ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

โดย

นางสาวนิศากร แสงสว่าง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

โดย

นางสาวนิศากร แสงสว่าง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

EFFECTS OF ENGLISH COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING FOCUSING ON ETHICAL FOLKTALES ON ENGLISH READING ABILITY AND MORALITY AWARENESS OF PRATOMSUKSA SIX STUDENTS OF SAKOLWITTAYA SCHOOL, SAMPRAN DISTRICT, NAKHON PATHOM PROVINCE

By

Miss Nisagon Sangsawang

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree

Master of Education Program in Teaching English as a Foreign Language

Department of

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2014

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง " ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" เสนอโดย นางสาวนิศากร แสงสว่าง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัญฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. ปานใจ ธารทัศนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เสงี่ยม โตรัตน์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บำรุง โตรัตน์
3. รองศาสตราจารย์ วัฒนา เกาศัลย์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จำนง แก้วเพ็ชร)

……../……../……..

……..……. กรรมการ

(อาจารย์ ดร. อุดม ศรีนนท์)

……../……../……..

……..……. กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เสงี่ยม โตรัตน์)

……../……../……..

……..……. กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บำรุง โตรัตน์)

……../……../……..

……..……. กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ วัฒนา เกาศัลย์)

……../……../……..

53254309 : สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ

คำสำคัญ : คุณธรรม/ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ/ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

นิศากร แสงสว่าง : ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.ดร.เสงี่ยม โตรัตน์, ผศ.ดร.บำรุง โตรัตน์ และ รศ.วัฒนา เกาศัลย์. 259 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐมให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 3) เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ที่ได้จากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ 1) สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม จำนวน 8 บทเรียน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลอง 3) แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ t-test แบบจับคู่เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้สื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการหาค่าระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 78.45/80.86 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนมีความเห็นที่ดีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา..... ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. ..... 2. ..... 3. .....

53254309 : MAJOR : TEACHING ENGLISH AS A FOREIGNE LANGUAGE
KEYWORD : MORAL / ENGLISH COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING / CALL / ENGLISH READING SKILLS

NISAGON SANGSAWANG : EFFECTS OF ENGLISH COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING FOCUSING ON ETHICAL FOLKTALES ON ENGLISH READING ABILITY AND MORALITY AWARENESS OF PRATOMSUKSA SIX STUDENTS OF SAKOLWITTAYA SCHOOL, SAMPRAN DISTRICT, NAKHON PATHOM PROVINCE. THESIS ADVISORS : ASST.PROF. SA-NGIAM TORUT, Ph.D., ASST.PROF. BAMRUNG TORUT, Ph.D. AND ASSOC.PROF. WATTANA KAOSAL. 259 pp.

The purposes of this research were 1) to construct and test the effectiveness of CALL focusing on ethical folktales for Pratomsuksa six students of Sakolwittaya School, Sampran district, Nakhon Pathom province; 2) to compare the students' English reading abilities before and after using English CALL focusing on ethical folktales; 3) to compare the students' moral awareness before and after using the English CALL focusing on ethical folktales; 4) to study the students' opinions toward the English CALL focusing on ethical folktales.

The sample consisted of purposively selected 30 sixth grade students of Sakolwittaya School, Sampran district, Nakhon Pathom province during the academic year 2014. The instruments used for this experiment were 1) 8 lessons of English CALL focusing on ethical folktales. 2)English reading achievement test, moral awareness achievement test. 3) A questionnaire asking the subjects' opinions on the English CALL were used for data collection. The paired-sample t-test was used for data analysis in order to assesses the students' English reading abilities and moral awareness before and after using the English CALL. In addition, the mean and standard deviation of questionnaire scores were used to evaluate the students' opinion toward the constructed materials.

The finding were as follows:

1. The effectiveness of the English CALL focusing on ethical folktales was 78.45/80.86 percent. This means the effectiveness of the English CALL focusing on ethic folktales was at an acceptable level 75/75.

2. The students' English reading abilities after using the English CALL focusing on ethical folktales scored significantly higher than before using the English CALL focusing on ethical folktales at the 0.05 level.

3. The students' moral awareness after using the English CALL focusing on ethical folktales scored significantly higher than before using the English CALL focusing on ethical folktales at the 0.05 level.

4. The students' opinions toward the English CALL focusing on ethical folktales were highly positive.

Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University
Student's signature ……. Academic Year 2012 Thesis
Advisors' signature 1……..…… 2…….. 3……

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งในการให้คำปรึกษาด้วยความใส่ใจ แนะนำ และเป็นที่ปรึกษาในการปรับปรุงแก้ไขจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสงี่ยม โตรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บำรุง โตรัตน์ และรองศาสตราจารย์ วัฒนา เกาศัลย์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จำนง แก้วเพ็ชร ประธานกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร. อุดม ศรีนนท์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษาและแนะนำ เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในการวิจัยเพื่อความถูกต้องให้สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา ม่วงแก้ว อาจารย์ Danielle Robison อาจารย์ นวพร วิไลศิริลักษณ์ และอาจารย์ รัฐมน ยอดแก้ว ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอขอบพระคุณคุณพ่อเกียรติศักดิ์-คุณแม่ขนิษฐา และนางสาวรพีพร แสงสว่างที่เป็นผู้สนับสนุนในทุกๆด้าน และคอยเอาใจใส่ด้วยความปรารถนาดี รวมทั้งเพื่อนในสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศที่ให้กำลังใจ และแบ่งปันความรู้ที่มีประโยชน์ตลอดมาในการทำวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตเวทิตาแด่บุพการีครูบาอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่เมตตาในการให้คำชี้แนะและเป็นแรงบันดาลใจจนงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญตาราง ..... ฏ

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

กรอบการวิจัย 11

วัตถุประสงค์การวิจัย 12

ปัญหาการวิจัย 12

สมมุติฐานการวิจัย 12

ขอบเขตการวิจัย 13

ข้อตกลงเบื้องต้น 14

นิยามศัพท์เฉพาะ 14

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 16

เอกสารเกี่ยวกับการอ่าน 18

ความหมายและความสำคัญของการอ่าน 18

องค์ประกอบของการอ่านบันเทิงคดี 19

ระดับความเข้าใจในการอ่าน 26

กิจกรรมการสอนอ่านสำหรับผู้เรียนในระดับประถม 29

ขั้นตอนการสอนการอ่าน 30

การวัดและประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ 33

คำถามที่นำมาใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน 36

ความหมายของนิทานและการใช้นิทานประกอบการสอนอ่านภาษาอังกฤษ 38

ลักษณะนิทานสำหรับเด็ก 41

การสอนการอ่านนิทานโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar) 44

นิทานกับการสอนคุณธรรม 50

บทที่ หน้า

ความหมายของคุณธรรมและจริยธรรม 50
องค์ประกอบของคุณธรรมและจริยธรรม 51
ทฤษฎีพัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรม 52
คุณธรรมที่ควรรู้ตามหลักสูตร 55
การวัดคุณธรรมจริยธรรม 57
การพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ..... 60
ทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ..... 62
ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 62
องค์ประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 64
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา 67
การพัฒนาของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา 68
ประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา 70
ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 73
โปรแกรมมัลติมีเดีย 75
โปรแกรม Flash CS 5.5 76
การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 80
การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 82
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 84
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ..... 84
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ 87
การสอนภาษาอังกฤษพร้อมกับการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรม..... 91
สรุปแนวทางการวิจัย 92

3. วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 98
ตัวแปรที่ศึกษา 98
ระยะเวลา 98
รูปแบบการวิจัย 99
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 99

บทที่ หน้า
การสร้างและเครื่องมือ 100
การเก็บรวบรวมข้อมูล 150
การวิเคราะห์ข้อมูล 151
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการหาประสิทธิภาพของ
สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม
ตามเกณฑ์ 75/75 153
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถ
ในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์
ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม 160
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบตระหนักรู้ด้านคุณธรรม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา
ก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ
ที่เน้นนิทานคุณธรรม 162
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็น
ของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ
ที่เน้นนิทานคุณธรรม 164
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
สรุปผลการวิจัย 172
อภิปรายผล 173
ปัญหาที่พบในงานวิจัย 179
ข้อเสนอแนะ 179
ข้อเสนอแนะสำหรับแนวทางการสอนอ่านภาษาอังกฤษ 179
ข้อเสนอแนะด้านคอมพิวเตอร์ 180
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป 181
รายการอ้างอิง 182
ภาคผนวก 193
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ 194

บทที่ หน้า

ภาคผนวก ข แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านความตรงของเนื้อหา
และความ เหมาะสมของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่าน
ภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถใน
การอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม 196
ภาคผนวก ค ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ
วัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 199
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าความเชื่อมั่น
ของข้อสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 206
ภาคผนวก จ ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ
วัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม 209
ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และค่าความเชื่อมั่น
ของข้อสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม 217
ภาคผนวก ช ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นของ
ผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม
ความคิดเห็นของนักเรียน 220
ภาคผนวก ซ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็น 223
ภาคผนวก ฌ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์
ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริม
ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้
ด้านคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม 226
ภาคผนวก ญ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 229
ภาคผนวก ฎ แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม 244
ภาคผนวก ฏ หนังสือขอเชิญผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย
หนังสือขอทดลองเครื่องมือวิจัย
หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 252
ประวัติผู้วิจัย 259

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน กลุ่มศาสนา และ วัฒนธรรม	102
2	โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรม (รวม 8 บท 16 คาบเรียน)	105
3	ตารางแสดงการกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่เน้นนิทานคุณธรรม ชุดที่ 1	122
4	ตารางแสดงการกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่เน้นนิทานคุณธรรม ชุดที่ 2	124
5	ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ	126
6	ตารางแสดงการกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้าน คุณธรรมก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เน้นนิทาน คุณธรรม	133
7	ผลคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษรายบทจำนวน 8 บท และประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทาน คุณธรรมในขั้นทดลองรายบุคคล 3 คน	140
8	ผลคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษรายบทจำนวน 8 บท และประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรม ในขั้นทดลองรายบุคคล 9 คน	143
9	การใช้เครื่องมือในการวิจัย	147
10	คะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (%) และระดับ คะแนนเฉลี่ย จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านรายบท จำนวน 8 บท ของกลุ่มตัวอย่าง	154
11	ค่าร้อยละของคะแนนรวมจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน8 บท และค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่ม ตัวอย่าง	156

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

12 ผลต่าง ($\overline{D}$) ของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 ก่อนเรียนและหลังเรียน..... 161

13 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม..... 162

14 ผลต่าง ($\overline{D}$) ของคะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง..... 163

15 ตารางเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษนิทานคุณธรรม..... 164

16 ค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม รายข้อจำนวน 8 บท..... 165

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	องค์ประกอบของเรื่องเล่าตามแนวคิดของ Gonzalez.....	45
2	การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์จากแนวคิดของ Alessi และ Trollip……..	81
3	แผนภูมิการสร้างการ์ตูนAnimation ประกอบการอ่านนิทาน……..….	117
4	แผนผังการดำเนินบทเรียนในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม……...	119
5	สรุปขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย……..….	149

บทที่1
บทนำ

ภูมิหลังปัญหาและความเป็นมาของการวิจัย

1.1 ภูมิหลังของการวิจัย

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการติดต่อสื่อสารในสังคมยุคสมัยนี้ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ จึงมีบทบาทในการประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น เยาวภา สงวนวรรณ (2540) ได้กล่าวว่า จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และระบบสารสนเทศซึ่งทำให้การเรียนการสอนสามารถเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญโดยเน้นประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และ นิคม ทาแดง (2537) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและกระบวนการของสังคมการเรียนรู้ว่ากระบวนการของการเรียนรู้ในยุคของสังคมการสื่อสารอย่างในปัจจุบันจะต้องเป็นระบบเปิดให้อิสรภาพ ความเสมอภาค และตอบสนองต่อความจำเป็น ความต้องการ ความถนัดและขีดความสามารถของผู้เรียน โดยผ่านทางสื่อทุกรูปแบบและมีอัตราการเรียนการสอนแบบไม่เผชิญหน้ามากกว่าการเรียนการสอนแบบเผชิญหน้าเพื่อสอดคล้องกับความถนัด ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน

สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 หมวดที่ 9 ซึ่งเป็นหมวดโดยตรงที่ว่าเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประกอบด้วยมาตรา 63 ถึง มาตรา 69 มีสาระสำคัญคือ ประการแรก รัฐต้องจัดโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ช่องทางและสื่อโทรคมนาคมเพื่อการศึกษา ประการที่สอง รัฐต้องจัดให้มีโครงสร้างและหน่วยงานเฉพาะ เพื่อรับผิดชอบด้านเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ประการที่สาม รัฐต้องส่งเสริมบุคลากรทางการศึกษาตลอดทั้งประชาชนให้มีขีดความสามารถในการผลิต และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาในยุคสังคมข่าวสารในการแสวงหาความรู้และการศึกษาตลอดชีวิต

จากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่ผู้คนจากชาติต่างๆสามารถติดต่อสื่อสารกันมากขึ้นการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงความสำคัญอย่างมากเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และใช้ในแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆในการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาภาษาอังกฤษ เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของโลกที่ผู้คนจากชาติต่างๆใช้ในการติดต่อระหว่างกันเป็นหลักไม่ว่าคนในประเทศเหล่านั้นจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ โดยใน

ปัจจุบัน มีจำนวนประเทศถึง 53 ประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางการ ด้วยเหตุนี้ในหลายประเทศจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติเพื่อสามารถสร้างโอกาสให้คนในประเทศสามารถพัฒนาศักยภาพในตนเองในด้านต่างๆให้ทัดเทียมกับคนในชาติอื่นได้ Davis Graddol (2006 : 114) ได้กล่าวถึงแนวโน้มของภาษาอังกฤษว่า นับจากนี้ไปจำนวนผู้เรียนภาษาอังกฤษทั่วโลกจะขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และคาดว่าในอีก 10 – 15 ปีข้างหน้า (ประมาณปี 2015 - 2020) จำนวนผู้เรียนจะเพิ่มสูงสุดถึง 2 พันล้านคน ข้อมูลจากงานวิจัยนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่าผู้คนบนโลกนี้ต่างตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษในสังคมโลกยุคใหม่ว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่ประเทศต่างๆควรจะต้องให้ความสำคัญ

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในประเทศไทย ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศว่า เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การเสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก เพื่อเรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตโดย กระทรวงศึกษาธิการได้มีการกำหนดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในด้านความสามารถในการสื่อสารในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551ว่า ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิดความรู้ความเข้าใจความรู้สึกและทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆการเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศอื่นมีความสามารถเป็นที่ยอมรับจากสถาบันทางภาษาต่างๆ (กระทรวงศึกษาธิการ 2551 : 1) จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงสามารถเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง

การสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ทักษะการอ่านจัดเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นทักษะที่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ ความสามารถ และเป็นพื้นฐานในการใช้ภาษาในการพูดและการเขียน เนื่องจากในปัจจุบันการค้นคว้าจากตำราต่างๆ หรือจากสื่อต่างๆ ผู้เรียนต้องศึกษาจากตำราทั้งในและต่างประเทศเพื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น Paulston และ Bruder (1978)ได้กล่าวว่า การสอนภาษาอังกฤษมีเป้าหมายสำคัญเพื่อจะส่งเสริมให้เกิดทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน สำหรับทักษะการอ่าน ถือเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษทั่วโลกมากกว่าทักษะอื่นๆ เนื่องจากผู้เรียน

สามารถนำเอาทักษะการอ่านไปใช้ในการรับสาระ และข้อมูลต่างๆไปใช้ในการดำรงชีวิตได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ วิสาข์ จัติวัตร์ (2557) ที่ได้ระบุไว้ว่า ในบรรดาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศในประเทศไทยนั้น เมื่อเปรียบเทียบความสำคัญของทักษะทางภาษา พบว่าการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญกว่าทักษะอื่นๆ เพราะทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือสำคัญในการแสวงหาความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาการเจรจาต่อรอง และเพื่อการแข่งขันทางการประกอบอาชีพ

นอกเหนือจากความสำคัญของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วและการเรียนรู้ภาษาภาษาอังกฤษแล้ว คุณธรรมและจริยธรรมซึ่งเป็นการพัฒนาทางด้านจิตใจจึงเป็นเรื่องที่จำเป็น ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียนเพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตให้อยู่ในทางที่เหมาะสมและถูกต้องควบคู่ไปด้วยกัน ดังที่ พัชญา โรจน์บุญถึง (2543) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการเตรียมพร้อมผู้เรียนในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วว่า ควรมีการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถรับและเผชิญสถานการณ์ใหม่ๆ ด้วยการปลูกจิตสำนึกให้เห็นคุณค่าของคุณธรรมที่จะสามารถอดทนต่อสิ่งยั่วยุ แยกแยะสิ่งดีออกจากไม่ดี รู้จักเลือกรับสิ่งที่มีคุณค่าและเติบโตอย่างมีคุณภาพท่ามกลางการเปลี่ยนแปลง และ ธีระ ชัยยุทธยรรยง (2535) กล่าวถึงการปลูกฝังคุณธรรมควบคู่กับการเรียนรู้ว่าการตั้งเป้าหมายทางการศึกษา ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความดี และความสุข ควบคู่ไปกับความเก่ง เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม สอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2551 ส่วนที่ 5 แนวนโยบายด้านศาสนา สังคม การสาธารณสุข การศึกษา และวัฒนธรรม มาตรา 79 ที่รัฐต้องให้ความอุปถัมภ์และคุ้มครองพระพุทธศาสนา เป็นศาสนาที่ประชาชนชาวไทยส่วนใหญ่นับถือมาช้านานและศาสนาอื่น ทั้งต้องส่งเสริมความเข้าใจอันดีและความสมานฉันท์ของคนในสังคม โดยจะนำไปสู่ความอยู่ดีมีสุขของคนไทย และเกิดการพัฒนาที่ยั่งยืนตลอดไป มาจากแนวคิดพื้นฐานที่ คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา โดยเฉพาะการเสริมสร้างผู้เรียนให้มีคุณธรรม และไม่เบียดเบียนผู้อื่นโดยมีสติ ตั้งอยู่ในความไม่ประมาท และมีการพัฒนาปัญญาและความรู้อย่างต่อเนื่อง

1.2 สภาพปัญหาทางด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน

ปัญหาด้านสื่อการสอน

ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปัญหาทางด้านสื่อการเรียนรู้ในการสอนภาษาอังกฤษนับว่าเป็นอีกปัญหาที่พบในประเทศไทย จากในงานวิจัยของ อรวรรณ เศรษฐเสถียร (2538) ได้พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมากที่สุดคือปัญหาจากสื่อการสอน โดยครูผู้สอนยังคงใช้สื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่ออื่นในการสอน และสื่อการสอนที่มีความทันสมัยและเหมาะสมกับนักเรียนยังขาดแคลนอยู่ โดยสอดคล้องกับ สุกัญญา นิมานันท์ (2544) ที่กล่าวว่าการใช้

สื่อการอ่านแบบเดิมที่ใช้การบรรยายจากผู้สอน หรือการอ่านเรื่องราวจากกระดาษไร้สีสันและปราศจากตัวการ์ตูนที่กระตุ้นความสนใจอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจหรือเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของกรมวิชาการ (กรมวิชาการ 2551) ที่ผลของการสำรวจพบว่า สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในประเทศไทยยังมีความต้องการอีกเป็นจำนวนมาก เนื่องจาก สื่อที่เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันต้องนำเข้ามาจากต่างประเทศ ส่วนใหญ่มีราคาสูง และบางครั้งเป็นสื่อที่น่าสนใจ สนุกสนาน แต่ไม่ตรงตามระดับของวัยและความเข้าใจของผู้เรียน

ปัญหาผู้เรียนขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ

จากผลการจัดลำดับความสามารถของผู้เรียนของประเทศไทยถูกจัดให้อยู่ในระดับที่มีความรู้ภาษาอังกฤษระดับต่ำมาก จากการจัดอันดับของ IMD World Competitive Yearbook (2012) พบว่า ในหมู่ชาติอาเซียน สิงคโปร์มีระดับทักษะภาษาอังกฤษสูงสุด ตามมาด้วยมาเลเซียและเกาหลี และประเทศไทยมีคะแนนอยู่ในลำดับที่ต่ำกว่าประเทศจีนและญี่ปุ่น ดัชนีดังกล่าวสอดคล้องกับการจัดอันดับของ English Proficiency Index (EFI) ที่แบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ กลุ่มประเทศที่มีทักษะภาษาอังกฤษระดับสูงมาก ระดับสูง ระดับปานกลาง ระดับต่ำ และระดับต่ำมาก ปรากฏว่า ประเทศไทยถูกจัดอยู่ใน “ระดับต่ำมาก” ทั้งยังอยู่ในลำดับที่ต่ำกว่าอินโดนีเซียและเวียดนาม นอกจากนี้ จากการเก็บข้อมูลคะแนนทักษะภาษาอังกฤษจากการสอบ TOEFL ของบัณฑิตจากประเทศอาเซียน พบว่า สิงคโปร์กับฟิลิปปินส์เป็นสองชาติที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่า 550 มาเลเซีย อินโดนีเซีย พม่า เวียดนาม และกัมพูชา ได้คะแนนเฉลี่ยมากกว่า 500 ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยของบัณฑิตไทยได้ต่ำกว่า 500 คะแนน

สอดคล้องกับการสรุปผลการทดสอบของโครงการประเมินผลนักเรียนในระดับนานาชาติ Programme for International Student Assessment หรือ PISA ของประเทศสมาชิกองค์กรเพื่อความร่วมมือและพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งดำเนินการโดย OECD (Organization for Economic Co-operation and Development) โดยผลสอบสำหรับประเทศไทยในปี 2012 มีคะแนนเฉลี่ยการอ่าน 441 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD เกือบหนึ่งระดับ ซึ่งอยู่ในกลุ่มเดียวกับเซอร์เบีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ ชิลี คอสตาริกา โรมาเนีย และบัลแกเรีย โดยแนวโน้มการอ่านของนักเรียนไทยต่างกลุ่มโรงเรียน พบว่า นักเรียนจากกลุ่มโรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัยและกลุ่มโรงเรียนสาธิต มีคะแนนการอ่านสูงกว่าค่าเฉลี่ย OECD ส่วนโรงเรียนอื่นๆ มีคะแนนต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD ทั้งหมด

สอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติขั้นพื้นฐาน(O-NET) ในปีการศึกษา 2556 ที่ดำเนินการโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) โดยจัดสอบ 8 กลุ่มสาระทุก

ช่วงชั้นคือ ภาษาไทย สังคมศึกษา ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ และการงานอาชีพและเทคโนโลยี พบว่า ในระดับชั้น ป.6 มีผู้เข้าสอบวิชาภาษาอังกฤษ 734,822 คนโดยในวิชาภาษาอังกฤษมีค่าเฉลี่ยอยู่มี่ 33.82 ซึ่งอยู่ในระดับที่ต่ำ โดยจากข้อมูลดังกล่าวเห็นได้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่มีคะแนนเฉลี่ยในระดับที่ต่ำอยู่ แม้ว่าทุกวันนี้ เด็กไทยจะมีแนวทางและโอกาสในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่หลากหลายขึ้น ทั้งจากครูผู้สอนในห้องเรียน สื่อเพลง ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต แต่นักเรียนในประเทศไทยปัจจุบันไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษแตกต่างไปจากสมัยก่อนมากนัก

จากการสังเคราะห์งานวิจัยของ ธิดารัก ดาบพลอ่อน (2542) และวีรวรรณ พูลดี (2544) พบว่า สาเหตุที่ทำให้ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจและนักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียนโดยเฉพาะด้านทักษะการอ่านนั้น สืบเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการดังนี้คือ 1) วิธีการสอนที่ยึดตัวครูเป็นศูนย์กลาง 2) ครูใช้วิธีการสอนอ่านแบบเดิมๆ เช่น การอ่านตามครูทีละประโยค หรือทีละตอนแล้วแปล 3) นักเรียนไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ในข้อความนั้น ทำให้ไม่สามารถเข้าใจกับบทอ่านได้ชัดเจน 4) นักเรียนขาดความรู้เดิมเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่าน 5) นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่กล้าแสดงออก เห็นภาษาอังกฤษยากเกินไป 6) นักเรียนไม่เห็นความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ถือว่าเรียนแล้วไม่มีโอกาสนำไปใช้ 7) แบบเรียนการอ่านภาษาอังกฤษนั้นไม่เอื้อต่อการอ่าน มุ่งเน้นไวยากรณ์เป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย โดยสมุทร เซ็นเชาวนิช (2545) ได้กล่าวถึงปัญหาด้านการอ่านของนักเรียนที่เกิดขึ้นนั้น มักเกิดจากการไม่เข้าใจความหมายของข้อความที่อ่าน เนื่องมาจากสาเหตุหลายประการซึ่งเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของประโยคที่ค่อนข้างยาวมากเกินไปหรือมีความหมายกำกวม ทำให้เข้าใจได้หลายแง่ อีกประการหนึ่งด้านคำศัพท์และเนื้อหาที่เกี่ยวพันกับวัฒนธรรมหรือประเพณีที่แตกต่างก็เป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านเช่นกัน หากขาดฐานความรู้เดิมอาจส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความสับสนหรือตีความไม่ถูกต้อง นอกจากนั้นเวลาในการอ่านที่มีจำกัดก็เป็นปัจจัยที่ทำให้ขาดสมาธิและไม่สามารถจับใจความจากเรื่องที่อ่าน

ปัญหาด้านการตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ปัญหาการขาดคุณธรรมและจริยธรรมของบุคคลส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมจนกลายเป็นปัญหาใหญ่ต่อบ้านเมือง และกลายเป็นปัญหาของสังคมในหลายด้าน คนในสังคมส่วนใหญ่ได้เรียกร้องให้มีการแก้กฎหมายในประเทศให้มีบทลงโทษที่หนักขึ้นเพื่อที่จะให้ผู้ที่จะกระทำผิดเกรงกลัว กฎหมายที่มีบทลงโทษที่หนักขึ้นอาจช่วยแก้ปัญหาได้ส่วนหนึ่งแต่หากคนในสังคมมีคุณธรรมมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องของจิตสำนึก การทำความดี ศีลธรรม จริยธรรม ความรับผิดชอบต่อสังคม สิ่งเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่จะทำให้สังคมไทยดีขึ้น จากการสำรวจของกระทรวงศึกษาธิการในปี

2551 (อ้างใน แผนงานส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเด็กและเยาวชนไทย 2554 :1) ได้ทำการสำรวจเยาวชนใน 25 จังหวัด พบว่าในปัจจุบันนักเรียนนักศึกษา มีปัญหาพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตที่สำคัญ ได้แก่ การสูบบุหรี่ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การเที่ยวสถานบันเทิง เล่นการพนัน ใช้ยาเสพติด ใช้จ่ายฟุ่มเฟือย มีเพศสัมพันธ์ ทะเลาะวิวาท คิดฆ่าตัวตาย เล่นการพนัน เที่ยวเตร่สถานบันเทิง ติดเกม อินเตอร์เน็ต เข้าถึงสื่อลามกอนาจารหรือสื่อที่แสดงความรุนแรง ซึ่งจากปัญหาดังกล่าวหากผู้เรียนไม่ได้รับการปลูกฝังที่ถูกต้องอาจนำมาซึ่งปัญหาต่างๆในสังคมได้ โดยสอดคล้องกับ ลิขิต ธีรเวคิน (2548) ที่ได้กล่าวว่า อนาคตของคนจะเป็นอย่างไรย่อมขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของบุคคลนั้นในขณะที่ยังเยาว์วัย และอนาคตของประเทศจะเป็นอย่างไรย่อมขึ้นอยู่กับเด็กและเยาวชนในชาติมีพฤติกรรม ค่านิยม และบทบาทของตนเองต่อสังคมอย่างไร สอดคล้องกับผลสำรวจของ สถาบันรามจิตติ (2548) ที่ได้กล่าวถึงผลกระทบที่จะเกิดจากปัญหาพฤติกรรมเด็กและเยาวชนทั้งหมดนี้ว่าจะส่งผลกระทบต่อครอบครัวและสังคมไทยต่อไปในอนาคตข้างหน้า เนื่องจากการวางรากฐานการเรียนรู้คู่คุณธรรม เกิดขึ้นจากการเรียนรู้จากวัยเด็กจนถึงอายุ 25 ปี โดยหากผู้เรียนขาดการปลูกฝังคุณธรรมในช่วงอายุนั้นแล้ว จะทำให้เป็นผู้ใหญ่และครอบครัวที่ด้อยคุณธรรมในอนาคต อินถา ศิริวรรณ (2542) ได้กล่าวถึงการนำเอาหลักศีลธรรมและจริยธรรมที่อยู่ในศาสนามาสอดแทรกในการสอนภาษาอังกฤษว่าเป็นเรื่องที่สมควรเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากหลักธรรมเหล่านั้นเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับการดำรงชีวิตของนักเรียน และสามารถให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในปัญหาต่างๆในการแก้ปัญหาที่เกิดในชีวิต สามารถที่จะขจัดเรื่องร้ายในจิตใจและช่วยให้นักเรียนเกิดความดีงามในจิตใจและเป็นผู้ที่กำหนดหน้าที่ของตนในสังคมได้อย่างเหมาะสม จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเร่งแก้ปัญหาตั้งแต่บัดนี้ มิฉะนั้นจะกลายเป็นปัญหาที่สายเกินแก้ไขต่อไป นอกจากนี้เด็กที่อยู่ในสภาพยากจนและด้อยโอกาสอยู่เดิมแล้ว หากต้องประสบปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงซ้ำเติมอีกจะยิ่งทำให้เด็กเหล่านี้อยู่ในสภาพยากลำบากซ้ำซ้อนมากขึ้น

จากปัญหาด้านต่างๆที่ได้กล่าวมาข้างต้น ดังกล่าว จึงนักการศึกษาหลายท่านได้พยายามนำวิธีการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน และพัฒนาสื่อที่จะนำไปใช้ในการสอนให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด Laghos และ Zaphiris (2009) การนำเอาคอมพิวเตอร์มาใช้กับการศึกษา เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ในสังคมโลกปัจจุบันเป็นไปอย่างรวดเร็ว คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันอย่างมาก ในปัจจุบันการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ในการสอนภาษาเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากในบทเรียนที่บรรจุอยู่ในสื่อชนิดนี้สามารถบรรจุภาพกราฟฟิก วิดีโอภาพเคลื่อนไหวและเสียงเอาไว้ได้ และการใช้สื่ออินเตอร์เนตในปัจจุบันของผู้เรียนสามารถนำพาให้สื่อชนิดนี้ไปสู่ผู้เรียนได้ทุกมุมโลก โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากที่ต่างๆ จีรพรรณ มหาพรหม และ สุวรรณา

โปธา (2545) ได้กล่าวว่า การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นสามารถบรรลุเป้าหมายในการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้เป็นอย่างดี รวมไปถึง ยังสามารถตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกันระหว่างบุคคลและเพิ่มช่องทางในวิธีการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนยังเป็นนวัตกรรมที่มีประโยชน์ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนและช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูผู้สอนมากยิ่งขึ้น Cotterall (1999) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในกิจกรรมการอ่านเป็นเครื่องมือที่สามารถเพิ่มความสนใจในการอ่าน และเมื่อนักเรียนมีความสนใจก็จะส่งเสริมความเข้าใจต่อบทอ่านได้ Hanson – Smith (2002) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยในการประหยัดเวลาในการเรียนการสอนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะทางภาษาเพิ่มขึ้น และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการเรียนได้มากกว่าผู้เรียนจากสื่ออื่น

และนอกจากปัญหาด้านสื่อที่กล่าวข้างต้น วิธีการเพื่อพัฒนาและฝึกฝนทักษะทางภาษาควบคู่ไปกับคุณธรรม และแนวทางหนึ่งที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาทางด้าน ความเข้าใจทางด้านภาษาและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมโดยการนำนิทานคุณธรรมมาใช้ประกอบในการสอนภาษา เพื่อช่วยให้สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนซึมซับการเรียนรู้ในการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยมและประสบการณ์ที่ดีและมีประโยชน์ให้แก่ผู้เรียนได้ สุพรรณี วราทร (2550) ได้กล่าวว่านิทานสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิต และสัจธรรมต่างๆได้ โดยนิทานเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นการพัฒนาทักษะทางภาษาและการเพิ่มพูนคำศัพท์และประสบการณ์ได้ดียิ่งขึ้น เรืองศักดิ์ ปิ่นประทีป (2548) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานในด้านคุณธรรมว่า นิทานเป็นมรดกที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาสติปัญญา กิริยามารยาทและคุณธรรมให้แก่ผู้อ่าน โดยที่นิทานมากมายนำเสนอลักษณะที่สำคัญในการดำรงชีวิต ทำให้ผู้อ่านได้เรียนรู้พื้นฐานที่ดีในชีวิตในหลายด้าน ตั้งแต่ความขันหมั่นเพียร ความเสียสละ ความมีวินัย ความอดทน ความกล้าหาญ ความมีคุณธรรม ความประหยัด และความซื่อสัตย์ นิทานจึงมีคุณค่าและความสำคัญในการสร้างคุณธรรมและพฤติกรรมที่ดีต่อผู้อ่านได้ นิทานเป็นเครื่องบันเทิงในยามว่าง และเป็นเรื่องราวทางศาสนา และการสั่งสอน กุหลาบ มัลลิกามาส (2509) โดยนิทานจะสามารถช่วยเสริมปัญญา ปลูกฝังให้นักเรียนเป็นคนช่างคิด ช่างถาม ช่างสังเกตและสร้างคุณธรรมแก่ผู้อ่านได้ง่าย โดยเฉพาะนิทานที่แต่งขึ้นโดยสอดแทรกคุณธรรม โดยนิทานที่สอดแทรกคุณธรรมจะสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิต หรือข้อคิดต่างๆ เป็นอุทาหรณ์ให้ผู้อ่านตระหนักรู้ โดยคุณธรรมทั้งหลายที่ผู้เรียนได้อ่านและรับรู้จะสามารถนำไปใช้เตือนสติในวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ได้ต่อไป เพราะนิทานเป็นการขยายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมให้สามารถมองเห็น คิดตาม และเห็นคล้อยตามได้ง่าย โดยสอดคล้องกับ แม้นมาส ชวลิต (2545) ที่ได้กล่าวว่า ในช่วงวัยเด็กและเยาวชนถือเป็นจุดตั้ง

ต้นที่สำคัญในการปลูกฝังเกี่ยวกับการอ่านผ่านกระบวนการในการกระตุ้นให้เด็กเห็นความสำคัญของการอ่านนิทานอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ โดยการอ่านนิทานเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสนใจต่อกิจกรรมการอ่านเพิ่มขึ้น เนื่องจากนิทานเป็นสิ่งที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย และนิทานคุณธรรมยังมีเนื้อหาที่สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมเพื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมที่ดีในจิตใจต่อผู้อ่านเพื่อยกระดับจิตใจได้อีกทางหนึ่งด้วย

1.3 ความเป็นมาของงานวิจัยเกี่ยวกับ CALL และการสอนภาษาอังกฤษด้านการอ่าน

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ โดยสามารถสรุปลักษณะการวิจัยในอดีตที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษา และการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษมาใช้ในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษ โดยงานวิจัยที่เกี่ยวกับการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในช่วงแรก งานวิจัยส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน ระหว่างการเรียนภาษาอังกฤษระหว่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและบทเรียนในแบบปกติ และหลังจากจากนั้นจะเป็นงานวิจัยในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้นโดยการนำโปรแกรมมัลติมีเดียอื่นๆ และอินเตอร์เน็ต มาเสริมให้บทเรียนมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น และสุดท้ายคืองานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ โดยสอดแทรกเนื้อหาการเรียนรู้คุณธรรมมาบรรจุการสอนควบคู่ไปกับการเรียนภาษาอังกฤษ

ในงานวิจัยเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในช่วงแรก ผู้วิจัยพบว่าในงานวิจัยส่วนใหญ่ จะเป็นงานวิจัยเพื่อเปรียบเทียบ ระหว่างการเรียนภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนแบบปกติและการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา เช่นในงานวิจัย ของสุกิจ แขวงโสภา (2541) ศึกษาผลการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2รูปแบบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เพื่อศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์ระหว่างการเรียนทั้งสองอย่าง ซึ่งงานวิจัยของ จารุวรรณ อำพันกาญจน์ (2548) ก็ได้ทำงานวิจัยที่ศึกษาผลการเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องคำศัพท์ในวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกลุ่มหนึ่งไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนและอีกกลุ่มมีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา และ งานวิจัยของ ธีรังกูล บำรุง (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เช่นเดียวกันกับงานวิจัยในต่างประเทศ โดยในงานวิจัยของ Pajtek (1997) ได้ทำการวิจัยโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากหนังสือปกติ และต้องการศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนทั้งสองรูปแบบ งานวิจัยของ Dunn (2002) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจาก

การเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากแบบเรียน Smith (2003) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการสอนจากการสอนปกติ

เนื่องจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่มีมากขึ้น งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในช่วงต่อมา ผู้วิจัยส่วนใหญ่ได้นำโปรแกรมมัลติมีเดียและอินเตอร์เน็ต มาเพิ่มในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยจากการศึกษาในงานวิจัยจะพบได้ว่าผู้วิจัยทั้งในและต่างประเทศได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาดังนี้ เอกภพ ไชยยา (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเสริมทักษะและทัศนะคติที่ดีต่อการอ่าน โดยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในงานวิจัยได้ใช้โปรแกรมPowerpoint มาสร้างภาพเคลื่อนไหวและใส่เสียงลงไปในส่วนของโปรแกรมให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Rabeea (2012) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนสองกลุ่มระหว่างกลุ่มที่ใช้แบบเรียนแบบปกติและแบบเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและมัลติมีเดียในการสอนภาษาอังกฤษ และในงานวิจัยในของนักวิจัยได้นำเอาอินเตอร์เน็ตมาใช้ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น Bown (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในรูปแบบของ web based ในการสอน IELTS ของผู้เรียนชาวอาหรับโดยงานวิจัยจะเริ่มให้ผู้เรียนได้ใช้อินเตอร์เน็ตมาร่วมในส่วนของบทเรียนเพิ่มขึ้น เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Yang (2011) ที่ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้อินเตอร์เนตมาช่วยในการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องมาช่วยในการเรียน

นอกจากการพัฒนาในด้านเทคนิคและเทคโนโลยีที่นำมาสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว ผู้วิจัยพบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่นำเอาเนื้อหาในด้านอื่นเช่นการสอนคุณธรรมมาใช้ในการสอนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษด้วย ดังเช่นในงานวิจัยของ บัญฑิต อนุญาหงส์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องพุทธประวัติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเบญจมราชาลัย กรุงเทพมหานคร และ เสาวนีย์ กลับส่ง (2547) ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5

จากงานวิจัยข้างต้นเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในส่วนของการเรียนรู้ภาษาเป็นหลักสำคัญ ถึงแม้ว่าในงานวิจัยบางเรื่องจะใช้

