = 0.93) 4)การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจ(= 4.00S.D. = 0.69) 5)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถทบทวนบทเรียนได้สะดวกและง่าย (= 4.00,S.D. = 0.69) 6)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดกับการเรียน (= 4.00S.D. = 0.69) 7)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้มีสมาธิหรือรบกวนในการเรียนมากขึ้น (= 4.00,S.D. = 0.69) 8)การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ (= 3.97,S.D. = 0.80) 9) บทเรียนมีสีและขนาดตัวอักษรเหมาะสม (= 3.93,S.D. = 0.82) 10) การเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะเรียนได้

ด้วยตนเองตามความพอใจ ($= 3.77, S.D. = 0.72$) ซึ่งสรุปผลในภาพรวมของคะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีผลต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีค่าอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลสรุปและการอภิปรายผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

1. ในการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้กับผู้เรียน ผู้วิจัยควรให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ก่อน ซึ่งผู้เรียนควรทราบขั้นตอนและวิธีการเรียนให้ถูกต้อง เพื่อลดปัญหาที่เกิดขึ้นในด้านต่างๆ กับการทดลอง
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากนิทานภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับคุณธรรมให้มีความหลากหลาย เช่น การใช้ 3D ในการทำเป็นตัวสื่อ การใช้บทบาทสมมติให้นักเรียนมีส่วนร่วมในนิทานเพราะจะทำให้ผู้เรียนมีการตื่นตัวในการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ
 2. ควรมีการวิจัยและพัฒนารูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในรายวิชาอื่นๆ ให้มากยิ่งขึ้น
- เนื่องจากปัจจุบันสื่อการเรียนทางคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนที่สำคัญสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กันยา สุวรรณแสง.(2542).จิตวิทยาทั่วไป .พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: อักษรพิทยา

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ.(2541). การศึกษาบุคคลเป็นรายกรณี.กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

กรมวิชาการ. (2542).การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.

กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2545 ก.

_____.การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา,

_____. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระ ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์

คุรุสภาลาดพร้าว, 2545 ข.

เกริก ยุ้นพันธ์.(2549). การเล่านิทาน .พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาส์น.

จิระพันธ์ เดมะ. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์,วารสารวิทยบริการ,. 13(1), 3-14.

ชัยพร วิชชาวุธ. (2541).เอกสารการสอนชุดวิชามนุษย์กับสังคม เล่มที่ 1 หน่วยที่ 1-5

พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ดวงเดือน แฉ่งสว่าง.(2547) นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย.สงขลา:มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

ทัศนีย์ อินทรบำรุง.(2539).วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทาน

ก่อนกลับบ้าน.วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิพวัลย์ มาแสง. (2545).การสอนภาษาอังกฤษสำหรับคนไทย. กรุงเทพฯ : ทิพย์อักษร,.

นิคม สนขุนทด. (2539) .การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนทางการเรียน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนที่เสนอเนื้อหาแบบต่อเนื่องกับแบบสมบูรณ์ใน

การสอน เรื่องลอจิกเกตพื้นฐาน. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา

วิชา,ครุศาสตรเทคโนโลยี คณะครุศาสตรอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

พระนครเหนือ,

นันทพร ศษศิริพงษ์.(2526) . การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้

คำศัพท์ภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้แบบฝึกหัดมี

เกมและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาการสอน

ภาษาอังกฤษบัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

เนื่อน้อง สนับบุญ.(2541).ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด

ประสบการณ์เล่นนิทาน.วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

ประภาพรรณ หิรัญวัชรพฤกษ์. (2545,กันยายน-ธันวาคม). E-Books : หนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ในฐานะแหล่งสารสนเทศออนไลน์. วารสารสารสนเทศ. 3(2) : 43 - 48.

ปิลันธนา สงวนบุญญพงษ์. (2542). การพัฒนาและการหาประสิทธิภาพหนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมเรื่องสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์."วิทยานิพนธ์

ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ.

ไพพรรณ อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่นนิทาน . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์สุวิริยาสาน .

เย็น ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย (2546). ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. กรุงเทพฯ :

ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วรรณศิริสุนทร. (2542). การเล่นนิทาน.กรุงเทพฯ : เอส พีเอฟพริ้นติ้ง.

วีระชาติ ชัยเนตร.(2541) . การสร้างบทเรียนเสริมการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานพื้นบ้าน

สำหรับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่4." วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา

ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศักดิ์ คัดดีศรีพาณิชย์. (2549). วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. ออนไลน์

www.cmru.ac.th. 25 กรกฎาคม.

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์.(2546). คู่มือครูและผู้ปกครองสำหรับเด็กสมาธิสั้น".กรุงเทพฯ : องค์การค้า

ของคุรุสภา.ศิริธ แสงธนู และคิด พงศทัต.(2541). คู่มือครูภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและ

ปฏิบัติ.กรุงเทพฯ:โรง พิมพ์สามมิตร

สัณห์พัฒน์ อรุณธาวี.(2542). นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย. ภูเก็ต:มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

Action. หน้า610[online].Available:<http://www.parliament.go.th/comsci/Journalebook.htm>

สมพร วราวิทยศิริ. (2539) .การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนการเรียนรู้

คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีการเรียนต่ำจาก

การสอนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมประกอบและไม่มีเกมประกอบ. วิทยานิพนธ์

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สมศักดิ์ ปริบูรณ์.(2541). **นิทานสำหรับเด็ก**.ราชบุรี:มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง
สัณห์พัฒน์ อรุณธำรี. (2542:16). **นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย**.ภูเก็ต:มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
สุทธิลักษณ์ สูงห้างหว่า. (2551)“การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การดำเนินเรื่องแบบ
สาขา สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลโพธิ์ทอง. วิทยานิพนธ์
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สุนีย์ ชุ่มจิต. (2543). **หนังสือเด็ก**.ราชบุรี:มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.

สุรศักดิ์ อรชุนกะ (2547). **แปลงหนังสือเป็น”ไฟล์”เปลี่ยนร่างให้กลายเป็น ebook.**

Com.Today

สุภัทสร วัชรคุปต์.(2543). **ชุดการสอนอ่านจับใจความโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้น**

ประถมศึกษาปีที่3 . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุวิทย์ มูลคำ,และอรรถัย มูลคำ.(2550). **19วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.**

กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

ไสว เลี่ยมแก้ว.(2540). **ความจำมนุษย์ ทฤษฎีและการสอน**.กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์มิตรสยาม.