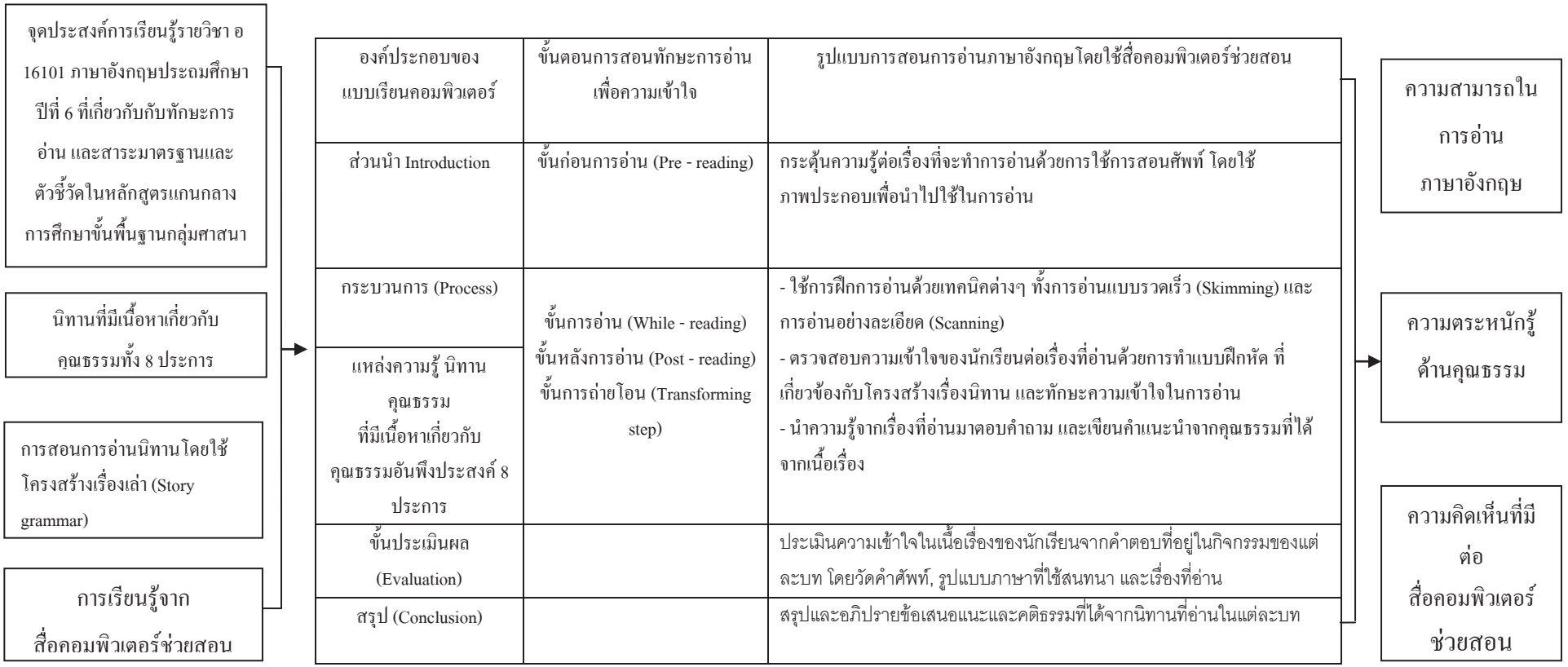
เนื้อหาที่เป็นนิทาน แต่ในงานวิจัยนั้นไม่ได้ศึกษาและให้ความสำคัญเกี่ยวกับคุณธรรมที่ได้จากการอ่านนิทาน หรือเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้วิจัยจะเสริมเข้าไปในงานวิจัยครั้งนี้ และในส่วนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในงานวิจัยที่กล่าวอ้างมาข้างต้นผู้วิจัยพบว่าโปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อในงานวิจัยข้างต้นค่อนข้างมีข้อจำกัดหลายด้าน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนไม่สนใจเท่าที่ควรเมื่อเทียบกับสื่อในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงจะประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เป็นมัลติมีเดีย มาเสริมในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่จะใช้ในงานวิจัยเพื่อพัฒนาให้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในครั้งนี้มีความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิมเพื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.4 บริบทของสถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนสกลวิทยา เป็นโรงเรียนเอกชนประเภทสามัญศึกษาภายใต้สังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ ทางโรงเรียนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีที่มีกับกิจกรรมในด้านต่างๆของนักเรียน จึงได้มีการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในห้องแลบคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สอดคล้องกับความต้องการที่ครูผู้สอนต้องการสร้างความจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่เป็นวิชาสำคัญในการแสวงหาความรู้จากคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นเครื่องมือ ดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้อาจเป็นแนวทางที่จะสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษได้

ด้วยเหตุผลข้างต้นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัด นครปฐม ด้วยโปรแกรม Adobe Flash และใช้แนวทางแนวเรื่องนิทาน Story Structure ช่วยในการพัฒนาบทเรียน โดยอิงจุดประสงค์การเรียนรู้ทักษะการอ่านของรายวิชา อ16101 โดยในงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการสำรวจความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการใช้สื่อการอ่านภาษาอังกฤษด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเกี่ยวกับนิทานส่งเสริมคุณธรรมและสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการใช้สื่อ โดยผู้วิจัยมีความตั้งใจว่าเนื้อหาของบทเรียนที่บรรจุในอยู่สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้จะมีประโยชน์ที่จะสามารถส่งเสริมคุณธรรมในจิตใจพร้อมไปกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และคุณธรรมต่างๆไปพร้อมกันได้ สื่อการอ่านภาษาอังกฤษด้วยคอมพิวเตอร์ครั้งนี้ จะนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนใช้เป็นสื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วยตนเองหรือให้ผู้สอนใช้เป็นสื่อการสอนเพิ่มทักษะด้านการอ่านให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และจะสามารถเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษต่อไปในอนาคต

กรอบการวิจัย


จุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชา อ 16101 ภาษาอังกฤษประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เกี่ยวกับกับทักษะการอ่าน และสาระมาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มศาสนา
นิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมทั้ง 8 ประการ
การสอนการอ่านนิทานโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar)
การเรียนรู้จากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
องค์ประกอบของแบบเรียนคอมพิวเตอร์
ขั้นตอนการสอนทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ
รูปแบบการสอนการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
ส่วนนำ Introduction
ขั้นก่อนการอ่าน (Pre - reading)
กระตุ้นความรู้ต่อเรื่องที่จะทำการอ่านด้วยการใช้การสอนศัพท์ โดยใช้ภาพประกอบเพื่อนำไปใช้ในการอ่าน
กระบวนการ (Process)
แหล่งความรู้ นิทานคุณธรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมอันพึงประสงค์ 8 ประการ
ขั้นการอ่าน (While - reading)
ขั้นหลังการอ่าน (Post - reading)
ขั้นการถ่ายโอน (Transforming step)
- ใช้การฝึกการอ่านด้วยเทคนิคต่างๆ ทั้งการอ่านแบบรวดเร็ว (Skimming) และการอ่านอย่างละเอียด (Scanning)
- ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนต่อเรื่องที่อ่านด้วยการทำแบบฝึกหัด ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างเรื่องนิทาน และทักษะความเข้าใจในการอ่าน
- นำความรู้จากเรื่องที่อ่านมาตอบคำถาม และเขียนคำแนะนำจากคุณธรรมที่ได้จากเนื้อเรื่อง
ขั้นประเมินผล (Evaluation)
ประเมินความเข้าใจในเนื้อเรื่องของนักเรียนจากคำตอบที่อยู่ในกิจกรรมของแต่ละบท โดยวัดคำศัพท์, รูปแบบภาษาที่ใช้สนทนา และเรื่องที่อ่าน
สรุป (Conclusion)
สรุปและอภิปรายข้อเสนอแนะและคติธรรมที่ได้จากนิทานที่อ่านในแต่ละบท
ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม
ความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ปัญหาการวิจัย

1. สื่อการอ่านภาษาอังกฤษด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือไม่

2. ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม หลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนการใช้หรือไม่

3. ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม หลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสูงกว่าก่อนการใช้หรือไม่

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความคิดเห็นอย่างไรต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สมมติฐานของการวิจัย 1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 142)

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้น

นิทานคุณธรรมมากกว่าก่อนการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมมากกว่าก่อนการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความคิดเห็นที่ดีต่อการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 99 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ได้มาโดยวิธีการเลือกห้องเรียนแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ต้องการศึกษาในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่

2.1 ตัวแปรต้น คือ

2.1.1 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

2.2 ตัวแปรตาม คือ

2.2.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

2.2.2 ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

2.2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดไว้ คือ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 142) ซึ่งถือให้ค่าความคลาดเคลื่อนในการยอมรับประสิทธิภาพของแบบฝึกไว้ร้อยละ 2.5-5 กล่าวคือ

1.1 เมื่อประสิทธิภาพของแบบฝึกสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 2.5 ขึ้นไป ถือว่า แบบฝึกมีประสิทธิภาพดีมาก

1.2 เมื่อประสิทธิภาพของแบบฝึกสูงกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่เกินร้อยละ 2.5 ถือว่า แบบฝึกมีประสิทธิภาพดี

1.3 เมื่อประสิทธิภาพของแบบฝึกต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 2.5 ถือว่ายังมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ หรืออยู่ในระดับพอใช้

1.4 เมื่อประสิทธิภาพของแบบฝึกต่ำกว่ากับเกณฑ์ที่ตั้งไว้มากกว่าร้อยละ 2.5 ถือว่าเป็นเกณฑ์ที่มีประสิทธิภาพต่ำ

2. คะแนนที่ได้จากการสอบครั้งแรก (Pretest) เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนก่อนการใช้แบบฝึก

3. คะแนนที่ได้จากการสอบครั้งหลัง (Posttest) เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนแต่ละคนหลังการใช้แบบฝึก

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม หมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อใช้เป็นแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash โดยมีการนำนิทานคุณธรรมโดยมีเนื้อหาตามหลักคุณธรรม 8 ประการคือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี และความมีวินัย โดยได้พิจารณาเลือกความเหมาะสมของคำศัพท์อยู่ในระดับที่เหมาะสมตามเกณฑ์ของผู้เรียนโดยลักษณะของแบบเรียนจะแบ่งเป็น 3 ตอนหลักคือ 1) การทำแบบฝึกเพื่อให้นักเรียนคุ้นเคยกับคำศัพท์ ภูมิหลังของเรื่องที่จะอ่าน 2) การอ่านนิทานที่แปลมาจากนิทานส่งเสริมคุณธรรม และแบบฝึกวัดความเข้าใจด้านการอ่านภาษาอังกฤษ 3) แบบฝึกการถ่ายโอนเรื่องที่อ่านไปสู่การอภิปราย และการคิดวิเคราะห์ด้านคุณธรรมจากเรื่องที่อ่าน

2. แบบวัดความสามารถในการอ่าน หมายถึง แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับคุณธรรมและวัดทักษะ

การอ่านด้าน คำศัพท์ โครงสร้างเรื่อง ใจความสำคัญของเรื่อง และรายละเอียดที่สอดคล้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้วัดความสามารถทางการอ่านของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

3. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนความสามารถในการอ่านของนักเรียน ที่ทำการวัดโดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการอ่านนิทานโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

4. แบบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม หมายถึง แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อวัดความตระหนักรู้ทางด้านคุณธรรม ประกอบด้วย 1. ความหมายของคุณธรรม 2. ลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิด 3. ประโยชน์ของคุณธรรม 4. โทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดโดยเป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 24 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที เพื่อใช้วัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

5. ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม หมายถึง คะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม 8 ประการ ของนักเรียน ที่ทำการวัดโดยใช้แบบทดสอบวัดความความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ก่อนและหลังการอ่านนิทานโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

6. ความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีเกี่ยวกับการได้เรียนการอ่านนิทานคุณธรรมจากการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยวัดจากแบบสอบถามวัดความคิดเห็นในการเรียนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้วตามหลักการสร้างแบบสอบถามของ (Likert) โดยแบ่งการสอบถามออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านคุณประโยชน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

7. นักเรียนคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นเป็นการวิจัยเพื่อจะพัฒนาการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำแนวคิดไปดำเนินการวิจัยในบทที่3 ดังนี้

1 เอกสารเกี่ยวกับการอ่าน

1.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่าน

1.2 องค์ประกอบของการอ่านบันเทิงคดี

2.1.3 ระดับความเข้าใจในการอ่าน

2.1.4 กิจกรรมการสอนอ่านสำหรับผู้เรียนในระดับประถม

2.1.5 ขั้นตอนการสอนการอ่าน

2.1.6 การวัดและประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

2.1.7 คำถามที่นำมาใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน

2.1.8 ความหมายของนิทาน และการใช้นิทานประกอบการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

2.1.9 ลักษณะนิทานสำหรับเด็ก

2.1.10 การสอนการอ่านนิทานโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar)

2.2 นิทานกับการสอนคุณธรรม

2.2.1 ความหมายของคุณธรรมและจริยธรรม

2.2.2 องค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม

2.2.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรม

2.2.4 คุณธรรมที่ควรรู้ตามหลักสูตร

2.2.5 การวัดคุณธรรมจริยธรรม

2.3 การพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ

2.4 เอกสารและทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

2.4.1ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.4.2 องค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.4.3 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา

2.4.4 การพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา
2.4.5 ประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา
2.4.6 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2.4.7 โปรแกรมมัลติมีเดีย
2.4.8 โปรแกรม Flash CS 5.5
2.4.9 การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2.4.10 การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2.5.1 งานวิจัยเกี่ยวกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและการใช้นิทานในการอ่าน
2.5.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์
2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษพร้อมการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรม
2.5.4 สรุปแนวทางการวิจัย

2.1 เอกสารและทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่าน

ผู้วิจัยได้รวมรวบเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการอ่านไว้ดังนี้

2.1.1 ความหมายและความสำคัญของการอ่าน

ในการสอนทักษะการอ่านนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ จึงได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ทำการวิจัยและได้ให้ความหมายของการอ่านไว้หลายท่านดังนี้

Anderson (1985) ได้ให้คำนิยามในการอ่านว่า เป็นการใช้กระบวนการในการค้นหาถึงความหมายในระดับที่หลากหลาย ตั้งแต่ระดับของตัวอักษร โครงสร้างของภาษา ถึงระดับความหมายการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเกิดขึ้นมาจากความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา และโครงสร้างของเรื่องกับความรู้ดั้งเดิมที่มีอยู่ของผู้อ่าน ซึ่งสามารถจะช่วยในการสร้างสมมุติฐานเกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่าน ทำให้ผู้อ่านที่สามารถอ่านได้อย่างคล่องแคล่วแล้วสามารถทำนายเนื้อเรื่องจากข้อมูลที่อ่านมาได้

Hermann (1990) ให้คำนิยามเกี่ยวกับความหมายของการอ่านว่าการอ่าน เป็นเป็นการแปลความจากเนื้อหา โดยที่ผู้อ่านจะต้องเดาความหมายของศัพท์ โดยกระบวนการที่ว่านี้ ผู้ที่อ่านนั้นจะต้องเกิดกระบวนการตระหนักในความคิด และสามารถที่จะควบคุมกระบวนการนั้นๆด้วยเหตุผลโดยการทำความเข้าใจในบทอ่าน และต้องนำความรู้เดิมที่มีอยู่มาช่วยในการคาดเดาและประเมินความเข้าใจในการอ่านว่าสิ่งที่คาดไว้นั้นตรงกับเนื้อหาที่ปรากฏอยู่หรือไม่

Goodman (1967) ได้ให้นิยามความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นเกมการเดาชนิดหนึ่ง โดยการอ่านเป็นการเดาว่า สิ่งที่อ่านนั้นตรงกับความคิดของตนที่คาดหวังไว้หรือไม่ ผู้เรียนจะเกิดแรงขับ (Drive) ที่ ส่งผลต่อการเรียนรู้ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงขับอยากจะอ่านเพื่อหาคำตอบให้ตนเอง

สมุทร เซ็นเชาวนิช (2542) ได้ให้ความหมายของการอ่าน คือ การสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านซึ่งมีกระบวนการถอดรหัส ผู้เขียนจะอยู่ในฐานะของผู้บันทึกรหัสของความคิด (Encoder) ส่วนผู้อ่านจะเป็นผู้ถอดรหัสความคิด(Decoder)

ในงานวิจัยของสุเมธ แสงนาทร ได้ให้ข้อสรุปของความหมายของการอ่านในงานวิจัยไว้ว่าการอ่านเป็นกระบวนการของการเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อใช้เป็นสื่อในการแสดงออกของความคิดของผู้เขียนไปยังผู้อ่านโดยที่ผู้อ่านต้องใช้สติปัญญาในการตีความสารนั้นๆเพื่อให้เกิดความเข้าใจ โดยในการตีความจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 อย่างคือ ความรู้ในความหมายของคำ ความรู้ในการเรียบเรียงคำและสร้างปฏิสัมพันธ์ของคำ ความเข้าใจในการแปลความหมายและตีความ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ของความรู้และประสบการณ์เดิม กับข้อมูลใหม่ที่กำลังอ่านเพื่อนำไปสู่ความรู้

ใหม่คือ การรับรู้ความหมายของสารจากลายลักษณ์อักษร การแปลตัวหนังสือออกมาเป็นเสียงและความหมาย ดังนั้นการอ่านจึงมีเป้าหมายอยู่ที่ผู้อ่านต้องเข้าใจสาร และรับรู้ความหมายของสิ่งที่อ่านได้ โดยในหลักสูตรการเรียนรู้ ราชบัณฑิตยสถานนิยามว่า “อ่าน” หมายถึง “ว่าตามตัวอักษร” ส่วน “การอ่าน” หมายถึง “การแปลความหมายของตัวอักษรที่อ่านออกมาเป็นความรู้ ความคิด และเกิดความเข้าใจเรื่องราวที่อ่านตรงกับเรื่องราวที่ผู้เขียนเขียน ผู้อ่านสามารถนำความรู้ ความคิด หรือสาระเรื่องราวที่อ่านไปใช้ประโยชน์ได้” ซึ่งมีความหมายในลักษณะเป็นการรับแล้วถ่ายทอดโดยใช้ตัวอักษร สัญลักษณ์ เป็นสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับที่ผู้ถ่านทอดต้องการสื่อความคิด เจตนาหรือการทำความเข้าใจกับผู้ที่ผู้ถ่ายทอดต้องการสื่อความหมายนั้นจุดมุ่งหมายของการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (2542 : 46) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่ผู้อ่านรับรู้ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ ตลอดจนค้นหาความหมายความเข้าใจ แล้วแปลความหมายในสิ่งที่รับรู้มานั้นเป็นความคิด ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์เดิมและจินตนาการของผู้อ่านเองมาช่วยพิจารณาความหมายของสิ่งที่อ่านนั้นจนเกิดความเข้าใจในที่สุด การอ่านจึงเป็นการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียนโดยมีข้อเขียนเป็นสื่อกลาง

จากข้อมูลและงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีการสื่อสารกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อโดยผ่านบทอ่านนั้นๆ โดยผู้อ่านสามารถที่จะใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่สร้างความเชื่อมโยงกับข้อความที่ผู้เขียนสื่อผ่านตัวอักษรที่ปรากฏและคาดเดาเจตนาหรือแนวคิดที่ซ่อนอยู่ในนั้นได้

2.1.2 องค์ประกอบในการอ่านบันเทิงคดี

งานเขียนที่เป็นบันเทิงคดี (Fiction) เป็นเรื่องที่ผู้แต่งเขียนขึ้นเพื่อสร้างความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน โดยเป็นเรื่องที่เกิดจากจินตนาการของผู้เขียน และมีการสอดแทรกความคิดต่างๆ โดยนิทานเป็นงานเขียนที่เป็นส่วนหนึ่งของงานเขียนประเภทบันเทิงคดี ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาองค์ประกอบในการอ่านงานเขียนประเภทบันเทิงคดีจากนักการศึกษาหลายท่านไว้ดังนี้

ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของโครงสร้างของเรื่อง สามารถจำแนกออกได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 บทเปิดเรื่อง (Exposition) คือ บทนำเรื่องที่ผู้แต่งจะปูพื้นฐานให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร เหตุการณ์ เวลา และสถานที่ จึงเป็นช่วงแนะนำตัวละครในเรื่อง ทั้งนี้เพื่อเตรียมให้ผู้อ่านรู้ว่าอะไรเกิดขึ้นก่อนที่เรื่องจะดำเนินต่อไป ผู้แต่งอาจอาจจะเสนอเค้าของปัญหาหรือความขัดแย้งไว้ในบทเปิดเรื่องก็ได้ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกอยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป

ขั้นที่ 2 การผูกปม (Complication) และการขมวดปม (Rising Action) คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังบทเปิดเรื่องเป็นช่วงความยุ่งยากที่ทำให้เรื่องพัฒนาและดำเนินต่อไปได้ ปัญหาและความขัดแย้งของโครงเรื่องจะค่อย ๆ ปรากฏออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัด และทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงจุดหักเหของเรื่อง

ขั้นที่ 3 จุดวิกฤต (Crisis) หรือจุดหักเหของเรื่อง จุดวิกฤตนี้เป็นส่วนหนึ่งของการขมวดปม ความตึงเครียดของเรื่องสามารถเกิดขึ้นได้หลายครั้ง ฉะนั้น จุดวิกฤตในแต่ละโครงเรื่องจึงเกิดขึ้นได้มากกว่าหนึ่งครั้งเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อเรื่องดำเนินมาถึงความตึงเครียดที่สุดของเรื่องจนทำให้เรื่องนั้นเกิดการหักเหเป็นครั้งสุดท้ายก่อนเรื่องจะคลี่คลายความยุ่งยากและจบลง มักจะนิยมเรียกจุดหักเหนี้ว่าจุดสุดยอด (climax) ซึ่งนับเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง และเป็นจุดสุดท้ายของช่วงการขมวดปม

ขั้นที่ 4 การแก้ปม (Falling Action) คือ ตอนที่เรื่องค่อยๆ ลดความตึงเครียดลง ซึ่งจะนำไปสู่ความคลี่คลายของปมปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ ในที่สุด

ขั้นที่ 5 การคลี่คลายเรื่อง (Resolution หรือ Denouement) คือ การคลี่คลายปัญหาและความขัดแย้ง เป็นตอนจบหรือตอนสุดท้ายของเรื่อง

ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ (2535) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของบันเทิงคดีไว้ว่า บันเทิงคดีมีองค์ประกอบที่เหมือนกัน 5 องค์ประกอบได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Characters) มุมมอง (Point of view) บทสนทนา (Dialoque) และ ฉาก (Setting)

องค์ประกอบที่ 1 โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง เค้าโครงหรือลำดับเหตุการณ์ที่ผู้แต่งกำหนดไว้ล่วงหน้าว่าจะให้เรื่องดำเนินไปอย่างไร โดยนำเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์มาเรียงต่อกัน ซึ่งแต่ละเหตุการณ์จะต้องเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล นั่นคือ เหตุการณ์หนึ่งจะต้องส่งผลกระทบให้เกิดอีกเหตุการณ์หนึ่งตามมาและต่อเนื่องกันไป จนกว่าเรื่องนั้นจะจบลง โดยแบ่งออกเป็น 2 ชนิดได้แก่ โครงเรื่องใหญ่ (Main Plot) และโครงเรื่องย่อย (Sub plot)

ชนิดที่ 1 โครงเรื่องใหญ่ (Main Plot) คือ เหตุการณ์สำคัญที่ผู้ประพันธ์จะแสดงต่อผู้อ่านในส่วนที่ใช้เป็นแกนให้เรื่องดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบ

ชนิดที่ 2 โครงเรื่องย่อย (Sub Plot) คือ เหตุการณ์ย่อยซึ่งอาจมีหลายเหตุการณ์ที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่ เพื่อเพิ่มรายละเอียดและช่วยเสริมให้โครงเรื่องใหญ่ โดยทั่วไปแล้วโครงเรื่องย่อยจะปรากฏในงานเขียนที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่องกันยาวนานเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งจะมีโครงเรื่องย่อยแทรกอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ในงานเขียนประเภทเรื่องสั้นหรือนิทาน ซึ่งเป็นงานเขียนสั้นๆ มักมีแต่โครงเรื่องใหญ่เท่านั้น

โครงเรื่องของนิทานแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง

ตอนที่ 1 การเปิดเรื่อง (The opening) คือ จุดเริ่มต้นของเรื่องซึ่งถือว่าเป็นตอนสำคัญที่จะดึงดูดความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องราวต่อไป ในงานเขียนประเภทบันเทิงคดีโดยทั่วไป นิยมเปิดเรื่องหลายวิธี ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ (2535) ได้สรุปถึงการเปิดเรื่องได้ 5 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 การเปิดเรื่องโดยการบรรยาย การเปิดเรื่องแบบนี้มักเป็นการเริ่มต้นเล่าเรื่องอย่างเรียบ ๆ แล้วค่อย ๆ ทวีความเข้มข้นของเรื่องขึ้นเป็นลำดับ อาจเป็นการบรรยายฉาก บรรยายตัวละคร หรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้

ประเภทที่ 2 การเปิดเรื่องโดยการพรรณนา การเปิดเรื่องวิธีนี้อาจเป็นการพรรณนาฉาก พรรณนาตัวละคร หรือพรรณนาเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ คล้ายวิธีการบรรยาย เพียงแต่เน้นที่จะสร้างภาพเพื่อปูพื้นอารมณ์ให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกนึกคิดในการคล้อยตาม

ประเภทที่ 3 การเปิดเรื่องโดยใช้นาฏการหรือการกระทำของตัวละครที่ก่อให้เกิดความสนใจโดยเร็ว การเปิดเรื่องวิธีนี้สามารถทำให้ผู้อ่านมีความต้องการที่จะติดตามเรื่องราวต่อไปได้มากเป็นพิเศษ

ประเภทที่ 4 การเปิดเรื่องโดยใช้บทสนทนา การเปิดเรื่องแบบนี้สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านได้ดีวิธีหนึ่ง ถ้าถ้อยคำที่นำมาเริ่มต้นนั้นเร้าใจหรือกระทบใจผู้อ่านทันที โดยบทสนทนานั้นก็เชื่อมโยงและเกี่ยวพันกับเนื้อเรื่องต่อไปอย่างแนบเนียนด้วย

ประเภทที่ 5 เปิดเรื่องโดยใช้สุภาษิต บทกวี เพลง หรือข้อความที่คมคายชวนคิด ชวนให้เกิดความสงสัย และน่าติดตาม

ตอนที่ 2 การดำเนินเรื่อง การดำเนินเรื่องซึ่งเป็นตอนกลางของเรื่องก็นับว่ามีความสำคัญอยู่มากเช่นเดียวกัน เพราะผู้แต่งจะต้องดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องสร้างความขัดแย้ง (Conflict) ที่เร้าใจ แล้วคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายในตอนปิดเรื่อง รวมทั้งต้องอาศัยกลวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบด้วย โดยวีรวัฒน์ อินทรพร (2545) ได้แบ่งประเภทของความขัดแย้งที่พบในงานประเภทบันเทิงคดีไว้ 4 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นตัวละครเอกกับตัวละครรอง เช่น ความขัดแย้งระหว่างแฮรี่ พอตเตอร์ กับลอร์ดโวลเดอมอร์ ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่องแฮรี่ พอตเตอร์

ประเภทที่ 2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น การ

ที่มนุษย์ต้องเอาชนะต่อสู้กับวาตภัย งานเขียนที่มนุษย์ต้องเอาชนะและต่อสู้กับดาวหางที่พุ่งมาชนโลก เป็นต้น

ประเภทที่ 3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครเอกมีความขัดแย้งกับสังคม เช่น นิทานเรื่องเด็กเลี้ยงแกะของ อีสป ที่ตัวเอกของเรื่องเกิดความขัดแย้งกับชาวบ้าน และเด็กเลี้ยงแกะก็ไม่สามารถเอาชนะความเชื่อของชาวบ้านได้ จนเกิดความสูญเสีย เป็นต้น

ประเภทที่ 4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง อาจเป็นความขัดแย้งทางกายภาพ เช่น ความพิการ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ เช่น การเอาชนะใจฝ่ายดีและฝ่ายชั่วของตนเองเป็นต้น โดยเรื่องสั้นหรือนิทานที่ไม่มีความขัดแย้ง ถือว่าเป็นงานเขียนที่ไม่มีโครงเรื่อง ดังนั้นการเขียนงานประเภทนี้จะต้องกำหนดให้มีความขัดแย้งเสมอ ยิ่งความขัดแย้งมีความซับซ้อน ก็จะทำให้เรื่องที่เขียนมีความน่าสนใจติดตามมากขึ้น

ตอนที่ 3 การปิดเรื่อง (Conclusion) คือ จุดจบของเรื่อง โดยเป็นช่วงที่ประเมินผลให้รู้ว่าผู้อ่านมีความประทับใจต่อวรรณกรรมเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใด ถ้าเปรียบเทียบการเปิดเรื่อง นิทานบางเรื่องเมื่อปัญหาคลี่คลายแล้วผู้เขียนก็ปิดเรื่องทันที แต่บางเรื่องผู้เขียนปิดเรื่องหลังจากปัญหาคลี่คลาย โดย วีรวัฒน์ อินทรพร (2545) ได้สรุปถึงวิธีการปิดเรื่องที่นิยมโดยสรุปเป็น 4 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 ปิดเรื่องแบบหักมุม (Surprise ending หรือ Twist ending) การปิดเรื่องแบบนี้เป็นการพลิกความคาดหมายผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง การปิดเรื่องประเภทนี้ ผู้แต่งต้องมีกลวิธีในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างดีและต้องซ่อนปมที่จะพลิกความคาดหมายของผู้อ่านให้สนิท ไม่ควรให้ผู้อ่านระแคะระคายตั้งแต่ต้นเรื่องหรือกลางเรื่อง เพราะจะทำให้เรื่องขาดความความน่าสนใจ ส่วนมากมักปรากฏอยู่ในเรื่องสั้น และงานเขียนประเภทอาชญานิยาย หรือนวนิยายลึกลับที่ซ่อนเงื่อนปมไว้ยังมีการใช้วิธีการปิดเรื่องอยู่

ประเภทที่ 2 ปิดเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragic ending) คือ การจบเรื่องด้วยความตาย ความผิดหวัง ความสูญเสีย หรือความล้มเหลวในชีวิต การปิดเรื่องแบบนี้มักเรียกร้องความเห็นใจ ความซาบซึ้งสะเทือนใจจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นจึงมีผู้นิยมปิดเรื่องแบบนี้กัน

ประเภทที่ 3 ปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร การปิดเรื่องแบบนี้มีนักเขียนนิยมใช้กันโดยทั่วไปทั้งเรื่องสั้นและนิทาน

ประเภทที่ 4 ปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic ending) หรือให้แนวคิดอย่างใดอย่างหนึ่งแก่ผู้อ่าน คือการจบเรื่องแบบทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิดหาคำตอบเอาเอง เพราะในชีวิตจริงมีปัญหาหลายอย่างที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือหาคำตอบให้แก่ปัญหานั้นได้

องค์ประกอบที่ 2 แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง สารัตถะหรือแนวคิดสำคัญของเรื่อง แก่นเรื่อง คือ ทัศนะหรือแนวคิดสำคัญที่ ผู้แต่งต้องการนำเสนอ เป็นความหมายรวมของเรื่องทั้งเรื่อง ดังนั้นแก่นเรื่องจึงเป็นตัวคุมองค์ประกอบทุก ๆ ส่วนในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร ผู้เล่าเรื่อง ความขัดแย้งของเรื่อง เหตุการณ์ สถานที่ ตลอดจนแนวการเขียน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์หลักที่ผู้แต่งต้องการสื่อ โดยการอธิบายแนวคิดของเรื่องผู้เขียนอาจทำการบอกไว้ตรงๆโดยอธิบายแนวคิดไว้ตรงๆ ในส่วนใดส่วนหนึ่งของเรื่อง อาจเป็นต้นเรื่อง ท้ายเรื่อง หรือชื่อเรื่อง และอีกวิธีหนึ่ง คือ การแฝงไว้ในส่วนต่าง ๆ แฝงไว้ในเหตุการณ์ พฤติกรรมของตัวละคร และส่วนประกอบอื่น ๆ อันมีผลต่อความหมายของเรื่อง โดยแก่นเรื่องแบ่งได้ออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ แก่นเรื่องใหญ่ (Main theme) ถือเป็นแก่นหรือแกนกลางของเรื่อง หมายความว่า เรื่องทั้งหมดจะผูกพันเกี่ยวโยงกับแก่นเรื่องใหญ่นี้โดยตลอด การดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจะเริ่มขึ้นด้วยแก่นนี้เป็นจุดเริ่ม และในที่สุดก็จะจบลงที่จุดซึ่งแสดงการคลี่คลายของแก่นเดียวกันนี้ และแก่นเรื่องย่อย (Sub theme) หมายถึง แก่นเรื่องหรือแกนกลางของพฤติกรรมหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งดำเนินอยู่ในเรื่อง โดยแก่นเรื่องย่อยแก่นหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง และมีความผูกพันเกี่ยวโยงกับแก่นเรื่องใหญ่ แก่นเรื่องย่อยนี้จะมีจำนวนเท่าไรก็ได้ แล้วแต่ผู้แต่งต้องการจะสอดแทรกเรื่องอะไรเข้ามาโยงกับแก่นเรื่องใหญ่

ชฎารัตน์ สุนทรธรรม (2544) ได้แบ่งแก่นเรื่อง (Theme) ออกเป็น 4 ชนิดคือ

ชนิดที่ 1 แก่นเรื่องแสดงทัศนะ คือแนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งเสนอ ความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจจะเป็นทัศนะต่อค่านิยมในสังคม คุณธรรม และสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

ชนิดที่ 2 แก่นเรื่องแสดงอารมณ์ คือ แนวคิดที่ผู้แต่งมุ่งแสดงภาวะทางอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิต หรือเมื่อประสบเหตุการณ์หรือชะตากรรมอย่างใดอย่าง

ชนิดที่ 3 แก่นเรื่องแสดงพฤติกรรม คือ แก่นเรื่องที่ผู้แต่งมุ่งเสนอพฤติกรรมบางอย่างหรือบางแง่มุมของตัวละครเป็นสำคัญ ซึ่งแนวคิดแสดงพฤติกรรม เป็นแนวคิดที่คลี่คลายมาจากทัศนะต่อค่านิยม คุณธรรมบางประการ หรือความรู้สึกนึกคิดอารมณ์ต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นสาเหตุให้ตัวละครต้องแสดงพฤติกรรมบางอย่าง

ชนิดที่ 4 แก่นเรื่องแสดงสภาพและเหตุการณ์ คือ แนวคิดที่ผู้เขียนมุ่งแสดงภาพบางอย่างหรือเหตุการณ์บางตอนของชีวิตตัวละคร เช่น สภาพความยากจน ความอดอยาก เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 3 ตัวละคร (Characters) คือ บุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อให้กระทำพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในท้องเรื่องหรือเป็นผู้ที่ได้รับผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามโครงเรื่อง ตัวละครอาจจะเป็นคนหรือเทียบเท่าคนก็ได้ นักเขียนบางคนนำสัตว์ ต้นไม้ วัตถุ ฯลฯ มาเป็นตัวละคร

โดยให้คิดและกระทำอย่างคน ในนิทาน ตัวละครอาจมีเพียง 1 หรือ 2 ตัวก็ได้ แต่ในเรื่องยาว เช่น นวนิยาย หรือบทละครจะมีตัวละครมาก ตัวละครสามารถแบ่งได้เป็น ๒ ประเภทคือ ตัวละครเอก (Main character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือในเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง และ ตัวละครประกอบ (Minor character) คือ ตัวละครซึ่งมีบทบาทในฐานะส่วนประกอบของการดำเนินเรื่องเท่านั้น แต่จะต้องมีการกระทำอย่างต่อเนื่องหรือเกี่ยวพันกับตัวละครเองเพื่อให้เรื่องดำเนินไปสู่เป้าหมาย โดยอาจจะเป็นการกระทำที่สนับสนุนหรือขัดแย้งกับตัวละครเอกก็ได้

ชฎารัตน์ สุนทรธรรม (2544) ได้แบ่งลักษณะของตัวละครออกเป็น ๒ ประเภทคือ ตัวละครลักษณะเดียว (Flat character) เป็นตัวละครที่แสดงลักษณะนิสัยเพียงด้านเดียว เช่น เป็นคนดีก็ดีตลอด ตัวละครฝ่ายร้ายก็ร้ายอย่างชัดเจน ไม่ว่ามีเหตุการณ์ใดมากระทบก็ไม่หวั่นไหว ไม่มีพัฒนาการทางด้านลักษณะนิสัย เป็นตัวละครที่คาดเดาพฤติกรรมได้ง่าย ตัวละครลักษณะนี้มักปรากฏในเรื่องสั้นที่ไม่มีความซับซ้อนเช่นในงานประเภทนิทาน และตัวละครหลายลักษณะ (Round Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อม ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการทางพฤติกรรม เป็นตัวละครที่มีข้อดีข้อเสียในตัวเองและจะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามสถานการณ์

องค์ประกอบที่ 4 มุมมอง (Point of view) คือ กลวิธีในการเล่าเรื่องหรือเทคนิคเกี่ยวกับผู้เล่าเรื่อง หมายความว่า ในการเขียนเรื่องสั้นหรือนิทาน ผู้เขียนเป็นผู้เล่าเรื่องนั้นเองหรือกำหนดให้ตัวละครในเรื่องเป็นผู้เล่า และผู้เขียนหรือตัวละครที่เล่าเรื่องนั้นมีฐานะอะไรในเรื่อง กลวิธีในการเล่าเรื่องจึงอาจแบ่งได้ 5 วิธี ได้แก่

วิธีที่ 1 ใช้บุรุษที่หนึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องเป็นผู้เล่า (The first person narrator as a main character) คือ ให้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเองโดยใช้สรรพนาม “ผม” “ฉัน” “ดิฉัน” “ข้าพเจ้า” หรือ “เรา” กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบนี้มีอยู่มากในการแต่งเรื่อง

วิธีที่ 2 ใช้บุรุษที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครรองในเรื่องเป็นผู้เล่า (The first person narrator as a minor character) คล้ายวิธีแรก แต่ใช้ตัวละครรองซึ่งมักจะเป็นผู้ใกล้ชิดกับตัวละครสำคัญเป็นผู้เล่า

วิธีที่ 3 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้รู้แจ้งเห็นจริงทุกอย่างเป็นผู้เล่า (The omniscient author) กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบนี้มีปรากฏในนวนิยายไทยส่วนใหญ่ แต่ในเรื่องสั้นก็มีอยู่ไม่น้อยเช่นกัน

วิธีที่ 4 ผู้ประพันธ์ในฐานะเป็นผู้สังเกตการณ์เป็นผู้เล่า (The author as an observer) คล้ายวิธีที่สาม ต่างกันที่ผู้ประพันธ์ไม่สามารถทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้เลย มีหน้าที่เพียงรายงานเฉพาะสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ยิน ได้ฟัง ได้สังเกต การสนทนาหรือการกระทำของตัวละครเท่านั้น เป็นที่สังเกตว่าวิธีในการเล่าเรื่องแบบนี้มีอยู่ไม่มากนัก

วิธีที่ 5 ใช้บุรุษที่หนึ่งเป็นผู้เล่าด้วยวิธีกระแสจิตประหวัด (Stream of consciousness) คือ การให้บุรุษที่หนึ่งเล่าเรื่องของตนเอง แต่ปรากฏในรูปกระแสความคิดประหวัดไปถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ กลวิธีในการเล่าเรื่องแบบนี้กำลังได้รับความนิยมจริงจังในงานเขียนของนักเขียนรุ่นใหม่ใน หนังสือรวมเรื่องสั้นร่วมสมัย

องค์ประกอบที่ 5 (Dialoque) คือคำพูดของตัวละครแต่ละตัวโดยสามารถทำให้ผู้อ่านทราบถึงแนวคิดของผู้แต่ง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ภูมิหลังหรือรายละเอียดต่างๆโดยที่ผู้อ่านไม่ต้องบรรยาย และทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินในการอ่านด้วย โดย บทสนทนาควรมีลักษณะ 4 ประการ ได้แก่

ประการที่ 1 มีความสมจริง คือ สมจริงตามวัย อาชีพ สถานะ บทบาท และหน้าที่ของตัวละคร ถ้าตัวละครเป็นผู้ที่มีการศึกษา ก็เป็นภาษาที่สุภาพ ถ้าเป็นชาวบ้านก็เป็นภาษาพื้นๆ

ประการที่ 2 ช่วยดำเนินเรื่อง บทสนทนาจะช่วยให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครจะทำอะไร และเหตุการณ์จะดำเนินไปอย่างไร โดยไม่ต้องบอกด้วยการบรรยายตรงๆในฉาก ทำให้เรื่องเกิดความกระชับ ดำเนินเรื่องอย่างแนบเนียนและผู้อ่านเกิดความเพลินเพลิน

ประการที่ 3 ช่วยบอกลักษณะของตัวละคร สามารถบอกลักษณะของตัวละครได้ด้วยการสอดแทรกลักษณะนิสัยของตัวละครไปในบทสนทนา โดยผู้อ่านสามารถเห็นจากบทสนทนาของตัวละครตัวนั้นโดยไม่ต้องบรรยายไปตรงๆ

ประการที่ 4 มีจุดมุ่งหมายและสารประโยชน์ โดยบทสนทนาในแต่ละตอนมีจุดมุ่งหมายว่าตัวละครสนทนาในเรื่องใด เพื่ออะไร โดยมีเนื้อหาที่สะท้อนความคิด และสารประโยชน์ที่ผู้เขียนต้องการสื่อ หรือความคิดของเรื่อง โดยอาศัยตัวละครเป็นผู้พูด

องค์ประกอบที่ 6 ฉาก (Setting) คือ การบรรยายภาพ เวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งรวมทั้งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั่วไปมักใช้พรรณาโวหาร โดยภาพรวมแล้วฉากจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ภูมิประเทศ สภาพท้องถิ่น ทิวทัศน์ การจัดแบ่งสถานที่ เช่น ที่ตั้งของประตู หน้าต่างในห้อง

ส่วนที่ 2 อาชีพ สถานภาพทางการงานและความเป็นอยู่ประจำวันของตัวละคร ส่วนที่ 3 เวลา ยุคสมัย ที่เกิดของเหตุการณ์ในเรื่อง เช่น ยุคทางประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปี

ส่วนที่ 4 สภาพแวดล้อมโดยทั่วไปของตัวละคร เช่น สภาวะเงื่อนไขทางศาสนา จิตใจ ศีลธรรม สังคม หรือสภาวะอารมณ์ โดยผู้แต่งต้องคำนึงถึงรายละเอียดของการกำหนดฉากเพื่อให้เกิดความสมจริง โดยคำนึงถึงเหตุผลและความเป็นไปได้ในการสร้างฉาก เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกคล้อยตามเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อ

จากข้อมูลข้างต้นเกี่ยวกับองค์ประกอบในการอ่านบันเทิงคดี ผู้วิจัยสามารถนำองค์ประกอบต่างๆในการอ่านข้างต้นมาใช้ในการสอนการอ่านนิทานคุณธรรม เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจต่อนิทานที่นำมาใช้ในงานวิจัย โดยอาศัยโครงสร้างของบันเทิงคดีมาใช้เป็นแนวทางในการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ

2.1.3 ระดับความเข้าใจในการอ่าน

การอ่านสามารถแบ่งออกได้หลายระดับขั้น ซึ่งนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Dechant (1982 : 313-314) ได้กล่าวถึงระดับการอ่านไว้ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับความเข้าใจตามตัวอักษร (Literal Comprehension) คือผู้อ่านสามารถอธิบายได้ชัดเจน สามารถจำแนกและระลึกความคิดและรายละเอียดของข้อมูลที่อ่านได้ต้องอาศัยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ หรือการเรียบเรียงระดับความคิดที่ในข้อความที่อ่านทั้งนี้รวมไปถึงการจัดลำดับ วางโครงสร้าง การย่อและสังเคราะห์

ระดับที่ 2 การสรุปความจากการอ้างอิง (Inference) เป็นการรวบรวมเนื้อหาจากเรื่องที่อ่านโดยอาศัยความคิดของผู้อ่าน คำอธิบายตามตัวอักษร ความรู้ส่วนบุคล และการจินตนาการซึ่งจะออกมาในลักษณะของความคิดเห็นแบบตรงไปตรงมาและสอดคล้องกันระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียน

ระดับที่ 3 ระดับการประเมินผล หรือระดับวิพากษ์วิจารณ์ (Evaluation or Critical Reading) ผู้อ่านต้องประเมิน หรือวิจารณ์เรื่องที่อ่านได้ โดยใช้ข้อมูลที่ผู้เขียนกล่าวไว้ในเนื้อหาเป็นส่วนประกอบ

ระดับที่ 4 ระดับความซาบซึ้ง (Appreciation) ผู้อ่านจะต้องสามารถบอกเทคนิคและรูปแบบที่ผู้เขียนใช้ในการเร้าให้ผู้อ่านมีปฏิกิริยาโต้ตอบ ผู้อ่านจะต้องมีอารมณ์ร่วมต่อแนวคิดของผู้เขียนและยังสามารถสร้างจินตนาการได้

ระดับที่ 5 ระดับความเข้าใจผสมผสาน (Integrative Comprehension) เป็นการรวบรวมประสิทธิภาพในการจดจำข้อมูล เพื่อนำไปประยุกต์กับประสบการณ์เดิมของแต่ละคน เพื่อประโยชน์ในการอ่านทั่วๆไป เช่นการอ่านแผนที่ กราฟ เป็นต้น

Smith (1971) ได้สรุปความเข้าใจในการอ่านว่าจะต้องแสดงลักษณะของระดับความเข้าใจอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาใน 3 ลักษณะคือ การอ่านตามตัวอักษร (Literal reading) เป็นการเอาเรื่องการอ่านระดับนี้มีเป้าหมายว่าอ่านหนังสือออก อ่านได้ อ่านแล้วรู้เรื่องว่าเรื่องอะไร เป็นอย่างไร เกี่ยวข้องกับใคร ผู้อ่านจะใช้ความสามารถด้านความจำเป็นส่วนใหญ่ การอ่านโดยการตีความ (Interpretive reading) เป็นการอ่านแล้วแปลความ ตีความ ขยายความ ผู้อ่านต้องใช้ความสามารถ

นอกเหนือไปจากการอ่านเอาเรื่อง คือ ต้องจำเรื่อง ต้องแปลความ ต้องขยายความ เป็นระดับอ่านเอาเรื่อง และการอ่านเชิงวิเคราะห์ (Critical reading) เป็นการอ่านขั้นวิจารณ์ การอ่านระดับนี้ต้องใช้ความสามารถของสติปัญญาขั้นสูงสุด โดยอาศัยการอ่านระดับเอาเรื่อง ระดับแปลความเป็นพื้นฐาน ต่อจากนั้นผู้อ่านจะต้องอาศัยประสบการณ์ของตน หรือความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมินผล มาช่วยในการตัดสินและวินิจฉัยเรื่องและข้อความที่อ่านอีกต่อหนึ่ง

Burmeister (1978) ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านโดยอาศัยพื้นฐานจาก Noms Sanders ซึ่งดัดแปลงมาจาก Bloom's Taxonomy โดยได้แบ่งระดับความเข้าใจ ออกเป็น 7 ระดับ ดังนี้

ระดับที่1 ระดับความจำ (Memory) เป็นระดับที่ผู้อ่านสามารถจำในสิ่งที่ผู้เขียนเขียนไว้ได้ เช่น จำได้ในเรื่องที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง วันที่ คำจำกัดความ ใจความสำคัญของเรื่อง คำสั่ง และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง เป็นต้น

ระดับที่2 ระดับการแปลความหมาย (Translation) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านนำข้อความหรือเรื่องราวที่อ่านไปแปลเป็นรูปอื่น เช่นการแปลจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง การให้คำจำกัดความ การนำใจความไปแปลเป็นรูปแผนภูมิ เป็นต้น

ระดับที่3 ระดับการตีความ (Interpretation) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนมิได้เขียนไว้โดยตรง เช่น หาเหตุเมื่อกำหนดผลมาให้หรือให้เหตุมาแล้วสามารถหาผลได้ การคาดคะเนหรือทำนายเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น การจับใจความสำคัญของเรื่อง เป็นต้น

ระดับที่4 ระดับการประยุกต์ใช้ (Application) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจในหลักการและนำไปประยุกต์ใช้จนประสบความสำเร็จ

ระดับที่5 ระดับการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านสามารถแยกแยะส่วนย่อยที่ประกอบเข้าเป็นส่วนใหญ่ ได้แก่ การวิเคราะห์การโฆษณา การวิเคราะห์คำประพันธ์ การเข้าถึงความไม่สมเหตุสมผลของเรื่องที่เขียนตลอดจนการลงความเห็นในเรื่องที่อ่านได้

ระดับที่6 ระดับการสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นการนำเอาความคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านมารวบรวมและจัดเรียบเรียงใหม่

ระดับที่7 ระดับการประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการกำหนดเกณฑ์และตัดสินใจเรื่องที่อ่านโดยอาศัยหลักเกณฑ์จากประสบการณ์ของตนเอง

Harmer (2007) ได้กล่าวถึงระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

ระดับที่1 การบอกหัวเรื่อง (Identifying the topic) ผู้อ่านต้องสามารถหยิบยกหัวข้อจากบทอ่านได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้ความรู้เดิม (Schema) ที่ตนมีอยู่ซึ่งความสามารถนี้จะทำให้ผู้อ่าน

สามารถอ่านบทอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระดับที่2 การทำนายหรือการคาดเดา (Predicting and guessing) ผู้อ่านจะต้องพยายามทำความเข้าใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน โดยเฉพาะถ้าเป็นการอ่านเพื่อค้นหาหัวเรื่องที่สำคัญ ผู้อ่านจะต้องคาดเดาว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นตามมา โดยทำการตั้งสมมุติฐานหรือคาดเดาเนื้อหาจากการอ่านครั้งแรก จากนั้นพยายามประยุกต์ความรู้เดิมของผู้อ่านกับบทอ่าน

ระดับที่3 การอ่านและฟังเพื่อความเข้าใจโดยทั่วไป (Reading and listening for general understanding) ผู้อ่านจะต้องสามารถเข้าใจ ใจความสำคัญของบทอ่าน โดยไม่ต้องวิเคราะห์ทุกสิ่งทุกอย่างที่ปรากฏในบทอ่านและทักษะที่ใช้ในการอ่านและฟังเพื่อความเข้าใจโดยทั่วไปนั้นคือทักษะการอ่านกวาดสายตา (Scanning)

ระดับที่4 การอ่านเพื่อข้อมูลเฉพาะเจาะจง (Reading for specific information) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Skimming เป็นการให้ความสำคัญกับข้อมูลเฉพาะ ว่าเป็นเรื่องอะไร ประเภทใด มีลักษณะอย่างไร เป็นต้น

ระดับที่5 การอ่านและฟังเพื่อหารายละเอียดของบทอ่าน (Reading and listening for detail information) เป็นการอ่านที่จะเข้าใจในรายละเอียดต่างๆของบทอ่าน เป็นการอ่านที่เป็นขั้นตอนการปฏิบัติต่างๆ เช่น ขั้นตอนหรือกระบวนการทางวิทยาศาสตร์

ระดับที่6 การตีความบทอ่าน (Interpret text) ผู้อ่านจะต้องเข้าใจความหมายของคำในบทอ่านนั้น โดยใช้บริบทเป็นตัวช่วยในการทำความเข้าใจบทอ่าน ซึ่งความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการตีความที่ดี

บันลือ พฤกษะวัน (2536) ได้กล่าวถึงระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

ระดับที่1 ระดับความเข้าใจในข้อเท็จจริง (Factual level) เป็นความเข้าใจในท้องเรื่อง โดยผู้อ่านสามารถตอบคำถามได้ว่า ใคร ทำอะไรกับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ โดยผู้อ่านตรวจสอบข้อความถ้อยคำจากประโยคนั้นโดยตรง และสามารถตรวจสอบคำตอบด้วยการอ่านออกเสียงได้โดยตรง (Reading the line) ถือเป็นความเข้าใจระดับต่ำที่สุด

ระดับที่2 ระดับการตีความหรืออนุมานความ (Interpretive or inferential level) โดยผู้อ่านจะต้องใช้การตีความแปลความจากเหตุผลของบทความ ซึ่งคิดหาเหตุผล ตีความ แปลความจากเรื่องจึงจะสามารถหาเหตุผลเป็นเครื่องบ่งชี้ และถือว่าเป็นความเข้าใจในการอ่านที่สูงขึ้นหรือระดับปานกลาง

ระดับที่3 ระดับความเข้าใจในการวิเคราะห์ วิจารณ์ และประเมินเรื่องจากที่สิ่งอ่าน (Critical or evaluation level) การสอนอ่านในระดับนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นความเข้าใจระดับสรุปความที่ไม่สามารถหาคำตอบจากเนื้อหาโดยตรง แต่ต้องคิดหาเหตุผล ตีความ แปลความหมายจากบทอ่าน จึง

จะสามารถตอบคำถามได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นเครื่องบ่งชี้ และถือว่าเป็นความเข้าใจในการอ่านระดับปานกลางหรือระดับสูง จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น

สรุปได้ว่าระดับความเข้าใจในการอ่านนั้นสามารถเริ่มจากง่ายไปหายาก หรือจากระดับของตัวอักษรไปจนถึงระดับที่ต้องใช้ความคิด สรุปเหตุผลในการแปลความ และตีความ จึงจะสามารถเข้าใจบทอ่านได้ นอกจากนี้ระดับความเข้าใจในการอ่านยังมีตั้งแต่ระดับความเข้าใจในรายละเอียดของเนื้อหา ความสัมพันธ์ของข้อความซึ่งต้องใช้ประสบการณ์ของผู้อ่านในการตีความ และสุดท้ายคือความเข้าใจระดับสรุปความจากสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้เขียนไว้ในบทอ่าน แต่ผู้อ่านต้องสรุปเป็นความคิดของตัวเอง อีกทั้งผู้อ่านต้องสามารถประเมินค่าของบทอ่าน และแสดงความรู้สึกต่องานเขียนได้อีกด้วย กล่าวได้ว่าการอ่านสามารถแบ่งออกได้หลายระดับขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการอ่านนั้นๆ ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการอสนอ่านให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายระดับและวัยของผู้อ่านเป็นสำคัญ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ถึงระดับของการเข้าใจในการอ่านได้ดังนี้

ในระดับแรกผู้อ่านเริ่มระดับของความเข้าใจจากการเรียนรู้และความหมายตรงตามตัวอักษรโดยยังไม่สามารถเข้าในอย่างลึกซึ้งได้เนื่องจากสามารถเข้าใจในข้อความแบบตรงตัว แล้วผู้อ่านจึงจะสามารถเข้าใจบทอ่านนั้นและสามารถแปลเป็นภาษาในแบบของตนเองได้อย่างคร่าวๆ หลังจากนั้น ผู้อ่านสามารถวิเคราะห์ถึงความเหมาะสมของส่วนประกอบที่อยู่ในบทอ่านนั้นๆได้ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร และเริ่มวิเคราะห์ส่วนต่างๆออกมาได้ และผลสุดท้ายหลังจากกระบวนการก่อนหน้าที่เกิดขึ้นจะสามารถทำให้ผู้อ่านสามารถแสดงความเห็นต่อเรื่องที่อ่านและสามารถวิจารณ์โดยใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมมาตัดสินเรื่องที่อยู่ในบทอ่านนั้นๆได้ว่ามีความรู้สึกอย่างไร และสามารถให้เหตุผลประกอบความคิดได้เมื่อวิจารณ์เรื่องที่อ่าน

2.1.4 กิจกรรมการสอนอ่านสำหรับผู้เรียนในระดับประถม

Davies (1990) ได้เสนอรูปแบบของกิจกรรมการอ่านไว้ว่า กิจกรรมก่อนการอ่านควรให้ผู้เรียนได้เล่นเกมจับคู่คำศัพท์ ส่วนขั้นการดำเนินกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ลีลาและหน้าที่ของภาษา จากนั้นเป็นขั้นทบทวนการอ่านเพื่อให้ทราบคร่าวๆ (Skimming) และการอ่านเพื่อหาข้อมูลเฉพาะ(Scanning) แล้วให้ผู้เรียนทำนานและทำกิจกรรมการถ่ายโอนข้อมูลโดยการพูด หรือเขียน การใช้คำถามตามแนวการสอนแบบดั้งเดิม เช่น คำถามที่ตอบด้วย Yes/No หรือ True/False แบบมีตัวเลือก และแบบเติมคำ ควรนำมาใช้เพื่อเป็นคำถามนำ เพราะถือว่าเป็นเทคนิคที่มีประโยชน์ กิจกรรมหรือภาระงานควรกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมมาใช้ร่วมในทักษะการอ่านด้วย

ประเทิน มหาขันธ์ (2530) ได้เสนอการสอนอ่านในระดับประถมศึกษาไว้ว่า ในระยะเริ่มต้นของการสอน ควรเน้นทักษะจำแนกภาพ เสียง ก่อนเพราะการอ่านเป็นการจำรูปร่างของคำและเชื่อโยงตัวอักษรกับเสียงของคำ ที่นักเรียนเคยรู้จักมาแล้ว ไม่เพียงแต่กวาดสายตาในการอ่าน

เท่านั้น และควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย ดังนั้นจึงควรใช้การสอนหลายๆวิธี เพื่อค้นหาวิธีที่เหมาะสมกับตัวนักเรียนมากที่สุด อีกทั้งนำสื่อการสอนอ่านที่หลากหลาย โดยนำหนังสือสำหรับเด็กประเภทต่างๆ ที่มีอยู่มาใช้ในการสอนทักษะการอ่านอีกด้วย

Spratt, Pulverness และ Williams (2005) กล่าวถึงกิจกรรมการสอนการอ่านว่าควรจะเป็นไปในรูปแบบดังนี้

1. การแนะนำกิจกรรมต่างๆ เช่นการแนะนำถึงหัวข้อของบทอ่าน และกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวกับภาษาของบทอ่านนั้นๆ

2. กิจกรรมหลักของกิจกรรมในขั้นนี้คือการพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียนด้วยกิจกรรมต่างๆโดยใช้ทักษะต่างๆที่ต้องนำมาใช้ในการอ่าน

3. กิจกรรมหลังการอ่าน เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนกล่าวถึงหัวข้อที่เรียนมาในการอ่านก่อนหน้า ว่าเกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียนอย่างไร และสามารถแสดงความคิดเห็นในส่วนของเนื้อเรื่องได้ ในกิจกรรมในส่วนนี้ยังต้องการให้ผู้เรียนใช้ภาษาที่ได้เจอมาจากในบทอ่านด้วย

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมการสอนอ่านนั้นผู้สอนต้องตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้การอ่าน และการดำเนินการสอน การฝึกอ่าน การถ่ายโอนการสื่อสารโดยผ่านกิจกรรมการอ่านคือ กิจกรรมก่อนการอ่าน ขณะที่อ่าน และกิจกรรมหลังการอ่าน ว่าในกิจกรรมนั้นควรสอนอย่างไรเพื่อให้การสอนนั้นมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

2.1.5 ขั้นตอนการสอนการอ่าน

Gordon (1985) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสอนการอ่านไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอนได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่วโดยยังไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 2 ครูผู้สอนเริ่มให้นักเรียนตีความโดยแสดงให้ผู้อ่านเห็นถึงจุดประสงค์ของผู้เขียนในการเขียนเรื่องนั้นและทำความเข้าใจเบื้องต้นก่อน

ขั้นตอนที่ 3 ครูผู้สอนควรวิเคราะห์โครงสร้างทางภาษาที่มีความยากมาอธิบายก่อนที่จะให้นักเรียนเริ่มอ่านเรื่องนั้นๆ

ขั้นตอนที่ 4 ครูผู้สอนควรให้ความช่วยเหลือให้นักเรียน เนื่องจากความรู้พื้นฐานดั้งเดิมโดยเฉพาะความรู้ทางด้านสังคมและวัฒนธรรมของนักเรียนเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน

ขั้นตอนที่ 5 ครูผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ให้เป็นแบบของการเรียนรู้ของการให้ความร่วมมือกัน (Cooperative) มากกว่าการจัดให้เป็นระบบของการแข่งขัน (Competitive)

สุมิตรา อังควัฒนกุล (2535) ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการสอนการอ่านไว้ทั้งหมด 3 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่1 ขั้นก่อนอ่าน (Pre –reading) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนควรสร้างความสนใจ และเริ่มปูพื้นฐานในเนื้อเรื่องที่จะอ่านแก่นักเรียน โดยกิจกรรมที่ใช้ในการทำกิจกรรมในขั้นนี้ ได้แก่ ให้นักเรียนคาดคะเนเรื่องที่จะอ่านเพื่อเป็นการกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียนแล้วนำความรู้นั้นมาสร้างความสัมพันธ์กับเรื่องที่อ่าน และให้นักเรียนเดาความหมายจากบริบทโดยดูจากประโยคข้างเคียงหรือรูปภาพ

ขั้นที่ 2 ขั้นระหว่างอ่าน (While – reading) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจโครงสร้างและเนื้อหาของเรื่องที่อ่าน

ขั้นที่ 3 ขั้นหลังการอ่าน (Post – reading) เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนทำการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนโดยกิจกรรมที่อยู่ในขั้นนี้อาจจะสามารถถ่ายโยงไปสู่ทักษะอื่นๆเช่นทักษะการพูดและเขียนได้

วิสาข์ จัติวัตร์ (2543) กล่าวไว้ถึงขั้นตอนในการสอนอ่าน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนอ่านข้อความใดๆ ผู้อ่านควรทำนายสิ่งที่อ่านล่วงหน้าจากหัวเรื่องก่อน โดยใช้ความรู้ของตัวเองที่มีอยู่ เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ผู้อ่านสามารถเดาเนื้อหาของเรื่องได้จากรูปภาพ ตาราง แผนภูมิ ซึ่งสามารถเสนอแนะเนื้อหาของเรื่องที่จะอ่านได้

ขั้นที่ 2 ผู้อ่านควรมีจุดประสงค์ในการอ่าน เช่น การอ่านเพื่อค้นหาข้อมูลบางอย่าง โดยใช้เทคนิคกวาดสายตาอ่านข้อความอย่างรวดเร็ว (Scanning) เพื่อหาข้อความที่ต้องการ ทั้งนี้ผู้เขียนอาจตั้งคำถามหรือปัญหาให้ผู้อ่านหาคำตอบก่อนที่จะอ่านข้อ ความนั้นๆ เพื่อให้ผู้อ่านมีวัตถุประสงค์ในการอ่าน

ขั้นที่ 3 การตีความหมายของคำศัพท์ที่ยากจากข้อความ ในบริบท(Context) โดยที่ผู้อ่านอนุมาน(Infer) ความหมายจากคำศัพท์ได้จากคำที่มีความหมายคล้ายกัน หรือตรงกันข้าม โครงสร้างของคำ และจากประสบการณ์ของผู้อ่าน

ขั้นที่ 4 ผู้อ่านควรทราบความสัมพันธ์ของประโยคต่างๆ และโครงสร้างของย่อหน้าที่อ่านโดยใช้ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ ไวยากรณ์ และคำที่ใช้เชื่อมประโยค เช่นสามารถเขียนโครงสร้างของย่อหน้าซึ่งประกอบด้วยใจความสำคัญ (Main idea) และข้อความสนับสนุน (Supporting details)ได้

ขั้นที่ 5 คือการสร้างแบบฝึกการอ่านตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่แปลกใหม่และช่วย ให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น คือ การถ่ายโอนข้อมูลที่อ่าน ในรูปแบบต่างๆ (Transfer of information) ได้แก่ 1)การถ่ายโอนข้อมูลจากข้อความเป็นแผนผัง ตาราง รูปภาพ แผนที่ และแผนภูมิ 2) การถ่ายโอนข้อความจากแผนผัง ตาราง แผนที่ และรูปภาพ เป็นข้อความ

ภาษาอังกฤษ 3) การย่อข้อความที่อ่านในรูปแบบของตาราง หรือย่อหน้าสั้นๆ และ 4) การอ่านเพื่อแก้ปัญหาโดยใช้หลัก Jigsaw Reading คือ ผู้อ่านพยายามนำเนื้อหาข้อความมาปะติดปะต่อกันเพื่อแก้ปัญหา

กองวิจัยทางการศึกษา กรมวิชาการ (2542 : 28) กล่าวว่า แนวการสอนอ่านในระดับประถมศึกษาการสอนอ่านในระดับนี้จะเน้นการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการอ่าน ใช้กิจกรรมเป็นพื้นฐานในการอ่าน เช่นกิจกรรมการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และครูยังให้ความรู้พื้นฐาน แก่นักเรียนเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในการอ่าน รู้จักตั้งจุดประสงค์ในการอ่านอีกด้วย

2. ขั้นการอ่าน คือนักเรียนต้องใช้วิธีการอ่านในใจ ซึ่งเป็นขั้นตอนของการอ่านเพื่อความเข้าใจ มี 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการอ่านขั้นที่ 1 เป็นการอ่านเร็วๆ แล้วตั้งคำถาม นักเรียนช่วยกันบอกคำถามที่ตนเองสร้างขึ้น ครูจะทำหน้าที่เขียนคำถามบนกระดาน

ขั้นตอนการอ่านขั้นที่ 2 อ่านพินิจพิเคราะห์และตอบคำถาม ผู้อ่านจะอ่านบทอ่านอีกครั้งอย่างพินิจพิเคราะห์ ระมัดระวัง เพื่อหาคำตอบ คำถามอาจเป็นการจับประเด็นสำคัญ หารายละเอียดของเรื่อง หาเหตุผลของเหตุการณ์ ลำดับเหตุการณ์ เป็นต้น หลังจากนั้นนักเรียนตอบคำถามด้วยปากเปล่า และช่วยกันอภิปรายช่วงที่สำคัญของเหตุการณ์จากบทอ่านนั้นๆ

ขั้นตอนการอ่านขั้นที่ 3 ตอบคำถามและทบทวน ผู้อ่านจะต้องตอบคำถามแล้วเขียนลงสมุด และตรวจสอบคำตอบจากบทอ่านอีกครั้ง ถ้ามีข้อผิดพลาดนักเรียนก็แก้ไขคำตอบให้ถูกต้อง

จากแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนการอ่านข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนการอ่านประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักที่สำคัญ คือ ขั้นก่อนการอ่าน (Pre – reading) ขั้นระหว่างอ่าน (While – reading) และขั้นหลังการอ่าน (Post – reading) โดยในขั้นก่อนการอ่าน ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมก่อนการอ่านเพื่อเป็นการเตรียมตัวผู้อ่าน อาจเป็นการตั้งคำถามจากหัวเรื่อง ชื่อเรื่อง รูปภาพประกอบเรื่องหรือประโยคที่หนึ่งและสองของบทอ่านโดยให้ผู้เรียนคาดเดา (predict) เหตุการณ์ ตัวละคร ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในบทอ่าน และควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบโดยชัดเจนว่าอ่านบทอ่านนี้ทำไม และอ่านแล้ว จะต้องทำกิจกรรมอะไร ต่อมาคือขั้นระหว่างการอ่าน (During – reading activities) คือขณะที่ผู้เรียนกำลังอ่านบทอ่านนั้น ผู้สอนควรคำนึงเสมอว่า ผู้เรียนจะผ่านกระบวนการอ่านที่หลากหลาย ผู้เรียนอ่านแล้วจะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ในการอ่านอยู่เสมอเพื่ออ่านอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยขณะอ่านผู้เรียนจะต้องคิดตาม หาและตีความหมายของคำและเนื้อความที่อ่าน และประเมินเนื้อหาที่อ่านกับสิ่งที่ได้เดาหรือคาดหมายไว้ จับใจความสำคัญและประมวลความหมายหรือสรุปจากสิ่งที่อ่านเป็นต้น ผู้สอนจึงควรกระตุ้นและแนะนำผู้เรียนให้

คำนึงถึงขั้นตอนเหล่านี้ในการอ่าน หรือจัดให้เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งของการอ่านโดยพิจารณาตามความเหมาะสมของ ลักษณะของบทอ่านแต่ละบท และขั้นสุดท้ายคือขั้นหลังการอ่าน (Post – reading activities) โดยกิจกรรมที่อยู่ในขั้นสุดท้ายนี้จะเป็นการตรวจสอบผู้เรียนถึงความเข้าใจที่มีต่อการอ่านว่ามีมากน้อยเพียงใด และผู้เรียนควรสามารถถ่ายโอนทักษะการอ่านไปสู่ทักษะอื่นๆเช่น การพูดและเขียนเป็นต้น

2.1.6 การวัดและประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

จากการศึกษาวัดและประเมินผลการอ่านเป็นการวัดความสามารถในการอ่านของนักเรียนหลังการสอนว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใดโดยผลที่ได้สามารถนำมาช่วยในการปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพให้ดียิ่งขึ้น โดยนักการศึกษาหลายท่านได้ให้รายละเอียดของการประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

Alderson (2000) ได้เสนอแบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษไว้ทั้งหมด 5 รูปแบบ ได้แก่

รูปแบบที่ 1 แบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่างและแบบโคลซ (Gap-filling and cloze test)

รูปแบบที่ 2 แบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple choice)

รูปแบบที่ 3 แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Alternative objective) ประกอบด้วย การจับคู่ (Matching) การเรียงลำดับ (Ordering) และคำถามแบบ 2 ตัวเลือก (Dichotomous items)

รูปแบบที่ 4 แบบทดสอบแบบแก้ไข (Editing test)

รูปแบบที่ 5) แบบทดสอบแบบเขียนตอบ (Short-answer test)

ผดุงกาญจน์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2540) ได้เสนอวิธีการวัดและการประเมินผลการอ่านไว้สองรูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 คือ การใช้แบบทดสอบ เป็นการวัดโดยการเขียนข้อคำถามเพื่อทดสอบความสามารถของผู้เรียน โดยลักษณะของข้อคำถามมี 7 ประเภท ได้แก่ ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple choice) ซึ่งปกติจะมีทั้งหมด 4 ตัวเลือก โดยข้อคำถามแบบตัวเลือกที่ดีควรมีลักษณะตามนี้ ได้แก่ มีตัวเลือกทั้งหมดอยู่ในรูปโครงสร้างไวยากรณ์เดียวกัน ไม่ควรถามในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ถามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพียงเรื่องเดียว หลีกเลี่ยงคำถามที่เป็นปฏิเสธซ้อนปฏิเสธ ตัวเลือกต้องมีความเป็นไปได้ ตัวเลือกที่ถูกต้องไม่ควรสั้นจนผิดสังเกต และสุดท้ายคือมีคำตอบที่ถูกเพียงข้อเดียว ข้อคำถามแบบถูกผิด (True –false) ข้อคำถามแบบนี้มีความคล้ายคลึงกับข้อคำถามแบบตัวเลือก โดยข้อคำถามแบบถูกผิด ผู้เรียนมีโอกาสตอบถูกร้อยละ 50 โดยประโยคที่ผู้เรียนเลือกควรเป็นประโยคแบบง่าย ข้อคำถามแบบจับคู่ (Matching) คำถามประเภทนี้ใช้ได้ดีกับการทดสอบเนื้อ

เรื่องที่เป็นเหตุการณ์สำคัญ บุคคล เวลา สถานที่ ประวัติศาสตร์ หรือเรื่องเล่า ข้อคำถามประเภทเขียนตอบแบบสั้น (Short answer) คำถามประเภทนี้ผู้เรียนจะเขียนตอบสั้นๆ หรือเติมข้อความประโยคให้สมบูรณ์ ข้อคำถามประเภทโคลซ (Cloze) ครูผู้สอนอาจนำบทอ่านมาย่อแล้วลบคำบางคำในเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนอ่านและเติมคำที่เหมาะสม ซึ่งข้อคำถามประเภทโคลซมักจะให้เติมอย่างสม่ำเสมอ เช่นเว้นทุกคำที่เจ็ด แปด หรือเก้า ข้อคำถามที่ให้นักเรียนแปลงรูปข้อมูล (Information Transfer) โดยหลังจากอ่านบทอ่านและได้ข้อมูลแล้ว นักเรียนจะต้องนำเสนอข้อมูลในรูปแบบใหม่ เช่นในรูปของตาราง แผนภูมิ รูปภาพเป็นต้น และ ข้อคำถามแบบตอบยาว (Essay Question) เป็นคำถามที่ให้ผู้ตอบบรรยายเป็นข้อความหนึ่งย่อหน้า

รูปแบบที่ 2 ที่ใช้ในการวัดและประเมินผลการอ่าน เป็นการวัดและการประเมินผลตามสภาพจริง โดยการวัดผลในรูปแบบนี้มีลักษณะที่สำคัญคือเป็นการประเมินนักเรียนขณะทำกิจกรรมมุ่งปฏิบัติงานจริง (Real – world Tasks) โดยวิธีการวัดและประเมินผลในรูปแบบนี้สามารถประเมินนักเรียนได้ ทั้งในกระบวนการอ่าน เจตคติ ความสนใจ และความวิตกกังวล โดยวิธีการประเมินผลตามสภาพจริง สามารถทำได้ 5 วิธี ได้แก่

วิธีที่1 การสังเกต (Observation) คือการเฝ้าดูสภาพจริงและทำการบันทึกไว้ ซึ่งครูผู้สอนควรสร้างเกณฑ์การสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนน โดยทำการระบุรายละเอียดพฤติกรรมที่คาดหวัง เช่นระดับความเข้าใจในการอ่าน การเลือกสรรข้อมูลในการนำเสนอ ความถูกต้องและตรงประเด็นในการนำเสนอ

วิธีที่2 สร้างเครื่องมือวัดแบบต่างๆ เช่นแบบวัดเจตคติ แบบสอบถามความสนใจในการอ่าน แบบบันทึกการใช้ห้องสมุด ซึ่งอาจนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตมาใช้ประกอบข้อมูลในการประเมินด้านจิตพิสัย

วิธีที่3 การสัมภาษณ์ (Teacher Student Conference) คือการสื่อสารระหว่างครูกับผู้เรียน เพื่อให้ทราบถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียนที่มีต่อกระบวนการเรียนและการสอนอ่าน และความต้องการของผู้เรียน โดยข้อมูลที่ได้นอกจากจะสามารถนำมาประกอบการวัดและการประเมินการอ่านแล้วยังสามารถช่วยให้ผู้สอนปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

วิธีที่4 การบันทึกเกี่ยวกับการอ่าน (Reading Journal) คือการให้นักเรียนเขียนบันทึกประจำวันเกี่ยวกับการอ่าน หรือแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน การบันทึกเกี่ยวกับการอ่านจะสามารถช่วยให้ครูผู้สอนและนักเรียน ประเมินความสามารถทางการอ่านและการเขียนได้

วิธีที่5 แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) แฟ้มสะสมงานจะสามารถรวบรวมผลงานของนักเรียนและแสดงถึงความก้าวหน้าของการเรียนและเป็นชิ้นงานที่แสดงถึงความสำเร็จทางการเรียน

วิสาข์ จัติวัตร์ (2543 : 295-311) ได้แบ่งประเภทของการวัดผลในการอ่านไว้ 2 ประเภท คือ การวัดผลอย่างเป็นทางการ (Formal Measures) เป็นการทดสอบอย่างมีระบบซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบแบบอิงกลุ่ม คือ การเปรียบเทียบคะแนน โดยใช้นักเรียนในกลุ่มเป็นเกณฑ์ ว่านักเรียนแต่ละคนในกลุ่มอยู่ระดับที่เท่าไหร่ของกลุ่ม และ แบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ เป็นการวิเคราะห์ว่านักเรียนสามารถทำข้อสอบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้ดีเพียงใด และการวัดผลอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Measures) เป็นกระบวนการเก็บข้อมูลหลายรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย การสังเกตนักเรียน (Kid-Watching) รายการคำอ่านที่คาดเคลื่อนไปจากบทอ่าน (Reading Miscue Inventory) รายการคำอ่านอย่างไม่เป็นทางการ (Information Reading Inventory) การประเมินผลการเล่าเรื่อง (Assessing Free Recall) การประเมินผลตนเอง (Self-Report)

จากข้อมูลข้างต้น การวัดและการประเมินผลการอ่าน สามารถวัดความสามารถในการอ่านโดยใช้เกณฑ์ต่างๆเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ โดยผู้สอนต้องคำนึงถึงว่ารูปแบบในการประเมินและเนื้อหา ควรต้องมีความเหมาะสมกับความสามารถในการใช้ภาษา หรือพื้นความรู้ของผู้อ่าน รวมทั้งต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของสาระวิชา เพื่อให้การประเมินมีประสิทธิภาพ

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538 : 154-155) ได้กล่าวว่าเกณฑ์ประเมินทักษะการอ่านสามารถใช้เกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์ที่ 1 เกณฑ์กำหนดความสามารถทางการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบย่อยสามารถกำหนดได้ดังนี้

1. ความรู้ศัพท์ คือ ผู้เรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ว่าอยู่ในระดับใด

2. ความรู้ด้านไวยากรณ์ คือ ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ ความเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบท ที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ การอนุญาต ได้มากน้อยเพียงใด

เกณฑ์ที่ 2 เกณฑ์กำหนดความสามารถทางการอ่านแบบรวม สามารถกำหนดได้ดังนี้

1. ความสามารถในการเรียบเรียงความโดยสามารถอ่านแล้วเข้าใจความได้ และแสดงความเข้าใจได้ โดยตอบคำถาม เรียบเรียงถ้อยคำใหม่โดยให้ได้ใจความเดิม หรือสามารถตอบคำถามแบบเลือกตอบและ เรียงลำดับข้อความเป็น 1,2,3 เป็นต้น

2. ความสามารถในการอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด คือผู้เรียนสามารถโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าเป็นรายละเอียดสนับสนุนหรือเป็นรายละเอียดที่แย้งกันเพื่อให้ข้อมูลตรงกันข้าม ตลอดจนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดด้วยกัน

3. ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ โดยที่ผู้เรียนสามารถระบุแก่นเรื่อง หัวเรื่องและใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

4. สามารถวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อความ คือผู้เรียนสามารถใช้ความรู้ความเข้าใจจากบทอ่านในการวิเคราะห์ ประเมินและสรุปได้ว่าสารที่อ่านนั้นเป็นสารประเภทใด หรือแสดงทัศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่ว่าเป็นอย่างไร

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมา จึงสามารถสรุปได้ว่าการประเมินความเข้าใจในการอ่านสามารถประเมินได้ในด้านต่างๆ เริ่มจากความเข้าในในเรื่องความหมายของคำศัพท์ โครงสร้างและความหมายของประโยค ใจความสำคัญและรายละเอียดต่างๆที่ปรากฏอยู่ในเรื่องที่อ่าน ความสัมพันธ์ต่างๆในบทอ่านและการแสดงความคิดเห็นต่อบทอ่านได้

2.1.7 คำถามที่นำมาใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน

ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ในการตั้งข้อคำถามเพื่อทดสอบความสามารถในการเข้าใจต่อบทอ่านของผู้เรียนนับว่าเป็นส่วนสำคัญ โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงคำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

Valmont (1977) ได้กล่าวถึงการตั้งคำถามต่างๆในการทดสอบทักษะการอ่าน ซึ่งอาจเป็นคำถามปลายเปิด (Opened question) หรือ คำถามมีหลายตัวเลือก (Multiple choice question) ไว้ดังนี้

1. คำถามเกี่ยวกับใจความหลัก (Main idea) เป็นคำถามที่ใช้ถามครอบคลุมใจความของเนื้อเรื่อง

2. คำถามเกี่ยวกับรายละเอียด (Detail questions) เป็นคำถามที่ใช้ถามเกี่ยวกับเนื้อความที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง คำถามที่ใช้ถามควรมีความง่าย ตรงไปตรงมา และมีความเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเนื้อเรื่อง

3. คำถามเกี่ยวกับการสรุปอ้างอิงจากเนื้อเรื่อง (Inferential questions) เป็นคำถามที่ถามเกี่ยวกับเนื้อความที่ผู้เขียนตั้งใจให้ผู้อ่านตีความได้เองโดยไม่มีข้อความปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง ผู้สร้างคำถามควรสร้างคำถามชนิดนี้บ้างเพื่อทดสอบความสามารถในการตีความของผู้อ่านด้วย เนื่องจากในการเป็นผู้อ่านที่ดีจะต้องสามารถตัดสินใจ และพิจารณาข้อความบางตอนโดยอาศัยเนื้อความตอนใดตอนหนึ่งมาช่วยในการเข้าใจร่วมด้วย

4. คำถามเกี่ยวกับการสรุปใจความ (Conclusion questions) เป็นคำถามที่สามารถทดสอบความเข้าใจในการอ่านได้ เนื่องจากการที่ผู้อ่านจะสามารถตอบคำถามประเภทนี้ได้ ผู้อ่านจะต้องเก็บเนื้อความที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง และอาศัยเนื้อความที่ได้มาสรุปความ

5. คำถามเกี่ยวกับการจัดเรียงเนื้อความ (Organization questions) มีสองลักษณะคือ คำถามเกี่ยวกับการจัดระเบียบข้อความของผู้แต่ง ซึ่งมักใช้กับบทความสั้นๆโดยใช้สำนวนไปในแนวทางที่เกี่ยวกับทักษะการเขียน และคำถามที่เกี่ยวกับการจัดลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง ซึ่งผู้อ่านจะต้องทำการอ่านให้เข้าใจตลอดทั้งเรื่อง

6. คำถามเกี่ยวกับเหตุ และ ผล (Cause and effect questions) เป็นคำถามที่ทดสอบความเข้าใจของผู้อ่านเกี่ยวกับเหตุและผล โดยที่ผู้อ่านจะต้องรู้ว่าสาเหตุของผลดังกล่าวนั้นสืบเนื่องมาจากเหตุใด เช่น คำถามเกี่ยวกับเหตุ (Cause) ที่ผู้อ่านจะต้องหาคำตอบเป็นผลที่เกิดขึ้น และในทางตรงกันข้าม ถ้าคำถามเป็นผล (Effect) ผู้อ่านจะต้องหาคำตอบที่เป็นเหตุ

7) คำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ (Vocabulary questions) เป็นคำถามที่ต้องการทดสอบความรู้ทางคำศัพท์ ซึ่งอาจเป็นความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความของคำ หรือวลีที่พบบ่อยๆ โดยการถามคำถามประเภทนี้ต้องการทราบว่าผู้อ่านมีความรู้ในเรื่องนั้นหรือไม่

Huang (1993 : 33 – 34) ได้แบ่งระดับของคำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในการอ่านไว้ 3 รูปแบบ ได้แก่

รูปแบบที่ 1 คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจระดับตามตัวอักษร (Literal comprehension questions) โดยการถามคำถามแบบนี้เป็นคำถามที่ผู้อ่านสามารถหาคำตอบได้ง่ายที่สุด เนื่องจากคำตอบที่ถูกถามนั้นปรากฏอยู่อย่างชัดเจนในเนื้อเรื่อง หรือใช้คำที่มีอยู่ในเนื้อเรื่องนั้นในการตั้งคำถาม โดยเป็นคำถามที่ไม่เกี่ยวข้องกับการให้เหตุผล โดยถามตามความเป็นจริงของข้อมูลที่ปรากฏ โดยปกติคำถามในระดับนี้มักใช้คำว่า Who, When, Where และ What ในการตั้งคำถาม

รูปแบบที่ 2 คำถามที่ใช้วัดระดับความเข้าใจระดับสรุปอ้างอิง (Inferential comprehension question) มีลักษณะดังนี้ คือ เป็นคำถามที่ต้องใช้ความคิดในการค้นหาคำตอบ โดยไม่มีคำตอบปรากฏอยู่ในบทอ่านโดยตรงในเนื้อเรื่อง หรือเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการคาดคะเน หรืออ้างอิงโดยใช้ข้อมูลในเนื้อเรื่องช่วยในการตอบคำถาม มักขึ้นต้นด้วยคำว่า Why, How ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการใช้เหตุผลหรือการตีความจากข้อมูลที่มีอยู่ในเนื้อเรื่อง

รูปแบบที่3 คำถามที่ใช้วัดระดับความเข้าใจระดับประยุกต์ (Applied comprehension questions) มีลักษณะเป็นคำถามที่ต้องใช้ความคิดในการค้นหาคำตอบโดยไม่มีคำตอบปรากฏให้เห็นโดยตรงจากเนื้อเรื่อง หรือเป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้อ่านคาดการณ์ล่วงหน้าจากความข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง และเป็นคำถามที่บางครั้งขึ้นต้นด้วย Should…, In my opinion…, Do you agree…? โดยต้องการให้ผู้อ่านใช้ความรู้เดิมในการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น พิจารณา และประเมินสิ่งที่อ่าน

ในการตั้งคำถามเพื่อนำมาใช้วัดความเข้าใจในการอ่าน ผู้สอนควรใช้รูปแบบคำถามที่หลากหลายมาใช้วัดความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนที่มีต่อบทอ่านที่เรียน โดยเริ่มด้วยการหาความหมายของคำศัพท์ในเรื่องๆนั้นที่ผู้อ่านไม่รู้ความหมาย เพื่อจะนำความรู้ส่วนนี้ไปใช้ในการอ่านเนื้อเรื่องเพื่อคาดเดาเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง หลังจากนั้นผู้สอนจึงสามารถถามคำถามที่เกี่ยวกับใจความหลักในแต่ละย่อหน้า เพื่อให้นักเรียนสามารถเห็นถึงใจความสำคัญ และลำดับ

เหตุการณ์โดยรวม หรือตีมหลักของเรื่อง และหลังจากนั้นจึงเริ่มถามคำถามที่เป็นคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดในเรื่องนั้นๆเพื่อทำให้นักเรียนเริ่มค้นหาเกี่ยวกับรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆในเรื่องเพื่อเข้าใจเหตุผลหรือสาเหตุของการกระทำและบุคลิกหรืออุปนิสัยของตัวละคร จากนั้นจึงเริ่มคำถามที่เกี่ยวกับการสรุปเกี่ยวกับเนื้อเรื่องโดยรวม และถามถึงเหตุผลว่าทำไมตัวละครนั้นๆถึงตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง หรืออะไรที่เป็นสาเหตุให้เค้าพบกับปัญหา หรือวิธีแก้ปัญหาได้ โดยสุดท้าย ผู้สอนจะสามารถตั้งคำถามเพื่อถามถึงข้อคิด หรือคติที่ผู้อ่านได้เรียนรู้จากนิทานนั้นๆได้ว่าผู้อ่านได้เรียนรู้อะไร และสามารถนำสิ่งที่อ่านไปเชื่อมโยงในชีวิตจริงได้อย่างไร

2.1.8 ความหมายของนิทาน และการใช้นิทานประกอบการสอนอ่านภาษาอังกฤษ

จากงานวิจัยของนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความความหมายของนิทานว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคนโดยที่ไม่ปรากฏชื่อของผู้เล่า และในขณะที่เล่านั้นก็จะแต่งเติมเสริมแต่งอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเอง ซึ่งทำให้นิทานที่มาจากเค้าเรื่องเดียวกันนั้น อาจจะแตกต่างกันออกไปได้หลายทาง เช่น การศึกษา การติดต่อค้าขาย การสงคราม นิทานพื้นบานทุกชาติมีลักษณะคล้ายคลึงกันคือ แสดงอารมณ์ ความเชื่อ ความคิด และจินตนาการของคนในสมัยก่อน ซึ่งคนโบราณมักผูกเรื่องนิทานพื้นบ้านขึ้นเพื่ออธิบายเหตุการณ์ อธิบายต้นกำเนิดของสิ่งต่างๆ และยังใช้เป็นตัวเอย่างในการสอนศีลธรรมอีกด้วย ดังนั้นนิทานจึงเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของชาว บ้านในท้องถิ่น รวมทั้งขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้นๆ (กิ่งแก้ว อัตถากร 2519 : 12 ; กล่อมจิต พลายเวช 2526 : 104 ; ผาสุก มุทธเมธา 2540 : 9-10 ; อัญชลี เตชะโกมล 2540 : 66)

จากความหมายของนิทานข้างต้นที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงสามารถ สรุปได้ว่า นิทานหมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นผ่านหลายอายุคน โดยมักจะไม่ปรากฏผู้เล่าดั้งเดิม โดยรูปแบบการเล่ามักใช้เป็นภาษาร้อยแก้ว โดยเรื่องราวของนิทานมักเป็นเรื่องที่แสดงอารมณ์ ความเชื่อ ความคิด และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้นๆ และในนิทานทุกเรื่องมักจะแฝงคุณธรรมในการสอนเพื่อผู้ฟังนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงอย่างมีศีลธรรมโดยเนื้อหาสาระนั้นมักเป็นการสอนอย่างอ้อมๆเพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยง่าย

เนื่องจากนิทานหลากหลายประเภท จึงได้มีนักการศึกษาได้ทำการจัดแบ่งประเภทของนิทานออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

วิเชียร เกษประทุม (2542 : 3-4) แบ่งนิทานพื้นบ้านโดยจัดแบ่งออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. แบ่งนิทานตามเขตพื้นที่ (Area) เป็นการแบ่งโดยอาศัยเขตแดนทางภูมิศาสตร์ เป็น 12 เขตใหญ่ๆ คือ เขตอินเดีย เขตประเทศที่นับถือศาสนาอิสลาม เขตชาวยิวในเอเชียไมเนอร์ เขตประเทศสลาวัก เขตรัฐต่างๆในแถบตะวันออกของทะเลบอลติก (ฟินแลนด์ เอสโธเนีย ลัทเวียและ

ลิทธัวเนีย) เขตแหลมสแกนดิเนเวีย เขตของชนชาติที่พูดภาษาเยอรมัน เขตประเทศฝรั่งเศส เขตประเทศสเปนและโปรตุเกส เขตประเทศอิตาลี เขตประเทศอังกฤษ เขตประเทศสก๊อตแลนด์และไอร์แลนด์

2. แบ่งตามรูปแบบของนิทาน (Form) แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. นิทานปรัมปรา (Fairy tale) มีลักษณะเป็นเรื่องค่อนข้างยาว มีสารัตถะหลายสารัตถะ มีฉากในฝัน ไม่บอกสถานที่ชัดเจน เนื้อเรื่องประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ตัวเอกเป็นผู้มีคุณสมบัติพิเศษ เช่น เป็นผู้มีอำนาจ มีบุญ หรือมีฤทธิ์เดชสามารถเอาชนะศัตรูหรืออุปสรรคต่างๆได้ทั้งหมดในบั้นปลาย

2. นิทานท้องถิ่น (Legend) มีขนาดสั้นกว่านิทานปรัมปรา มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณี โชคลาง หรือคตินิยมอย่างใดอย่างหนึ่ง อันเป็นพื้นฐานของคนในแต่ละท้องถิ่น แม้จะเป็นเรื่องแปลกพิสดาร หรือพ้นวิสัยความเป็นจริงไปบ้าง แต่ก็ยังเชื่อกันว่าเรื่องเหล่านั้นเกิดขึ้นจริง หรือมีเค้าโครงความจริง และยังมีตัวละครจริง มีสถานที่จริงที่กำหนดแน่นอน และนิทานพื้นบ้าน อาจจำแนกออกได้เป็นประเภทต่างๆ ประเภทที่ 1 คือ นิทานอธิบาย เป็นนิทานที่อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ของธรรมชาติ อธิบายเหตุของความเชื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับสถานที่ ตลอดจนโบราณสถานที่สำคัญ ประเภทต่อมาคือ นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ เช่น โชคลาง เรื่องผี ตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ประเภทที่ 3 คือ นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้ ประเภทที่ 4 คือ นิทานวีรบุรุษโดยเป็นเรื่องที่กล่าวถึงคุณธรรม ความฉลาด ความสามารถและความกล้าหาญของบุคคล ซึ่งส่วนมากเป็นวีรบุรุษภายในชาติหรือภายในท้องถิ่น ประเภทที่ 5 คือ นิทานที่เป็นคติสอนใจ เป็นเรื่องสั้นๆไม่สมจริง มีเจตคติจะสอนความประพฤติอย่างใดอย่างหนึ่งให้แก่ผู้อ่าน และนิทานท้องถิ่นประเภทที่ 5 คือ นิทานเกี่ยวกับนักบวชต่างๆ เป็นเรื่องอภินิหารของผู้บวชที่เจริญภาวนา จนมีญาณแก่กล้า มีอิทธิฤทธิ์

3. นิทานเทพนิยาย (Myth) หมายถึง นิทานที่มีเทวดา นางฟ้า เป็นตัวละครในเรื่องนั้น เช่น พระอินทร์ หรือเป็นแต่เพียงกึ่งเทวดา เช่น เจ้าป่าเจ้าเขา เจ้าแม่ต่างๆ และมักมีส่วนเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาและพิธีทางศาสนา เช่นนิทานเกี่ยวกับชายตัดไม้กับขวานวิเศษ ที่มีเทวดาเป็นตัวละครหลักของเรื่องในการดลบันดาลสิ่งต่างๆ

4. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal tale) มีตัวละครในเรื่องเป็นสัตว์ป่า สัตว์บ้าน และบ้านเรื่องจะมีคนมาเกี่ยวข้องอยู่ด้วย ไม่ใช่มีแต่สัตว์ล้วนๆ สามารถแบ่งย่อยออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 คือ นิทานประเภทสอนคติธรรม (Fable) ต่างจากนิทานคติสอนใจตรงที่ว่านิทานประเภทนี้ตัวเอกของเรื่องจะต้องเป็นสัตว์เสมอ

ประเภทที่ 2 คือ นิทานประเภทเล่าซ้ำแล้วไม่รู้จบ (Cumulative tale) นิทานชนิดนี้มีเรื่องและวิธีการเล่าเป็นแบบเฉพาะมีการเล่าซ้ำวนหรือไม่รู้จบ

ประเภทที่ 3 คือ นิทานตลกขบขัน (Jest) เป็นเรื่องสั้นๆ เกี่ยวกับพฤติกรรมของคนที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ อาจเป็นเรื่องของความโง่ กลโกง การแก้เผ็ด การแสดงปฏิภาณไหวพริบเป็นต้น

3. แบ่งตามชนิดของนิทาน (type index) กุหลาบ มัลลิกะมาส (2518 : 110) ได้แบ่งนิทานตามแบบของ อานติ อาร์น (Annti Aarne) เป็น 3 หมวดชนิด ได้แก่ นิทานเกี่ยวกับสัตว์ นิทานชาวบ้านทั่วไป ซึ่งแยกย่อยได้หลายประเภท เช่น นิทานเกี่ยวกับเวทมนต์คาถา นิทานศาสนา นิทานเกี่ยวกับยักษ์ และนิทานแบบโรแมนติก ซึ่งมักจะอยู่ในขอบเขตของความจริงเสมอ และนิทานตลกขบขัน เช่นนิทานเกี่ยวกับคนโง่ คนฉลาด นิทานโกหก นิทานเกี่ยวกับสามีภรรยา ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชีพต่างๆ ได้แก่ การทำนา การเลี้ยงสัตว์ การตกปลา เป็นต้น

4. แบ่งนิทานตามอนุภาค (Motif-index) เป็นการแบ่งนิทานออกตามประเด็นความสำคัญของเรื่องที่เรียกว่า อนุภาคของเรื่อง คือจุดสำคัญหรือประเด็นของเรื่อง ซึ่งยังคงเป็นแก่นของเรื่องอยู่ อย่างไม่เปลี่ยนแปลง ไม่ว่านิทานเรื่องนั้นจะเล่ารายละเอียดแตกต่าง ผิดเพี้ยนกันออกไป อย่างไรก็ตาม อนุภาคของนิทาน เช่น การมีของวิเศษ การแปลงกาย การขอพร การอุ้มสม การเลือกคู่ การเสี่ยงทาย เป็นต้น

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2531 : 133-196) ได้จัดประเภทของนิทานตามรูปแบบเป็น 11 ประเภท ได้แก่

1. นิทานเทวปกรณ์ (Myth) เป็นเรื่องอธิบายกำเนิดจักรวาล เทวดา กษัตริย์ กำเนิดมนุษย์และสัตว์ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวัน กลางคืน สุริยุปราคา จันทรุปราคา ฟ้าแลบฟ้าร้อง รวมถึงบทบาทหน้าที่ของเทวดา และผู้ปกครองแผ่นดิน

2. นิทานศาสนา (Religious tale) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระพุทธเจ้า พระโพธิ์สัตว์ และบุคคลสำคัญในสมัยพุทธกาล เนื้อเรื่องจะเน้นคติธรรมทางพุทธศาสนา

3. นิทานคติ (Fable) เป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องขนาดไม่ยาว ดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวละครเป็นคนหรือสัตว์มีแนวคิดสำคัญคือ ทำความดีย่อมได้ดี ทำความชั่วย่อมได้รับผลชั่ว โดยผู้เล่าจะเน้นความคิดดังกล่าวไว้ท้ายเรื่อง

4. นิทานมหัศจรรย์ (Fairy tale) มักเป็นนิทานขนาดยาวมีเนื้อเรื่องเกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์ เช่นมีของวิเศษ ความสามารถพิเศษ มีอมนุษย์ เป็นต้น

5. นิทานชีวิต (Novella) เป็นนิทานที่ขนาดค่อนข้างยาว และมีตัวละครหลายตัว โดยที่ตัวละครส่วนใหญ่เป็นคน อาจมีตัวละครเป็นสัตว์และอมนุษย์ เช่น ผีสาง เทวดา นิทานชีวิตมีลักษณะ

เป็นเรื่องที่เคยเกิดขึ้นจริง มีการบอกชื่อและฐานะตำแหน่งของตัวละคร และสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ไว้อย่างชัดเจน

6. นิทานประจำถิ่น (Saga) เป็นเรื่องที่เล่าสืบต่อกันมา มีเนื้อเรื่องที่เชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง และมักจะอธิบายความเป็นมาของสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่โดยธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ทะเล เกาะ เป็นต้น และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากศาสนา เช่น พระธาตุ เจดีย์ เป็นต้น ขนาดของนิทานชนิดนี้มีทั้งสั้นและยาว นิทานประจำถิ่นบางเรื่องอาจจัดเป็นนิทานประเภทอื่นด้วยก็ได้

7. นิทานอธิบาย (Explanatory tale) มักเป็นนิทานที่มีขนาดสั้น เนื้อเรื่องอธิบายที่มาของสิ่งต่างๆ เช่น คน พืช สัตว์ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ ขนบประเพณี อาหาร พิธีกรรม และเครื่องใช้ต่างๆ

8. นิทานสัตว์ (Animal tale) คือนิทานที่มีตัวละครเป็นสัตว์ เนื้อเรื่องแสดงถึงนิสัยสันดานที่แท้จริงของสัตว์ สัตว์ฉลาด สัตว์โง่ สัตว์เจ้าเล่ห์ และสัตว์ที่ดี

9. นิทานเรื่องผี (Ghost tale) เป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีต่างๆ คือ ผีคนตาย ผีบ้าน ผีเรือน ผีป่า ผีประจำต้นไม่ ผีเบ็ดเตล็ด เป็นต้น

10. นิทานมุขตลก (Jest) เป็นเรื่องเล่าที่ให้ความตลกขบขัน เพลินเพลิน เนื้อเรื่องมักจะกล่าวถึงความโง่ ความฉลาด หรือความเปิ่น เรื่องเพศ นักบวช คนพิการ และคนต่างถิ่นหรือต่างชาติ

11) นิทานเข้าแบบ (Formula tale) มี 4 ลักษณะ คือ

นิทานไม่รู้จบ เป็นนิทานที่ผู้เล่าสามารถเล่าไปได้เรื่อยๆ ตราบจนที่ผู้ฟังต้องการโดยไม่มีวันจบ นิทานลูกโซ่ เป็นนิทานที่มีเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินเหตุการณ์ไปอย่างยืดเยื้อ มีตัวละครมากมายหลายตัว และยังมีพฤติกรรมเกี่ยวข้องกันเป็นทอดๆ นิทานไม่จบเรื่อง ซึ่งเป็นเรื่องราวที่จบแบบกะทันหัน และประเภทสุดท้ายคือนิทานหลอกผู้ฟัง ซึ่งหลอกให้ผู้ฟังตอบ

จากประเภทของนิทานข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีการแบ่งประเภทของนิทานออกมาหลากหลายรูปแบบ โดยบางครั้งแบ่งตามบริบท หรือตัวละครที่อยู่ในเรื่องว่าเป็นประเภทไหน และบางครั้งแบ่งตามวิธีการเล่าเรื่องว่าผู้เขียนใช้วิธีการเล่านิทานเรื่องนั้นเป็นอย่างไร ใช้กลวิธีใดเพื่อสร้างความแตกต่างและน่าสนใจในนิทานเรื่องนั้น หากครูผู้สอนต้องการนำนิทานแต่ละประเภทมาใช้ในการประกอบการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมว่านิทานประเภทใดเหมาะสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยไหนเพื่อทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพที่สุด

2.1.9 ลักษณะนิทานสำหรับเด็ก

ในการนำนิทานเพื่อมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นผู้สอนต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่เหมาะสมเพราะนิทานมีมากมายหลายชนิด โดยมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวทางในการคัดเลือกนิทานมาใช้กับผู้เรียนที่เป็นเด็กดังนี้

วรรณี ศิริสุนทร (2534 : 23) ยังได้กล่าวถึงนิทานที่เหมาะแก่การเลือกมาให้เด็กอ่านว่าควรมีลักษณะดังนี้

นิทานที่เหมาะสำหรับเด็กควร เป็นนิทานที่มีเนื้อหาที่ใช้ถ้อยคำต่างๆด้วยตนเอง ได้แก่ นิทานที่มีหลักการสะสมคำอยู่เรื่อยๆ โดยส่วนใหญ่จะเป็นนิทานเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ว่าในเนื้อเรื่องจะเป็นสัตว์ที่ฉลาดหรือโง่เขลาจะทำหน้าที่เป็นตัวละครสำคัญแทนคน และได้รับประสบการณ์ที่เป็นปัญหาคล้ายคลึงกัน อาจเป็นนิทานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสัตว์ หรือนิทานที่อธิบายถึงปรากฏการณ์บางอย่างว่าเป็นอย่างไร หรือทำไมถึงเกิดเหตุการณ์นั้นได้ โดยมีใจความเป็นแบบบรรยายโวหาร อาจมีเหตุการณ์ของบุคคลต่างๆที่นิยมเล่ากันมาในรูปแบบของบทโคลงและร้องกันมาตั้งแต่ดั้งเดิม

นิทานอีกรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสำหรับเด็กคือ นิทานที่เป็นตำนาน นิทานพื้นบ้าน เนื่องจากนิทานพื้นบ้านจะมีลักษณะที่ดำเนินเรื่องอย่างตรงไปตรงมา และตัวละครมีความเคลื่อนไหวอยู่เสมอ นิทานที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่จะนำมาใช้สำหรับเด็กควรมีคำกริยาที่ตอบคำถามว่าใครทำอะไรได้มากที่สุด ซึ่งอาจเป็นนิทานประเภทนิทานโกหก โดย เป็นเรื่องของความพยายามของมนุษย์ที่พยายามจะอธิบายความจริงเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อทางปรัชญา และปรากฏการณ์ซึ่งไม่สามารถเข้าใจได้ โดยนิทานที่เหมาะสำหรับเด็กควรต้องมีเนื้อเรื่องที่เร้าใจก่อให้เกิดความตื่นเต้น จะสามารถทำให้เด็กอยากรู้เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ การผูกเรื่องต้องมีความแนบเนียนและมีเรื่องปลีกย่อยที่จำทำให้ออกนอกทางน้อยที่สุด ควรเลือกเนื้อเรื่องที่จบในตัวของมันเอง และเนื้อเรื่องในนิทานควรเป็นแบบพรรณนาโวหาร ซึ่งจะก่อให้เกิดภาพพจน์ โดยเนื้อเรื่องลักษณะนี้จะทำให้นิทานน่าสนใจ แต่ต้องคำนึงถึงอายุของผู้อ่านด้วย นอกจากนั้น เนื้อเรื่องในนิทานต้องเป็นเรื่องที่แสดงถึงไหวพริบของตัวละคร มีการโต้ตอบกันโดยสามารถแสดงให้เห็นถึงสติปัญญาอันเฉียบแหลม และควรต้องมีเรื่องที่แสดงความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกในเรื่องความรัก ความเกลียด ความโกรธ เพราะเด็กมักจะไม่ชอบเรื่องที่จืดชืด

นิทานเรื่องผีเป็นนิทานอีกประเภทที่เด็กสนใจ แต่ผู้สอนควรเลือกเรื่องที่ไม่ให้มีความน่ากลัวจนเกินไปเพราะเรื่องแนวนี้สามารถสร้างความตื่นเต้น อาจเป็นเรื่องในแนวของคนที่พบกับผีโดยไม่รู้สึกอะไรและพูดจาโต้ตอบกันได้ หรืออาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ตัวเล็กที่ใช้ไหวพริบและความสามารถเอาชนะสัตว์ใหญ่กว่าโดยสามารถป้องกันตนเองให้พ้นอันตรายด้วยปฏิภาณไหวพริบความสามารถ และความร่วมมือร่วมใจระหว่างเพื่อนๆ บางครั้งอาจใช้นิทานที่เป็นเรื่องขำขัน มักเป็นเรื่องราวของความน่ารักของสัตว์ ความโง่เขลาของมนุษย์ หรือความโลภของคน

Wilhelm (1999 : 27-28) ได้แนะนำถึงแนวทางในการเลือกนิทานว่าควรพิจารณาถึงระดับความยากง่ายของเนื้อเรื่องและคำศัพท์ควรเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ควรเลือกเรื่องที่ครูสนใจ

จากนั้นควรคำนึงถึงเนื้อหาของเรื่องควรมีลักษณะที่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางภาษา ตลอดจรความคิดรวบยอด และสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) โดยเนื้อเรื่องไม่ควรซับซ้อนและวกวน และไม่ควรมีตัวละครมากจนเกินไป และ เป็นเรื่องที่นักเรียนควรมีโอกาสคาดเดา และทำนายเหตุการณ์ต่อไปของเรื่องได้

Wright (1995 : 14-15) ได้กล่าวถึงลักษณะของนิทานที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนว่าควรมีลักษณะดังนี้ คือ

นักเรียนเข้าใจทันทีหลังจากการอ่านหรือฟังในประโยคแรก โดยที่ครูผู้สอนมีความชื่นชอบในเรื่องนั้น ซึ่งควรเป็นนิทานที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน โดยสามารถให้ประสบการณ์ทางภาษาแก่นักเรียนได้ และไม่มีเนื้อเรื่องที่ยาวจนเกินไป นิทานเรื่องนั้นควรเหมาะสมกับโอกาสและสัมพันธ์กับสิ่งที่ครูจะสอนต่อไป และสุดท้ายคือ ครูผู้สอนมีความรู้สึกว่าตนเองสามารถสอนในเรื่องนั้นได้ดี

Pederson (1995 : 2-3) ได้กล่าวถึงแนวทางในการเลือกนิทานมาใช้ในการสอนไว้ดังนี้

1. การอ่านเรื่องทุกประเภทสามารถทำให้ครูเลือกเรื่องที่จะนำมาใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ครูควรเลือกเรื่องที่ตนเองชอบเพราะครูจะสามารถสอนในเรื่องนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยหากเริ่มสอนใหม่ควรเริ่มจากการใช้นิทานพื้นบ้านที่มีลักษณะโครงสร้างเรื่องและภาษาที่ไม่ซับซ้อน

3. ครูควรเลือกเรื่องที่เหมาะสมกับนักเรียน และหาเรื่องที่นักเรียนชอบและเหมาะสมกับระดับความสามารถทางภาษา

4. ครูควรเลือกเรื่องที่มีโครงเรื่องง่ายๆ และไม่ยาวจนเกินไป

5. ครูควรเลือกเรื่องที่มีลักษณะเป็นไปในทางที่ดีและสัมพันธ์กับสิ่งที่ครูจะสอนต่อไป

6. ครูควรศึกษาภูมิหลังของเรื่อง เช่น วัฒนธรรม สังคม ประวิติศาสตร์ และมีความเป็นสากล

7. ครูควรทดลองและสังเกตว่านักเรียนชอบหรือไม่

ข้อสังเกตจากข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ในการเลือกนิทานที่จะนำมาใช้กับผู้เรียนระดับประถมควรเลือกนิทานให้เหมาะกับกิจกรรมที่จะจัดว่าผู้เรียนอยู่ในระดับใด โดยลักษณะของนิทานจะต้องเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ง่าย ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับความรู้ของเด็กไม่ใช่คำยาก มีตัวละครน้อย โครงเรื่องไม่ควรมีความซับซ้อนจนเกินไป โดยเป็นเรื่องที่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือครอบครัว โดยที่สามารถสร้างให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการตามเวลาอ่านได้ และสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งคือนิทานต้องมีการสอดแทรกคุณธรรมในการกระตุ้นคุณธรรมและจริยธรรมในจิตใจ

เพื่อให้ผู้อ่านได้นำประโยชน์ส่วนนี้ไปใช้เพื่อพัฒนาจิตใจของตนเอง และเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมได้

2.1.10 การสอนการอ่านนิทานโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar)

ในการสอนการอ่าน ได้มีครูผู้สอนมากมายนิยมใช้นิทานในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากเป็นสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงอายุที่ยังน้อยและเนื้อเรื่องของนิทานยังสามารถกระตุ้นความอยากรู้ของนักเรียนต่อเนื้อเรื่องและตัวละครต่างๆ เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้นิทานในการสอนการอ่าน โดยถ้าผู้อ่านมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างเรื่องหรือรูปแบบของการเขียนเรื่อง จะสามารถช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจนิทานเรื่องนั้นได้อย่างลึกซึ้ง โดยมีนักการศึกษาให้ความหมายของการอ่านโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar) หรือ (Story structure) ไว้ดังนี้

Bernard (1991 : 197) ได้เสนอแนะการสอนการอ่านโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่าไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูผู้สอนเลือกเรื่องที่มีโครงเรื่องเล่าที่ชัดเจน เพื่อสอนองค์ประกอบ และศัพท์เทคนิคเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่อง โดยในการสอนครูสามารถช่วยผู้เรียนเชื่อมโยงข้อมูลที่มีอยู่เข้ากับเรื่อง

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์ของการอ่าน และกระตุ้นความรู้เดิมของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 ระบุถึงโครงสร้างของเรื่องเล่าก่อนการสอน อาจเป็นการอภิปรายเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่องเพื่อให้ผู้เรียนเห็นถึงองค์ประกอบของเรื่องว่ามีบทบาทอย่างไร

ขั้นที่ 4 ตั้งคำถามให้ผู้เรียนเชื่อมโยงโครงสร้างของเรื่องกับเนื้อหา ซึ่งในตอนแรกควรเป็นคำถามระดับความเข้าใจตามตัวอักษรก่อน และเริ่มใช้คำถามอนุมานความ

Carroll (1999 : 177) กล่าวว่าโครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar) คือโครงสร้างความรู้ (Schema) ในการจดจำความหมายหรือคาดการณ์เกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆในเรื่องเล่า คือ ฉาก ตอน ซึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งตอน และตอนจบเรื่อง

Spivey (2004) ได้กล่าวว่า Story grammar เป็นเครื่องมือในการใช้สำรวจลักษณะโครงสร้างความรู้เรื่องเล่า หรือโครงสร้างในใจที่ตั้งสมมุติฐานไว้แล้ว และใช้ในการทดสอบการทำนาย คาดการณ์เกี่ยวกับกระบวนการของเรื่อง

Gonzalez (2002) ได้แบ่งองค์ประกอบของเรื่องเล่าหรือนิทานไว้ดังนี้

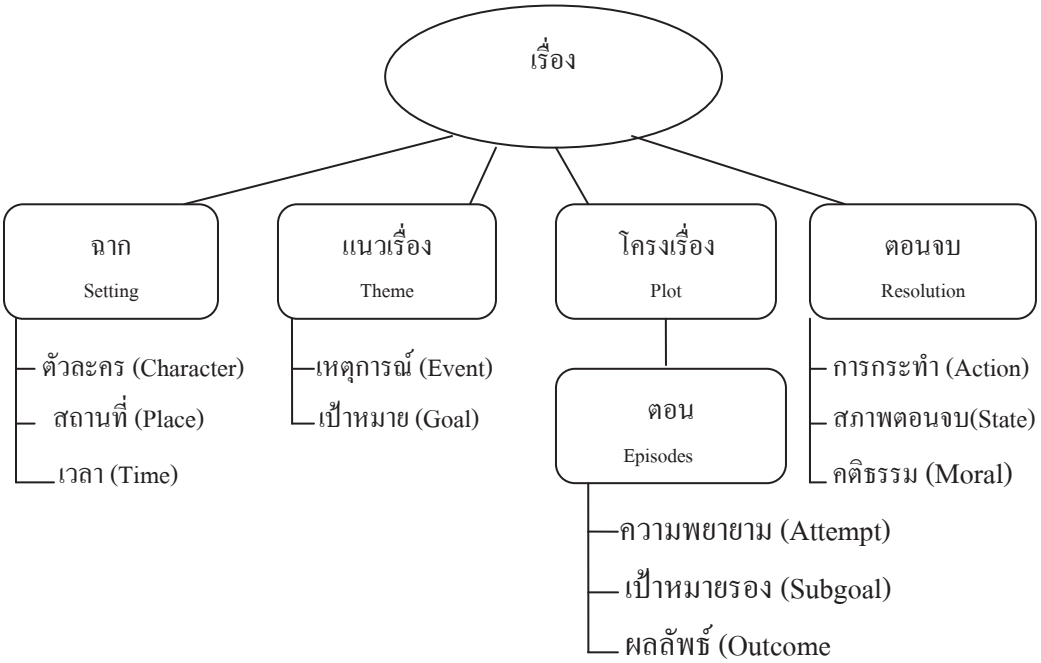
องค์ประกอบที่ 1 คือ เรื่อง (Story)

องค์ประกอบที่ 2 คือ ฉาก (Setting) ประกอบด้วย ตัวละคร (Characters) เวลา(Time) และสถานที่ (Place)

องค์ประกอบที่ 3 คือ แนวเรื่อง (Theme) ประกอบด้วย เหตุการณ์ต่างๆ (Events) และเป้าหมายรอง (Subgoal) ความพยายาม (Attempt) และผลลัพธ์ (Outcome)

องค์ประกอบที่ 4 คือ เค้าโครงเรื่อง (Plot) ประกอบด้วย ตอนต่างๆ (episodes) เป้าหมายรอง (Subgoal) ความพยายาม (Attempt) ผลลัพธ์ (Outcome)

องค์ประกอบที่ 5 คือ ตอนจบ (Resolution) ประกอบด้วย การกระทำ (Action) สภาพตอนจบ (State) และคติธรรมจากเรื่อง (Moral) เขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



แผนภูมิที่1 องค์ประกอบของเรื่องเล่าตามแนวคิดของGonzalez

ที่มา : Gonzalez,D.(2002). **A Whole language Project : Using Story Grammar in EFL High School Classroom**.(online), accessed 25 January 2002,12.

ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544 : 144 - 145) ได้วิเคราะห์ถึงองค์ประกอบของโครงสร้างเรื่องเล่าไว้ โดยสรุปดังนี้

ฉาก (Setting) เป็นการแนะนำตัวละครหลักของเรื่อง รวมทั้งสถานที่และเวลาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่อง โดยผู้อ่านควรคำนึงถึงส่วนประกอบหลายอย่างเพื่อการเข้าใจในบทอ่าน เช่นผู้แต่งบรรยายฉากอย่างไว้อย่างไร สามารถบอกช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือสถานที่ได้หรือไม่ การฉากในเรื่อง มีความเกี่ยวโยงกับแรงจูงใจในการกระทำใดๆของตัวละครหรือไม่ ฉากช่วยให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึก และบุคลิกของตัวละครอย่างไร ฉากช่วยให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังประสบอยู่อย่างไร ฉากในเรื่องทำหน้าที่สนับสนุนแนวคิดของเรื่อง

อย่างไร และสุดท้ายคือเหตุการณ์ในเรื่องจะคงความหมายเดิมหรือไม่ หากเกิดขึ้นในฉากอื่นที่ต่างออกไป

แก่นเรื่อง (Theme) เป็นการอธิบายเป้าหมายในนิทานเรื่องนั้นว่าแก่นเรื่องเกี่ยวกับอะไร โดยสามารถพิจารณาในประเด็นต่างๆคือ ควรพิจารณาว่าเนื้อเรื่องเสนอสาระอะไรเกี่ยวกับชีวิตหรือประสบการณ์ชีวิต มีองค์ประกอบใดมีส่วนในการเสนอแก่นเรื่องมากที่สุด มีเหตุการณ์ในเรื่องทำหน้าที่หลักในการเสนอสาระและความคิดหรือไม่ ในเนื้อเรื่องตัวละครเรียนรู้อะไรบ้างจากเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น ในเรื่องนั้น ๆ มีแก่นเรื่องหรือไม่ อย่างไร และสุดท้ายคือพิจารณาว่าความขัดแย้งของเรื่องแสดงถึงค่านิยมและความคิดอะไรบ้าง

โครงเรื่อง(Plot) เป็นส่วนที่กล่าวถึงความพยายามอย่างต่อเนื่องของตัวละครหลัก รวมทั้งเป้าหมายรองอันจะนำไปสู่เป้าหมายหลักของเรื่อง โดยสามารถพิจารณาได้จากหลายประเด็นต่างๆ คือ พิจารณาว่าตัวเอกและคู่กรณีในเรื่องคือใคร ในเรื่องที่อ่านนั้นความขัดแย้งของเรื่องคืออะไร จัดเป็นประเภทใดบ้าง และมีกี่ประเภท ในเนื้อเรื่องเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้เกิดโครงเรื่องคืออะไร ลำดับของเหตุการณ์เป็นแบบใด และเรื่องจบลงอย่างไร เพราะเหตุใดจึงจบเช่นนั้น ผู้อ่านต้องเปรียบเทียบเหตุการณ์ตอนต้นกับตอนจบว่าอะไรคือจุดเปลี่ยนแปลงสำคัญที่เกิดขึ้น แล้วจึงอธิบายโครงเรื่องในแง่ของโครงสร้าง ซึ่งแบ่งออกเป็นบทเปิดเรื่อง การผูกปม จุดวิกฤต การแก้ปม และการคลี่คลายเรื่อง หลังจากนั้นควรพิจารณาดูว่าโครงเรื่องมีความเป็นไปได้มากน้อยเพียงใด มีความบังเอิญหรือไม่ ถ้ามี ความบังเอิญนั้นมีบทบาทอะไรบ้าง และสุดท้ายคือการพิจารณาว่าโครงเรื่องจบลงอย่างเหมาะสมหรือไม่ ตอนจบไปกันได้ดีกับเรื่องทั้งหมดหรือไม่ มีวิธีการแก้ปัญหาที่แยบยลหรือไม่

ตอนจบ (Ending , Resolution) เป็นผลท้ายสุดขององค์ประกอบเรื่อง ซึ่งจะทำให้ตัวละครหลักได้รับรู้ถึงความรู้สึกของสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมด โดยสามารถพิจารณาในประเด็นต่างๆคือผู้อ่านควรพิจารณาว่า ตอนจบของเรื่องเป็นอย่างไร มีผลของการกระทำของตัวละครต่างๆอย่างไร โดยผลที่เกิดขึ้นเกิดจากการกระทำใด และสุดท้ายของตอบจบคือ พิจารณาถึงคติธรรมที่ได้จากตอนจบของเรื่องว่าเป็นอย่างไร

วิสาห์ จัติวัตร์ (2543 : 135) ได้เสนอวิธีการสอนด้วยการใช้โครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar)ว่าการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านหาโครงสร้างเรื่องเล่าได้นั้นครูผู้สอนสามารถใช้คำถามเพื่อให้ผู้อ่านหาโครงสร้างเรื่องได้เช่น

ขั้นที่ 1 ฉากเริ่มเรื่อง โดยถามคำถามเกี่ยวกับว่า เรื่องเกิดที่ไหน เมื่อไหร่ ใครเป็นตัวเอกของเรื่อง และมีลักษณะนิสัยเช่นไร

ขั้นที่ 2 เหตุการณ์เริ่มแรก โดยถามว่าอะไรเป็นปัญหา ตัวเอกของเรื่องต้องการอะไร ทำไมตัวเอกของเรื่อง (หรือปัญหา) จึงพบความยุ่งยาก

ขั้นที่ 3 การโต้ตอบภายใน โดยถามว่าตัวเอกของเรื่องตัดสินใจทำอย่างไร หรือตัวเอกของเรื่องพยายามทำอะไร (เป้าหมาย)

ขั้นที่ 4 ความพยายาม โดยถามว่าตัวเอกของเรื่องทำอย่างไรกับปัญหาของตน อะไรเกิดขึ้นกับเขา และเขาจะทำอย่างไรต่อไป

ขั้นที่ 5 ผล ถามว่าตัวเอกของเรื่องแก้ปัญหาอย่างไร สามารถบรรลุเป้าหมายของตนได้หรือไม่ และถามทัศนคติของผู้อ่านว่าจะแก้ปัญหาในเรื่องนั้นอย่างไร

ขั้นที่ 6 ปฏิกิริยาโต้ตอบ โดยถามว่าตัวเอกของเรื่องรู้สึกอย่างไรกับปัญหาต่างๆ ทำไม เขาจึงตัดสินใจเช่นนั้น ผู้อ่านรู้สึกอย่างไรในตอนจบของเรื่อง

จากความหมายของโครงสร้างเรื่องเล่าที่นักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า Story grammar เป็นการแสดงองค์ประกอบสำคัญเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างมีระบบ โดยเฉพาะองค์ประกอบของตัวละครหลัก และปัญหาที่ตัวละครตัวนั้นต้องพบเจอ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้น ผู้อ่านสามารถเปรียบเทียบกับประสบการณ์ส่วนตัวในการอ่านได้ โดยใช้ในการช่วยให้ผู้อ่านคาดการณ์ในนิทานได้ว่ามีความสัมพันธ์ในส่วนต่างๆของเนื้อเรื่องอย่างไร โดยที่หากผู้อ่านมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างเรื่องผู้อ่านก็จะสามารถเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นได้อย่างดี

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการอ่านผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ความหมายของการอ่าน คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่มีการสื่อสารกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อโดยผ่านบทอ่านนั้นๆ โดยที่ผู้อ่านสามารถที่จะใช้ความคิดส่วนตัว หรือ ความรู้เดิมที่มีอยู่สร้างความเชื่อมโยงกับข้อความที่ผู้เขียนสื่อผ่านทางตัวอักษรและผู้อ่านสามารถคาดเดาเจตนาหรือแนวคิดที่ซ่อนอยู่ในเรื่องหรือบทอ่านนั้นได้ โดยเป้าหมายสำคัญของการอ่านคือความสามารถที่จะเข้าใจสิ่งที่อ่านได้ โดยการอ่านนิทานนั้นสามารถยึดหลักการอ่านที่มีโครงสร้างเหมือนกับการอ่านนิยายหรือบันเทิงคดีได้ โดยในการอ่านบันเทิงคดีนั้นผู้อ่านจะพบโครงสร้างหลักๆในเนื้อเรื่องโดยสรุปได้คือ ส่วนแรกจะเป็นการเปิดเรื่อง โดยจะเป็นข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร สถานที่ ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อเป็นบทนำก่อนการอ่านเรื่องต่อไป จากนั้นผู้อ่านจะได้อ่านถึงปมปัญหาของเรื่องที่เกิดขึ้น เช่นความขัดแย้งหรือปัญหาที่เกิดในเรื่อง เพื่อนำไปสู่ส่วนต่อไปคือการแก้ปัญหา โดยผู้อ่านจะพบกับวิธีที่ตัวละครในเรื่องเลือกในการแก้ปัญหา และเหตุผลในการแก้ปัญหา และส่วนท้ายสุด คือการคลี่คลายปัญหา ว่า ความขัดแย้งในเรื่องหรือปัญหาที่เกิดขึ้นมีบทสุดท้ายเป็นอย่างไร ซึ่งจากการที่ผู้อ่านได้อ่านเนื้อเรื่องมาถึงส่วนนี้

ผู้อ่านจะสามารถวิเคราะห์ถึงเหตุและผลต่างๆของตัวละคร และนำไปสู่การหาข้อคิดที่ได้จากการอ่านเรื่องนั้นๆได้ โดยจะเชื่อมโยงกับ หัวข้อที่ที่เกี่ยวกับระดับความเข้าใจในการอ่าน

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับบทอ่านภาษาอังกฤษที่เหมาะสำหรับเด็ก ผู้วิจัยได้เลือกใช้นิทานในการสอน โดยรูปแบบการเล่าเรื่องมักใช้เป็นภาษาร้อยแก้ว เรื่องราวของนิทานมักเป็นเรื่องที่แสดงอารมณ์ ความเชื่อ ความคิด และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ และแฝงคุณธรรมในการสอนเพื่อผู้อ่านนั้นจะสามารถนำศีลธรรมหรือข้อคิดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงโดยการสอนอย่างอ้อมๆเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างง่าย โดยการเลือกนิทานที่จะนำมาใช้กับผู้เรียนระดับประถม ควรเป็นนิทานที่เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับความรู้ของเด็ก มีตัวละครน้อย โครงเรื่องไม่มีความซับซ้อน โดยเป็นเรื่องที่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือครอบครัว และมีการสอดแทรกคุณธรรม เพื่อให้ผู้อ่านสามารถพัฒนาจิตใจของตนได้