โสภี แสนบุญรัตน์. (2545). **การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทน**

**ในการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการ
สอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา(รูปแบบที่ 1) และการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์
ช่วยสอน. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**

อุกฤษ รุ่งเรือง(2545) . “**การพัฒนาและหาประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการสอน**

เรื่อง การส่งสัญญาณข้อมูล สำหรับใช้ระบบเครือข่าย.” วิทยานิพนธ์ปริญญา
เทคโนโลยีเทคนิคศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

อมรรัตน์ ยางนอก.(2549) “ **การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อ**

การสื่อสาร.” วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทาง
การศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ภาษาต่างประเทศ

- Baker, Philip and Giller, Susan. (1991, November). "An Electronic Book for Early Learners, *Educational and Training Technology International*. 28 (1), 281- 290.
- Baker, Philip and Manji, Karim. (1991, November). "Designing Electronic Book", Bosma, B.A. "An Experimental Study to Determine the Feasibility of Using Literature to Teach Select Critical Reading Skills to Sixth Grades." *Dissertation Abstracts International*. 42 (December 1981) *Education and Training Technology International*. 28 (1) pp. 280 – 373.
- Davis, Frederick. B. *Education Measurement and Their Interpretation*. California: Wadsworth, 1981.
- Dele, Edgar and others. (1999). *Techniques of Teaching Vocabulary*. Rotherham: Field Educational Publication Incorporated.
- Emma, Barbara. "Once upon a time....: A collaborative study of the storybook experiences of three deaf preschoolers." *Dissertation Abstracts International*. State University of New York at Albany, 58, 5 (November 1997) 1640 – A
- Gange, M.R. and L.J. Briggs. (1988). *Principles of Instructional Design*. New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Ghadessy, Mohsen. (1979, January). " Word Lists and Material Preparation: A New Approach". *English Teaching Forum*. 17 (1): 24-27.
- Hatch, Evelyn, and Cheryl Brown. (1995). *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. Cambridge: Cambridge Press,
- Hawkins, M. (2000). "Electronic books: a major publishing revolution. Part 1 General Considerations and Issues". Online, Vol. 24 No. 4, pp. 14-18, 20-22, 24-26, 28.
- Jackson, Lorrie. (2004). *E-Book Excitement*. [online]. Available: http://www.education-world.com/a_tech/techtorial/techtorial039b.shtml. Morris, Anne. (2004). "E-books-issues and Effect on Inter-library Loans"

- Universal Availability of Publications Core Activity 7th Interlending and Document Supply International Conference. Loughborough University.
- Hulstijn, J.H., (1992). "Retention of inferred and given word meanings." In Vocabulary and Applied Linguistics, 113 -125. London: Macmillan,
- Hulstijn, J.H., Merel Hollander, and Tine Greidanu. (Fall 1996) "Incidental vocabulary learning by advanced foreign language students : The influence of marginal glosses, dictionary use, and reoccurrence of unknown words." The Modern Language Journal 80,3:327-339.
- Lee Owen Maardison. 1998. "The Effect of Type of Feedback on Rule Learning in computer Based Instruction" Dissertation Abstracts International. 46 (October)
- Leonard, Shana. (June 2004). **Revolutionizing Learning: Media Books as Learning**
- McGregor, Douglas. (1996) **The Human Side of Enterprise**. New York : McGraw Hill,
- Midobuche, Rosa Marin. "The Effects of the Writing to Read Computer-Assisted Language Program on the English Language Skills of Language Minority Students," Dissertation Abstracts International Tools. Boston, MA.
- Rao, Siriginidi Subba. (2004). **Electronic Books: A New Genre of Content Man**
- Rucinsky, Terrance Timothy. (1996) "The Effect of Computer Programming on the Problem Solving Strategies of Preservice Teacher," Dissertation Abstracts International. 47(9) : 188-A ; March,
- Stewick, Earl W. (2001). **Language Learning Teaching and Learning English**. London: Longman Group Limited.
- Strauss, George and Leonard R. Sayles. Personal (1990): **Human Problem of Management**. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice Hall, Scott, Myers M. Every Employer a Manager : More Meaningful Work Through

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพแบบทดสอบ

ผศ.ดร.ไชยศ ไพบูลย์ศิริธรรม	สาขาวิชาการศึกษา ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ดร. เอกนถน์ บางท่าไม้	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์กนกเนตร วรวงษ์	กลุ่มสาระต่างประเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ดร.สรกฤช มณีวรรณ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

มหาวิทยาลัยพระเจ้าเกล้านบุรี

ดร. น้ามนต์ เรืองฤทธิ์

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ

ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

อาจารย์วิวัฒน์ พลายละหาร

กลุ่มสาระต่างประเทศ โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง

Mr. Tyler James Irvine

A&S Contraception International Studies

Wake forest University. กลุ่มสาระต่างประเทศ

โรงเรียนอนุบาลด่านช้าง

อาจารย์นรินทร์ มุกมณี

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนพระปริยัติธรรม

วัดสุวรรณมงคลพุทธศาสตร์มหาบัณฑิต ภาษาศาสตร์

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หัวข้อ

ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการเรียนแบบปกติ
4. เพื่อเปรียบเทียบความคงทน หลังการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย

นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา ()ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ / หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้าน สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 ด้านเนื้อหา

ความสอดคล้องของประเด็นสัมภาษณ์ ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ

1. ท่านคิดว่าการออกแบบบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละชั้นควรมีวิธีการออกแบบอย่างไร

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

3. ท่านคิดว่าการนำรูปแบบ Multimedia มาประกอบกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ควรมีลักษณะรูปแบบใดที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน

.....

.....

.....

4. ท่านคิดว่า แบบฝึกหัดในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับเรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ตามศักยภาพของสื่อ นั้น ควรเป็นรูปแบบใด ที่จะทำให้งิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด

.....

.....

.....

5. ท่านคิดว่า ท่านต้องการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ไปใช้ในการเรียนการสอนลักษณะใด

.....

.....

.....

6. ท่านคิดว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ น่าจะใช้ลักษณะรูปแบบใดที่เหมาะสมที่สุด

.....

.....

.....

7. ท่านคิดว่า การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นั้นมีข้อดีและข้อจำกัดสำหรับผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)อย่างไร

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ให้สัมภาษณ์
()

ตำแหน่ง.....
...../...../.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณในความกรุณาสำหรับการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

(นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต นักศึกษาปริญญาโท)

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หัวข้อ

ผลการเรียนรู้และความคงทนเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการเรียนด้วยหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของภาพสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และการเรียนแบบปกติ
4. เพื่อเปรียบเทียบความคงทน หลังการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย

นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. วุฒิการศึกษา () ปริญญาตรี () ปริญญาโท () ปริญญาเอก
3. สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....
4. ประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ / หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถด้าน สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....ปี
5. หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนที่ 2 ด้านเนื้อหา

ความสอดคล้องของประเด็นสัมมนา ด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทาน

ภาษาอังกฤษ

1. ท่านคิดว่าเนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ควรประกอบด้วยหัวข้ออะไรบ้าง

.....

.....

.....

2 ท่านคิดว่าการลำดับเนื้อหา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เรื่องคำศัพท์จากนิทาน

ภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

3 ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหา เรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะใด

.....

.....

.....

4 . ท่านคิดว่ากิจกรรมที่น่าจะส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

5 ท่านคิดว่าสื่อประกอบกิจกรรม เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ควรมีลักษณะที่เหมาะสมอย่างไร

.....

.....

.....

.....

6 ท่านคิดว่าควรมีแบบฝึกทักษะ ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 สามารถ เข้าใจ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) ในรูปแบบใด

.....

.....

.....

.....

7. ท่านคิดว่าสิ่งที่ควรเน้นมากที่สุดของเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ให้สัมภาษณ์

()

ตำแหน่ง.....