จากการศึกษาถึงระดับความเข้าใจในการอ่านของนักการศึกษาหลายท่านผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าระดับความเข้าใจในการอ่านที่เกิดขึ้นนั้นสามารถเกิดขึ้นโดยเริ่มจากง่ายไปหายาก หรือจากระดับของตัวอักษรไปจนถึงระดับที่ต้องใช้ความคิด สรุปเหตุผลในการแปลความ และตีความจากนั้นผู้อ่านจึงจะสามารถเข้าใจบทอ่านได้ โดยระดับความเข้าใจในการอ่านยังมีตั้งแต่ระดับความเข้าใจในรายละเอียดของเนื้อหา ความสัมพันธ์ของข้อความซึ่งผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์ของผู้อ่านในการตีความจากสิ่งที่อ่าน และสุดท้ายคือความเข้าใจระดับสรุปความจากสิ่งที่ผู้เขียนซึ่งผู้เขียนไม่ได้เขียนไว้ในบทอ่าน แต่ผู้อ่านนั้นต้องสรุปเป็นความคิดของตัวเอง ผู้อ่านต้องสามารถประเมินค่าของบทอ่าน และแสดงความรู้สึกต่องานเขียนได้อีกด้วย กล่าวได้ว่าการอ่านสามารถแบ่งออกได้หลายระดับขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการอ่านนั้นๆ ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการสอนอ่านให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย ระดับและวัยของผู้อ่านเป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปได้ถึงระดับของการเข้าใจในการอ่านในงานวิจัยในครั้งนี้ได้ดังนี้

ขั้นแรก ในระดับแรกผู้สอนต้องเริ่มให้ผู้อ่านเริ่มคาดเดาเนื้อเรื่องจากชื่อเรื่องที่จะสอน โดยคาดเดาว่าจากชื่อเรื่อง ผู้อ่านคิดว่าเนื้อเรื่องจะเกี่ยวกับอะไร ด้วยการตั้งสมมุติฐานจากความรู้เดิมที่ผู้อ่านมีอยู่ ในการเดาบทอ่าน จากนั้นจึงเป็นการอ่านเพื่อเข้าใจตามตัวอักษร โดยการเรียนรู้ความหมายของแต่ละคำ และเป็นประโยค เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในระดับต่อไปคือ การหาเหตุผลและตีความเหตุการณ์ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องที่อ่านโดยใช้เหตุผลในการสรุป โดยสุดท้าย ผู้อ่านจะสามารถทำความเข้าใจในเรื่องเรื่องได้ในท้ายที่สุด

ในกิจกรรมการสอนอ่านนั้นผู้สอนต้องตั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในการอ่าน และวิธีการในการดำเนินการสอน การฝึกอ่าน การถ่ายโอนการสื่อสาร โดยผ่านกิจกรรมการอ่านด้วยการกำหนดกิจกรรมในการสอนอ่านเป็นขั้นตอนคือ กิจกรรมก่อนการอ่าน ขณะที่อ่าน และกิจกรรมหลังการ

อ่าน ว่าในกิจกรรมนั้น ผู้สอนควรทำการสอนอย่างไร โดยผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนการสอนการอ่านที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยโดยประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักที่สำคัญ คือ ขั้นก่อนการอ่าน (Pre – reading) ขั้นระหว่างอ่าน (While – reading) และขั้นหลังการอ่าน (Post – reading) โดยในขั้นก่อนการอ่าน ผู้สอนจัดกิจกรรมก่อนการอ่านเพื่อเป็นการเตรียมตัวผู้อ่าน อาจเป็นการตั้งคำถามจากหัวเรื่อง ชื่อเรื่อง รูปภาพประกอบเรื่องของบทอ่านโดยให้ผู้เรียนคาดเดาเหตุการณ์ ตัวละคร ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในบทอ่าน ผู้สอนจะกำหนดวัตถุประสงค์ของการอ่านให้ผู้เรียนทราบว่าอ่านบทอ่านนี้ทำไม และจะต้องทำกิจกรรมอะไร ต่อมาคือขั้นระหว่างการอ่าน (During – reading activities) คือ ในขณะที่ผู้เรียนกำลังอ่านบทอ่านนั้น ผู้สอนควรคำนึงเสมอว่า จุดประสงค์ในการอ่านนั้น คือเพื่ออ่านอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยผู้เรียนจะต้องคิดตาม และตีความหมายของคำและเนื้อความที่อ่าน และประเมินเนื้อหาที่อ่านกับสิ่งที่ได้เดาไว้ก่อนหน้า จึงจะจับใจความสำคัญและประมวลความหมายหรือสรุปจากสิ่งที่อ่าน ผู้สอนจึงต้องกระตุ้นและแนะนำผู้เรียนให้คำนึงถึงขั้นตอนในการอ่าน ในขั้นนี้ และขั้นสุดท้ายคือขั้นหลังการอ่าน (Post – reading activities) โดยกิจกรรมที่อยู่ในขั้นสุดท้ายนี้จะเป็นการตรวจสอบผู้เรียนถึงความเข้าใจที่มีต่อการอ่านว่ามีมากน้อยเพียงใด และผู้เรียนควรสามารถถ่ายโอนทักษะการอ่านไปสู่ทักษะอื่น เช่นการพูดและเขียน

โดยในขั้นตอนในการสอนอ่าน ผู้วิจัยได้เลือกการสอนด้วยวิธีโครงสร้างเรื่องเล่า (Story grammar) คือการแสดงองค์ประกอบสำคัญเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างมีระบบ โดยผู้อ่านจะเรียนรู้ถึงการอ่านนิทานเรื่องนั้นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยองค์ประกอบของตัวละครหลัก และปัญหาที่ตัวละครตัวนั้นต้องพบเจอ ผู้อ่านสามารถเปรียบเทียบกับประสบการณ์ส่วนตัวในการอ่านได้ โดยใช้ในการช่วยให้ผู้อ่านคาดการณ์ในนิทานได้ว่ามีความสัมพันธ์ในส่วนต่างๆของเนื้อเรื่องอย่างไร โดยที่หากผู้อ่านมีความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างเรื่องผู้อ่านก็จะสามารถเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นได้อย่างดี

การวัดและประเมินทักษะการอ่านที่ผู้วิจัยเลือกที่จะนำมาใช้ในการวัดความสามารถในการอ่านของนักเรียนในงานวิจัยครั้งนี้ คือการประเมินทักษะทางด้านความรู้เรื่องศัพท์ ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่อง และความรู้เกี่ยวกับไวยากรณ์และหน้าที่ของภาษา โดยใช้แบบทดสอบแบบจับคู่ (Matching) และแบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก(Multiple choice) มาใช้ในการวัดและประเมินทักษะการอ่านของนักเรียนที่ใช้ในการวิจัย โดยคำถามที่เลือกมาใช้ในงานวิจัยในส่วนของความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของนิทานจะประกอบด้วย คำถามเกี่ยวกับใจความหลัก(Main idea)เพื่อใช้ในการถามนักเรียนเกี่ยวกับใจความหลักๆและเหตุการณ์หลักที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง คำถามเกี่ยวกับรายละเอียด(Detail questions) เพื่อถามเกี่ยวกับรายละเอียดที่เกิดขึ้นในเรื่องเพื่อทำให้ความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น คำถามเกี่ยวกับเหตุและผล (Cause and Effect questions)

โดยเป็นคำถามที่จะถามผู้อ่านถึงเหตุที่เป็นสาเหตุของปัญหา หรือเหตุของผลที่เกิดขึ้นกับตัวละครในเรื่อง หรือคำถามที่ถามถึงผล ว่าถ้าตัวละครได้ทำการบางอย่างจะเกิดผลกระทบเช่นไร คำถามที่เกี่ยวกับการอ้างอิงจากเนื้อเรื่อง (Inferential questions) เพื่อถามเกี่ยวกับการตีความว่าผู้อ่านตีความอย่างไรจากข้อความบางส่วนที่ตัดมาในการตั้งคำถาม และคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ (Vocabulary questions) เพื่อถามเกี่ยวกับความรู้ด้านคำศัพท์หรือวลีที่พบในบทอ่านนั้น

2.2 นิทานกับการสอนคุณธรรม

นิทานและธรรมมะเป็นเรื่องราวที่ถูกเขียนมาให้มีคติหรือแง่คิดอย่างหนึ่งแทรกไว้ อาจจะเป็นเนื้อเรื่องหรือเป็นคติคำสอนระหว่างบรรทัด ซึ่งนิทานแต่ละเรื่องให้แง่คิดไม่เหมือนกัน บางครั้งนิทานบางเรื่องเมื่อผู้อ่านที่อ่านอย่างผิวเผิน จะตำหนิตัวละครในเรื่องนั้นว่า กระทำผิดศีลธรรมไม่ส่งเสริมให้คนมีศีลธรรม แต่ถ้าพิจารณาและติดตามต่อไปผู้อ่านก็จะพบว่า ใครก็ตามที่ไม่อยู่ในศีลธรรมก็จะต้องประสบความทุกข์ยาก และความเกลียดชังจากสังคม และพบจุดจบในกรรมอันเดียวกันเป็นไปตามหลักของพระพุทธศาสนาที่เชื่อในเรื่องของกรรมที่เกิดจากผลของการกระทำ โดยในประเทศไทย มีนิทานคุณธรรมที่ใช้ในการสอนใจมากมาย สิ่งที่ผู้อ่านต้องนำมาคิดก็คือ เป็นศีลธรรมของคนกลุ่มใด ของใคร และสมัยใด เพราะศีลธรรมก็ต่างกันตามวาระยุคและสมัยของแต่ละสังคมด้วย ผู้อ่านจะสามารถพิจารณาได้ในหลาย ๆ ด้าน ทั้งในเรื่องของสังคม ค่านิยม บุคคลฐานะ และทางแนวคิดและจุดประสงค์ของผู้แต่ง ว่าเพื่ออะไร นิทานที่เกี่ยวกับศีลธรรมที่ผู้อ่านเห็นได้ชัดเจนก็คือ วรรณกรรมศาสนา ได้แก่ เรื่องชาดกต่าง ๆ เช่น เวสสันดรชาดก เป็นต้น

2.2.1 ความหมายของคุณธรรมและจริยธรรม

จากการศึกษาความหมายเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคุณธรรมและจริยธรรมไว้ดังนี้

Kohlbert (1976 : 5) ได้ให้ความหมายของคุณธรรมว่า คุณธรรม หมายถึง การกระทำอันถูกต้องดีงาม และเหมาะสม ของบุคคลที่กระทำไปด้วยความสำนึกในจิตใจ เป็นที่ยอมรับของสังคมหรือคนส่วนใหญ่

พุทธทาสภิกขุ (2545 : 90) ได้ให้ความหมายของคุณธรรมไว้ว่า คุณธรรม หมายถึง คุณสมบัติฝ่ายดีโดยส่วนเดียว

พิชัย ไชยสงคราม (2542 : 146) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คุณธรรม หมายถึง คุณสมบัติที่เป็นความดี ความถูกต้องที่มีอยู่ในใจของบุคคล ซึ่งพร้อมที่จะทำพฤติกรรมต่างๆอันเป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

ประภาศรี สีหอำไพ (2540 : 21) กล่าวว่า คุณธรรม คือ หลักจริยธรรมที่สร้างความรู้สึกผิดชอบชั่วดีในทางศีลธรรม มีคุณงามความดีภายในจิตใจอยู่ในขั้นสมบูรณ์จนเต็มเปี่ยมไปด้วย

ความสุข โดยมีความปรารถนาดีต่อผู้อื่นและเข้าใจในความดีที่เป็นกฎเกณฑ์สากลที่ยอมรับในทุกชาติ

สุวิทย์ มูลคำ (2546 : 235) ได้กล่าวถึงความหมายของคุณธรรมว่า คุณธรรม หมายถึง สภาพของคุณงามความดี โดยคนที่มีคุณธรรมคือคนที่มีจริยธรรมในระดับสูง โดยเป็นบุคคลที่จะไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นและมีจิตใจที่ดีงามต่อผู้อื่น

จากความหมายของคุณธรรมดังที่กล่าวอ้างมาข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของคุณธรรมได้ว่า คุณธรรม หมายถึง สภาพความดีงามที่มีอยู่ในจิตใจของบุคคล ความคิดข้างในบุคคลที่มีความดีงาม โดยมีความปรารถนาดีต่อตนเองและผู้อื่นและความดีที่ยึดถือนั้นเป็นที่ยอมรับในสังคมและหลักสากลของการเป็นมนุษย์

2.2.2 องค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรม

คุณธรรมจริยธรรมเป็นเครื่องมือที่จะสามารถกำหนดแนวทางในการดำรงชีวิตให้คนในสังคมสามารถอยู่ด้วยกันอย่างเรียบร้อย ได้มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงองค์ประกอบของคุณธรรมดังนี้

พรชัย โพธิ์งาม (2546 : 10) ได้เสนอถึงองค์ประกอบสำคัญของจริยธรรมไว้ 3 ประการ คือ ส่วนประกอบด้านความรู้ (Moral Reasoning) คือ ความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้องดีงาม สามารถตัดสินแยกความถูกต้องออกจากความไม่ถูกต้องได้ด้วยความคิดของตน ประการที่สองคือ ส่วนประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก (Moral Attitude and Belief) คือ ความพึงพอใจ ศรัทธา เลื่อมใส เกิดความนิยมยินดีที่จะรับคุณธรรมจริยธรรมมาเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ และสุดท้ายคือ ส่วนประกอบด้านพฤติกรรมการแสดงออก (Moral Conduct) คือ พฤติกรรมการกระทำที่บุคคลนั้นทำการตัดสินใจที่จะกระทำการถูกหรือผิดในสถานการณ์แวดล้อมต่างๆ

กัลยา ศรีปาน (2546 : 10) ได้สรุปถึงองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรมว่าสามารถออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบทางปัญญา (Cognition) คือส่วนที่เป็นความรู้ ความเชื่อต่างๆที่เกี่ยวกับพฤติกรรมทางจริยธรรม ซึ่งเป็นความรู้ ความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้องและดีงาม โดยสามารถแยกพฤติกรรมที่ดีและถูกต้องออกจากพฤติกรรมที่ไม่ดี ประกอบด้วย ความคิดทางจริยธรรม (Molar Thought) ค่านิยมทางจริยธรรม (Moral Value) ความเชื่อทางจริยธรรม (Moral Judgment) และการใช้เหตุผลทางจริยธรรม (Moral Reasoning) และความรู้ความเข้าใจทางจริยธรรม (Moral Cognition) ส่วนที่สองคือ องค์ประกอบทางอารมณ์ (Affection) คือ ความรู้สึกหรือปฏิกิริยาที่มีต่อลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรมว่ามีความรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบเพียงใด โดยส่วนใหญ่จะสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมนั้น โดยองค์ประกอบในด้านนี้มีความหมายกว้างกว่าความรู้ความเข้าใจเชิงจริยธรรมของบุคคล เพราะรวมเอาความรู้สึกเข้าไปด้วยกัน และ

องค์ประกอบด้านนี้สามารถเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้ ประกอบด้วย เจตคติทางจริยธรรม(Moral Attitude) ความรู้สึกทางจริยธรรม (Moral Feeling) และปฏิกิริยาทางจริยธรรม(Moral Reaction)

องค์ประกอบสุดท้ายนอกเหนือไปจากปัญญาและอารมณ์คือ องค์ประกอบทางพฤติกรรม (Behavior) คือพฤติกรรมที่บุคคลแสดงต่อตนเอง ผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม เป็นพฤติกรรมที่สามารถตัดสินใจได้ดี หรือไม่ดี ถูกหรือผิด ควรหรือไม่ควร ซึ่งเป็นอิทธิพลส่วนหนึ่งที่มีผลต่อการกระทำโดยขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทั้งสองประการข้างต้นที่กล่าวมา โดยพฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งที่สังคมให้ความสำคัญ เพราะการกระทำต่างๆของบุคคลที่ดีและไม่ดีนั้นสามารถส่งผลกระทบโดยตรงต่อความสงบสุขทางสังคม

ประภาศรี สีหอำไพ (2540 : 22) ได้แบ่งองค์ประกอบของคุณธรรมจริยธรรมเป็น 3 ประการเพื่อเป็นหลักในการดำรงชีวิต คือ

ระเบียบวินัย (Discipline) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากถ้าสังคมขาดกฎเกณฑ์ และทุกคนสามารถทำทุกอย่างได้ตามอำเภอใจย่อมเกิดความเดือดร้อน ขาดผู้นำผู้ตาม ขาดระบบ ความเข้าใจที่จะเป็นแบบแผนให้ยึดถือปฏิบัติ ตามมาด้วย สังคม (Society) คือการร่วมกลุ่มกันเพื่อประกอบกิจกรรมอย่างมีระเบียบแบบแผนจะสามารถก่อให้เกิดขนบธรรมเนียมประเพณีที่งดงาม และมีวัฒนธรรมที่มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย และการมีศีลธรรมอันดีของประชาชนเป็นกลุ่มที่ขยายวงกว้างเรียกว่า สังคม และสุดท้ายคือ อิสรเสรี (Autonomy) คือความสำนึกในมโนธรรมที่พัฒนาเป็นลำดับ ก่อให้เกิดความอิสระสามารถดำรงชีวิตตามสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการศึกษาและประสบการณ์ในชีวิต มีความสุข อยู่ในระเบียบวินัยและในสังคมของตนเอง เป็นค่านิยมสูงสุดที่คนได้รับการขัดเกลาแล้วสามารถทำตนตามเสรีภาพได้อย่างอิสระ สามารถปกครองตนเองและชักนำตนเองให้อยู่ในคุณธรรมและสามารถปกครองตนเองได้

จากการศึกษาข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าในการพัฒนาคนในด้านจริยธรรมจะต้องให้ความสำคัญถึงองค์ประกอบต่างๆของคุณธรรมจริยธรรมเพราะพฤติกรรมที่คนจะแสดงออกทางร่างกายและคำพูดนั้นจะมีความสัมพันธ์กับด้านจิตใจและสติปัญญาโดยเริ่มจากปัญญาหรือความรู้จากประสบการณ์จะสามารถส่งเสริมให้บุคคลนั้นๆแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม และสามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกของตนไปในทางที่ถูกและสมควรได้

2.2.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรม

คุณธรรมจริยธรรมของมนุษย์นั้นพัฒนาตั้งแต่เกิดจนถึงวัยผู้ใหญ่เป็นลำดับขั้นตอน จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางคุณธรรมและจริยธรรม ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้พัฒนาการทางคุณธรรมและจริยธรรมไว้ดังนี้

Piaget (1962 : 1- 4) ได้กล่าวถึงการพัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรมของมนุษย์ที่ตั้งอยู่บนสมมุติฐานของทฤษฎีพัฒนาการทางพุทธิปัญญาเมื่อใช้อายุเป็นเกณฑ์ในการแบ่งลำดับขั้นพบว่าแกนกลางของจริยธรรมคือ การเคารพกฎเกณฑ์ทางสังคมและความยุติธรรมโดยมีพัฒนาการ 2 ขั้น ได้แก่

ระยะที่ 1 ระยะที่เด็กถือกฎเกณฑ์จากภายนอก (Heteronomous) มีช่วงอายุก่อน 8 ปี เป็นระยะที่พ่อแม่ ผู้ใหญ่มีอิทธิพลต่อการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเด็ก โดยเด็กจะยึดถือกฎเกณฑ์ตายตัว (Fixed rules) ผิดเป็นผิด ถ้าผิดต้องได้รับโทษ โดยไม่คำนึงถึงสาเหตุแห่งการกระทำนั้น

ระยะที่ 2 ระยะที่เด็กมีกฎเกณฑ์ของตัวเอง (Autonomous) เป็นระยะที่เด็กพัฒนาจริยธรรมขึ้นสู่ระดับที่มีความคิดเป็นของตนเอง มีเหตุผลในการคำนึงถึงความยุติธรรมและพิจารณาของการกระทำด้วย เด็กเริ่มรับรู้จากกฎเกณฑ์ที่ตายตัวหรือกฎเกณฑ์ภายนอกมาเป็นกฎเกณฑ์ของตัวเองที่เกี่ยวโยงกับความสัมพันธ์ของผู้อื่น (Relativism) เนื่องมาจากพัฒนาการทางสติปัญญา อายุ และความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน โดยเด็กจะบรรลุพัฒนาการทางสติปัญญาและจริยธรรมขั้นสูงสุดเมื่ออายุประมาณ 8 -10 ปี

โดย Piaget ได้พบว่ากระบวนการที่ทำให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการเกิดจากการพัฒนาทางความคิดความเข้าใจ (Cognitive development) ออกเป็น 4 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorimotor Operation) อยู่ในช่วงอายุตั้งแต่แรกเกิด ถึง 2 ปี เป็นระยะการพัฒนาเกี่ยวกับการใช้อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย เป็นระยะที่ยังไม่สามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 2 (Pre - Operational Thinking)) อยู่ในช่วงอายุ 2-7 ปี เป็นระยะที่เด็กเริ่มใช้ภาษาได้แต่ความเข้าใจในสิ่งต่างๆยังจำกัดอยู่ในขอบเขตของการนึกคิดและจินตนาการ ยังไม่สามารถคิดตามหลักเหตุผลได้

ขั้นที่ 3 (Concrete Operation Thinking) อยู่ในช่วงอายุ 7-12 ปี เป็นระยะที่เด็กสามารถคิดตามหลักเหตุผลได้ แต่ยังจำกัดอยู่ในขอบเขตของสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่นสามารถจัดประเภทสิ่งต่างๆให้เป็นระบบ และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะต่างๆของสิ่งที่เป็นรูปธรรม

ขั้นที่ 4 (Formal Operation Thinking) อยู่ในช่วงอายุ 12 ปี ขึ้นไป เป็นระยะที่เด็กสามารถคิดตามหลักเหตุผลนามธรรมได้ โดยการคิดตามหลักตรรกศาสตร์จะเริ่มเกิดขึ้นเมื่อเด็กเข้าสู่ระยะนี้ โดยการคิดตามหลักเหตุผลนามธรรมช่วยให้เด็กสามารถพิจารณาความเป็นไปได้ของสิ่งต่างๆได้ สามารถเริ่มตั้งสมมุติฐาน ทดสอบสมมุติฐาน และสรุปผลการทดสอบสมมุติฐานได้

Kohlberg (1969 : 405) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมจากทฤษฎีของ Piaget ที่ว่าพัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรมจะพัฒนาตามพัฒนาการทางพุทธิปัญญาและใช้ออกมาในรูปแบบ

ของการตัดสินเชิงจริยธรรม (Moral Judgment) โดยใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning) ในการเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมนั้นๆ โดยสรุปว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของคนมีทั้งหมด 6 ขั้น โดยจัดเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Pre - Conventional Level) เป็นระดับที่เด็กอายุต่ำกว่า 10 ขวบ โดยการตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่างๆจะเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองเท่านั้นโดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น โดยในระดับนี้รางวัลและการลงโทษเป็นแรงกระตุ้นที่สำคัญ โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบหลีกการลงโทษ (The Punishment and Obedience Orientation) คือ เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 7 ขวบ ชอบใช้หลักการหลีกเลี่ยงไม่ให้ได้รับโทษที่เกิดจากการกระทำ เด็กจะเลือกกระทำในทางที่เกิดประโยชน์แก่ตัวเองมากกว่า ผู้ใหญ่จึงควรทำให้เด็กเข้าใจในเรื่องของความดีว่าคือสิ่งที่กระทำแล้วไม่ถูกลงโทษ เช่น ต้องแปรงฟันหลังอาหารเพราะถ้าไม่ทำจะโดนแม่ดุ การกระทำที่ถูกต้องและเหมาะสมจึงหมายถึงการเชื่อฟังผู้ใหญ่ที่มีอำนาจเหนือกว่า และเหตุผลในการกระทำหรือไม่ควรกระทำจะขึ้นอยู่กับการไม่ถูกลงโทษเป็นสำคัญ

ขั้นที่ 2 ขั้นแสวงหารางวัล (The Instrumental Relativist Orientation) คือ เด็กที่มีอายุระหว่าง 7 - 10 ปี โดยเด็กในวัยนี้จะเริ่มเห็นความสำคัญของการได้รับของรางวัลหรือการชมเชยเพื่อเป็นแรงจูงใจในการทำความดีมากกว่าการถูกขู่ หรือการลงโทษ เช่น เด็กผู้หญิงจะช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านเพื่อได้เงินเป็นรางวัล หรือเพื่อได้รับการชมเชย โดยเด็กในวัยนี้จะเริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนกันแบบเด็กๆ เช่นเมื่อมีใครให้อะไรมา ก็สมควรที่จะตอบแทนกลับไป และเริ่มมีความคิดในการเข้าใจความคิดของคนอื่น

ระดับที่ 2 ระดับตามกฎเกณฑ์ หรือระดับทำตามสังคมและประเพณี (Conventional Level) โดยจะเป็นระดับของเด็กที่มีอายุระหว่าง 10 - 16 ปี เป็นระดับที่อยู่ในวัยรุ่นโดยการตำหนิและการยกย่องชมเชยจากสังคมเป็นสิ่งที่ควบคุมความประพฤติ โดยแบ่งออกเป็นขั้นที่ 3 และ 4ได้แก่

ขั้นที่ 3 ขั้นทำตามผู้อื่นเห็นชอบ (The Interpersonal Concordance or Good boy - Nice girl Orientation) คือ เด็กที่มีอายุย่างเข้าสู่วัยรุ่นอายุ ประมาณ 13 ปี โดยเด็กในช่วงวัยนี้จะให้ความสำคัญแก่กลุ่มเพื่อนมาก โดยมักจะทำในสิ่งที่คิดว่าคนอื่นจะเห็นด้วยเพื่อให้เป็นที่ชอบพอของกลุ่มเพื่อนและเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

ขั้นที่ 4 ขั้นทำตามสังคม (The Law and Order Orientation) โดยในขั้นนี้ถือว่าสังคมจะอยู่ด้วยความเป็นระเบียบเรียบร้อยจะต้องมีกฎเกณฑ์ กฎหมาย และข้อบังคับ การที่จะเป็นคนที่ดีและประพฤติถูกต้องจึงหมายถึงคนที่ปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับหรือกฎหมาย

ระดับที่ 3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์ หรือระดับทำตามจริยธรรมของตนเอง (Post - Conventional Level) อายุ 16 ปีขึ้นไป พัฒนาการทางจริยธรรมในระดับนี้ผู้แสดงพฤติกรรมจะเริ่มตีความของหลักการและมาตรฐานทางจริยธรรมด้วยวิจารณญาณของตนเองก่อนจะเริ่มยึดเป็นหลักของความประพฤติที่จะปฏิบัติตาม ดังนั้นการตัดสินว่าสิ่งใดถูกหรือผิด หรือ สิ่งใดควร ไม่ควร จะมาจากวิจารณญาณของตนเองโดยปราศจากอิทธิพลของผู้อื่น โดยแบ่งออกเป็นขั้นที่ 5 และ 6 ได้แก่

ขั้นที่ 5 ขั้นทำตามคำมั่นสัญญา (The Social Contract Legalistic Orientation) จริยธรรมขั้นนี้ พบในช่วงอายุในวัยรุ่นตอนปลายและเริ่มเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ บุคคลที่ใช้หลักการในขั้นนี้จะมีการกระทำที่หลบหลีกเพื่อไม่ให้ถูกมองว่าเป็นคนขาดเหตุผล ไม่แน่นอน โลเล และไม่มีหลักยึดถือหรือจุดมุ่งหมายที่แน่นอนบุคคลในขั้นนี้เริ่มมีคำว่า หน้าที่ คือการกระทำที่ตกลงและสัญญาไว้กับผู้อื่น คำนึงถึงสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น เห็นประโยชน์ส่วนรวม มีความเคารพตนเองและต้องการให้ผู้อื่นเคารพด้วย

ขั้นที่ 6 ขั้นยึดอุดมคติสากล (The Universal Ethical Principle Orientation) พัฒนาการทางจริยธรรมขั้นนี้จะพบในผู้ใหญ่ที่มีความเจริญทางสติปัญญาในขั้นสูง มีประสบการณ์และความรู้อย่างกว้างขวางเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมของตนเองและของสังคมอื่นๆ บุคคลที่ใช้หลักการนี้จะเป็นผู้ที่ได้รับเอาความคิดเห็นที่เป็นสากลของผู้เจริญแล้วและมีความคิดเห็นที่กว้างไกลกว่ากลุ่มหรือสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ โดยจะเป็นบุคคลที่มีอุดมคติหรือคุณธรรมประจำใจ

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมพบว่าคุณธรรมจริยธรรมของบุคคลมีความสัมพันธ์กันอย่างยิ่งในหลายด้านโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านสติปัญญาเพราะบุคคลที่มีอายุมากขึ้นจะมีการเรียนรู้ทางด้านคุณธรรมและจริยธรรมมากขึ้นไปเรื่อยๆ โดยพัฒนาการของแต่ละคนจะพัฒนามาจากขั้นต่ำสุดตั้งแต่เริ่มเกิดและก่อตัวขึ้นเรื่อยๆตามอยุ สติปัญญา และประสบการณ์ของบุคคลนั้น

2.2.4 คุณธรรมที่ควรรู้ตามหลักสูตร

กระทรวงศึกษาธิการ(2550 : 2) ได้ให้ความหมายของคุณธรรมไว้ว่า เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ยอมรับว่าดีงาม ซึ่งส่งผลให้เกิดการกระทำที่เป็นประโยชน์และความดีงามที่ดี ที่แท้จริงต่อสังคม

โดยคุณธรรมเป็นแนวคิดและปฏิบัติที่ดีงามซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมที่เหมาะสมในการประพฤติปฏิบัติตนให้เป็นคนดี ด้วยเหตุนี้คุณธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญควบคู่ไปกับความรู้ด้านวิชาการด้วย กระทรวงศึกษาธิการ ได้ประกาศนโยบายเร่งรัดในการปฏิรูปการศึกษาโดยได้นำคุณธรรมบรรจุในหลักสูตรการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนา ให้เป็นคนดี และมีความรู้โดยคุณธรรมพื้นฐานที่ต้องปลูกฝังมี 8 ประการ ได้แก่

ประการที่ 1 ความขยัน คือ ความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่การงานอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ อดทน ความขยันต้องปฏิบัติควบคู่กับการใช้สติปัญญา แก้ปัญหาจนเกิดผลสำเร็จ โดยผู้ที่มีความขยัน คือ ผู้ที่ตั้งใจทำอย่างจริงจังต่อเนื่องในเรื่องที่ถูกที่ควรเป็นคนสู้งาน มีความพยายาม ไม่ท้อถอย กล้าเผชิญอุปสรรค รักงานที่ทำ ตั้งใจทำหน้าที่อย่างจริงจัง ประการที่ 2 การประหยัด คือ การรู้จักเก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สิน สิ่งของแต่พอควรพอประมาณ ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า ไม่ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ โดยผู้ที่มีความประหยัด คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย รู้จักฐานะการเงินของตน คิดก่อนใช้คิดก่อนซื้อ เก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สินสิ่งของอย่างคุ้มค่า รู้จักทำบัญชีรายรับ-รายจ่ายของตนเองอยู่เสมอ ประการที่ 3 ซื่อสัตย์ คือ ประพฤติตรงไม่เอนเอียงไม่มีเล่ห์เหลี่ยมมีความจริงใจ ปลอดจากความรู้สึกลำเอียงหรืออคติ โดยผู้ที่มีความซื่อสัตย์ คือ ผู้ที่มีความประพฤติตรงทั้งต่อหน้าที่ ต่อวิชาชีพ ตรงต่อเวลา ไม่ใช้เล่ห์กล คดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม รับรู้หน้าที่ของตนเองและปฏิบัติอย่างเต็มที่ถูกต้อง

ประการที่ 4 มีวินัย คือ การยึดมั่นในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับและข้อปฏิบัติ ซึ่งมีทั้งวินัยในตนเองและวินัยต่อสังคม โดยผู้ที่มีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตนในขอบเขต กฎ ระเบียบของสถานศึกษา สถาบัน/องค์กร/สังคมและประเทศ โดยที่ตนเองยินดีปฏิบัติตามอย่างเต็มใจและตั้งใจ

ประการที่ 5 สุภาพ คือ เรียบร้อย อ่อนโยน ละมุนละม่อม มีกิริยามารยาทที่ดีงาม มีสัมมาคารวะ โดยผู้ที่มีความสุภาพ คือ ผู้ที่อ่อนน้อมถ่อมตนตามสถานภาพและกาลเทศะ ไม่ก้าวร้าวรุนแรง วางอำนาจข่มผู้อื่นทั้งโดยวาจาและท่าทาง แต่ในเวลาเดียวกันยังคงมีความมั่นใจในตนเอง เป็นผู้ที่มีมารยาท วางตนเหมาะสมตามวัฒนธรรมไทย

ประการที่ 6 สะอาด คือ ปราศจากความมัวหมองทั้งกาย ใจ และสภาพแวดล้อม ความผ่องใสเป็นที่เจริญตาทำให้เกิดความสบายใจแก่ผู้พบเห็น โดยผู้ที่ความสะอาด คือ ผู้รักษาร่างกาย ที่อยู่อาศัยสิ่งแวดล้อมถูกต้องตามสุขลักษณะ ฝึกฝนจิตใจมิให้ขุ่นมัว จึงมีความแจ่มใสอยู่เสมอ

ประการที่ 7 สามัคคี คือ ความพร้อมเพียงกัน ความกลมเกลียวกัน ความปรองดองกัน ร่วมใจกันปฏิบัติงานให้บรรลุ ผลตามที่ต้องการเกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอารัดเอาเปรียบกัน เป็นการยอมรับความมีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด ความหลากหลายในเรื่องเชื้อชาติ ความกลมเกลียวกันในลักษณะเช่นนี้ เรียกอีกอย่างว่า ความสมานฉันท์ โดยผู้ที่มีความสามัคคี คือ ผู้ที่เปิดใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้บทบาทของตนทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเพื่อให้การงานสำเร็จลุล่วง แก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้งได้ เป็นผู้มีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ พร้อมที่จะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ประการที่ 8 มีน้ำใจ คือ ความจริงใจที่ไม่เห็นแก่เพียงตัวเองหรือเรื่องของตัวเอง แต่เห็นอก

เห็นใจเห็นคุณค่าในเพื่อน มนุษย์ มีความเอื้ออาทรเอาใจใส่ ให้ความสนใจในความต้องการ ความจำเป็น ความทุกข์สุขของผู้อื่น และพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน โดยผู้ที่มีน้ำใจคือ ผู้ให้และผู้อาสาช่วยเหลือสังคม รู้จักแบ่งปัน เสียสละความสุขส่วนตน เพื่อทำประโยชน์แก่ผู้อื่น เข้าใจ เห็นใจ ผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคมด้วยแรงกาย สติปัญญา ลงมือปฏิบัติการเพื่อบรรเทาปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งดีงามให้เกิดขึ้นในชุมชน

2.2.5 การวัดคุณธรรมจริยธรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงการวัดคุณธรรมจริยธรรมของ ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2525 : 2 - 3) และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2535 : 455 - 459) ที่ได้เสนอสอดคล้องกัน โดยเสนอถึงการวัดคุณลักษณะด้านคุณธรรมและจริยธรรมไว้โดยแบ่งออกตามลักษณะทางจริยธรรมของมนุษย์ เป็น 4 ประการ ได้แก่

ประการที่ 1การวัดความตระหนักรู้เชิงคุณธรรมจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ว่าในสังคมของตนนั้นถือว่าการกระทำชนิดใดที่ดี และควรกระทำ และการกระทำชนิดใดที่ไม่ดีและควรงด ละเว้น ลักษณะพฤติกรรมประเภทใดเหมาะสม หรือไม่เหมาะสม มากน้อยเพียงใด สิ่งใดไม่ควรทำ ไม่ควรประพฤติ โดยเป็นเรื่องของการเรียนรู้เนื้อหาของคุณธรรมจริยธรรม โดยการวัดความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมด้านนี้เป็นการทดสอบวัดความรู้ความสามารถด้านพุทธิพิสัยในคุณธรรมที่ต้องการวัดนั้นๆ โดยสามารถวัดด้วยแบบทดสอบวัดเนื้อหาหรือความรู้ ในที่นี้หมายถึงเนื้อหาของคุณธรรมจริยธรรมที่โรงเรียนหรือสังคมกำหนดไว้ และนำเนื้อหาที่ดีงามนี้สอนให้ผู้เรียน หรือคนในสังคมปฏิบัติกัน การสร้างข้อสอบแบบนี้เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยข้อสอบอาจเป็นการอธิบาย เติมคำ จับคู่ และเลือกตอบก็ได้ แล้วแต่จุดประสงค์ของการสอบ โดยข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์สามารถให้ผู้ตอบได้ใช้ความคิดในการใช้จริยธรรมในการตอบโดยไม่ได้สอนให้จดจำนิยามของคุณธรรมเพียงอย่างเดียว แต่สามารถปลูกฝังให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมไปด้วย นั่นคือมองว่าคุณธรรมจริยธรรมมีความลึกซึ้งเพียงใด การมีปัญหาในการคิดทางจริยธรรมจะส่งผลให้การแสดงความรู้สึก การปฏิบัติที่มีคุณธรรมกระทำได้ดียิ่งขึ้น

ตัวอย่างแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านความเสียสละ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2535 : 455 - 459)

ข้อที่ 1 "ความเสียสละ" หมายถึงอะไร (วัดด้านความจำ) เช่น
การให้ การจ่าย การยอม การสูญเสีย หรือการพลัดพราก

ข้อที่ 2 ลักษณะใดเป็นความเสียสละ (วัดด้านความเข้าใจ) เช่น
การทำบุญแก่คนจน การเสียภาษีการใช้ของเก่า การคืนเงินกู้ยืม หรือการเสียค่าตั๋วมหรสพ

ข้อที่ 3 การเสียสละเพื่ออุดมการณ์ ใช้ได้ผลดีในเรื่องใด (วัดด้านการนำไปใช้)

การกีฬา ความรัก ครอบครัว การเมือง สุขภาพอนามัย

ข้อที่ 4 การเสียสละเพื่อการใดมีค่าสูงสุด (วัดด้านการวิเคราะห์) เพื่อให้มีอยู่มีกิน เพื่อเอาตัวรอด เพื่อทำงานได้สำเร็จ เพื่อให้สังคมอยู่รอด หรือเพื่อให้คนใกล้ชิดพอใจ

ประการที่ 2 การวัดทัศนคติเชิงคุณธรรมจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงคุณธรรมต่างๆ ว่าตนมีความชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้นๆเพียงใด โดยทัศนคติจะสอดคล้องกับค่านิยมของสังคมก็ได้ โดยทัศนคติเชิงคุณธรรมจริยธรรมอาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในเวลาหนึ่งได้ ในการวัดทัศนคติหรือความรู้สึกทางคุณธรรมจริยธรรมสามารถกระทำได้เพราะความรู้สึกเป็นพื้นฐานอันหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการกระทำ การสร้างเครื่องมือวัดความรู้สึกนี้เพื่อนำเอาผลของความรู้สึกไปพยากรณ์การแสดงออกทางคุณธรรมจริยธรรม โดยความรู้สึกทางคุณธรรมจริยธรรมบางครั้งเรียกว่า เจตคติต่อคุณธรรม เช่นรู้สึกว่า ชอบ - ไม่ชอบ เห็นด้วย - ไม่เห็นด้วย ต่อคุณลักษณะคุณธรรมในแต่ละด้าน ซึ่งการวัดทัศนคติใช้ในรูปแบบของแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสำรวจรายการ

ประการที่ 3 การวัดเหตุผลเชิงคุณธรรมจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือเลือกที่จะไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเหตุที่กล่าวถึงนี้จะแสดงให้เห็นแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่างๆของบุคคล การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมจะทำให้ทราบว่าบุคคลผู้มีจริยธรรมในระดับแตกต่างกันอาจมีการกระทำที่คล้ายคลึงกันได้ นอกจากนี้การให้เหตุผลเชิงคุณธรรมจริยธรรมของบุคคล เป็นสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการด้านจริยธรรมของบุคคลนั้น นอกจากนี้การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมยังมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านอื่นๆของบุคคลคือ พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์ ซึ่งพัฒนาการเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมต่างๆ ด้วย เครื่องมือที่ใช้วัดได้แก่ แบบสัมภาษณ์รายบุคคล แบบสำรวจรายการ แบบทดสอบสถานการณ์ เพื่อให้นักเรียนที่เราต้องการวัดเหตุผลเชิงคุณธรรมจริยธรรมได้แสดงความคิดเห็นพร้อมทั้งเหตุผล ซึ่งเหตุผลที่อ้างนั้นจะสามารถแสดงระดับของคุณธรรมที่นักเรียนคนนั้นมี

ประการที่ 4 การวัดพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบ หรืองดเว้นการแสดงออกที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้นนั้น พฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งเป็นการกระทำที่สังคมเห็นชอบและสนับสนุนมีหลายประเภท เช่น การเสียสละเพื่อส่วนรวม การช่วยเหลือผู้ที่มีความทุกข์ เป็นต้น นอกจากนี้พฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมอีกประเภทหนึ่งคือพฤติกรรมในสถานที่ที่ยั่วยุให้บุคคลกระทำผิดกฎเกณฑ์เพื่อประโยชน์ส่วนตน โดยพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรมมีความสำคัญอย่างยิ่ง และการวัด

คุณธรรมในด้านอื่นเป็นการวัดเพื่อสามารถทำนายและคาดการณ์พฤติกรรมของบุคคลนั้นๆ ซึ่งการวัดพฤติกรรมสามารถทำการวัดได้หลายรูปแบบคือ 1) การสังเกตพฤติกรรม 2) การสัมภาษณ์ ใช้ข้อความแสดงจริยธรรมให้เลือกตอบ ใช้สถานการณ์ย่อยๆให้เขียนตอบ ใช้สถานการณ์ย่อยๆและเขียนตัวเลือกให้ตอบ แต่วิธีที่นิยมในการใช้วัดพฤติกรรมมากที่สุดคือการใช้แบบทดสอบสถานการณ์

จากการศึกษาเกี่ยวกับคุณธรรมและนิทานกับการสอนคุณธรรมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปความหมายของคุณธรรม และคุณธรรมในนิทานที่นำมาใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ได้ดังนี้

จริยธรรม คือความรู้หรือความคิดที่ตระหนักรู้ได้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และสมควร ในการประพฤติตน ให้ถูกต้องเพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และมีความปรารถนาที่จะสร้างสิ่งดีๆให้กับผู้อื่น และสามารถรับรู้ได้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม และไม่ถูกต้องที่จะทำ เนื่องจากสิ่งนั้นเป็นการสร้างปัญหาแก่ผู้อื่น โดยผู้ที่มีจริยธรรม จะเป็นผู้ที่มีความดีงามในจิตใจ และสามารถแยกแยะได้ว่าตนเองสมควรทำอะไร และไม่สมควรทำอะไร เพื่อไม่ให้ตนเองและคนรอบข้างต้องเดือดร้อน

คุณธรรมและจริยธรรมคือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่สามารถสร้างความดีงามในจิตใจ ซึ่งเป็นความคิดที่ประสงค์ดีต่อผู้อื่นและความมีคุณธรรมของคนในสังคมจะสามารถสร้างความสงบเรียบร้อยในสังคมนั้นได้ ซึ่งองค์ประกอบของคุณธรรมและจริยธรรมนั้นประกอบไปด้วยความเข้าใจในเหตุผลที่ว่าทำไมสิ่งนั้นๆถึงเป็นสิ่งที่ถูกต้อง โดยเหตุผลนั้นจะสามารถช่วยให้ผู้ที่เข้าใจสามารถแยกการกระทำที่ดีและไม่ดีออกจากกันได้ ตามมาด้วยความรู้สึกเลื่อมใสและศรัทธาในการนำเอาคุณธรรมและจริยธรรมนั้นๆมาเป็นแนวทางปฏิบัติในชีวิตและจะส่งผลไปในส่วนสุดท้ายในส่วนของพฤติกรรมว่าหลังจากเรียนรู้ถึงเหตุผลของการทำดีและไม่ดีและเกิดความศรัทธาต่อความดีนั้นพฤติกรรมจะเป็นไปในทางดี และสามารถนำความเข้าใจต่อคุณธรรมนั้นมาสอนเพื่อเกิดบรรทัดฐานที่ดีงามในสังคมได้

จากการศึกษาถึงคุณธรรมที่ควรรู้ตามหลักสูตรตามนโยบายในการปฏิรูปการศึกษาที่ได้นำคุณธรรมมาบรรจุในหลักสูตรการสอนเพื่อพัฒนาคุณธรรมในจิตใจของผู้เรียน คือคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการคือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี และความมีน้ำใจ ซึ่งคุณธรรมเหล่านี้จะสามารถสร้างให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ถึงข้อคิดที่สำคัญในการใช้ชีวิตในสังคมนี้และสามารถพัฒนาตนเองให้เป็นบุคคลที่เป็นที่ยอมรับในสังคมได้อย่างน่าภาคภูมิ

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะแทรกประเด็นของการสร้างความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม ในการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ โดยได้เลือกที่จะวัดคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการผู้วิจัยมี

ความต้องการที่จะศึกษาถึงลักษณะทางคุณธรรมจริยธรรม คือความตระหนักรู้เชิงคุณธรรมจริยธรรม โดยใช้แบบทดสอบวัดคุณธรรมจริยธรรม ที่เป็นคำถามที่สร้างเป็นสถานการณ์ และเป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก โดยในแต่ละตัวเลือกมีคำตอบลักษณะที่เป็นแนวทางในการเลือกปฏิบัติให้นักเรียนตัดสินว่าคำตอบใดเหมาะสมที่สุดเกี่ยวกับคำถามนั้นๆ

2.3 การพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ

สื่อการสอนที่เหมาะสมในการนำมาใช้จะต้องเป็นสื่อที่มีคุณภาพ เนื่องจากจะสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ทางด้านภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน ผู้วิจัยได้รวมเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากนักการศึกษาถึงหลักการในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษไว้ดังนี้

Richard และ Rodgers (2001) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างและพัฒนาสื่อที่ใช้ในการสอนภาษาว่า ผู้สอน ควรคำนึงหลักสำคัญดังนี้ 1) วัตถุประสงค์ของการสอนคืออะไร เนื่องจากการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นนั้น ขึ้นอยู่กับวิธีการสอนที่อ้างอิงในจุดประสงค์เป็นหลัก 2) ผู้สอนจะต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถเลือกเนื้อหาที่จะนำมาสอนและจัดเตรียมรูปแบบการสอนให้สอดคล้องกับหลักสูตร ซึ่งในการเลือกหัวข้อที่จะนำมาใช้ในชั้นเรียนจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาและโครงสร้างทางภาษา และสำรวจคำอธิบายรายวิชาเป็นหลักเพื่อนำมากำหนดสื่อการสอนที่ใช้ 3) ลักษณะของภาระงานและกิจกรรมในการสอนนั้นสอดคล้องกับรูปแบบการสอนหรือไม่ ซึ่งกิจกรรมที่นำมาใช้สอน จะเป็นการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูผู้สอน นักเรียน และสื่อการสอน 4) ผู้เรียนต้องมีบทบาทและกิจกรรมอะไรในการเรียน ซึ่งครูผู้สอนจะต้องออกแบบว่าจะต้องควบคุมนักเรียนอย่างไรในการทำกิจกรรมและนักเรียนจะมีบทบาทอย่างไร เช่น เป็นผู้แก้ปัญหา เป็นผู้วางแผน หรือจะมีส่วนในการประเมินร่วมด้วยหรือไม่ มากน้อยเพียงใด 5) ครูผู้สอนจะต้องมีบทบาทและทำกิจกรรมอะไร ในส่วนนี้ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกันระหว่างบทบาทของครูและนักเรียน ว่าครูจะมีบทบาทในการควบคุมการเรียนไปในรูปแบบไหนโดยครูเป็นผู้กำหนด และสุดท้ายคือ6) สื่อการสอนควรมีบทบาทอะไร ซึ่งสื่อการสอนที่ดีควรมีรายละเอียดที่เป็นเนื้อหาของหลักสูตรที่แสดงให้เห็นการใช้เวลา ความสนใจ หัวข้อ ภาระงานและเป้าหมายในการสอน และผลสะท้อนที่มาจากจุดประสงค์ที่เป็นเป้าหมายของหลักสูตร

Tomlinson (2001) ได้กล่าวว่าสื่อการสอนภาษาอังกฤษคือสิ่งใดก็ตามที่สามารถช่วยสอนภาษาให้แก่ผู้เรียนได้ อาจเป็นรูปแบบของแบบเรียน แบบฝึกหัด สื่อที่เป็นเสียง ซีดี วิดีโอ เอกสาร หรือข้อความบนกระดาษ ซึ่งสามารถให้ความรู้และประสบการณ์ทางด้านภาษาแก้ผู้เรียนได้ โดยได้นำเสนอการสร้างและพัฒนาแบบฝึกไว้ดังนี้ 1) ระบุความต้องการของผู้เรียน (Identification) 2) กำหนดขอบเขตของความต้องการหรือปัญหา (Exploration) ในรูปแบบของประเภทของภาษา ความหมาย หน้าที่ของภาษา ทักษะที่ใช้ เป็นต้น 3) ตระหนักถึงแนวทางในการสร้างสื่อ (Contextual

realization) ในการวางแผนที่จะทำสื่อใหม่ๆให้ตรงกับรูปแนวคิด ที่มีเนื้อหาที่เหมาะสม 4) ตระหนักถึงเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน (Pedagogical realization) โดยเลือกแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมที่เหมาะสมในการนำไปใช้ในการเรียนการสอน 5) รูปแบบของสื่อ (Physical production) โดยพิจารณาดูรูปแบบให้มีความเหมาะสมในการสอนเช่น ประเภท ขนาด และความยาว เป็นต้น 6) การนำสื่อไปทดลองใช้ (Use) ให้นักเรียนทำการเรียนรู้จากสื่อ และทำแบบฝึกหัด 7) ประเมินผล (Evaluation) โดยพิจารณาดูว่าสื่อที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมหรือสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่อย่างไร โดยในส่วนนี้นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

Nunan (1995 : 216) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาสื่อประกอบการสอนภาษาอังกฤษดังนี้ 1) ทำการคัดเลือกหัวเรื่อง 2) รวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสอน 3) ตัดสินใจว่าผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมอะไรในการเรียนที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้รวบรวมมา 4) เริ่มการสร้างกิจกรรมที่ใช้ในการสอน เช่น การจับใจความสำคัญ การแสดงบทบาทสมมุติ เป็นต้น 5) วิเคราะห์เนื้อหาและกิจกรรมเพื่อกำหนดองค์ประกอบทางภาษาตามที่ต้องการสอน 6) สร้างกิจกรรมฝึกทักษะหรือฝึกกลวิธีในการเรียน เช่นกิจกรรมกลุ่ม หรือการอภิปรายในชั้นเรียน 7) สร้างภาระงานเพื่อฝึกการใช้ภาษา โดยเป็นกิจกรรมในส่วนของการถ่ายโอนข้อมูลทางภาษาไปสู่ในชีวิตจริง

Graves (1996 :13) อ้างถึงใน วิสาข์ จัติวัตร์ (2543 ข :208) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาไว้ดังนี้ 1) ทำการประเมินความต้องการ (Needs assessment) โดยพิจารณาความต้องการของผู้เรียนตามจริง เช่นความสามารถในการใช้ภาษา ปัญหาของผู้เรียนในการใช้ภาษา ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อมั่นและความคาดหวังของผู้เรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ 2) ทำการวางเป้าหมายและวัตถุประสงค์ (Determining goals and objectives) คือการที่ต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนและจุดมุ่งหมายของเอกสารการสอนเป็นหลัก 3) การสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวเนื้อหา (Conceptualizing content) คือการที่ครูผู้สอนทำการคิดหรือวางแผนว่าจะดำเนินการสอนด้วยเนื้อหาอะไร และจะเน้นทักษะใดเป็นพิเศษกับผู้เรียน 4) การคัดเลือกและพัฒนาเอกสารประกอบการสอนและกิจกรรม (Selecting and developing materials and activities) คือการที่ครูผู้สอนคัดเลือกและพัฒนาเนื้อหาและวิธีสอน โดยในการเลือกหาวิธีสอน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงบทบาทของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ทำการเรียนรู้เนื้อหาตามความสนใจ 5) การจัดเนื้อหาและกิจกรรมการสอน (Organization of content and activities) โดยหลักสำคัญในการจัดเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการสอน ควรเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก โดยการจัดเนื้อหาควรเปิดเนื้อหาที่เป็นปลายเปิด 6) การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลในด้านประสิทธิภาพ และสัมฤทธิผลของผู้เรียนว่าผู้เรียนมีพัฒนาการเกิดขึ้นในด้านใดบ้าง รวมถึงการประเมินเอกสารการสอนที่ใช้ใน

การสอนด้วยว่ามีประสิทธิภาพเพียงใด 7) การพิจารณาแหล่งทรัพยากรและข้อจำกัดต่างๆ (Consideration of resources and constraints) จำนวนของหนังสือ เทคโนโลยี ห้องเรียน ว่ามีเพียงพอต่อความต้องการหรือไม่ โดยรวมถึงประสบการณ์เดิมของนักเรียนและครูผู้สอนว่ามีข้อจำกัดเพียงใดอีกด้วยเช่นกัน

จากหลักการและขั้นตอนในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ในการพัฒนาสื่อการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สร้างควรกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน โดยวิเคราะห์ปัญหาหรือประเมินความต้องการของผู้เรียน ก่อนที่จะกำหนดจุดประสงค์และการสอน จากนั้นจึงทำการคัดเลือกเนื้อหาให้มีความเหมาะสม และเลือกสื่อที่มีความเหมาะสมเพื่อสอดคล้องและเหมาะสมกับการสอน จากนั้นจึงวางแผนและกำหนดกลวิธีการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ก่อนสร้างสื่อ จากนั้นจึงทำการทดลองใช้และประเมินผลว่ามีส่วนใดที่ต้องนำมาปรับปรุงให้สื่อมีประสิทธิภาพที่สุดเพื่อใช้ในการเผยแพร่ต่อไป

2.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการเรียนการสอนเนื่องจากเห็นถึงความสำคัญของสื่อในปัจจุบันที่สามารถพัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากนักการศึกษาหลายท่าน ดังนี้

2.4.1 ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction) หรือโปรแกรมช่วยสอน คือสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอนอันหนึ่ง CAI คล้ายกับสื่อการสอนอื่น ๆ เช่น วิดีโอช่วยสอน บัตรคำช่วยสอน โปสเตอร์ แต่คอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะดีกว่าตรงที่ตัวสื่อการสอนซึ่งก็คือคอมพิวเตอร์นั้น สามารถโต้ตอบกับนักเรียนได้ ไม่ว่าจะเป็นการรับคำสั่งเพื่อมาปฏิบัติ ตอบคำถามหรือไม่เช่นนั้นคอมพิวเตอร์ก็จะเป็นฝ่ายป้อนคำถาม (นัยนา เอกบูรณวัฒน์, 2539)

Picciano และ Anthony G. (1998 :84) ได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่าเป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งส่วนใหญ่ที่จะนำไปใช้ในการศึกษามักเป็นการประยุกต์เนื้อหาในแบบเรียนในรูปแบบของการฝึกฝน การฝึกหัดและการทบทวนบทเรียน

ศิริชัย สงวนแก้ว (2534) ได้สรุปถึงความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ว่า (CAI : Computer Assisted Instruction) หมายถึง การประยุกต์นำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการเรียนการสอน โดยมีการพัฒนาโปรแกรมขึ้นเพื่อนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แบบจำลองสถานการณ์ (Simulations) แบบการแก้ไขปัญหา (Problem Solving) หรือ การเสนอแบบติวเตอร์ (Tutorial) เป็นต้น โดยการเสนอเนื้อหาดังกล่าวเป็นการเสนอโดยตรงไปยังผู้เรียนผ่านทางจอภาพหรือแป้นพิมพ์

โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม วัสดุทางการสอนคือโปรแกรมหรือ Courseware ซึ่งปกติจะถูกจัดเก็บไว้ในแผ่นดิสก์หรือหน่วยความจำของเครื่องที่พร้อมสำหรับการเรียกใช้ได้ตลอดเวลา การเรียนในลักษณะนี้ ในบางครั้งผู้เรียนจะต้องโต้ตอบ หรือตอบคำถามกับเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยการพิมพ์ การตอบคำถามจะถูกประเมินโดยคอมพิวเตอร์ และจะเสนอแนะขั้นตอนหรือระดับในการเรียนขั้นต่อ ๆ ไป กระบวนการเหล่านี้เป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนกับคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือ CAI มีคำที่ใช้ในความหมายเดียวกัน ได้แก่ Computer-Assisted Learning (CAL) , Computer-aided Instruction (CAI) , Computer-aided Learning (CAL) เป็นต้น

Hannafin และ Peck (1988) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer-Assisted Instruction; Computer-Aided Instruction: CAI) ไว้ว่า คือ การจัดโปรแกรมเพื่อการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อช่วยถ่ายโยงเนื้อหาความรู้ไปสู่ผู้เรียน และปัจจุบันได้มีการบัญญัติศัพท์ที่ใช้เรียกสื่อชนิดนี้ว่า “คอมพิวเตอร์ช่วยการสอน” และคำภาษาอังกฤษที่ใช้เรียกคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่

1) Computer Assisted Instruction (CAI)

2) Computer Aided Instruction (CAI)

3) Computer Assisted Learning (CAL)

4) Computer Aided Learning (CAL)

5) Computer Based Instruction (CBI)

6) Computer Based Training (CBT)

7) Computer Administered Education (CAE)

8) Computer Aided Teaching (CAT)

9) Computer Assisted Instruction หรือ (CAI)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสรุปความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้ว่า หมายถึง การนำคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือสร้างสื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อประสมอันได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก แผนภูมิ กราฟ วิดีทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน หรือองค์ความรู้ในลักษณะที่ ใกล้เคียงกับการสอนจริงในห้องเรียนมากที่สุดในโปรแกรมประกอบไปด้วย เนื้อหาวิชา แบบฝึกหัด แบบทดสอบ โดยมีเป้าหมายที่สำคัญก็คือ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และกระตุ้นให้เกิดความต้องการที่ จะเรียนรู้ คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นตัวอย่างที่ดีของสื่อการศึกษาในลักษณะตัวต่อตัว ซึ่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการโต้ตอบพร้อมทั้งการได้รับผลป้อนกลับ (FEEDBACK) นอกจากนี้ยังเป็นสื่อ ที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่าง

ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถที่จะประเมิน และตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

2.4.2 องค์ประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

Aronson และ Briggs (1983) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีของโรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gange) ได้นำเอาแนวความคิด 9 ประการ มาใช้ประกอบการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ได้บทเรียนที่เกิดจากการออกแบบในลักษณะการเรียนการสอนจริง โดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอนทั้ง 9 ประการได้แก่

ประการที่ 1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ก่อนที่จะเริ่มการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนควรมีการจูงใจและเร่งเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียน ดังนั้น บทเรียนคอมพิวเตอร์จึงควรเริ่มด้วยการใช้ภาพ แสง สี เสียง หรือใช้สื่อประกอบกันหลายๆ อย่าง โดยสื่อที่สร้างขึ้นมานั้นต้องเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและน่าสนใจ ซึ่งจะมีผลโดยตรงต่อความสนใจของผู้เรียน นอกจากเร่งเร้าความสนใจแล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะศึกษาเนื้อหาต่อไปในตัวอีกด้วย

ประการที่ 2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) วัตถุประสงค์ของบทเรียน นับว่าเป็นส่วนสำคัญยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะได้ทราบถึงความคาดหวังของบทเรียนจากผู้เรียน โดยนอกจากผู้เรียนจะทราบถึงพฤติกรรมขั้นสุดท้ายของตนเองหลังจบบทเรียนแล้ว จะยังเป็นการแจ้งให้ทราบล่วงหน้าถึงประเด็นสำคัญของเนื้อหา รวมทั้งเค้าโครงของเนื้อหาอีกด้วย การที่ผู้เรียนทราบถึงขอบเขตของเนื้อหาอย่างคร่าวๆจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถผสมผสานแนวความคิดในรายละเอียดหรือส่วนย่อยของเนื้อหาให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับเนื้อหา ในส่วนใหญ่ได้ ซึ่งมีผลทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากจะมีผลดังกล่าวแล้ว ผลการวิจัยยังพบด้วยว่า ผู้เรียนที่ทราบวัตถุประสงค์ของการเรียนก่อนเรียนบทเรียน จะสามารถจำและเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้นอีกด้วย ประการที่ 3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมก่อนที่จะนำเสนอความรู้ใหม่แก่ผู้เรียน มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการประเมิน ความรู้ที่จำเป็นสำหรับบทเรียนใหม่ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ วิธีปฏิบัติโดยทั่วไปสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็คือ การทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) ซึ่งเป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียน เพื่อทบทวนเนื้อหาเดิมที่เคยศึกษาผ่านมาแล้ว และเพื่อเตรียมความพร้อมในการรับเนื้อหาใหม่ นอกจากจะเป็นการตรวจวัดความรู้พื้นฐานแล้ว บทเรียนบางเรื่องอาจใช้ผลจากการทดสอบก่อนบทเรียนมาเป็นเกณฑ์จัดระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อจัดบทเรียนให้ตอบสนองต่อระดับความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียนแต่ละคน แต่อย่างไรก็ตาม ในขั้นการทบทวนความรู้เดิมนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป หากเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นเป็นชุดบทเรียนที่เรียนต่อเนื่องกันไป

ตามลำดับ การทบทวนความรู้เดิม อาจอยู่ในรูปแบบของการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดย้อนหลัง ถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ก็ได้ การกระตุ้นดังกล่าวอาจแสดงด้วยคำพูด คำเขียน ภาพ หรือผสมผสานกันแล้วแต่ความเหมาะสม ปริมาณมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา ตัวอย่างเช่น การนำเสนอเนื้อหาเรื่องการต่อตัวต้านทานแบบผสม ถ้าผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจวิธีการหาความต้านทานรวม กรณีนี้ควรจะมีวิธีการวัดความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนว่ามีความเข้าใจเพียงพอ ที่จะคำนวณหาค่าต่างๆ ในแบบผสมหรือไม่ ซึ่งจำเป็นต้องมีการทดสอบก่อน ถ้าพบว่าผู้เรียนไม่เข้าใจวิธีการคำนวณ บทเรียนต้องชี้แนะให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาเรื่องการต่อตัวต้านทาน แบบอนุกรมและแบบขนานก่อน หรืออาจนำเสนอบทเรียนย่อยเพิ่มเติมเรื่องดังกล่าว เพื่อเป็นการทบทวนก่อนก็ได้

ประการที่ 4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) หลักสำคัญในการนำเสนอเนื้อหาของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็คือ ควรนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ประกอบกับคำอธิบายสั้นๆ ง่าย แต่ได้ใจความ การใช้ภาพประกอบ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น และมีความคงทนในการจำได้ดีกว่าการใช้คำอธิบายเพียงอย่างเดียว โดยหลักการที่ว่า ภาพจะช่วยอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรมให้ง่ายต่อการรับรู้ แม้ในเนื้อหาบางช่วงจะมีความยากในการที่จะคิดสร้างภาพประกอบ แต่ก็ควรพิจารณาวิธีการต่างๆ ที่จะนำเสนอด้วยภาพให้ได้ แม้จะมีจำนวนน้อย แต่ก็ยังดีกว่าคำอธิบายเพียงคำเดียว อย่างไรก็ตามการใช้ภาพประกอบเนื้อหาอาจไม่ได้ผลเท่าที่ควร หากภาพเหล่านั้นมีรายละเอียดมากเกินไป ใช้เวลามากไปในการ ปรากฏบนจอภาพ ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ซับซ้อน เข้าใจยาก และไม่เหมาะสมในเรื่องเทคนิคการออกแบบ เช่น ขาดความสมดุลย์องค์ประกอบภาพไม่ดี เป็นต้น

ประการที่ 5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) ตามหลักการและเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) ผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้ดี หากมีการจัดระบบการเสนอเนื้อหาที่ดีและสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิมของผู้เรียน บางทฤษฎีกล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่กระจ่างชัด (Meaningful Learning) นั้น ทางเดียวที่จะเกิดขึ้นได้ก็คือการที่ผู้เรียนวิเคราะห์และตีความในเนื้อหาใหม่ลงบนพื้นฐานของความรู้และประสบการณ์เดิม รวมกันเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ดังนั้นหน้าที่ของผู้ออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในขั้นนี้ก็คือ พยายามค้นหาเทคนิคในการที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนนำความรู้เดิมมาใช้ในการศึกษาความรู้ใหม่ นอกจากนั้น ยังจะต้องพยายามหาวิถีทางที่จะทำให้การศึกษาความรู้ใหม่ของผู้เรียนนั้นมีความกระจ่างชัดเท่าที่จะทำได้ เป็นต้นว่า การใช้เทคนิคต่างๆ เข้าช่วย ได้แก่ เทคนิคการให้ตัวอย่าง (Example) และตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่าง (Non-example) อาจจะช่วยทำให้ผู้เรียนแยกแยะความแตกต่างและเข้าใจมโนคติของเนื้อหาต่างๆ ได้ชัดเจนขึ้น ผู้ออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียอาจใช้วิธีการค้นพบ (Guided Discovery) ซึ่งหมายถึงการพยายามให้ผู้เรียนคิดหาเหตุผล ค้นคว้า และวิเคราะห์หาคำตอบด้วยตนเอง โดยบทเรียนจะ

ค่อยๆ ชี้แนะจากจุดกว้างๆ และแคบลงๆ จนผู้เรียนหาคำตอบได้เอง นอกจากนั้น การใช้คำอธิบายกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ก็เป็นเทคนิคอีกประการหนึ่งที่สามารถ นำไปใช้ในการชี้แนวทางการเรียนรู้ได้ สรุปแล้วในขั้นตอนนี้ผู้ออกแบบจะต้องยึดหลักการจัดการเรียนรู้ จากสิ่งที่มีประสบการณ์เดิมไปสู่เนื้อหาใหม่ จากสิ่งที่ยากไปสู่สิ่งที่ง่ายกว่า ตามลำดับขั้น

ประการที่ 6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) นักการศึกษากล่าวว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดนั้นเกี่ยวข้องโดยตรงกับระดับและขั้นตอนของการประมวลผลข้อมูล หากผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมคิด ร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหา และร่วมตอบคำถาม จะส่งผลให้มีความจำดีกว่าผู้เรียนที่ใช้วิธีอ่านหรือคัดลอกข้อความจากผู้อื่นเพียงอย่างเดียว บทเรียนคอมพิวเตอร์ มีข้อได้เปรียบกว่าโสตทัศนูปการอื่นๆ เช่น วิดิทัศน์ ภาพยนตร์ สไลด์ เทปเสียง เป็นต้น ซึ่งสื่อการเรียนการสอนเหล่านี้จัดเป็นแบบปฏิสัมพันธ์ไม่ได้ (Non-interactive Media) แตกต่างจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ผู้เรียนสามารถมีกิจกรรมร่วมในบทเรียนได้หลายลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น เลือกกิจกรรม และปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน กิจกรรมเหล่านี้เองที่ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย เมื่อมีส่วนร่วม ก็มีส่วนคิดนำหรือติดตามบทเรียน ย่อมมีส่วนผูกประสานให้ความจำดีขึ้น

ประการที่ 7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) ผลจากการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียนได้มากขึ้น ถ้าบทเรียนนั้นท้าทาย โดยการบอกเป้าหมายที่ชัดเจน และแจ้งให้ผู้เรียนทราบว่าขณะนั้นผู้เรียนอยู่ที่ส่วนใด ห่างจากเป้าหมายเท่าใด การให้ข้อมูลย้อนกลับดังกล่าว ถ้านำเสนอด้วยภาพจะช่วยเร่งเร้าความสนใจ ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะถ้าภาพนั้นเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียน อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยภาพ หรือกราฟฟิก อาจมีผลเสียอยู่บ้างตรงที่ผู้เรียนอาจต้องการดูผล ว่าหากทำผิด แล้วจะเกิดอะไรขึ้น ตัวอย่างเช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกมการสอนแบบแขวนคอสำหรับการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผู้เรียนอาจตอบโดยการกดแป้นพิมพ์ไปเรื่อยๆ โดยไม่สนใจเนื้อหา เนื่องจากต้องการดูผลจากการแขวนคอ วิธีหลีกเลี่ยงก็คือ เปลี่ยนจากการนำเสนอภาพ ในทางบวก เช่น ภาพเล่นเรือเข้าหาฝั่ง ภาพขับยานสู่ดวงจันทร์ ภาพหนูเดินไปกินเนยแข็ง เป็นต้น ซึ่งจะไปถึงจุดหมายได้ด้วยการตอบถูกเท่านั้น หากตอบผิดจะไม่เกิดอะไรขึ้น อย่างไรก็ตามถ้าเป็นบทเรียนที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมายระดับสูงหรือ เนื้อหาที่มีความยาก การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยคำเขียนหรือกราฟจะเหมาะสมกว่า

ประการที่ 8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) การทดสอบความรู้ใหม่หลังจากศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรียกว่า การทดสอบหลังบทเรียน (Post-test) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเอง นอกจากนี้จะยังเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า

ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ เพื่อที่จะไปศึกษาในบทเรียนต่อไปหรือต้องกลับไปศึกษาเนื้อหาใหม่ การทดสอบหลังบทเรียนจึงมีความจำเป็นสำหรับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทุกประเภท นอกจากจะเป็นการประเมินผลการเรียนรู้แล้ว การทดสอบยังมีผลต่อความคงทนในการจดจำเนื้อหาของผู้เรียนด้วย แบบทดสอบจึงควรถามแบบเรียงลำดับตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน ถ้าบทเรียนมีหลายหัวเรื่องย่อย อาจแยกแบบทดสอบออกเป็นส่วนๆ ตามเนื้อหา โดยมีแบบทดสอบรวมหลังบทเรียนอีกชุดหนึ่งก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าผู้ออกแบบบทเรียนต้องการแบบใด

ประการที่ 9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะเดียวกัน บทเรียนต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะแนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไป หรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นต่อไป

2.4.3 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา (Computer Assisted Language Learning : CALL)

เนื่องจากในปัจจุบันสื่อที่ใช้การสอนภาษาอังกฤษได้มีการพัฒนาเพื่อให้มีประสิทธิภาพในการช่วยในการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาเป็นสื่อในการสอนภาษาจึงเป็นทางหนึ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นประโยชน์ในการเรียนได้อีกทางหนึ่ง โดย ผ่าน บาลโพธิ์ (2534 : 15) ได้กล่าวถึงการนำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ จึงมีชื่อเรียกสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษว่า Computer - Assisted Language Learning หรือ CALL ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา (CALL) ไว้ดังนี้

Jones and Fortescue (1987 : 5) ได้ให้ความหมายของ CALL ว่าเป็นเครื่องมือในการแสดงเนื้อหาที่เป็นตัวเสริมแรงและช่วยในการทดสอบโครงสร้างทางภาษา โดยผู้เรียนต้องทำการทดสอบความรู้ และคอมพิวเตอร์สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่เที่ยงตรงและรวดเร็ว

กษมา นิลแดง (2544 : 4) ได้ให้ความหมายของ CALL ว่าคือ สื่อการสอนที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอยู่ในรูปแบบของซอฟแวร์คอมพิวเตอร์ที่ผู้สอนใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาของผู้เรียน โดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษานั้นเป็นเพียงสื่อที่ครูใช้ในการสอนเท่านั้นและไม่สามารถใช้สอนแทนครูทั้งหมด

ผ่าน บาลโพธิ์ (2534 : 15) ได้ให้ความหมายของ CALL ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนทำการเรียนภาษาจากโปรแกรม หรือ ซอฟแวร์ที่เป็นแบบฝึกหัดหรือบทเรียนใน 3 ลักษณะ คือ 1) ใช้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาหรือบทเรียน 2) ใช้เป็นบทเรียนหรือแหล่งความรู้สำหรับผู้ที่สนใจ 3) ใช้กับ

กิจกรรมการสอนเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลโดยขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายการสอนหรือจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์

จากความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา (CALL) ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผูวิจัยสามารถสรุปได้ว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาคือสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่ใช้เทคโนโลยีในการสร้างให้อยู่ในรูปแบบของโปรแกรมหรือซอฟแวร์โดยใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการสอนภาษาแก่ผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ต่างกัน โดยเป็นสื่อการสอนที่ใช้เสริมในการเรียนโดยมีครูควบคุมการสอน เนื่องจากสื่อชนิดนี้ไม่สามารถใช้สอนแทนครูได้ทั้งหมด

2.4.4 การพัฒนาของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา

การพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา (CALL) ได้ทำการพัฒนาควบคู่ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้และวิธีการเรียนการสอนภาษา โดย Warchaure (Warchauer, quote in Torut 1999 : 2 - 6) ได้แบ่งการพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา (CALL) ออกเป็น 4 ยุค ได้แก่ 1) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคพฤติกรรมนิยม (Behavioristic CALL) 2) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative CALL) 3) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคบูรณาการแบบสื่อหลากหลาย (Integrative CALL - Multimedia CD - Rom) 4) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคบูรณาการอินเตอร์เน็ต (Integrative CALL - Internet)

ยุคที่ 1 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคพฤติกรรมนิยม (Behavioristic CALL)

แนวคิดของวิธีการสอนในยุคนี้คือ ทฤษฎีการใช้ความชำนาญ (Empiricist theory), ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism), ทฤษฎีฟังพูด (Audio Lingualism), และทฤษฎีภาษาศาสตร์โครงสร้าง (Structural Linguistics) โดยมีหลักการเรียนรู้ที่สำคัญคือ การให้ความสำคัญกับสิ่งเร้า (Stimulus), การตอบสนอง (Response), การเสริมแรง (Reinforcement) การเรียนรู้ภาษาคือกระบวนการของการสร้างความเคยชิน จนเกิดเป็นนิสัย (Habit - formation) ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติและฝึกฝนการเรียนรู้โดยการเลียนแบบและทำซ้ำๆ และให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback)

ลักษณะที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในยุคพฤติกรรมนิยมส่วนใหญ่เป็นแบบฝึกหัดเพื่อปฏิบัติและฝึกฝน (Drill and Practice) โดยกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความถูกต้องของภาษามากกว่าความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา โดยซอฟแวร์ถูกออกแบบให้ใช้ได้กับคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ (mainframe) และคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก (mini computer) โดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคพฤติกรรมนิยมมีข้อด้อยคือไม่เป็นที่ยอมรับในเชิงเหตุผลและการสอนจากนักทฤษฎีและนักปฏิบัติ

ยุคที่ 2 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative CALL)

แนวความคิดของวิธีการสอนในยุคนี้คือ ทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive), ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Psychology), การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) และไวยากรณ์ปริวรรต (Transformation Grammar) โดยทฤษฎีเหล่านี้มีหลักในการเรียนรู้ภาษาที่สำคัญคือการเรียนรู้เป็นกระบวนการของการค้นพบ (discovery) การแสดงความหมาย (expression) และการพัฒนา (development) ให้ความสำคัญกับหน้าที่ของภาษาโดยเน้นการนำภาษาไปใช้ และเน้นความสามารถในการสื่อสารและรูปแบบของภาษาที่ใช้โดยการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษา

ลักษณะที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในยุคภาษาเพื่อการสื่อสาร จึงเป็นการเน้นที่การสื่อสารมากกว่าการฝึกฝนและการทำแบบฝึกหัดโดยการนำเสนอกิจกรรมทุกอย่างบนสื่อคอมพิวเตอร์ การนำเสนอกิจกรรมจึงเป็นการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ การอ่านเรื่อง การสร้างข้อความใหม่ๆเพื่อใช้ในการอ่านเพื่อชี้นำ ให้แบบฝึกหัดเติมคำในช่องว่าง โดยเป็นการประยุกต์สื่อการสอนที่เริ่มใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (personal computer) แต่อย่างไรก็ตามข้อจำกัดของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในยุคภาษาเพื่อการสื่อสารนี้ยังไม่ได้บูรณาการเข้ากับหลักสูตรพื้นฐานของการศึกษาอย่างเต็มที่

ยุคที่ 3 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคบูรณาการแบบสื่อหลากหลาย (Integrative CALL - Multimedia CD - Rom)

แนวคิดและวิธีการเรียนการสอนในยุคนี้คือ ทฤษฎีมนุษยนิยม (Humanistic Approach) ซึ่งมีหลักในการเรียนการสอนที่สำคัญคือให้ความสำคัญกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และเน้นในความหมายของภาษา การใช้สื่อการสอนที่เหมาะกับสถานการณ์และมีความหมาย สามารถนำไปใช้ได้จริงโดยความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาเป็นเป้าหมายที่สำคัญที่สุด โดยให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภาษาแบบมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งพิจารณาปัจจัยต่างๆของผู้เรียน เช่น อายุ ความสนใจ รูปแบบการเรียนรู้ แรงจูงใจ โดยภาระงานจะเกี่ยวข้องกับความสนใจและประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้เรียน การเรียนการสอนจึงเน้นการนำภาษาไปใช้โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) แทนการเป็นผู้ป้อนข้อมูล

ลักษณะที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในยุคบูรณาการแบบสื่อหลากหลาย คือ คอมพิวเตอร์ซอฟแวร์ประกอบไปด้วยสื่อหลายประเภท เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และเทปโทรทัศน์ซึ่งมีความเร็วสูง โดยมีการพัฒนาซอฟแวร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมเช่น โปรแกรม Toolbook และโปรแกรม Authorware ให้ใช้ง่ายและมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น โดยสร้างจากแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อสร้างแรงจูงใจภายในของนักเรียน โดยกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและคอมพิวเตอร์โดยมีการรวบรวมสื่อที่หลากหลายไว้ด้วยกัน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้และประเมินความก้าวหน้าได้ด้วยตนเอง สภาพแวดล้อมในการ

เรียนรู้ภาษาจึงอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นจริงมากขึ้นโดยสามารถใช้ทักษะทั้งสี่ด้านทางภาษาคือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้บทเรียนต่างๆ เช่น คำอธิบายไวยากรณ์ (grammatical explanation), อภิธานศัพท์ (glossaries), การออกเสียง (pronounciation) และแบบฝึกหัด (exercise) เป็นต้น

ยุคที่ 4 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคบูรณาการอินเตอร์เน็ต (Integrative CALL - Internet)

แนวความคิดของการเรียนการสอนในยุคนี้คือ การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching) ซึ่งมีหลักในการเรียนภาษาที่สำคัญคือให้ความสำคัญกับการใช้อินเตอร์เน็ตในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร โดยการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจะเป็นการเรียนรู้เนื้อหาของภาษาผ่านการมีส่วนร่วมที่มีจุดมุ่งหมายและการมีผลย้อนกลับ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเป็นผู้นำความคิดที่ช่วยในการสร้างแรงจูงใจต่อนักเรียน โดยนักเรียนจะมีการรับผิดชอบ สามารถเห็นความผิดพลาดของตนเอง และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นของตนเอง โดยแบบเรียนจะเป็นแหล่งความรู้ที่ควบคู่ไปกับสื่ออีเล็กทรอนิคส์ที่ทันสมัย

ลักษณะที่สำคัญของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในยุคบูรณาการอินเตอร์เน็ตคือ เป็นสื่อที่รวบรวมสิ่งที่หลากหลายประเภทจากอินเตอร์เน็ต เช่น รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ โดยมีการเชื่อมแหล่งความรู้ต่างๆทางอินเตอร์เน็ตเข้าด้วยกันด้วยความเร็วสูง โดยยึดตามแนวทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อใช้ในการสร้างแรงจูงใจภายในของนักเรียน เพื่อการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติ โดยกระตุ้นให้มีกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้ใช้อินเตอร์เน็ตทั่วโลก โดยสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ภาษาจะอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นจริงมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะทุกด้านของการใช้ภาษา คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน และให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่หลากหลายและวัฒนธรรมที่ต่างกัน ตัวอย่างของการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ช่วยในการสอนภาษาในยุคนี้ คือการติดต่อทางจดหมายอีเล็กทรอนิคส์ (E-mail) การถ่ายโอนข้อมูล (FTP) การใช้เครือข่าย (World Wide Web) ในการคุย หาข้อมูล การประชุมต่างสถานที่พร้อมกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้คอมพิวเตอร์ทำหน้าที่สื่อสารในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารดังต่อไปนี้คือ 1) การใช้อีเมล์ (E-mail) เพื่อให้ผู้เรียนได้ติดต่อสื่อสารโดยตรงกับผู้คนรอบโลก 2) การถ่ายโอนข้อมูล (FTP) เพื่อให้ผู้เรียนและครูได้ดาวน์โหลดเอกสาร ภาพ เสียง เทปโทรทัศน์ และภาพเคลื่อนไหว 3) เวิลด์ไวด์เวป (www) เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นหาและได้ศึกษารูปแบบที่แตกต่างกันบนอินเตอร์เน็ต (เอกสาร ภาพ เสียง เทปโทรทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว) 4) การคุย (chat) เพื่อให้ผู้เรียนได้สื่อสารในเวลาและสถานการณ์จริง

2.4.5 ประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา

บำรุง โตรัตน์ (1999 : 19) ได้แบ่งประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะปฏิบัติ แบบทบทวน (drill and practice) เป็นบทเรียนที่เน้นการฝึกหัดตามความรู้พื้นฐานของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความชำนาญในทักษะทางภาษาที่ต้องการ โดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาชนิดนี้พัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบพฤติกรรมนิยม (Behavior Learning Theory) และทฤษฎีการฟัง-พูด (Audio lingual Approach) โดยแบบฝึกจะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ การนำเสนอสิ่งเร้า การรับการตอบสนองจากผู้เรียน และให้ผลย้อนกลับทันที และลักษณะบทเรียนของคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้จะมีคำถามให้ผู้เรียนตอบหลากหลายรูปแบบ

ประเภทที่ 2 การใช้คอมพิวเตอร์เป็นผู้สอนเนื้อหา (computer as tutor) นำเสนอบทเรียนในรูปแบบของกราฟฟิค เทปโทรทัศน์ ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเลื่อน ซึ่งรวมถึงกิจกรรมการเรียนประเภทแบบฝึกหัดด้วย โดยโปรแกรมลักษณะนี้จะประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ คือ ขั้นตอนเข้าสู่บทเรียน การนำเสนอเนื้อหา แบบฝึกหัดหรือการทดสอบ และการให้ผลย้อนกลับ โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาประเภทนี้จะแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ แบบเส้นตรง (linear tutorial) จะมีการแสดงกรอบเนื้อหาที่สอน มีการถามคำถาม มีการตรวจคำตอบและมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยถ้าผูเรียนตอบถูกจะได้เรียนต่อในกรอบต่อไป และถ้าผู้เรียนตอบผิดจะมีการช่วยเหลือหรือสอนก่อนแล้วจึงกลับไปถามคำถามเดิม และอีกลักษณะหนึ่งคือแบบสาขา (branching tutorial) จะมีการแสดงกรอบเนื้อหาที่สอนและกรอบคำถามให้ผู้เรียนได้ตอบ โดยการตอบทุกครั้งจะถูกประเมินและกรอบสอนกรอบใหม่ที่เหมาะสมจะแสดงออกมา โดยมีพื้นฐานอยู่บนการตอบสนองผู้เรียน