...../...../.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณในความกรุณาสำหรับการสัมภาษณ์ในครั้งนี้

(นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต นักศึกษาปริญญาโท)

แบบประเมินความคิดเห็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)

คำชี้แจง

ขอให้ท่านประเมินคุณภาพบทเรียนของสื่อต่อไปนี้ ว่ามีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับใดโดยให้ทำเครื่องหมาย✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่านในแต่ละหัวข้อจากเกณฑ์การให้คะแนนตามที่ระบุไว้เบื้องต้น

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์					
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา					
1.3ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหา					
1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาในแต่ละขั้นตอน					
1.5 มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน					
1.6ความเหมาะสมของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน/แบบทดสอบหลังเรียน					
2.ด้านการประเมินผล					
2.1 ความสอดคล้องของข้อความกับการนำเสนอเนื้อหา					
2.2 ความชัดเจนของคำถาม					
2.3 ความชัดเจนในการสรุปผลคะแนนรวมท้ายบทเรียน					
3.ด้านเสียงและการใช้ภาษา					
3.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้					
3.2 ความเหมาะสมของภาษากับระดับของผู้เรียน					
3.4 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบ					

3.5 ความเหมาะสมของคนตรีประกอบ					
-------------------------------	--	--	--	--	--

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
4. ด้านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
4.1 ความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษร และการเลือกใช้สีตัวอักษรกับพื้นหลังมีความเหมาะสม					
4.2 การเลือกใช้ภาพประกอบบทเรียนมีขนาดของภาพ คุณภาพ ความชัดเจนและความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาบทเรียนที่น่าเสนอมีความเหมาะสม					
5. คุณภาพของบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					

ขอเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน

()

แบบประเมินความคิดเห็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)
เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์)

คำชี้แจง

ขอให้ท่านประเมินคุณภาพบทเรียนของสื่อต่อไปนี้ ว่ามีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับใดโดยให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง ตามระดับความคิดเห็นของท่านในแต่ละหัวข้อจากเกณฑ์การให้คะแนนตามที่ระบุไว้เบื้องต้น

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์					
1.2 การนำเข้าสู่บทเรียนมีความเหมาะสม					
1.3 ความเหมาะสมของการลำดับเนื้อหาในการนำเสนอ					
1.4 ความเหมาะสมในการดำเนินเรื่องในขั้นการนำเสนอเนื้อหา					
1.5 ความเหมาะสมในการสรุปของเนื้อหา					
1.6 ความเหมาะสมของการประเมินผล					
2.ด้านภาษา					
2.1 ความเหมาะสมกับภาษาระดับของผู้เรียน					
2.2 ความชัดเจนของภาษา					
3.ด้านกรรรมฟิกและการออกแบบ					
3.1 การเลือกใช้รูปแบบอักษร ขนาดตัวอักษร และการเลือกใช้สีตัวอักษรพื้นหลังมีความเหมาะสม					
4. ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ					
4.1 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
4.2 ความเหมาะสมของดนตรีประกอบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์					

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
5. ด้านการออกแบบบทเรียน					
5.1 เทคนิคและรูปแบบการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสม					
5.2 ความเหมาะสมของการออกแบบเนื้อหาเชื่อมโยง					
6. คุณภาพของบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยรวม					

ขอเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน

()

ตำแหน่ง

**แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์
จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

วัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในด้านต่างๆ เช่นด้านการออกแบบบทเรียน, ด้านเนื้อหา และด้านความพึงพอใจในการเรียน

คำชี้แจง โปรดพิจารณาประเด็นข้อคำถามและให้คะแนนความสอดคล้องของแบบ สัมภาษณ์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนของประเด็นแต่ละข้อ และโปรดให้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยมีรายละเอียดของการพิจารณาให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ดี

ระดับ 3 หมายถึง พอใช้

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจ					
2	บทเรียนมีภาพ และเสียงประกอบ ทำให้เร้าความสนใจน่าติดตาม					
3	บทเรียนมีสีและขนาดตัวอักษรเหมาะสม					
4	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้รู้ผลของคะแนนได้ทันทีที่เรียนจบบทเรียน					
5	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ					

6	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถทบทวนบทเรียนได้สะดวกและง่าย					
ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
7	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดกับการเรียน					
8	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ช่วยให้มีสมาธิหรือรบกวนในการเรียนมากขึ้น					
9	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะเรียนได้ด้วยตนเองตามความพอใจ					
10	การเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้					

แสดงความคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

**แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนปกติเรื่องคำศัพท์
จากนิทานภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

วัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในด้านต่างๆ เช่นด้านการออกแบบบทเรียน, ด้านเนื้อหา และด้านความพึงพอใจในการเรียน

คำชี้แจง โปรดพิจารณาประเด็นข้อคำถามและให้คะแนนความสอดคล้องของแบบ สัมภาษณ์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนของประเด็นแต่ละข้อ และโปรดให้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยมีรายละเอียดของการพิจารณาให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ดี

ระดับ 3 หมายถึง พอใช้

ระดับ 2 หมายถึง น้อย

ระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1.	การนำเสนอหนังสือมีความน่าสนใจ					
2.	บทเรียนมีภาพ และบทความ ทำให้เร้าความสนใจน่าติดตาม					
3.	หนังสือนิทานบทเรียนมีสีและขนาดตัวอักษรเหมาะสม					
4.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน ทำให้รู้ผลของคะแนนได้ทันทีที่เรียนจบบทเรียน					
5.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน อ ทำให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ					
6.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน สามารถทบทวนบทเรียนได้สะดวก					

	และง่าย					
ข้อ	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
7.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือ นิทาน ทำให้บรรยากาศไม่ตึงเครียดกับการเรียน					
8.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน ช่วยให้มีสมาธิหรือรบกวนในการเรียนมากขึ้น					
9.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน สามารถที่จะเรียนได้ด้วยตนเองตามความพอใจ					
10.	การเรียนรู้ด้วยหนังสือนิทาน สามารถที่จะย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้					

แสดงความคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค
ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือ

ตารางที่ 11 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
1.	ท่านคิดว่าเนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ควรประกอบด้วยหัวข้ออะไรบ้าง	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.	ท่านคิดว่าการลำดับเนื้อหา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.	ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E book) เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหา เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะใด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.	ท่านคิดว่ากิจกรรมที่น่าจะส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
5.	ท่านคิดว่าสื่อประกอบกิจกรรม เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ควรมีลักษณะที่เหมาะสมอย่างไร	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
6.	ท่านคิดว่าควรมีแบบฝึกทักษะ ให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถ เข้าใจ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) ในรูปแบบใด	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
7.	ท่านคิดว่าสิ่งที่ควรเน้นมากที่สุดของเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-book) มีอะไรบ้าง	0	1	+1	0.67	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
1.	ท่านคิดว่าการออกแบบบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในแต่ละชั้นควรมีวิธีการออกแบบอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.	ท่านคิดว่าการนำเข้าสู่บทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาเรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.	ท่านคิดว่าการนำรูปแบบ Multimedia มาประกอบกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ควรมีลักษณะรูปแบบใดที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.	ท่านคิดว่า แบบฝึกหัดในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เหมาะสมกับเรื่อง คำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ตามศักยภาพของสื่อ นั้น ควรเป็นรูปแบบใด ที่จะทำให้งิจกรรมการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
5.	ท่านคิดว่า ท่านต้องการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ ไปใช้ใน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อ	ประเด็น	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
	การเรียนการสอนลักษณะใด					
6.	ท่านคิดว่า การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เรื่องคำศัพท์จากนิทาน ภาษาอังกฤษ น่าจะใช้ลักษณะรูปแบบใดที่เหมาะสมที่สุด	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7.	ท่านคิดว่า การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นมีข้อดีและข้อจำกัดสำหรับผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)อย่างไร	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่ 1

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
	1	2	3		
1.สาระสำคัญ					
1.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ สาระสำคัญกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ จุดประสงค์การเรียนรู้กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการ เรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนการสอนและการ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ประเมิน					
3. เนื้อหา					
3.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับคำอธิบายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน					
4.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. การประเมินผล					
5.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. สื่อการเรียนการสอน					
6.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของสื่อการเรียนการสอนกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่ 2

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
	1	2	3		
1.สาระสำคัญ					
1.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ สาระสำคัญกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ จุดประสงค์การเรียนรู้กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการ เรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนการสอนและการ ประเมิน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. เนื้อหา					
3.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ เนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ เนื้อหากับคำอธิบายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน					
4.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ กิจกรรมการเรียนการสอนกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ กิจกรรมการเรียนการสอนกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
	1	2	3		
4.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. การประเมินผล					
5.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6. สื่อการเรียนการสอน					
6.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของสื่อการเรียนการสอนกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์คำศัพท์จากนิทาน เรื่องที่ 3

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
	1	2	3		
1.สาระสำคัญ					
1.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ สาระสำคัญกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของ จุดประสงค์การเรียนรู้กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
2.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการเรียนรู้กับกิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมิน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3. เนื้อหา					
3.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับคำอธิบายรายวิชา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4. กิจกรรมการเรียนการสอน					
4.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4.3 ความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนการสอนกับการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5. การประเมินผล					
5.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5.2 ความเหมาะสมและสอดคล้องของการประเมินผลกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

6. สื่อการเรียนการสอน					
6.1 ความเหมาะสมและสอดคล้องของสื่อการเรียนการสอนกับกิจกรรมการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

ข้อที่	ระดับพฤติกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
1	ความเข้าใจ	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
2	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
3	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
4	ความรู้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
5	การวิเคราะห์	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
6	การประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
8	การประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
10	ความรู้	-1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
14	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
15	ความเข้าใจ	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
16	การสังเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
17	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
18	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
19	ความเข้าใจ	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
20	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
21	การประเมินค่า	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้(ต่อ)

ข้อที่	ระดับพฤติกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
22	ความเข้าใจ	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
23	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
24	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
25	ความรู้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
26	การวิเคราะห์	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
27	การประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
28	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
29	การประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
30	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
31	ความรู้	-1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
32	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
33	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
34	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
35	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
36	ความเข้าใจ	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
37	การสังเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
38	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
39	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
40	ความเข้าใจ	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
41	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
42	การประเมินค่า	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
43	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้(ต่อ)

ข้อที่	ระดับพฤติกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ			$IOC = \frac{\sum R}{N}$	หมายเหตุ
		1	2	3		
44	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
45	การนำไปใช้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
46	การนำไปใช้	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
47	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
48	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
49	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
50	การนำไปใช้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
51	การนำไปใช้	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
52	ความเข้าใจ	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
53	การวิเคราะห์	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
54	การวิเคราะห์	0	0	+1	0.33	นำไปปรับแก้
55	ความเข้าใจ	0	+1	+1	0.67	นำไปใช้ได้
56	การวิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
57	ความเข้าใจ	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
58	ความรู้	+1	0	+1	0.67	นำไปใช้ได้
59	การวิเคราะห์	-1	+1	+1	0.33	นำไปปรับแก้
60	การประเมินค่า	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์ ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผล
การเรียนรู้ จากการใช้โปรแกรมวิเคราะห์แบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยาก (p)	แปลผล	ค่าอำนาจจำแนก (r)	สรุปผล
1	0.56	ยากปานกลาง	0.51	นำไปใช้ได้
2	0.40	ยากปานกลาง	0.34	นำไปใช้ได้
3	0.56	ยากปานกลาง	0.12	ควรปรับปรุง
4	0.48	ยากปานกลาง	0.41	นำไปใช้ได้
5	0.40	ยากปานกลาง	0.15	ควรปรับปรุง
6	0.43	ยากปานกลาง	0.24	นำไปใช้ได้
7	0.40	ยากปานกลาง	0.33	นำไปใช้ได้
8	0.35	ค่อนข้างยาก	0.25	นำไปใช้ได้
9	0.10	ยากเกินไป	0.08	ควรปรับปรุง
10	0.08	ยากเกินไป	0	ตัดทิ้ง
11	0.45	ยากปานกลาง	0	ตัดทิ้ง
12	0.24	ค่อนข้างยาก	0.26	นำไปใช้ได้
13	0.29	ค่อนข้างยาก	0.06	ควรปรับปรุง
14	0.08	ยากเกินไป	0.18	ควรปรับปรุง
15	0.35	ค่อนข้างยาก	0	ตัดทิ้ง

16	0.24	ค่อนข้างยาก	0.26	นำไปใช้ได้
17	0.32	ยากปานกลาง	0.25	นำไปใช้ได้
18	0.94	ง่ายเกินไป	0.1	ควรปรับปรุง
19	0.35	ค่อนข้างยาก	0.25	นำไปใช้ได้
20	0.40	ค่อนข้างยาก	0	ตัดทิ้ง
21	0.35	ค่อนข้างยาก	0.34	นำไปใช้ได้
22	0.35	ยากปานกลาง	0.2	นำไปใช้ได้
23	0.73	ค่อนข้างง่าย	0.11	ควรปรับปรุง
24	0.64	ค่อนข้างง่าย	0	ตัดทิ้ง
25	0.56	ค่อนข้างยาก	0	นำไปใช้ได้
26	0.59	ยากปานกลาง	0.33	ควรปรับปรุง
27	0.40	ค่อนข้างยาก	0.43	นำไปใช้ได้
28	0.16	ยากเกินไป	0	ตัดทิ้ง
29	0.40	ยากปานกลาง	0.35	นำไปใช้ได้
30	0.62	ค่อนข้างง่าย	0.32	นำไปใช้ได้
31	0.29	ค่อนข้างยาก	0.16	ควรปรับปรุง
32	0.40	ยากปานกลาง	0.24	นำไปใช้ได้
33	0.43	ยากปานกลาง	0.06	ควรปรับปรุง

34	0.40	ยากปานกลาง	0.24	นำไปใช้ได้
35	0.27	ค่อนข้างยาก	0.56	ตัดทิ้ง
36	0.35	ค่อนข้างยาก	0	ตัดทิ้ง
37	0.27	ค่อนข้างยาก	0.21	ตัดทิ้ง
38	0.35	ค่อนข้างยาก	0.27	นำไปใช้ได้
39	0.29	ค่อนข้างยาก	0.12	ตัดทิ้ง
40	0.29	ค่อนข้างยาก	0.35	นำไปใช้ได้
41	0.21	ค่อนข้างยาก	0.17	ควรปรับปรุง
42	0.59	ยากปานกลาง	0.31	นำไปใช้ได้
43	0.08	ยากเกินไป	0.09	ควรปรับปรุง
44	0.21	ค่อนข้างยาก	0.07	ควรปรับปรุง
45	0.40	ค่อนข้างยาก	0.53	นำไปใช้ได้
46	0.13	ยากเกินไป	0.45	ตัดทิ้ง
47	0.48	ยากปานกลาง	0.23	นำไปใช้ได้
48	0.51	ยากปานกลาง	0.13	ควรปรับปรุง
49	0.35	ค่อนข้างยาก	0.23	นำไปใช้ได้
50	0.62	ค่อนข้างง่าย	0.2	ตัดทิ้ง
51	0.29	ค่อนข้างยาก	0.13	ควรปรับปรุง