ประเภทที่ 3 แบบสถานการณ์จำลองและการแก้ปัญหา (Simulation/Problem solving) เป็นบทเรียนเพื่อใช้ส่งเสริมให้มีการวิเคราะห์ คิดอย่างมีระบบ มีการอภิปราย และใช้กิจกรรมการเขียนรูปแบบของโปรแกรมชนิดนี้ส่วนใหญ่ไม่นิยมใช้ในการสอนเนื้อหา แต่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างการปฏิสัมพันธ์ทางภาษาผ่านสถานการณ์ที่ต้องแก้ปัญหา มีเงื่อนไขหรือปัญหาที่ท้าทายให้ผู้เรียนทำการแก้ไข

ประเภทที่ 4 แบบเกมส์คอมพิวเตอร์ (Games on Computer) หลักการคือเพื่อให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ สร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเพื่อจูงใจนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตามเกมส์ที่ใช้ในการศึกษาที่ดี ควรมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนด้วย ทั้งนี้เกมส์คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษา ให้ความสำคัญกับการนำเสนอความสนุกสนานในสภาพแวดล้อมที่ท้าทายต่อผู้เรียน

ประเภท 5 คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนและผู้เรียน (computer as a tool for teachers and learners) โดยแบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

ด้านที่ 1 ใช้ประมวลข้อมูล (word processors) โดยเป็นเครื่องมือที่นิยมมากที่สุดเพื่อสร้างเอกสารในการเรียนการสอน

ด้านที่ 2 ใช้ตรวจคำผิด (spelling checkers) เป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนและผู้เรียนเพื่อใช้ตรวจการสะกดคำ ซึ่งโดยปกติโปรแกรมเวิร์ดโปรเซสเซอร์ส่วนใหญ่จะบรรจุโปรแกรมตรวจคำผิดไว้อยู่แล้ว

ด้านที่ 3 ใช้ตรวจไวยากรณ์ (grammar checkers) ครูผู้สอนภาษาอังกฤษอาจใช้โปรแกรมตรวจสอบไวยากรณ์ในการช่วยตรวจแก้งานเขียน แต่อย่างไรก็ตามโปรแกรมตรวจไวยากรณ์นี้ ยังมีความสามารถในการใช้จำกัดและถูกสร้างมาเพื่อเจ้าของภาษามากกว่าผู้ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง จึงอาจทำให้เกิดความสับสนในการใช้ได้

ด้านที่ 4 ใช้เพื่อหาข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน (concordances) โดยผู้สอนและผู้เรียนสามารถใช้โปรแกรมในการค้นหาฐานข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อหาคำที่ต้องการ

ด้านที่ 5 ใช้เพื่อการเขียนแบบร่วมมือ (collaborative writing) เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้ผู้เรียนในการเขียน ร่วมกับคอมพิวเตอร์ซึ่งถูกเชื่อมในเครือข่าย โดยโปรแกรมจะประกอบด้วยการอภิปรายที่ใช้ตามเวลาจริง การประมวลข้อความ จดหมายอีเลคทรอนิคส์ การระดมความคิด และพจนานุกรม

ด้านที่ 6 ใช้เป็นโปรแกรมอ้างอิง(reference software) ในปัจจุบันมีโปรแกรมของเอนไซโคลพิเดีย พจนานุกรม อภิธานศัพท์ แผนที่ และอื่นๆ ที่ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำมาใช้ได้

ด้านที่ 7 ใช้เพื่อเขียนโปรแกรม (authoring) โดยทั่วไปแล้วครูผู้สอนภาษาอังกฤษจะใช้โปรแกรมที่มีขายทั่วไป แต่โปรแกรมจำนวนมากไม่สามารถสนองความต้องการของผู้เรียนได้ หรืออาจไม่เหมาะกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โปรแกรมที่ใช้ช่วยเขียนโปรแกรมจึงทำให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียนได้

ประเภทที่ 6 การใช้อินเตอร์เน็ต (Internet application) โดยเป็นสื่อที่เป็นสื่อการสอนแบบหลากหลายที่มีทั้ง ข้อความ รูปภาพ เสียง เทปโทรทัศน์ และภาพเคลื่อนไหว โดยรูปแบบในการใช้อินเตอร์เนตในการสอนภาษามีดังนี้

1. จดหมายอีเลคทรอนิคส์ (Electronic mail หรือ Email) ผู้เรียนสามารถสื่อสารในสถานการณ์จริงกับผู้สอน เพื่อนร่วมชั้นเรียน หรือคนทั่วโลกได้โดยใช้จดหมายอีเลคทรอนิคส์ แต่มีปัญหาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ คือ การติดต่อด้วยจดหมายอีเลคทรอนิคส์นั้น การสื่อสารระหว่างผู้รับกับผู้ส่งไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

2. การถ่ายโอนข้อมูล (File Transfer Protocol หรือ FTP) โดยครูผู้สอนสามารถใช้โปรแกรมนี้ดาวน์โหลดข้อมูล เช่น โปรแกรมต่างๆ ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนภาษาได้

3. เครือข่ายข้อมูล (World Wide Web หรือ www) เครือข่ายคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงกับข่าวสารข้อมูลได้ทั่วโลก และสามารถใช้เอกสารได้มากมาย เช่น รูปภาพ เสียง เทปโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ซึ่งเครือข่ายข้อมูลในปัจจุบันสามารถทำให้การสื่อสารเกิดขึ้นได้พร้อมกันระหว่างผู้รับและผู้ส่งสาร สามารถประชุมพร้อมกันโดยไม่ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันได้ และยังเต็มไปด้วยแหล่งข้อมูลที่เป็นสื่อแบบแท้จริงในการเรียนการสอนภาษา

2.4.6 ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

นอกจากนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่ามีประสิทธิภาพในหลายด้านต่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนต่อครูผู้สอนและนักเรียนไว้หลายท่านดังนี้

Heinich 1993 ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของตนเอง

2. คอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถกระตุ้นและตอบสนองเพื่อเป็นการเสริมแรงได้อย่างรวดเร็ว

3. คอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามรถสร้างทัศนคติที่ดีต่อบทเรียน โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ได้ช้ากว่าผู้เรียนคนอื่นเนื่องจากสามารถควบคุมขั้นตอนได้ด้วยตนเอง

4. เสียง สี และภาพที่เป็นกราฟฟิกที่เคลื่อนไหวสามารถสร้างความสนใจต่อบทเรียนได้

5. ความสามารถในการบันทึกข้อมูลของผู้เรียนสามารถนำมาใช้ในการศึกษาในรายบุคคลได้ดี ทำให้ผู้ออกแบบบทเรียนสามารถให้ผู้เรียนทราบการพัฒนาของตนเองในบทเรียนนั้นๆได้

6. ความสามารถของหน่วยความจำในคอมพิวเตอร์สามารถช่วยบันทึกผลการเรียนของผู้เรียนเพื่อเป็นประโยชน์ของผู้สอนในการวางแผนบทเรียนต่อไปภายหน้าได้

7. ข้อมูลที่มีอยู่ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำมาพัฒนาต่อได้ เนื่องจากง่ายในการแก้ไขและปรับปรุงได้อย่างสะดวก โดยครูผู้สอนสามารถวางแผนการสอน และควบคุมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ และสามารถมีเวลาพอในการสนใจต่อผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ช้าได้

ยุทธนา พันธ์มี (2554) ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ 4 ประการดังนี้

ประการที่ 1 คอมพิวเตอร์ช่วยสอนทำให้ผู้เรียนเรียนได้ในอัตราความเร็วของตนเอง เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในฐานะเป็นสื่อการเรียนการสอนของการเรียนเป็นรายบุคคลที่ดีสามารถจัดกระบวนการเรียนการสอนตามความสามารถของแต่ละบุคคลที่จะเรียนตามอัตราความเร็วของแต่ละคน โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องรอหรือเร่งการตอบสนอง (respond) และไม่ต้องรอข้อมูลย้อนกลับ (feed

back) จากครู เพราะคอมพิวเตอร์สามารถให้ข้อมูลกลับแก่ผู้เรียนทุกคนในเวลาเดียวกันโดยใช้ระบบการเจียดเวลา (Time Sharing)

ประการที่ 2 ผู้เรียนจะเรียนที่ไหนเมื่อใดก็ได้ ด้วยความก้าวหน้าของระบบการสื่อสารทำให้ผู้เรียนสามารถ ใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อถ่ายทอดความรู้กับผู้อื่น หรือศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจากโปรแกรมที่กำหนดไว้ได้ทุกเวลาที่ต้องการจะเรียนในทุก ๆ แห่ง

ประการที่ 3 ผู้เรียนสามารถเรียนได้จากสื่อประสม (Multi media) จากระบบคอมพิวเตอร์เนื่องจาก ระบบไมโครคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนการสอนในปัจจุบันได้รับการพัฒนาจนสามารถที่จะแสดงภาพลายเส้นที่เคลื่อนไหวและการเสนอบทเรียนต่อวงจรระบบคอมพิวเตอร์ควบคุมสื่ออื่นให้เสนอบทเรียนในเวลาที่เหมาะสมกับการตอบสนองของผู้เรียน จะทำให้ประสิทธิภาพการเรียนการสอนดีขึ้นมาก

ประการที่ 4 ผู้เรียนสามารถทราบผลการเรียนของตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมรวดเร็วกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีลักษณะเด่น คือการเก็บข้อมูลซ่อนคำตอบของกิจกรรมไว้ในหน่วยความจำหรือแผ่นดิสก์ได้ครั้งละมาก ๆ เมื่อผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกิจกรรมแล้วระบบคอมพิวเตอร์สามารถบอกคำตอบหรือผลเฉลี่ยของกิจกรรมที่ถูกต้องได้ทันที

สุกรี รอดโพธิ์ทอง 2532 กล่าวถึงข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีข้อดีกว่าการอ่านจากหนังสือไว้ทั้งหมด 5 ด้านไว้ดังนี้

ด้านสีสัน คอมพิวเตอร์สามารถแสดงภาพที่เป็นสีสันบนจอภาพได้ในหลายลักษณะ ซึ่งข้อความหรืออภาพกราฟฟิกที่มีสีสันย่อมสามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน และช่วยให้เกิดการจดจำ และแม้ว่าสื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือสามารถจะพิมพ์ให้มีสีสันมาก แต่ต้นทุนในการผลิตจะมีราคาสูง และเทคนิคในการนำเสนอจะยุ่งยากมาก

ด้านเสียง โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถกำหนดให้มีเสียงเป็นสิ่งเร้าซึ่งจะสามารถช่วยเพิ่มความสนใจของผู้อ่านและเป็นข้อมูลย้อนกลับได้

ด้านกราฟฟิก คอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำเสนอภาพ และข้อความให้เกิดการเคลื่อนไหวได้

ด้านกิจกรรมร่วม การอ่านจากคอมพิวเตอร์เป็นการติดต่อระหว่างผู้อ่านกับคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการเลือกตัดสินใจหรือแสดงความคิดเห็นได้

ด้านการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น เนื่องจากผู้อ่านไม่สามารถเปิดดูเนื้อหาอื่นได้ก่อนทำให้ผู้อ่านมีความตั้งใจในการอ่านสูงขึ้นในการรอคอยเนื้อหาที่จะปรากฏถัดไป

โดยจากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงข้อดีต่างๆในการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้ในการสอนเพราะการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถกระตุ้นและตอบสนอง

และเป็นการเสริมแรงได้อย่างรวดเร็วต่อผู้เรียนในการเรียนรู้โดยใช้สื่อชนิดนี้ และนักเรียนสามารถทบทวนหรือเรียนรู้เพิ่มเติมนอกห้องเรียนได้อีกทางหนึ่งเช่นกัน

2.4.7 โปรแกรมมัลติมีเดีย

เนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนในปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการเรียนการสอนภาษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นผู้ออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์จึงต้องคำนึงถึงการนำเสนอเนื้อหาที่บรรจุอยู่ในโปรแกรมให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพประกอบ ตัวอักษร และเสียงเพื่อใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพของบทเรียนโดยนำเอาโปรแกรมเสริมมัลติมีเดียมาใช้ในการสร้างบทเรียน

จิตเกษม พัฒนาศิริ (2541 : 23) ได้กล่าวถึงซอฟแวร์ของโปรแกรมมัลติมีเดียที่นิยมนำมาใช้ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ 3 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 ซอฟแวร์ที่ช่วยวาดภาพและพิมพ์อักษร โดยซอฟแวร์ประเภทนี้จะมีอยู่มากและสามารถเลือกใช้ได้ตามความคุ้นเคยเป็นสำคัญ ซึ่งจะนำเข้าตัวอักษรโดยการพิมพ์หรือสแกนเข้าไป ซอฟแวร์ที่ใช้วาดและแก้ไขภาพนิ่ง โดยจะมีจุดเด่นที่บางซอฟแวร์สามารถแบ่งงานเป็นชั้นๆ และนำมาประกอบกันได้เช่น Coreldraw เป็นต้น หรือเน้นที่เอฟเฟคของตัวอักษร หรือเอฟเฟคภาพ เช่น Adobe photoshop ดปรแกรมเหล่านี้ต้องการใช้ความจำในเครื่องมากจึงควรใช้คอมพิวเตอร์ที่ใช้ประสิทธิภาพความเร็วสูง และมีเนื้อที่ของฮาร์ดดิสก์เหลือไม่น้อยกว่า 5 เท่าของขนาดไฟล์ที่สร้างขึ้นเพื่อสร้างงานที่ซับซ้อนได้อย่างไม่ติดขัด

ประเภทที่ 2 ซอฟแวร์อนิเมชั่น เป็นซอฟแวร์ที่สร้างภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว เพื่อให้มีสีสันสวยงาม น่าติดตาม ซึ่งมาลักษณะเครื่องมือที่ใช้ประกอบในซอฟแวร์อนิเมชั่นดังนี้

1. ทรี ดี สตูดิโอ (3D studio) การทำงานใช้หลักการของเวคเตอร์ (vector) ดังนั้นเมื่อนำมาเล่นจะใช้เวลาซีพียูมาก โดยเฉพาะหน่วยคำนวณ จึงมักสร้างปัญหาเรื่องการเข้าจังหวะในงานมัลติมีเดีย

2. ไฟรเวิคส์ (Fireworks) เป็นซอฟแวร์ที่บริษัทแมคโครมีเดียผลิตขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาในการจัดทำภาพกราฟฟิกสำหรับงานเว็บ มีความสามารถในด้านการออกแบบและสร้างภาพ และสามารถลดขนาดของข้อมูลให้มีขนาดและคุณภาพที่เหมาะสมตามความต้องการในการสร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถสร้างไฟล์ HTML

3. แมคโครมีเดีย แฟลช (Macromedia Flash) เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างเว็ปอนิเมชั่นเว็ปมัลติมีเดีย และยังสามารถสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียบนแผ่นซีดี เหมาะสำหรับงานมัลติมีเดียทั้งบนเว็ป และบนพีซีคอมพิวเตอร์ เป็นโปรแกรมใช้งานแบบสำเร็จรูปแต่สามารถเขียนคำสั่งได้โดยการใช้คำสั่งภายในองค์ประกอบของภาพที่เรียกว่า ออปเจ็คท์ (Object) โดยจุดเด่นของซอฟแวร์

แฟลชคือ ทำงานได้รวดเร็ว ไฟล์มีขนาดไม่ใหญ่มากเนื่องจากวัตถุที่ปรากฏเป็นแบบเวคเตอร์ (Vector) จึงทำให้ประหยัดเนื้อที่ และยังดัดแปลงรูปทรงได้ด้วย โดยในปัจจุบัน โปรแกรมแฟลช (Flash) จัดเป็นโปรแกรมที่มีคุณสมบัติการใช้งานกว้างขวางมากที่สุดตัวหนึ่งที่ครอบคลุมงานทั้งด้านกราฟฟิก (Graphic) ทั่วๆไปทั้งที่อยู่บนเว็บและไม่อยู่บนเว็บ งานอนิเมชั่น (Animation) ซึ่งในปัจจุบันสตูดิโอที่สร้างงานอนิเมชั่นนิยมใช้ซอฟแวร์Flash ในการสร้างการ์ตูนรวมทั้งพัฒนาโปรแกรมบนเว็บทั้งที่เป็นเกมส์ และโปรแกรมธุรกิจในปัจจุบัน

ประเภทที่ 3 ซอฟแวร์ที่เกี่ยวกับเสียง โดยเสียงสามารถช่วยสร้างความสำคัญต่อมัลติมีเดีย ซึ่งอาจเป็นคำบรรยาย เพลงประกอบ ดนตรีโดยเสียงบนซีดีมี 4 รูปแบบ คือ 1) อดอบีซาวด์บูท (Adobe soundbooth หรือ .asnd) ที่สามารถใช้ได้กับวินโดวส์และแมคอินทอช 2) เวฟ (Wave หรือ .wav) ที่ใช้ได้กับวินโดว์เท่านั้น 3) ออดิโอ อินเตอร์เชนจ์ ไฟล์ ฟอร์แมต (Audio Interchange File Format หรือ .aiff) ใช้ได้กับแมคอินทอชเท่านั้น 4) เอ็มพีทรี (MP3 หรือ .mp3) ใช้ได้ทั้งระบบวินโดว์และแมคอินทอช

โดยในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือก โปรแกรม Flash เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างมัลมีเดียบนสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ เนื่องจากข้อดีของโปรแกรมนี้โปรแกรมนี้ ที่สามารถสร้างโปรแกรมมัลติมีเดียบนแผ่นซีดี เหมาะสำหรับการนำเสนอบนเวป และบนพีซีคอมพิวเตอร์ สามารถทำงานได้รวดเร็ว และไฟล์มีขนาดไม่ใหญ่มาก จึงทำให้ประหยัดเนื้อ และเป็นโปรแกรมที่มีคุณสมบัติการใช้งานกว้างขวางในด้านกราฟฟิก อนิเมชั่น และโปรแกรมบนเว็บที่เป็นลักษณะของเกมส์ ซึ่งเหมาะสมกับการใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน

2.4.8 โปรแกรม Flash CS 5.5

โปรแกรมFlash เป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมอย่างมากในการสร้างงานมัลติมีเดียเพราะสามารถสร้างงานที่ประกอบไปด้วยภาพและเสียงที่สมบูรณ์และเป็นโปรแกรมที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว และสามารถเปิดใช้งานผ่านเว็บเบราเซอร์ได้ โดยปัจจุบันได้ถูกพัฒนามาสู่ Flash CS5 ซึ่งมีพัฒนาการที่ใช้งานสะดวกขึ้น โดยผู้วิจัยได้สรุปความหมายของโปรแกรม และส่วนประกอบของโปรแกรมไว้ดังนี้

พันจันทร์ ธนวัฒนเสถียร (2554 : 2) และมนัสสินี ล่ำสันเทียะ ได้กล่าวถึงความหมายของโปรแกรมFlash อย่างสอดคล้องกันว่า เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดียทั้งบนคอมพิวเตอร์และบนเว็บ โดยเรียกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวและมัลติมีเดียที่สร้างจากโปรแกรมนี้ว่า(Movie) ที่เราสามารถนำมาใช้งานได้หลายรูปแบบ ได้แก่

1. การสร้างภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร ภาพ และโลโก้กราฟฟิค พร้อมเสียงเอฟเฟกต์ประกอบ

2. การสร้างเกมส์และโปรแกรมที่โต้ตอบกับผู้ใช้ ไปจนถึงฟอร์มที่ให้ผู้ใช้กรอกข้อมูล และส่งข้อมูลที่กรอกไปที่เครื่องเซิฟเวอร์เพื่อนำไปประมวลผลและบันทึกไว้ได้

3. การใช้ในการสร้างเว็ปไซต์ โดยการนำผลงานที่สร้างจากโปรแกรมFlash สร้างงานและนำมาเผยแพร่บนอินเตอร์เน็ต

ความต้องการระบบของคอมพิวเตอร์ในการติดตั้งโปรแกรม Flash CS 5

เนื่องจากโปรแกรมFlash เป็นโปรแกรมที่ต้องทำงานเกี่ยวกับกราฟฟิก ดังนั้นผู้ที่ต้องการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้โปรแกรมนี้จึงต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วสูง และมีหน่วยความจำ (RAM) และฮาร์ดดิสก์ที่มีพื้นที่ว่างตามคุณสมบัติดังนี้

	สำหรับเครื่อง พีซี (PC)	สำหรับเครื่อง Macintosh
หน่วยประมวลผลกลาง (CPU)	Intel Pentium 4, Athlon 64 หรือสูงกว่า	Multicore Intel หรือสูงกว่า
ระบบปฏิบัติการ	Windows XP SP2, Windows Vista SP1 หรือ Window 7	Mac OS X v10.5.8 หรือ Mac OS X v10.6
หน่วยความจำ (RAM)	1GB	1 GB
พื้นที่ฮาร์ดดิสก์	อย่างน้อย 3.5 GB	อย่างน้อย 4 GB

ความต้องการด้านอื่นๆ

1. ความละเอียดของจอภาพแสดงผล 1.024 x 768 พิกเซล และสี 16 บิต

2. ไดรฟ์ซีดีรอม หรือ ดีวีดีสำหรับติดตั้งโปรแกรม

3. Quicktime 7.2.6 สำหรับแสดงมัลติมีเดีย

4. ระบบอินเตอร์เน็ตความเร็วสูง สำหรับเข้าดูระบบช่วยเหลือออนไลน์

ส่วนประกอบของโปรแกรมFlash CS5

1. แถบเมนู (Menu Bar) เป็นแถบที่รวบรวมคำสั่งในการใช้งานทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างชิ้นงาน นอกจากนั้นยังรวมไปถึงการตั้งค่าเกี่ยวกับการใช้งานในโปรแกรมทั้งหมด

2. กล่องเครื่องมือ (Toolbox) เป็นที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการสร้าง และปรับแต่งวัตถุ ซึ่งเครื่องมือแต่ละชิ้นจะมีลักษณะเป็นไอคอนรูปภาพที่สามารถคลิกเพื่อเรียกใช้งานได้ โดยมีการแบ่งเครื่องมือต่างๆเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มเครื่องมือ Tools เกี่ยวกับการเลือก เช่น Selection Tool, Subselection Tools, 3D Rotation Tool

กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มเครื่องมือ Edit เกี่ยวกับการวาดและการตกแต่งภาพ เช่น Pencil Tool, Brush Tool, Eraser Tool, Deco Tool

กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มเครื่องมือ Colors ใช้ในการเลือกสีให้กับเส้นและพื้น เช่น Eyedropper Tool

กลุ่มที่ 4 คือ กลุ่มเครื่องมือ View เกี่ยวกับการมองภาพในรูปแบบต่างๆ เช่น Hand Tool, Zoom Tool

กลุ่มที่ 5 คือ กลุ่มตัวเลือกเพิ่มเติม Options เป็นกลุ่มที่ใช้เมื่อเลือกเครื่องมือด้านบนและสามารถปรับแต่งเพิ่มเติมทางด้านล่างของกล่องเครื่องมือได้

3. เสตจ (Stage) และพื้นที่ทำงาน (Pasteboard)

พื้นที่สีขาวตรงกลางหน้าจอใช้ในการจัดวางวัตถุต่างๆที่ต้องการแสดงให้เห็นในชิ้นงาน เรียกว่า สเตจ (Stage) หรือ Document Window ส่วนบริเวณสีเทาโดยรอบเราสามารถวางวัตถุที่ยังไม่ต้องการให้แสดง เรียกว่า พื้นที่ทำงาน (Pasteboard) ซึ่งอาจเปรียบเป็นเหมือนส่วนของเวที และพื้นที่ทำงานที่เป็นพื้นหลังเวทีที่ผู้ชมมองไม่เห็น

4. ไทม์ไลน์ (Timeline) จะเป็นส่วนที่ใช้สำหรับสร้างและกำหนดรายละเอียดของการเคลื่อนไหว โดยเอาองค์ประกอบที่จะเคลื่อนไหว หรือวัตถุ (Object) มาจัดวางต่อกันทีละภาพในแต่ละช่วงเวลากลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยภาพในแต่ละช่วงเวลาเรียกว่า เฟรม (Frame) โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ส่วนเลเยอร์ (Layer) ทำหน้าที่เปรียบเสมือนแผ่นใส ใช้วางวัตถุซ้อนทับกันโดยแต่ละเลเยอร์จะแยกเป็นอิสระต่อกันแต่ประกอบเป็นชิ้นงานเดียว

ส่วนที่ 2 ส่วนเฟรม (Frame) แสดงช่องเฟรม ที่ทำงานเหมือนกับเฟรมในภาพยนตร์ โดยเมื่อมีการแสดงเฟรมต่อเนื่องก็จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว ทั้งนี้ ในโปรแกรม Flash จะแสดงผลทีละเฟรม โดยจะมีหัวอ่าน (Playhead) ที่จะเป็นเส้นสีแดงคอยบอกตำแหน่งว่ากำลังทำงานอยู่ในเฟรมใด

5. พาเนล (Panels) เป็นหน้าต่างที่ใช้กำหนดค่าในการปรับแต่งวัตถุ โดยในโปรแกรมได้มีการจัดพาเนลในการใช้ไว้ดังนี้

ส่วนที่ 1 พาเนล Color และ Swatch เป็นพาเนลที่ใช้เลือกสีและผสมสีตามที่ต้องการ ซึ่งจะนำไปใช้ปรับแต่งค่าสีให้กับภาพและตัวอักษร

ส่วนที่ 2 พาเนล Align เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับจัดเรียงวัตถุ ให้เรียงในแนวเดียวกัน

ส่วนที่ 3 พาเนล Info เป็นพาเนลที่แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุ

ส่วนที่ 4 พาเนล Transform เป็นพาเนลที่ใช้ปรับขนาด บิด และหมุนวัตถุ

ส่วนที่ 5 พาเนล Library เป็นพาเนลที่ใช้เก็บองค์ประกอบ เช่น ซิมบอล ภาพ มูฟวี่ ไฟล์วิดีโอ หรือไฟล์เสียง

ส่วนที่ 6 พาเนล Motion Presets เป็นพาเนลที่เก็บการเคลื่อนไหวสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น

ส่วนที่ 7 พาเนล Actions เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับเขียนโค้ดภาษาที่ใช้งานในแฟลช (Actionscript) เพื่อให้ชิ้นงานนั้นสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ เช่น การทำเกมส์ หรือปุ่มที่รับการโต้ตอบจากผู้ใช้

ส่วนที่ 8 พาเนล Scenes เป็นพาเนลที่ใช้สลับฉากในการทำงาน ซึ่งจะใช้ในกรณีที่มีการสร้างชิ้นงานที่มีความยาว และมีการเลี่ยนรูปแบบของฉากเหมือนการเปลี่ยนฉากในภาพยนตร์

ส่วนที่ 9 พาเนล Movie Explorer เป็นพาเนลที่ใช้ดูโครงสร้างของชิ้นงาน รวมทั้งใช้ค้นหาวัตถุที่อยู่ในชิ้นงานนั้น

ส่วนที่ 10 พาเนล Properties หรือ Property Inspector เป็นพาเนลที่ใช้แสดงคุณสมบัติต่างๆ ของวัตถุที่คลิกเลือก ซึ่งสามารถปรับแต่งคุณสมบัติเหล่านี้ได้ ประกอบด้วยการปรับแต่ง 4 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 Filters ใช้ปรับแต่ง หรือใส่เอฟเฟกต์ให้กับตัวอักษร มูฟวี่ และปุ่มกด

ด้านที่ 2 Parameters ใช้กำหนดค่าพารามิเตอร์ให้กับคอมโพเนนต์หรือซิมบอลสำเร็จรูป

ด้านที่ 3 Properties ใช้กำหนดค่าชิ้นงาน และความเร็วในการเล่น (FPS : Frames per Second)

ด้านที่ 4 Fill and Strokes ใช้กำหนดสีเส้น สีพื้น และรายละเอียดต่างๆของเส้น

6. แถบเครื่องมือ (Toolbar) เป็นแถบที่รวบรวมคำสั่งในรูปแบบของกลุ่มไอคอนให้เราสามารถคลิกเรียกใช้ได้ทันที โดยไม่ต้องหาในแถบเมนู โดยในโปรแกรมแฟลช (Flash) มีแถบเครื่องมือ 3 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แถบเครื่องมือหลัก (Main) โดยจะรวบรวมคำสั่งที่ใช้งานบ่อย

ชุดที่ 2 แถบเครื่องมือควบคุมการแสดงผล (Controller) ใช้สำหรับควบคุมการแสดงภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้น

ชุดที่ 3 แถบเครื่องมือแก้ไข (Edit Bar) ใช้สำหรับแก้ไขสเตจ โดยจะมีปุ่มคำสั่งเพิ่มเติม และเมนูสำหรับใช้ย่อ และขยายสเตจ นอกจากนั้นยังใช้ในการเลือกทำงานกับฉากและซิมบอล

การเผยแพร่สื่อคอมพิวเตอร์ที่สร้างจากโปรแกรมFlash

หลังจากการสร้างงานเสร็จ ขั้นตอนสุดท้ายคือการแปลงชิ้นงานจากไฟล์ .fla มาเป็นไฟล์ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลในคอมพิวเตอร์ทั่วไปได้ หรือการพับลิช (Publish) ออกมาได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของงานที่ต้องการนำไปใช้ โดยก่อนการพับลิช จะต้องทำการเลือก 2 ตัวเลือกก่อนการแปลงไฟล์งานโดยกำหนดตัวเล่นไฟล์งาน และกำหนดเวอร์ชั่นของสคริปต์ ได้แก่

1. กำหนดตัวเล่นไฟล์ที่พับลิชออกมา (Player) มีเกณฑ์ในการเลือก 3 เกณฑ์ ได้แก่

เกณฑ์ที่ 1 ให้เลือกว่าจะใช้ตัวเล่นแบบใด เช่น AIR for iOS เป็นตัวเล่นบนไอโฟน, AIR for Android เป็นตัวเล่นบนแอนดรอยด์, Flash Player เป็นตัวเล่นบนคอมพิวเตอร์ทั่วไป

เกณฑ์ที่ 2 ให้เลือกเวอร์ชันของตัวเล่นให้เหมาะสมโดยเลือก เวอร์ชั่นที่ไม่ใหม่หรือเก่าจนเกินไป เช่น ถ้าเราเลือก Flash Player ตั้งแต่เวอร์ชั่น 6 ลงไป จะไม่สนับสนุนข้อความแบบ Unicode ทำให้มีปัญหาภาษาไทยได้ หรือถ้าเราเลือกเวอร์ชั่นล่าสุดเสมอ ผู้ใช้ก็ต้องไปอัพเดทตัวเล่นมาก่อนจึงจะสามารถเปิดไฟล์ที่พับลิชได้

เกณฑ์ที่ 3 ควรดูว่าบทเรียนคอมพิวเตอร์ของเราเป็นแบบใด ถ้าชิ้นงานง่ายไม่มีลูกเล่นมาก ควรเลือก Flash Player ตั้งแต่เวอร์ชัน 7 ขึ้นไป แต่ถ้าเป็นงานที่ซับซ้อนเช่นเกมส์ ควรเลือก Flash Player เวอร์ชัน 9 ขึ้นไปเพราะถ้าใช้เวอร์ชันที่ต่ำกว่านี้อาจไม่รองรับลูกเล่นบางชนิดได้

2. กำหนดเวอร์ชันของสคริปต์ (Script) โดยสคริปต์ในโปรแกรมแฟลช มี 3 เวอร์ชัน คือ 1.0, 2.0 และ 3.0 โดยตัวเลือกนี้จะขึ้นกับตัวเลือก Player ควรเลือกให้เหมาะสมกับชิ้นงานโดยดูว่าในชิ้นงานมีความซับซ้อนและมีการใช้สคริปต์มากน้อยเพียงใด ถ้าไม่มีการใช้สคริปต์เลยจะสามารถใช้เวอร์ชัน 1.0 ได้ แต่ถ้ามีการใช้สคริปต์ในวัตถุควรใช้เวอร์ชัน 2.0 - 3.0

หลังจากการกำหนดเวอร์ชั่นของตัวเล่น (Player) และ สคริปต์ (Script) แล้วจึงทำการพับลิชไฟล์ โดยการพับลิชไฟล์ที่นิยมใช้ในการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่นิยมใช้มี 2 ชนิด ได้แก่

1. การพับลิชไฟล์เป็นไฟล์ .Exe เพื่อนำไปใช้นำเสนอบนคอมพิวเตอร์ โดยไฟล์ .exe เป็นไฟล์ที่สามารถเปิดนำเสนองานบนคอมพิวเตอร์ได้ทุกเครื่องแม้เครื่องที่ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมแฟลชเพลเยอร์ (Flash Player) ไว้ก็ตาม

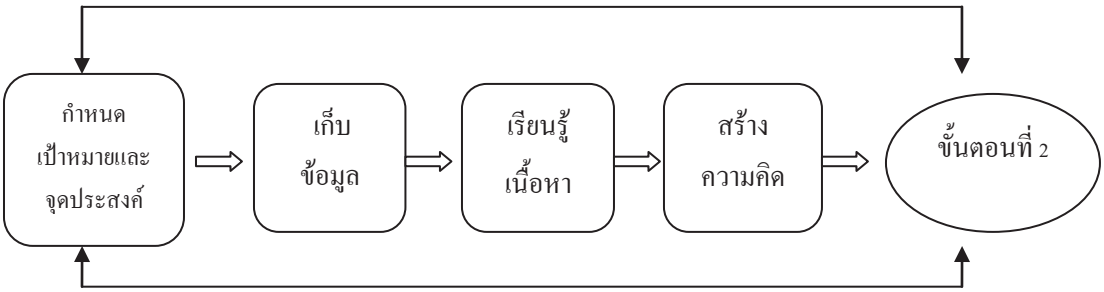
2. การพับลิชไฟล์เป็นไฟล์ .html เพื่อนำไปใช้งานกับเว็บไซต์ โดยการแปลงไฟล์เป็น .html เป็นการแปลงไฟล์เพื่อการนำไฟล์ไปใช้แบบออนไลน์ โดยไฟล์จะถูกเปิดผ่านเบราเซอร์ (Browser) ลักษณะเดียวกับการเปิดหน้าเว็บไซต์ทางอินเตอร์เน็ต

2.4.9 การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

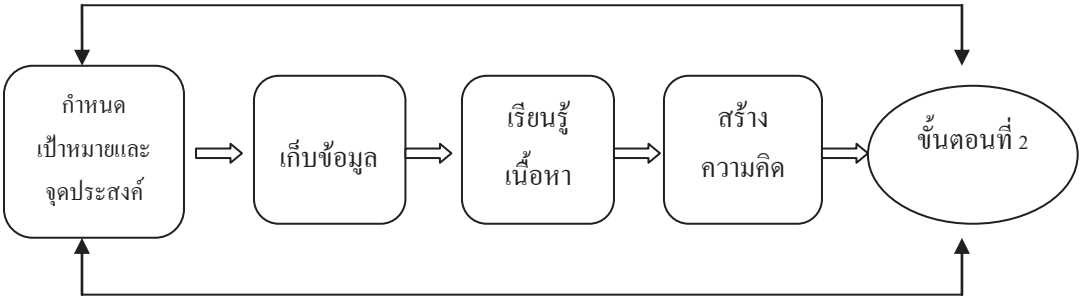
เนื่องจากในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะต้องนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนชนิดนี้จึงต้องคำนึงถึงกระบวนการสร้างที่เหมาะสมเพื่อให้สื่อมีประสิทธิภาพมากและตรงกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด

Alessi and Trollip (2000) ได้สร้างแบบจำลองของการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์โดยแบ่งออกเป็นการออกแบบ 7 ขั้นตอนดังนี้

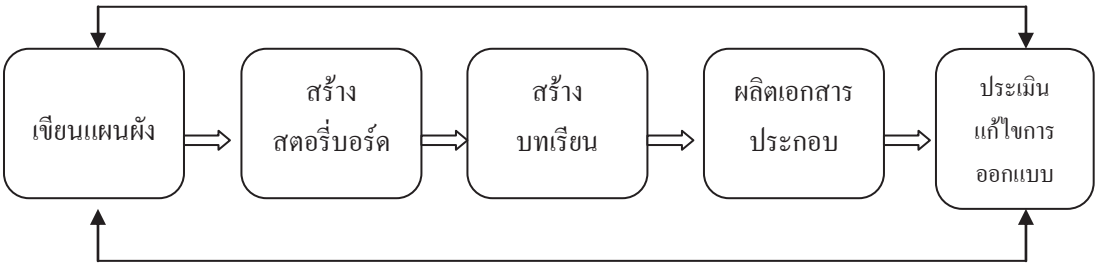
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการเตรียม



ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการออกแบบบทเรียน



ขั้นตอนที่ 3-7



แผนภูมิที่2 การออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์จากแนวคิดของ Alessi และ Trollip

ที่มา Alessi and Trollip (2000).Multimedia for Learning Methods and Development (3rd Edition) Boston : Allyn and Bacon.