52	0.75	ง่ายเกินไป	0.21	นำไปใช้ได้
53	0.10	ยากเกินไป	0.27	นำไปใช้ได้
54	0.35	ค่อนข้างยาก	0.53	นำไปใช้ได้
55	0.40	ค่อนข้างยาก	0.53	นำไปใช้ได้
56	0.13	ยากเกินไป	0.14	ตัดทิ้ง
57	0.48	ยากปานกลาง	0.23	นำไปใช้ได้
58	0.51	ยากปานกลาง	0.13	ควรปรับปรุง
59	0.35	ค่อนข้างยาก	0.06	ควรปรับปรุง
60	0.40	ค่อนข้างยาก	0.53	นำไปใช้ได้

ข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ ต้องมีค่าความยากง่าย ระหว่าง .20-.80 และค่าอำนาจจำแนกที่มีค่าระหว่าง .20 ขึ้นไป จากนั้นทำการคัดเลือกข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ โดยคัดเลือกให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จึงได้ข้อสอบที่ผ่านการคัดเลือกตามเกณฑ์ ได้แก่ ข้อ 1,2,4,6,7,8,12,16,17,19,21,22,25,27,29,30,32,34,38,40,42,45,47,52,53,54,55,57 และ60 ผลการวิเคราะห์แบบทดสอบ จำนวน 30 ข้อ จากการปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ สามารถสรุปได้ดังนี้ค่าเฉลี่ยความยากง่ายเท่ากับ 0.38 ค่าเฉลี่ยอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.22 ค่าความเชื่อมั่น ที่คำนวณโดยใช้สูตร KR- 20 เท่ากับ 0.83

ตารางที่ 18 แสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

คนที่	คะแนนระหว่างเรียน			คะแนน รวม (30)	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนน สอบหลัง เรียน (30)	คิดเป็น ร้อยละ
	แบบฝึกหัด ที่ 1 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 2 (10)	แบบฝึกหัด ที่ 3 (10)				
1	5	8	8	21	70.00	22	73.33
2	8	7	8	23	76.66	23	76.66
3	7	9	8	24	80	24	80
4	7	5	8	20	66.66	21	70
5	7	8	8	23	76.66	23	76.66
6	10	10	9	29	96.66	30	100
7	7	5	8	20	66.66	21	70
8	9	8	10	27	90	29	96.66
9	7	7	7	21	70.00	22	73.33
10	9	7	9	25	83.33	29	96.66
11	8	9	10	27	90	28	93.33
12	10	10	10	30	100	30	100
13	10	10	10	30	100	28	93.33
14	10	10	10	30	100	29	96.66
15	10	10	10	30	100	28	93.33
16	8	7	10	25	83.33	25	83.33
17	8	10	10	28	93.33	29	96.33
18	8	8	9	25	83.33	25	83.33
19	8	8	9	25	83.33	25	83.33
20	6	8	8	22	73.33	22	73.33
21	7	8	8	23	76.66	24	80

**ผลประเมินความคิดเห็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เรื่องคำศัพท์จากนิทาน
ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์)**

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
1.ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	3.67	0.57	
1.2 การนำเข้าสู่บทเรียนมีความเหมาะสม	3.67	0.57	
1.3 ความเหมาะสมของการลำดับเนื้อหาในการนำเสนอ	4.00	0.00	
1.4 ความเหมาะสมในการดำเนินเรื่องในขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหา	4.00	0.00	
1.5 ความเหมาะสมในการสรุปของเนื้อหา	3.00	0.00	
1.6 ความเหมาะสมของการประเมินผล	3.00	0.00	
2.ด้านภาษา			
2.1 ความเหมาะสมกับภาษาระดับของผู้เรียน	4.00	0.00	
2.2 ความชัดเจนของภาษา	3.67	1.15	
3.ด้านกราฟิกและการออกแบบ			
3.1 การเลือกใช้รูปแบบอักษร ขนาดตัวอักษร และการเลือกใช้สี ตัวอักษรพื้นหลังมีความเหมาะสม	3.00	0.00	
4. ด้านเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ			
4.1 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	4.00	0.00	
4.2 ความเหมาะสมของดนตรีประกอบสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.00	0.00	
5. ด้านการออกแบบบทเรียน			
5.1 เทคนิคและรูปแบบการนำเสนอของสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสม	3.67	0.58	
5.2 ความเหมาะสมของการออกแบบเนื้อหาเชื่อมโยง	3.00	0.00	
6. คุณภาพของบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยรวม	3.33	0.58	
รวม	3.57	0.25	

**ผลประเมินความคิดเห็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) เรื่องคำศัพท์จากนิทาน
ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่5(สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา)**

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ค่าระดับ
1.ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง			
1.1 เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์	4	0	ดี
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
1.3ความถูกต้องในการลำดับเนื้อหา	3	0	พอใช้
1.4 ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาในแต่ละขั้นตอน	3.33	0.58	พอใช้
1.5 มีความเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	3.67	1.15	ดี
1.6ความเหมาะสมของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน/แบบทดสอบหลังเรียน	4	0	ดี
2.ด้านการประเมินผล			
2.1 ความสอดคล้องของข้อความกับการนำเสนอเนื้อหา	4	0	ดี
2.2 ความชัดเจนของคำถาม	3.67	1.15	ดี
2.3 ความชัดเจนในการสรุปผลคะแนนรวมท้ายบทเรียน	4	1	ดี
3.ด้านเสียงและการใช้ภาษา			
3.1 ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	4	1	ดี
3.2 ความเหมาะสมของภาษากับระดับของผู้เรียน	3.67	1.53	ดี
3.4 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบ			
3.5 ความเหมาะสมของดนตรีประกอบ	3.67	0.58	ดี
4. ด้านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3.67	0.58	ดี
4.1ความเหมาะสมในการใช้ตัวอักษร และการเลือกใช้สี ตัวอักษรกับพื้นหลังมีความเหมาะสม	3.33	0.58	พอใช้
4.2 การเลือกใช้ภาพประกอบบทเรียนมีขนาดของภาพ คุณภาพ ความชัดเจนและความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหาบทเรียนที่นำเสนอมีความเหมาะสม	2.67	1.15	พอใช้
5. คุณภาพของบทเรียนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3.33	0.58	พอใช้
รวม	3.65	0.65	ดี

ภาคผนวก ง

แบบสำรวจความรู้ความหมายคำศัพท์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้คำศัพท์

แบบสำรวจความรู้ความหมายคำศัพท์

ตารางที่ 19 คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้เป็นภาษาไทย ถ้าคำไหนไม่ทราบให้ข้ามไปพิจารณาคำใหม่

จงเขียนความหมายของคำศัพท์ต่อไปนี้

คำศัพท์ (Vocabulary)	ความหมาย (Meaning)	คำศัพท์ (Vocabulary)	ความหมาย (Meaning)
1. carpenter		19. square	
2. vocabulary		20. telephone	
3. dentist		21. triangle	
4. fishermen		22. stomachache	
5. body		23. sickness	
6. merchant		24. accident	
7. affluence		25. thumb	
8. dressmaker		26. heavy	
9. secretary		27. hungry	
10. wealth		28. picture	
11. generous		29. thirsty	
12. people		30. thick	
13. parents		31. flood	
14. chair		32. dangerous	
15. marble		33. rainy	
16. direction		34. twig	
17. garbage		35. cloudy	
18. circle		36. absent	

คำศัพท์ (Vocabulary)	ความหมาย (Meaning)	คำศัพท์ (Vocabulary)	ความหมาย (Meaning)
37. expensive		63. withdraw	
38. firewood		64. medicine	
39. quickly		65. bystander	
40. carefully		66. health	
41. across		67. southwest	
42. collect		68. grab	
43. study		69. jacket	
44. speak		70. jar	
45. village		71. butterfly	
46. talk		72. vegetable	
47. attempt		73. tear	
48. half		74. Japanese	
49. guard		75. hamburger	
50. once		76. fridge	
51. serve		77. mirror	
52. judge		78. knock	
53. intently		79. sandwich	
54. shopkeeper		80. candy	
55. accidentally		81. meat	
56. water		82. chocolates	
57. clinic		83. pepper	
58. viper		84. immediately	
59. healthy		85. rice	
60. filbert		86. coffee	
61. strong		87. ice-cream	
62. hospital		88. harm	

คำศัพท์ (Vocabulary)	ความหมาย (Meaning)
89. mushroom	
90. chili	
91. pumpkin	
92. fever	
93. constipation	
94. sneeze	
95. slingshot	
96. occupation	
97. secretary	
98. beach	
99. fowler	
100. bite	

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

คำชี้แจง 1. ทำแบบทดสอบจำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ

2. อ่านคำสั่งแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดโดยทำเครื่องหมาย X ในกระดาษคำตอบ

คำสั่ง จงเลือกความหมายที่ถูกต้องที่สุดของคำศัพท์จากนิทานที่กำหนดให้

1. What is this?

- a. A gun.
- b. A slingshot.
- c. A knife
- d. A scissors..



2. What is this?

- a. A cat.
- b. A Tiger.
- c. A Viper.
- d. A Shark.



3. What is in a picture?

- a. A piece of cake.



- b. A bottom of milk.
- c. filbert.
- d. A Grape.

4. What is in a picture?

- a. A bowl.
- b. A bottle.
- c. A box.
- d. A jar.



5. What is in a picture?

- a. A root.
- b. A twig.
- c. A firewood
- d. A tree.



6. What is in picture ?

- a. A firewood.
- b. A chair.
- c. A table.
- d. A twig.



7. What is in picture ?

- a. An Eagle.
- b. A Pigeon.
- c. A Penguin.
- d. A magpie.



8. onlooker, watcher, viewer

- a. Present.
- b. Bystander.
- c. Grabber.
- e. called.

9. damage, injury ,inflict

- a. happy
- b. love
- c. harm
- d. like

10. try, endeavor , work

- a. Boring.
- b. Cancel.
- c. Attempt.
- d. Weak

11. affluence, prosperity, richness,

- a. Poor.
- b. Tidy
- c. Wealth.
- d. Dirty.

12. generous, unselfish, avaricious,

- a. Kindness.
- b. Selfless.
- c. Greedy.
- d. Intently.

13. I like hunting and shooting wildfowls.

What am I ?

- a. Teacher.
- b. Doctor.
- c. Seller.
- d. Fowler.

14. The doghim .

- a. bite.
- b. eat.
- c. cook.
- d. Buy.

15. A / knock / on / door/ man /my

- a. My door knocked on a man.
- b. A man knocked on my door.
- c. My door on a man knocked.**
- d. A man on my door**

knocked.

16. This/ will /cure/headache/immediately/

your

- a. This medicine will cure your headache immediately.
- b. This medicine will you cure headache immediately.
- c. This medicine will cure your immediately headache.
- d. This medicine will headache your cure immediately.

17. There/lived /an old man/ in a village.

- a. There live in a village an old man.
- b. An old man there lived in a village.
- c. In a village an old man lived there.
- d. There lived an old man in a village.

18. nests /build/ Birds /of /twigs.

- a. Birds build nests of twigs.
- b. Nests birds build of twigs.
- c. Birds build of nests twigs.
- d. Twig of nests build birds.

19. The child/ the candy/ grabbed.

- a. The candy grabbed the child.
- b. The child grabbed the candy.
- c. Grabbed the child the candy.
- d. Grabbed the candy the child.

20. I / in / my / succeeded /first /attempt.

- a. I succeeded in my first attempt.
- b. I first succeeded in my attempt.
- c. I attempt in my first succeeded.
- d. I succeed in my first attempt.

21. feed support service

- a. push
- b. pull
- c. serve
- d. hit

22. Student listening..... to teacher.

- a. lazy
- b. weak
- c. bore
- d. intently

23. The scientist.....discovered planet in milky way.

- a. accented
- b. accident
- c. accidentally
- d. accident

24. The child _____ the candy.

- a. Grabber.
- b. Grab.
- c. Grabs.
- d. Grabbed

25. Grabbed. Please come back after _____an hour.

- a. half's
- b. half.

c. halved.

e. to half

26. There lived an old man a _____.

- a. village
- b. villages.
- c. village's.
- d. villager.

27. Ken _____ old coins.

- a. Collect.
- b. Collected.
- c. Collects.
- d. To collect.

28. I went to the bank to _____ \$20,000 from deposit.

- a. withdraw
- b. withdraws
- c. withdrawer
- d. withdrawers

29. What does it mean Tear?

- a. A drop of liquid that comes out of your eye.
- b. There are some cookies in the jar.
- c. That hotel serves very good food.
- d. A man knock on my door.

30. What does it mean flood?

- a. The rising of a body of water and its overflowing onto normally dry land.
- b. Wood that is burnt as fuel.
- c. A group of houses.
- d. A piece of metal , as gold, silver, copper, etc

ตารางที่ 20 เฉลยแบบทดสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์จากนิทานภาษาอังกฤษ

ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย
1	B	16	A
2	c	17	A
3	C	18	C
4	D	19	B
5	B	20	A
6	D	21	C
7	D	22	D
8	B	23	C
9	C	24	D
10	C	25	B
11	C	26	A
12	C	27	B
13	D	28	A
14	A	29	A
15	B	30	A

ภาคผนวก จ

แผนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง The Boy and the Filberts เด็กชายกับลูกเกาลัด

เวลา 1 ชั่วโมง

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 ผลการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนิทานเรื่อง The Boy and the Filberts

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ที่อยู่ในนิทาน

2.2 เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์จากนิทานและทำแบบทดสอบได้

3.2 นักเรียนสามารถแปลความจากนิทานได้

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ผู้สอนชี้แจงข้อตกลงในการเรียนรู้ด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีแบบปฏิสัมพันธ์
ทางการ

เรียนแบบผู้เรียนกับเนื้อหา (5 นาที)

2. ให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่อง The Boy and the Filberts

3. จำนวน 10 ข้อ (10 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อเรื่องเรื่อง The Boy and the Filberts (30 นาที)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เรื่อง The Boy and the Filberts จำนวน 10 ข้อ (10 นาที)

5. แนวทางการวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่อง The Boy and the Filberts	ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ ศึกษาตามเนื้อหา	แบบทดสอบ

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

6.1 สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้เรื่อง The Boy and the Filberts

6.2 แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุดโรงเรียน
- แหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- ห้องปฏิบัติการทางภาษา

7. กิจกรรมเสนอแนะ

ครูสามารถนำไปบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ภาษาไทย และ ศิลปะ คือ ผู้เรียนสามารถนำนิทานไปจัดกิจกรรมแสดงละคร หรือ สามารถทำหนังสือนิทานทำมือเองได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง The Fowler and the Viper นกกล่านกกับงูพิษ

เวลา 1 ชั่วโมง

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 ผลการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนิทานเรื่อง The Fowler and the Viper

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ที่อยู่ในนิทาน

2.2 เพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.3 นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์จากนิทานและทำแบบทดสอบได้

3.4 นักเรียนสามารถแปลความจากนิทานได้

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

4. ผู้สอนชี้แจงข้อตกลงในการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีแบบปฏิสัมพันธ์
ทางการ

เรียนแบบผู้เรียนกับเนื้อหา (5 นาที)

5. ให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่อง The Fowler and the Viper
จำนวน 10 ข้อ (10 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อเรื่องเรื่อง The
Fowler and the Viper (30 นาที)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เรื่อง The Fowler and the Viper จำนวน
10 ข้อ (10 นาที)

5. แนวทางการวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่อง The Fowler and the Viper	ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ ศึกษาตามเนื้อหา	แบบทดสอบ

6 สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

6.1 สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้เรื่อง The Fowler and the Viper

6.2 แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุดโรงเรียน
- แหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- ห้องปฏิบัติการทางภาษา

7. กิจกรรมเสนอแนะ

ครูสามารถนำไปบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ภาษาไทย และ ศิลปะ คือ ผู้เรียนสามารถน่านิทานไปจัดกิจกรรมแสดงละคร หรือ สามารถทำหนังสือนิทานทำมือเองได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง Much more but not be enough

เวลา 1 ชั่วโมง

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 ผลการเรียนรู้

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนิทานเรื่อง Much more but not be enough

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

2.1 เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์ที่อยู่ในนิทาน

2.2 เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ในการใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.5 นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์จากนิทานและทำแบบทดสอบได้

3.6 นักเรียนสามารถแปลความจากนิทานได้

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ผู้สอนชี้แจงข้อตกลงในการเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีแบบปฏิสัมพันธ์

ทางการ

เรียนแบบผู้เรียนกับเนื้อหา (5 นาที)

2. ให้นักเรียนทุกคนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest) เรื่อง Much more but not be enough จำนวน 10 ข้อ (10 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีเนื้อเรื่อง Much more but not be enough (30 นาที)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) เรื่อง Much more but not be enough จำนวน 10 ข้อ (10 นาที)

5. แนวทางการวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่อง Much more but not be enough	ให้นักเรียนทำ แบบทดสอบ ศึกษาตาม เนื้อหา	แบบทดสอบ

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

6.1 สื่อการเรียนรู้

- ใบความรู้เรื่อง Much more but not be enough

6.2 แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุดโรงเรียน
- แหล่งเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต
- ห้องปฏิบัติการทางภาษา

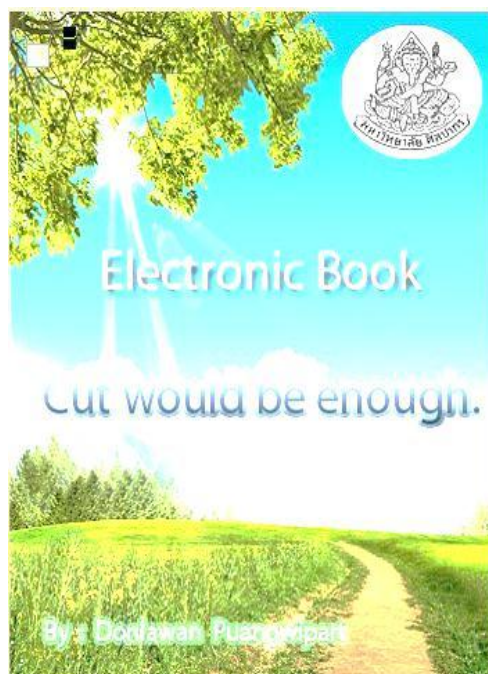
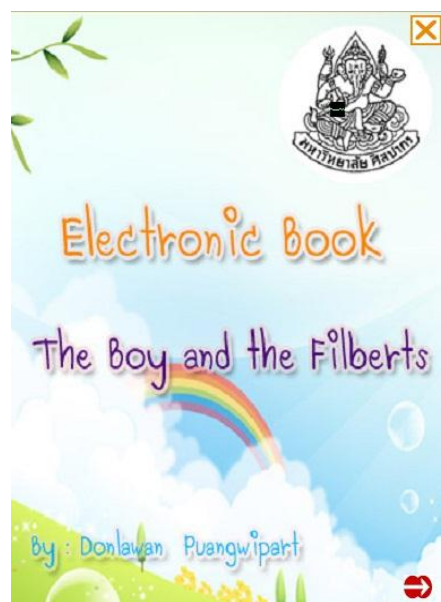
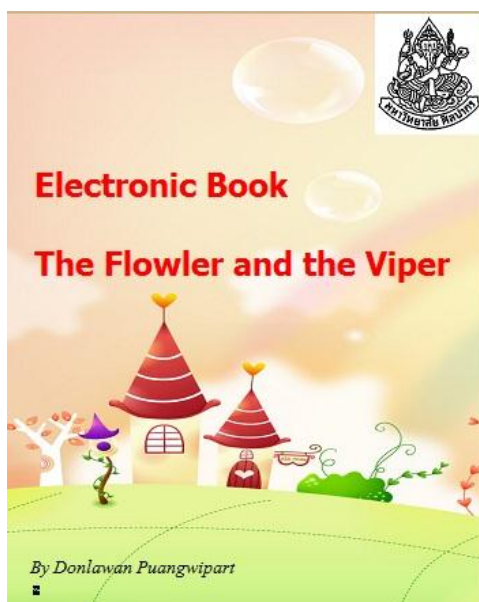
7. กิจกรรมเสนอแนะ

ครูสามารถนำไปบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ภาษาไทย และ ศิลปะ คือ ผู้เรียนสามารถนำนิทานไปจัดกิจกรรมแสดงละคร หรือ สามารถทำหนังสือนิทานทำมือเองได้

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างสื่อ

ส่วนนำของบทเรียน



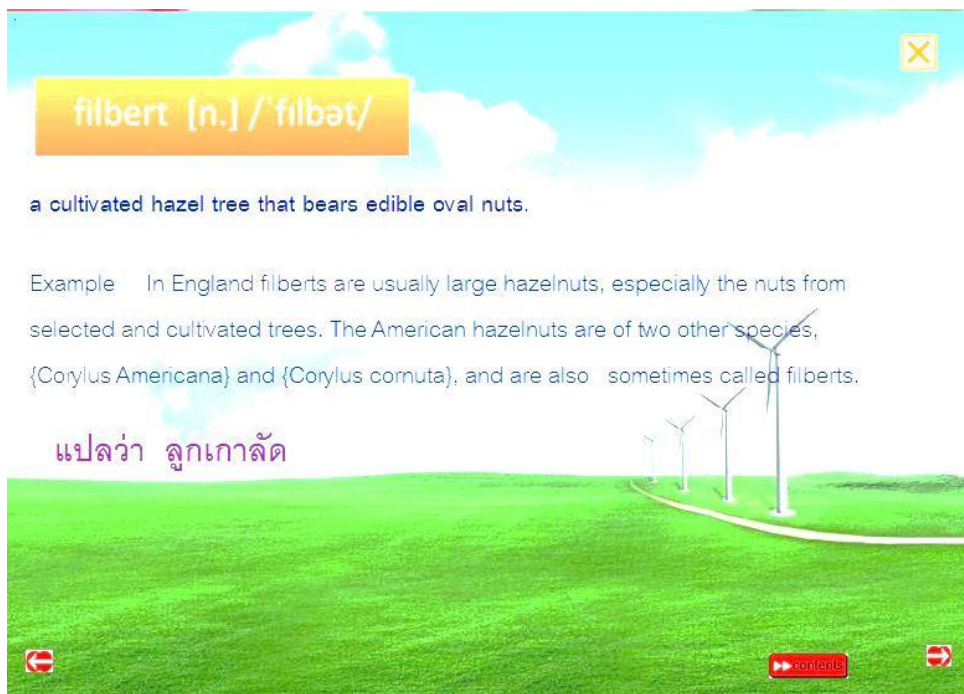
สารบัญของบทเรียน



แบบทดสอบก่อนเรียน



เนื้อหาของบทเรียน



filbert [n.] /'filbat/

a cultivated hazel tree that bears edible oval nuts.

Example In England filberts are usually large hazelnuts, especially the nuts from selected and cultivated trees. The American hazelnuts are of two other species, {Corylus Americana} and {Corylus cornuta}, and are also sometimes called filberts.

แปลว่า ลูกเกาลัด

The background image shows a green field with several wind turbines in the distance under a blue sky with clouds.



village [N] /'vɪlɪdʒ/

a group of houses and associated buildings, larger than a hamlet and smaller than a town, situated in a rural area.

Example

There lived an old man in a village.

แปลว่า หมู่บ้าน

The background image shows a dirt road winding through a yellow field towards two large green trees under a blue sky.

เนื้อหาบทเรียน(ต่อ)



แบบทดสอบหลังเรียน

Please type fill in the blanks.

One day 6 _____ went out to catch birds. When he saw a small bird sitting on a tree branch, he planned to knock him down with his 7 _____.

While he watched the bird 8 _____, he did not see that there was 9 _____ asleep on the ground. He then accidentally stepped on him and was immediately bitten. The fowler fell on the ground, groaning,

"This serves me right. I wished to 10 _____ another, and now I am fallen to my own death."

6. 9.

7. 10.

8.

a fowler
slingshot
a viper
intently
harm

[ตรวจสอบคำตอบ Answer Here](#)

[contents](#)

1. Mr. Chumchuen was a firewood seller.

- ☐ a. True ☐ b. False

2. He is a fruit seller.

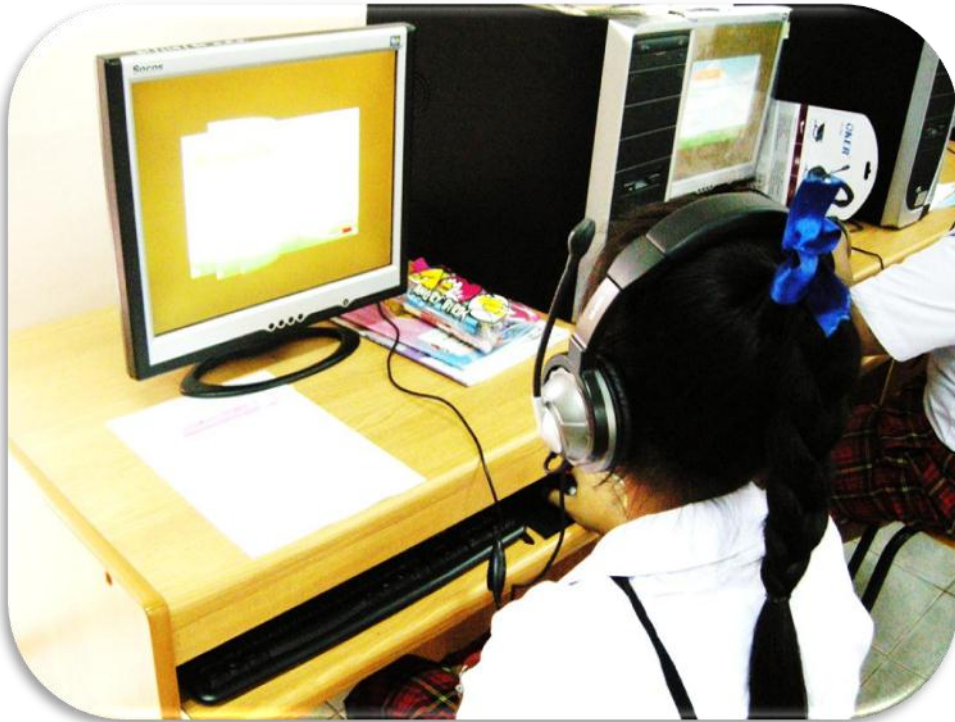
- ☐ a. True ☐ a. False



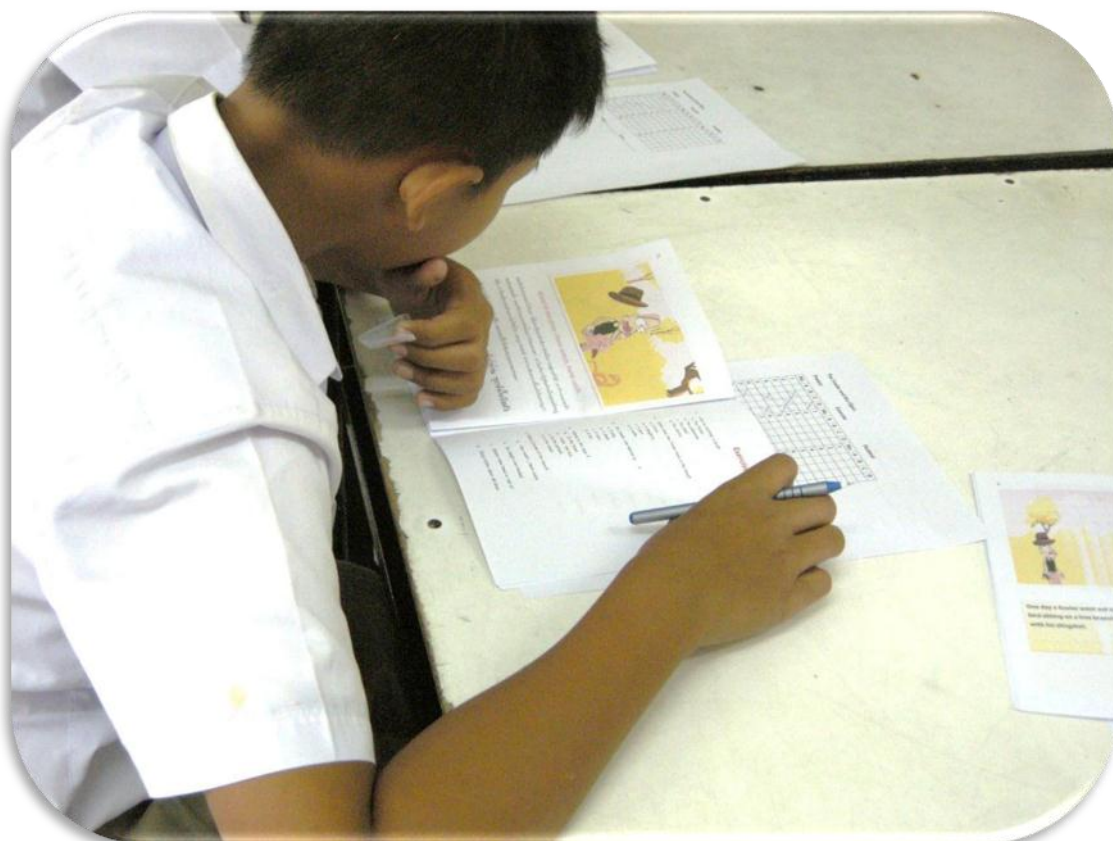
[▶ contents](#)



ภาพกิจกรรมการทดลองใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และการเรียนปกติ



การเรียนรู้ปกติ





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวดลวรรณ พวงวิภาต
ที่อยู่ปัจจุบัน	693 ม.5 ต. หนองมะค่าโมง อ.ด่านช้าง จ.สุพรรณบุรี 72180
E-mail	namning_je@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม กรุงเทพมหานคร.
พ.ศ. 2549	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (คบ.) สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี กรุงเทพมหานคร.
พ.ศ. 2554	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.