พรเทพ เมืองแมน (2544 : 46 - 51) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยแบ่งออกเป็น 4 ช่วง โดยสรุปไว้ดังนี้

ช่วงที่ 1 การวางแผน โดยในการวางแผนเพื่อผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นมีส่วนที่ต้องนำมาพิจารณา 3 ประการ ได้แก่

ประการที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหา และผู้เรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งโครงสร้างของเนื้อหา วัตถุประสงค์ของบทเรียน และความต้องการของผู้เรียน

ประการที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ของบทเรียน เป็นการระบุสิ่งที่คาดหวังที่ผู้เรียนจะได้รับหลังจากการเรียนด้วยบทเรียน

ประการที่ 3 การกำหนดกิจกรรมการเรียน โดยเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหา บทเรียน และความรู้หรือทักษะที่ต้องการจะให้เกิดแก่ผู้เรียน

ช่วงที่ 2 ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์คือ การออกแบบบทเรียน โดยการออกแบบบทเรียนต้องทำเพื่อการนำมาเป็นแนวทางของบทเรียนแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่หนึ่ง การออกแบบบทเรียนขั้นแรก เป็นการจัดแบ่งเนื้อหาของบทเรียนออกเป็นหน่วยย่อยๆ และจัดลำดับของเนื้อหาเพื่อให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของเนื้อหาบทเรียน แล้วจึงกำหนดเป็นโครงสร้างของบทเรียน

ขั้นตอนที่สองในการออกแบบบทเรียนคือ การเขียนผังงาน โดยการเขียนผังงานเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหาบทเรียน การทำกิจกรรม การฝึก การประเมินผลเรียน และยังสามารถแสดงให้เห็นโครงสร้าง รวมทั้งความสัมพันธ์ของกิจกรรมที่ต้องนำเสนอในบทเรียน เป็นการอธิบายลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรม

ขั้นตอนที่สาม เป็นการสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) เพื่อเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นข้อความ กราฟฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง โดยการออกแบบลักษณะของจอภาพที่ผู้เรียนจะได้เห็นบนหน้าจอคอมพิวเตอร์

ขั้นตอนที่สี่ ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายคือ การประเมินและแก้ไขบทเรียน โดยในการประเมินและแก้ไขบทเรียนนั้นควรเริ่มตั้งแต่ระยะที่กำลังดำเนินการเขียนโครงร่างของเนื้อหาบทเรียน โดยออกแบบแนวการสอนสร้างบทฉบับร่าง โดยขอความร่วมมือจากผู้ที่มีความชำนาญด้านเนื้อหาและการผลิตบทเรียนมาให้ความเห็น ข้อเสนอแนะ และหลังจากได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นต้องมีการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีทั้งระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งในขั้นตอนนี้การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะกำลังใช้บทเรียนก็เป็นสิ่งที่สำคัญ เพื่อข้อมูลย้อนกลับทั้งในแง่สัมฤทธิ์และเจตคติต่อบทเรียนจะนำมาซึ่งประโยชน์ในการพัฒนาบทเรียนให้ได้มากที่สุด

2.4.10 การประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เมื่อทำการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนขึ้น ควรมีการประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เพื่อไปปรับปรุงและแก้ไขเพื่อให้บทเรียนนั้นมีประสิทธิภาพสูงสุดในการนำไปใช้ในการเรียนการสอนจริง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาถึงหลักสำคัญในการประเมินคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจากนักการศึกษาหลายท่านดังนี้

Winserr และ Cheung (1996) ได้กล่าวถึงหลักการประเมินคอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่าต้องคำนึงถึงประเด็นที่สำคัญ 5 ประการคือ 1)ด้านจุดประสงค์และเนื้อหา ที่เป็นส่วนที่สำคัญเริ่มแรก ที่ผู้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนต้องคำนึงถึงมากที่สุด โดยในการประเมินจะต้องคำนึงถึงคำถามในการประเมิน คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้กำหนดจุดประสงค์ของกิจกรรมหรือไม่ เนื้อหาในบทเรียนสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ และนำเสนอบทเรียนของสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมหรือไม่ ต่อมาคือ 2) ด้านโครงสร้างของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยพิจารณาว่าโครงสร้างของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาและเพิ่มพูนความรู้มากขึ้นหรือไม่ บทเรียนสามารถผนวกเอาความรู้ใหม่ให้สอดคล้องกับความรู้เดิมของผู้เรียนได้หรือไม่ สามารถช่วยให้ผู้เรียนจดจำและระลึกถึกความรู้ใหม่ที่ได้เรียนหรือไม่ บทเรียนไม่ซับซ้อนเกินไปและผู้เรียนสามารใช้งานง่ายหรือไม่ และมีข้อเสนอแนะให้ผู้เรียนเกี่ยวกับการเรียนภาษาหรือไม่ 3) การควบคุมผู้เรียน ซึ่งการควบคุมผู้เรียนในการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะต้องคำนึงว่าผู้เรียนมีความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับที่ดีพอหรือไม่ ซึ่งบางครั้งผู้เรียนบางคนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าหากทำการต่างๆด้วยตนเอง ส่วนผู้เรียนบางกลุ่มที่ไม่มีความรู้ด้านคอมพิวเตอร์ที่ดี ผู้สอนอาจต้องควบคุมในการเรียนอย่างระมัดระวังเพื่อให้การเรียนมีประสิทธิภาพที่สุด โดยควรประเมินว่า เมื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยตนเองจะมีความเหมาะสมหรือไม่ และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกระดับความยากง่ายของกิจกรรมหรือไม่ 4) ด้านรูปแบบในการนำเสนอ ซึ่งรูปแบบในการนำเสนอที่มีความน่าสนใจจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นด้วยการใช้ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวหรือวิดีโอ เพื่อช่วยในการเร้าความสนใจให้มีต่อบทเรียนและเห็นเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และเสียงมาประกอบในบทเรียนเพื่อใช้ในการเตือนและอธิบายเนื้อหาหรือให้คำแนะนำในบทเรียน และด้านสุดท้ายคือ 5) ด้านการให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยควรประเมินว่ามีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นการเสริมแรงหรือไม่ มีการนำเสนออย่างไรในกรณีที่ผู้เรียนตอบคำถามผิด ซึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ และสามารถเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

วุฒิชัย ประสานสอย (2543 : 31) ได้กล่าวถึงการตรวจสอบวัดผลบทเรียนคอมพิวเตอร์ว่าจะต้องได้รับการตรวจสอบคุณภาพและความเชื่อมั่นให้อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ โดยการนำบทเรียนที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของบทเรียนว่า เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย ใช้ได้/ใช้ไม่ได้ โดยการแสดงความคิดเห็นดังกล่าวเป็นการแสดงทัศนะของผู้เชี่ยวชาญที่มองไปยังองค์ประกอบต่างๆของบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยเมื่อได้รับการประเมินบทเรียน

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้วจึงนำข้อมูลจากแบบประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์ โดยการประเมินมีขั้นตอน 3 ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 การสับเปลี่ยนกันประเมิน คือการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหามาประเมินสื่อและผู้ออกแบบสื่อทำประเมินเนื้อหาของของมูลและการใช้งาน

ขั้นที่ 2 การตรวจสอบจากตัวแทน คือการให้ตัวแทนผู้เรียนทดลองใช้และให้ข้อมูลย้อนกลับด้านคุณภาพ

ขั้นที่ 3 คือการทดสอบประสิทธิภาพ คือการนำสื่อไปทดลองใช้กับผู้เรียนในสถานการณ์ทั่วไปและทำการปรับปรุงแก้ไขจนมีคุณภาพจึงจะนำไปใช้ในการทดลองจริง

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษมาสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้โดยเริ่มจากการวางแผนอันดับแรกด้วยการวิเคราะห์หลักสูตรและสร้างเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการสอนโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากนั้นจึงทำการกำหนดกิจกรรมให้เหมาะสมกับการเรียนและเนื้อหา และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินเนื้อหา และแก้ไขตามข้อเสนอแนะจนสมบูรณ์และเหมาะสมที่สุด เพื่อบทเรียนที่สร้างขึ้นจะสร้างเสริมทักษะของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากนั้นจึงทำการเขียนผังเพื่อลำดับกิจกรรมและดูภาพรวมของลำดับขั้นตอนการทำงานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยนำเนื้อหาที่แก้ไขแล้วในข้างต้นมาสร้างในรูปแบบของกิจกรรมที่ต้องทำในรูปแบบของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งเป็นการสร้างในส่วนของบทอ่านเป็นนิทานในรูปแบบของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ จากนั้นนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินและเสนอข้อเสนอแนะในการปรับปรุง และทำการแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆทางเทคนิค หลังจากนั้นจึงนำสื่อคอมพิวเตอร์ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มย่อยเพื่อสังเกตข้อผิดพลาดและ ดูเจตคติของผู้เรียนเพื่อนำมาพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้สมบูรณ์ที่สุด

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้แบ่งหัวข้องานวิจัยออกเป็น 3 ด้านได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ งานวิจัยที่ใช้นิทานคุณธรรมในการสอนภาษา และการวิจัยในอดีตที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนภาษา

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้นิทานในการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศ โดยพิจารณาด้านเครื่องมือในการวิจัย และข้อเสนอแนะในการวิจัยดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

มานิตยา แก้วรัตน์ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนโรงเรียนเทศบาลเมืองสวรรคโลก จังหวัดสุโขทัย โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยดังนี้คือเพื่อเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการอ่าน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึก โดยผลการวิจัยพบว่าคะแนนความสามารถในการอ่านของผู้เรียนสูงขึ้นหลังจากการสอนโดยใช้นิทาน โดยชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.52/79.42 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อยู่ในระดับที่ดี โดยมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และผลจากแบบสอบถามของนักเรียน ได้ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ดีมาก โดยในงานวิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปว่า ครูผู้สอนควรเปรียบเทียบวิธีสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษด้วยการใช้นิทานกับวิธีสอนต่างๆเพื่อดูว่าวิธีการสอนใดส่งผลที่ดีต่อผู้เรียนมากที่สุด และควรทำการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของการบูรณาการเป็นต้น

ต่อมา คืองานวิจัยของ อุมาภรณ์ ทองเสมอ (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านโดยใช้นิทานและรูปภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิทานภาษาอังกฤษที่มีรูปภาพประกอบ แบ่งออกเป็น 4 หน่วยการเรียนรู้ คือ 1)Family Relationships 2)Animals 3)Occupations และ 4) Story กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษา1 ห้อง ในภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 53 คน ผลการวิจัยพบว่าค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านโดยใช้นิทานและรูปภาพคือ 90.63/91.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์อยู่ในระดับที่ดีมาก โดยผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มทดลองหลังการใช้แบบฝึกสูงขึ้นจากก่อนการใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีมากต่อแบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปว่าควรมีงานวิจัยที่สามารถพัฒนาสื่อในการทำนิทานให้เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือนำเอาโปรแกรมมัลติมีเดียมาประกอบเพื่อพัฒนาให้การอ่านเกิดผลสัมฤทธิ์ได้มากที่สุด และสามารถนำเอานิทานที่มีเนื้อหาที่มีคติ หรือคุณธรรมมาสอนเพื่อเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ในวิชาอื่นได้

ในงานวิจัยของอุษา มะหะหมัด (2548) ได้ทำการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ จากเนื้อหานิทานพื้นบ้านไทย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดโพธิ์ จังหวัดนครปฐม จำนวน 40 คน ทำการทดลองโดยให้นักเรียนใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจาก นิทานพื้นบ้านไทย จำนวน 8 บท ใช้เวลาทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ 1) แบบสอบถามความคิดเห็นด้านเนื้อหาบทอ่านจากนิทานพื้นบ้านไทยและ

กิจกรรมการอ่านโดยเป็นการอ่านด้วยการจับประเด็นสำคัญ และปลีกย่อย จากนั้นทำการลำดับเหตุการณ์ หาเหตุและผล เปรียบเทียบ และอ่านเพื่อเข้าใจลักษณะของบุคคลหรือตัวละคร 2) แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จำนวน 8 แผน 3) แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากนิทานพื้นบ้านไทยซึ่งมีลักษณะเป็นใบงานให้นักเรียนทำ จำนวน 8 บท 4) แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ จากเนื้อหานิทานพื้นบ้านไทย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนการเรียนโดยใช้แบบฝึก และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อกิจกรรมการอ่านและแบบฝึกเสริมทักษะที่ใช้เนื้อหานิทานพื้นบ้านไทย โดยผู้วิจัยได้เสนอถึงข้อเสนอแนะในงานวิจัยว่าครูควรจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในส่วนของทักษะการอ่านควบคู่ไปกับการสอนในรายวิชาอื่นๆเพื่อเป็นการสอนในแบบของการบูรณาการ และควรส่งเสริมให้นักเรียนทำงานกันในรูปแบบของงานกลุ่มหรือโครงงาน และควรเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน เพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการเรียนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

งานวิจัยต่างประเทศ

นอกจากงานวิจัยในประเทศ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้นิทานมาใช้ในการสอนการอ่าน โดยในงานวิจัยของ Chinh (2009) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้นิทานที่มีรูปภาพประกอบ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษ กลุ่มทดลองเป็นเด็กนักเรียนในระดับประถมสองกลุ่ม กลุ่มละจำนวน 22 คน ในโรงเรียนประถมในประเทศไต้หวัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิทานสำหรับเด็กที่มีภาพประกอบในทุกหน้าของการอ่านจำนวน 4 เรื่อง โดยเนื้อเรื่องในนิทานเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องเล่าท้องถิ่น โดยใช้เวลาสอนเป็นเวลา 8 คาบเรียนภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้รูปภาพประกอบในนิทานมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความรู้ทางด้านคำศัพท์ดีขึ้นมากกว่ากลุ่มนักเรียนที่อ่านจากตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว และจากการสอบถามความคิดเห็นพบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษและการใช้นิทานที่มีรูปประกอบสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการได้ดีมากกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยนิทานแบบปกติ

ต่อมาคืองานวิจัยของ Hayati, Shooshtari and Shakeri (2011)ที่ใช้การอ่านเรื่องเล่าผนวกเข้ากับความตลกในเรื่องของบทอ่าน โดยได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทอ่านที่เป็นเรื่องตลก เพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยแบ่งกลุ่มที่ใช้ในการทดลองเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ20 คน โดยเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้การอ่านบทอ่านที่มีมุขตลกสอดแทรก และกลุ่มควบคุมที่อ่านบทอ่านที่ไม่มีมุขตลกสอดแทรกโดยผลโดยมีคำถามใน

การวิจัยครั้งนี้ว่ามีความสัมพันธ์กันระหว่างการจดจำโดยการใช้บทอ่านที่มีมุขตลกในกิจกรรมสอนการอ่านหรือไม่ ผลทดลองพบว่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่ต่างกัน แต่นักเรียนในกลุ่มทดลองที่บทอ่านมีมุขตลกสอดแทรกมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทอ่านมากกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม ซึ่งในงานวิจัยนี้สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามุขตลกที่สอดแทรกในบทอ่านสามารถสร้างให้นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีและสร้างแรงจูงใจในการอ่านได้ดี

นอกจากนั้น ยังมีงานวิจัยของ Chen (2006) ได้ทำการวิจัยต่อผลของการใช้นิทานต่อการอ่านและเขียน โดยการใช้นิทานสำหรับเด็กเพื่อวิจัยถึงประโยชน์ของการใช้นิทานในการสอนที่มีต่อการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ โดยกลุ่มทดลองคือนักเรียนสองกลุ่มที่กำลังเรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยทางใต้ของไต้หวัน เอกภาษาอังกฤษ จำนวน 43 คน เป็น ผู้หญิง 33 คน และ ผู้ชาย 10 คน โดยคัดเลือกมาด้วยวิธีการสัมภาษณ์ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษมาเป็นระยะเวลา 6-12 ปีมาก่อน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นหนังสือนิตยสารสำหรับเด็ก โดยจะมีนิทานสำหรับเด็กที่มีภาพประกอบ โดยแต่ละเรื่องจะมีความยาวประมาณ 3 หน้า โดยผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนด้วยการใช้นิทานมาใช้ในการเรียนภาษา

2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์ในการสอนภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

เอกภพ ไชยยา (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเสริมทักษะและทัศนะคติที่ดีต่อการอ่าน โดยเป็นบทอ่านที่สร้างในรูปแบบของการ์ตูนที่นำเนื้อหามาจากเรื่อง A Christmas Carol โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านวรรณกรรม โดยรูปแบบของสื่อสร้างด้วยโปรแกรมAdobe Photoshop และ Microsoft Powerpoint ซึ่งในบทอ่านจะมีการทำเสียงพากษ์ประกอบ และในการเรียนจะประกอบไปด้วยขั้นตอนสามขั้น คือ ขั้นจูงใจ ขั้นฝึก และขั้นถ่ายโอน กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน จากการทดลองพบว่าประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีค่าเท่ากับ 75.66/79.08 ซึ่งถือว่าสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นหลังจากการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และมีความคิดเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ว่าก่อนให้ผู้เรียนฝึกอ่านควรคำนึงถึงกลยุทธ์ที่จะนำมาใช้ในการสอนถ้ามีปริมาณบทอ่านที่มาก ควรกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมกับการทำ

แบบฝึก และควรปูพื้นฐานทางด้านการอ่านและบริบททางวัฒนธรรมผู้เรียนให้เข้าใจในสำนวนของภาษาก่อนเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างถ่องแท้ นอกจากนั้นควรพัฒนาบทเรียนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของการ์ตูนให้มีมากขึ้น โดยสร้างบทอ่านภาษาอังกฤษให้สามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ในวิชาอื่นเช่น สังคม ศาสนา และวิทยาศาสตร์เป็นต้น

ต่อมาคืองานวิจัยของ วรวรรณ สิสถาน (2551)ได้ทำการวิจัยโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเรียน โดยทำการวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมเน้นสถานการณ์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในระดับกำลังพัฒนา โดยเป็นการนำกิจกรรมที่อ้างอิงสถานการณ์ในชีวิตประจำวันในท้องถิ่นและการเข้าสู่สังคมและอาชีพมารวมรวมเป็นบทอ่าน และสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรม Authorware7.0 โดยแบ่งการสอนเป็นสามขั้นคือ ให้ข้อมูลพื้นฐานด้านภาษาและฝึกฝนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ ขั้นเข้ากลุ่มเพื่อทำงานและวางแผนตามสถานการณ์ที่กำหนด และขั้นติดตามผลซึ่งจะเป็นการทำงานด้วยการเขียนบันทึกและสร้างชิ้นงานตามที่ได้รับมอบหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบวกครกเหนือ อำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1)โปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยใช้กิจกรรมเน้นสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ผลการทดลองพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนอยู่ในระดับสูง โดยผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยว่าครูผู้สอนควรเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพในระดับเดียวกันในการวิจัย ครูควรควบคุมนักเรียนในขณะทำการเรียนให้ใช้เวลาไปพร้อมๆกันและไม่ให้ทำกิจกรรมอื่น ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความเห็นต่อบทเรียนให้มากที่สุด และควรทำงานวิจัยที่ศึกษาผลของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ต่อความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษในส่วนของทักษะการฟังและการพูดในนักเรียนระดับเดียวกันหรือระดับอื่นเป็นต้น

ในงานวิจัยของ ธีรังกูล บำรุง (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยบทเรียนสร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Authorware โดยนำเสนอในรูปแบบของตัวหนังสือกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวและมีสียงประกอบ โดยใช้วิธีการสอนแบบโครงสร้างระดับยอดตามการสอนคู่มือครู กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวชิราลงกรณ์ราชวิทยาลัย อำเภอวังน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยกลุ่มทดลองมีจำนวน 2 ห้องเรียน แบ่งเป็น 2

กลุ่ม โดยใช้เครื่องมือเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 2) กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยไว้ว่า ครูผู้สอนควรกำหนดเวลาในการสอนให้สอดคล้องกับบทเรียนและทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ในการดูพัฒนาการของนักเรียน และในการทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถทำการวิจัยเพื่อสำรวจความก้าวหน้าในการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับตัวแปรอื่นๆ ได้ เช่น ความสนใจในการเรียน ควรขยายการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในวิชาอื่นๆ เพื่อเป็นการตอบสนองความแตกต่างของการเรียนรู้ด้านต่างๆ และควรศึกษาความก้าวหน้าของเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมการศึกษามาใช้ในการสร้างสื่อการสอนให้ทันสมัยมากขึ้นไป เช่นการนำอินเตอร์เน็ต มาช่วยในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเองนอกเหนือจากการสอบถามครูผู้สอน

งานวิจัยของเสาวนีย์ กลับส่ง (2547) ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนราชินี จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยได้แบ่งเครื่องมือที่ใช้ออกเป็น 4 ประเภท คือ 1)บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านโดยใช้นิทานสอนใจ เลือกจากนิทานอีสปที่สอดแทรกข้อคิดโดยใช้โปรแกรม Hot Potatoes ซึ่งแบบฝึกหัดเป็นแบบตัวเลือก แบบตอบสั้นๆ แบบเติมคำ แบบเกม แบบเรียงประโยคหรือคำ และแบบจับคู่ จำนวน 10 บท 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง 3)แบบสอบถามความคิดเห็นต่อความเหมาะสมของสื่อ 4)แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้นิทานจากสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อความเหมาะสมของบทเรียน โดยผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยไว้ดังนี้คือ สามารถนำโปรแกรม Hot Potatoes ไปสร้างสื่อเพื่อพัฒนาทักษะด้านภาษาและการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรมีครูในวิชาคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสอนเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียน ควรมีการประเมินผลด้านคติสอนใจว่านักเรียนสามารถเชื่อมโยงคติสอนใจที่ได้เรียนและวิเคราะห์ถึงเหตุจากการกระทำดังกล่าวได้หรือไม่ ควรเปรียบเทียบการสอนกับกลวิธีการสอนในแบบอื่นๆ และควรศึกษาถึงการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมอื่นๆ และกับช่วงชั้นเรียนอื่นๆว่าเป็นอย่างไร และสุดท้ายคือ ควรวิจัยสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านอื่นๆ เช่นการฟังและไวยากรณ์เป็นต้น

งานวิจัยในต่างประเทศ

นอกจากงานวิจัยที่เกี่ยวกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านจากงานวิจัยในประเทศแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยในต่างประเทศไว้ดังนี้

ในงานวิจัยของ Rabeea (2012) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนสองกลุ่มระหว่างกลุ่มที่ใช้แบบเรียนแบบปกติและแบบเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและมัลติมีเดียในการสอนภาษาอังกฤษ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับประถมในประเทศอิรัก จำนวน 60 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มละ 30 โดยกลุ่มแรกจะเป็นกลุ่มที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาจำนวน 30 คน และกลุ่มที่สองเป็นกลุ่มที่เรียนด้วยบทเรียนแบบปกติ จำนวน 30 คน เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาอังกฤษระหว่างนักเรียนสองกลุ่มนี้ จากการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่หนึ่ง ที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษและมัลติมีเดีย มีความสามารถทางภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ มากกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแบบเรียนแบบปกติและนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

Yang (2011) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้อินเตอร์เน็ตมาช่วยในการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องมาช่วยในการเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในกลุ่มที่เป็นอาสาสมัครที่ต้องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ โดยครูผู้สอนจะใช้วิธีเล่าเรื่องผ่านสื่อออนไลน์ให้นักเรียนฟังโดยนักเรียนเป็นผู้ฟัง และอ่านเนื้อเรื่องจากคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จำนวน 6 คาบเรียนระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 3 สัปดาห์ โดยผลการทดลองพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดีมาก

Bown (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในรูปแบบของ web based ในการสอน IELTS ของผู้เรียนชาวอาหรับ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนที่กำลังเรียนเพื่อการสอบ IELTS จำนวน 30 คน โดยใช้เครื่องมือเป็น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 6 บทเรียน และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Smith (2003) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการสอนจากการสอนปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับ เกรด 9 จำนวน 120 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองคือกลุ่มที่ใช้

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน และกลุ่มควบคุมคือกลุ่มที่ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 8 สัปดาห์ โดยผลการทดลองพบว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่มีคะแนนที่แตกต่างกัน แต่นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

Dunn (2002) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากแบบเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนที่มีความสามารถในการอ่านอยู่ในเกณฑ์ต่ำ อยู่ในชั้น เกรด 9 จำนวน 141 คน โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสองกลุ่มที่เป็นกลุ่มการทดลองและกลุ่มควบคุม และหลังจากการสอนผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบ (TAP) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์มีคะแนนสอบที่สูงกว่า

Pajtek (1997) ได้ทำการวิจัยโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากหนังสือปกติ และต้องการศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนทั้งสองรูปแบบ พบว่ากิจกรรมการสอนภาษาด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนจากหนังสืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2.5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษพร้อมกับการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาอังกฤษพร้อมกับการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรมดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

บัญฑิต อนุญาหงส์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องพุทธประวัติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเบญจมราชาลัย กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยใช้เครื่องมือดังนี้ 1)บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องพุทธประวัติจำนวน 8 บทเรียน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 3) แบบสอบความคิดเห็นที่มีต่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องพุทธประวัติ โดยผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

นันท์นภัส อยู่ประยงค์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้นิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักศึกษาเอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 35 คน โดยใช้เครื่องมือในการวิจัยคือบทเรียนนิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษจำนวน 10บทเรียน โดยผลการศึกษา

พบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณธรรมและจริยธรรมจากบทอ่านได้ โดยสามารถวิเคราะห์ประโยชน์ของการมีคุณธรรมและโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้ และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยการใช้นิทานคุณธรรม

เสาวนีย์ กลับส่ง (2547) ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ โกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนราชินี จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยได้แบ่งเครื่องมือที่ใช้ออกเป็น 4 ประเภท คือ 1. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านโดยใช้นิทาน จำนวน 10 บท 2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง 3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อความเหมาะสมของสื่อ 5. แบบประเมินบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้นิทานจากสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่าน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อความเหมาะสมของบทเรียน

2.5.4 สรุปแนวทางการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ผู้วิจัยได้สรุปเป็นแนวทางเป็นสามด้าน คืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ งานวิจัยการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษโดยสอดแทรกคุณธรรม โดยพบว่าผู้วิจัยส่วนใหญ่ในอดีตได้พยายามหาวิธีในการสอนอ่านภาษาอังกฤษด้วยการนำนิทานมาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ เช่นงานวิจัยของ มานิตยา แก้วรัตน์ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โดยผู้วิจัยได้ใช้นิทาน ในการประกอบการสอนการอ่านในงานวิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไปว่าควรเปรียบเทียบวิธีสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาอังกฤษด้วยการใช้นิทานกับวิธีสอนต่างๆเพื่อดูว่าวิธีการสอนใดส่งผลที่ดีต่อผู้เรียนมากที่สุด และควรทำการวิจัยเกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในรูปแบบของการบูรณาการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุมาภรณ์ ทองเสมอ (2548) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านโดยใช้นิทานและรูปภาพโดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิทานภาษาอังกฤษที่มีรูปภาพประกอบที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งใกล้ตัวของนักเรียนคือ ความสัมพันธ์ในครอบครัว สัตว์ต่างๆ อาชีพต่างๆ และเรื่องเล่า ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะว่าควรมีงานวิจัยที่สามารถพัฒนาสื่อในการทำนิทานให้เป็นภาพเคลื่อนไหว หรือนำเอาโปรแกรมมัลติมีเดียมาประกอบเพื่อพัฒนาให้การอ่านเกิดผลสัมฤทธิ์มากที่สุดโดยสามารถนำเอานิทานที่มีเนื้อหาที่มีคติหรือคุณธรรมมาสอนเพื่อเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ในวิชาอื่นได้ นอกจากนั้น ในงานของอุษา

มะหะหมัด (2548) ได้ทำการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากเนื้อหานิทานพื้นบ้านไทย โดยผู้วิจัยได้นำเอานิทานพื้นบ้านไทยมาแปลเป็นภาษาอังกฤษในการสอน ทำการทดลองโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากนิทานพื้นบ้านไทย ใช้กิจกรรมการอ่านเป็นการอ่านด้วยการจับประเด็นสำคัญ และปลีกย่อย จากนั้นทำการลำดับเหตุการณ์ หาเหตุและผล เปรียบเทียบ และอ่านเพื่อเข้าใจลักษณะของบุคคลหรือตัวละคร โดยผู้วิจัยได้เสนอแนะว่าครูควรจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในส่วนของทักษะการอ่านควบคู่ไปกับการสอนในรายวิชาอื่นเพื่อเป็นการสอนในแบบของการบูรณาการ และควรเสริมสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน เพื่อให้ได้รับประโยชน์มากที่สุด

นอกจากการวิจัยในประเทศแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้นิทานมาใช้ในการสอนการอ่าน ซึ่งเป็นงานวิจัยในต่างประเทศโดยในงานวิจัยของ Chinh (2009) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้นิทานที่มีรูปภาพประกอบเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งทดลองในนักเรียนระดับประถมในประเทศไต้หวัน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นนิทานเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องเล่าท้องถิ่นสำหรับเด็ก ที่มีภาพประกอบในนิทานจำนวน 4 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้รูปภาพประกอบในนิทานมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความรู้ทางด้านคำศัพท์ดีขึ้นมากกว่ากลุ่มนักเรียนที่อ่านจากตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว และนักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษและการใช้นิทานที่มีรูปประกอบสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการได้ดีมากกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยนิทานแบบปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hayati, Shooshtari and Shakeri (2011) ที่ใช้การอ่านเรื่องเล่าผนวกเข้ากับมุขตลกในเรื่องของบทอ่าน โดยได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้บทอ่านที่เป็นเรื่องตลก โดยเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้การอ่านบทอ่านที่มีมุขตลกสอดแทรก และกลุ่มควบคุมที่อ่านบทอ่านที่ไม่มีมุขตลกสอดแทรก พบว่าความสามารถในการอ่านของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่ต่างกัน แต่กลุ่มทดลองที่บทอ่านมีมุขตลกสอดแทรกมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทอ่านมากกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงว่ามุขตลกที่สอดแทรกในบทอ่านสามารถสร้างให้นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีและสร้างแรงจูงใจในการอ่านได้ดี และงานวิจัยของ Chen (2006) ได้ทำการวิจัยต่อผลของการใช้นิทานต่อการอ่านและเขียน โดยการใช้นิทานสำหรับเด็กเพื่อวิจัยถึงประโยชน์ของการใช้นิทานในการสอนที่มีต่อการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นหนังสือนิตยสารสำหรับเด็กที่มีนิทานสำหรับเด็กที่มีภาพประกอบความยาวประมาณ 3 หน้า พบว่าความสามารถทางด้านการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนด้วยการใช้นิทานมาใช้ในการเรียนภาษา

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนการอ่านภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศ จึงสามารถสรุปได้ว่าการนำนิทานมาใช้ในการสอนการอ่านสามารถเสริมสร้างให้การสอนน่าสนใจ และทำให้นักเรียนสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้อย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยผู้สอนควรใช้กลยุทธ์ในการสอนอ่านที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างเรื่องเล่ามาใช้ เพื่อให้การอ่านเป็นไปอย่างมีระบบ ซึ่งงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่าผู้เรียนมีความคิดเห็นที่ดีกับการอ่านนิทานที่มีเนื้อเรื่องสนุกสนาน หรือเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตของตนเองได้ และควรเป็นนิทานที่มีรูปภาพประกอบ เพื่อให้การอ่านมีความน่าสนใจมากขึ้น เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

ต่อมาผู้วิจัยได้ศึกษาถึงการสอนการอ่านภาษาอังกฤษด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งผู้วิจัยหลายท่านได้นำโปรแกรมมาพัฒนาในการสร้างสื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นเช่นในงานวิจัยของเสาวนีย์ กลับส่ง (2547) ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านเป็นการใช้นิทานสอนใจที่เลือกจากนิทานอีสปที่สอดแทรกข้อคิด ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Hot Potatoes มาสร้างในส่วนของแบบฝึกหัดผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อความเหมาะสมของบทเรียน และให้ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยว่า ควรมีครูในวิชาคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสอนเพื่ออำนวยความสะดวกในการเรียนและควรมีการประเมินผลด้านคติสอนใจ และควรศึกษาถึงการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมอื่นกับช่วงชั้นเรียนอื่นๆว่าเป็นอย่างไร และงานวิจัยของ ธีรังกูล บำรุง (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Authorware โดยงานวิจัยใช้ตัวหนังสือกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวและมีสียงประกอบ โดยใช้วิธีการสอนแบบโครงสร้างระดับยอดตามการสอนคู่มือครู ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยไว้ว่าสามารถทำการวิจัยเพื่อสำรวจความก้าวหน้าในการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับตัวแปรอื่นๆได้ ควรขยายการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในวิชาอื่นๆเพื่อเป็นการตอบสนองความแตกต่างของการเรียนรู้ด้านต่างๆ และควรศึกษาความก้าวหน้าของเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมการศึกษามาใช้ในการสร้างสื่อการสอนให้ทันสมัย เช่นอินเตอร์เน็ต มาช่วยในการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง เช่นเดียวกับงานวิจัยของ วรวรรณ สิสถาน (2551)ได้ทำการวิจัยโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเรียนโดยเป็นการนำกิจกรรมที่อ้างอิงสถานการณ์ในชิวิตประจำวันในท้องถิ่นและการเข้าสู่สังคมและอาชีพมารวมรวมเป็นบทอ่าน และสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรม Authorware7.0 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โปรแกรมคอมพิวเตอร์โดยใช้กิจกรรมเน้นสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ โดยผู้วิจัยได้ให้

ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยว่าครูผู้สอนควรเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอและมีประสิทธิภาพในระดับเดียวกันในการวิจัย ครูควรควบคุมนักเรียนในขณะทำการเรียนให้ใช้เวลาไปพร้อมๆกันและไม่ให้ทำกิจกรรมอื่น ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความเห็นต่อบทเรียนให้มากที่สุด และควรทำงานวิจัยที่ศึกษาผลของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ต่อความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษในส่วนของทักษะการฟัง และการพูดในนักเรียนระดับเดียวกันหรือระดับอื่น เละ งานวิจัยของ เอกภพ ไชยยา (2555) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเสริมทักษะและทัศนะคติที่ดีต่อการอ่าน โดยผู้วิจัยจัดทำบทอ่านที่สร้างในรูปแบบของการ์ตูนที่นำเนื้อหามาจากเรื่อง A Christmas Carol ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงองค์ประกอบทางด้านวรรณกรรม โดยสร้างด้วยโปรแกรมAdobe Photoshop และ Microsoft Powerpoint ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้พัฒนานิทานให้บทอ่านจะมีการทำเสียงพากย์ประกอบ และคำนึงถึงกลยุทธ์ในการสอนที่การเรียนจะประกอบไปด้วยขั้นตอนสามขั้นคือ ขั้นจูงใจ ขั้นฝึก และขั้นถ่ายโอน โดยให้ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้ว่าก่อนให้ผู้เรียนฝึกอ่านควรคำนึงถึงกลยุทธ์ที่จะนำมาใช้ในการสอนถ้ามีปริมาณบทอ่านที่มาก ควรกำหนดระยะเวลาให้เหมาะสมกับการทำแบบฝึก และควรปูพื้นฐานทางด้านการอ่านและบริบททางวัฒนธรรมผู้เรียนให้เข้าใจในสำนวนของภาษาก่อนเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างถ่องแท้ และควรพัฒนาบทเรียนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของการ์ตูนให้มีมากขึ้น โดยสร้างบทอ่านภาษาอังกฤษให้สามารถเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ในวิชาอื่น

นอกจากการวิจัยในประเทศแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาใช้ในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษ ในงานวิจัยของ Pajtek (1997) ได้ทำการวิจัยโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากหนังสือปกติ พบว่ากิจกรรมการสอนภาษาด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนจากหนังสืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dunn (2002) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากแบบเรียน และหลังจากการสอนผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบ (TAP) ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์มีคะแนนสอบที่สูงกว่า เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Smith (2003) ที่ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการสอนจากการสอนปกติ ซึ่งผลการทดลองพบว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่มีคะแนนที่แตกต่างกัน แต่นักเรียนในกลุ่มทดลองมีความเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยมีผู้วิจัยพยายามที่จะพัฒนาการสอนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีความทันสมัยมากขึ้นโดยนำเอาอินเตอร์เน็ตมา

ผนวกเข้ากับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในงานวิจัยของ Bown (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในรูปแบบของ web based ในการสอน IELTS โดยสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษจำนวน 6 บทเรียน ผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Yang (2011) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้อินเตอร์เน็ตมาช่วยในการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องมาช่วยในการเรียนโดยครูผู้สอนจะใช้วิธีเล่าเรื่องผ่านสื่อออนไลน์ให้นักเรียนฟังโดยนักเรียนเป็น ผลการทดลองพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความเห็นที่ดีมากต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและมีเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับที่ดีมาก และงานวิจัยของของ Rabeea (2012) ที่ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนสองกลุ่มระหว่างกลุ่มที่ใช้แบบเรียนแบบปกติและแบบเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและมัลติมีเดียในการสอนภาษาอังกฤษ ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นการนำเอาสื่อมัลติมีเดียมาผนวกกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้บทเรียนมีความน่าสนใจและจากการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่หนึ่ง ที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษและมัลติมีเดีย มีความสามารถทางภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน และ มากกว่านักเรียนที่เรียนด้วยแบบเรียนแบบปกติและมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษทั้งในและต่างประเทศ จึงสามารถสรุปได้ว่า คอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อที่เหมาะกับการสอนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการเรียน เพราะบทเรียนสามารถผนวกสื่อมัลติมีเดียที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ เพื่อทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจและสามารถทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น โดยสื่อที่จะสร้างควรคำนึงถึงเทคโนโลยีใหม่ๆที่มีความเป็นไปได้ในการที่จะสามารถมาปรับใช้ในการสร้างบทเรียนเพื่อความสะดวก และทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วและสะดวกในการใช้มากขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับงานวิจัยข้างต้นที่เกี่ยวกับการนำนิทานมาใช้ในการสอนการอ่านและได้สรุปข้อเสนอแนะจากงานวิจัยข้างต้นและได้พบว่าในงานวิจัยหลายชิ้นได้เสนอแนะว่านอกจากการสอนภาษาอังกฤษแล้ว ควรนำภาษาไปผนวกกับวิชาอื่นในการสอนเพื่อให้การสอนเป็นไปในรูปแบบของการบูรณาการ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการนำเนื้อหาทางคุณธรรมมาผนวกเข้ากับการสอนภาษาอังกฤษโดย ศึกษาจากงานวิจัยของ

เสาวนีย์ กลับส่ง (2547) ที่ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 ซึ่งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษใช้

นิทานสอนใจ ซึ่งมีเนื้อหาด้านคติสอนใจ โดยผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อความเหมาะสมของบทเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันท์นภัส อยู่ประยงค์ (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้นิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ซึ่งเครื่องมือในการวิจัยคือ บทเรียนนิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษ โดยพบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณธรรมและจริยธรรมจากบทอ่านได้ ว่าประโยชน์ของการมีคุณธรรมและโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดเป็นอย่างไร และมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษโดยการใช้นิทานคุณธรรม และ บัญฑิต อนุญาหงส์ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเรื่องพุทธประวัติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 ซึ่งได้พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษเป็นเรื่องเกี่ยวกับพุทธประวัติ ผลการศึกษาพบว่าความสามารถทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่าน และนักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

โดยจากการพิจารณางานวิจัยที่เป็นส่วนของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยพบว่าผู้วิจัยส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญไปที่การใช้โปรแกรมในการทำแบบฝึกหัด และใช้ตัวสื่อให้มีความน่าสนใจในส่วนของกิจกรรมการเรียนแต่สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้นิทานภาพเคลื่อนไหวในการเล่าเรื่องที่เป็นนิทาน ที่เป็นสื่อของนักเรียนในชั้นประถมยังค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนช่วยสอนภาษาอังกฤษแบบทั่วไป

จากการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการที่จะทำการวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม โดยอิงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ทักษะการอ่านของวิชา อ16101 ภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากงานวิจัยข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่สอดแทรกความรู้ด้านคุณธรรม และเป็นนิทานที่เป็นสื่อมัลติมีเดีย เพื่อมาเสริมในการอ่านให้มีความน่าสนใจมากขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 ยังไม่มีการวิจัยในเรื่องนี้ โดยผู้วิจัยจะนำความคิดเห็นต่างๆไปปรับปรุงและพัฒนาการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ และสามารถใช้ในการกระตุ้นการเรียนการสอนของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) โดยใช้รูปแบบ one group – pretest – posttest design โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษจากนิทานคุณธรรม เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และเพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษที่ผู้ วิจัยสร้างขึ้น โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 3 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 99 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ได้มาโดยวิธีการเลือกอย่างเจาะจง (purposively selected)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา คือ

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

2. ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทาน

คุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ 20 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยแบ่งระยะเวลาก่อนการทดลอง (Pretest) 1 สัปดาห์ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ และระยะเวลาหลังการทดลอง (Posttest) 1 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 10 สัปดาห์

4. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental research) โดยใช้การวิจัยแบบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group pretest posttest design)

T1	X	T2

T1 แทน การทดสอบก่อนการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

X แทน การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

T2 แทน การทดสอบหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังต่อไปนี้

5.1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 8 บทเรียน

5.2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมจำนวน 1 ฉบับ จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที

5.3. แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 24 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที

5.4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ

6. การสร้าง และพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

ระยะที่1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.1 สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม โดยวางแผนและกำหนดขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาขั้นตอนการสร้างและพัฒนาแบบฝึกของ Richard และ Rogers (2001 : 162-170) และTomlinson (1998 : 97-99) เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนด จัดเนื้อหา และสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

2) วิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยคำนึงถึงตัวชี้วัดในแต่ละมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละสาระการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและทักษะย่อยที่เกี่ยวกับการอ่านดังนี้

1. ทักษะความรู้ คือ บอกความหมายของศัพท์ในระดับคำโดยบอกความหมายของศัพท์จากบริบทรอบข้าง สามารถระบุภาพให้ตรงกับความหมายของศัพท์ และในระดับประโยค ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดในเนื้อเรื่องว่าใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ด้วยประโยคเดี่ยว และประโยคผสม โดยสามารถบอกใจความสำคัญจากการอ่าน ซึ่งนักเรียนจะสามารถเข้าใจประโยค คำแนะนำ และคำสั่งง่ายๆ ในแบบเรียน และสุดท้ายคือการ ค้นคว้ารวบรวม และนำเสนอสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

2. เนื้อหาภาษาที่ใช้ในการอ่าน นักเรียนจะต้องทำการอ่าน คำสั่งภาษาอังกฤษ คำแนะนำในการเรียนและการทำกิจกรรม อ่านนิทาน และทำการศึกษาภาพ และสัญลักษณ์ต่างๆ โดยเนื้อหาของ

นิทานจะเกี่ยวข้องกับคุณธรรมที่สามารถเชื่อมโยงไปกับกลุ่มสาระการฯเรียนรู้อื่นๆ ซึ่งเนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว และนักเรียนสามารถเปรียบเทียบกับคุณธรรมที่พบในชีวิตจริง

3. เมื่อทำการอ่านแล้ว นักเรียนจะต้องตอบคำถามในแบบฝึกหัดที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ การจับคู่ใจความสำคัญกับบทอ่าน และเติมคำเป็นประโยคด้วยข้อความสั้นๆในกิจกรรมของการเรียนรู้ในด้านโครงสร้างเรื่อง และ กิจกรรมที่เกี่ยวกับหน้าที่ของภาษาและไวยากรณ์ จากนั้นอภิปรายและเติมประโยคสั้นๆลงในกระดาษเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัว และนำทักษะความรู้ในแขนงอื่นมาใช้ประกอบความคิดเห็นในด้านคุณธรรม

โดยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้กำหนดเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษภาคเรียนละ 64 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที และมีคาบซ่อมเสริมภาษาอังกฤษภาคเรียนละ 12 คาบเรียน ผู้วิจัยจึงใช้เวลาในคาบเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และคาบซ่อมเสริมภาษาอังกฤษเพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ซึ่งสามารถกำหนดจำนวนบทเรียนจากสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไว้ให้สอดคล้องกับเวลาเรียนที่มีได้เป็นระยะเวลา 20 คาบ โดยแบ่งเป็นคาบที่1-2 เป็นการทดสอบก่อนเรียน คาบที่ 3-18 เป็นการเรียนด้วนสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และคาบที่19-20 เป็นการทดสอบหลังเรียน

3) วิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มศาสนาและวัฒนธรรม โดยคำนึงถึงตัวชี้วัดในแต่ละมาตรฐานการเรียนรู้ของแต่ละสาระการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมอันพึงประสงค์ ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบกับคุณธรรมอันพึงประสงค์ 8 ประการ ดังแสดงในตารางที่1 ดังนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มศาสนา และวัฒนธรรม พุทธศักราช 2551

ทักษะ	เนื้อหา	คุณธรรมที่พบ
1. มีความรู้และความเข้าใจในเรื่องศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ 2. ปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดีของท้องถิ่น และประเทศ ตามขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมของตน	- เห็นคุณค่าในการประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากเรื่องเล่าที่กำหนด - ชื่นชมการทำความดีของบุคคลในประเทศตามหลักศาสนาพร้อมทั้งบอกแนวทางปฏิบัติในการดำเนินชีวิต - ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่นับถือเพื่อแก้ปัญหาอบายมุขและสิ่งเสพย์ติด - ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาเพื่อการอยู่ร่วมกันเป็นชาติได้อย่างสมานฉันท์ - อธิบายการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมและมีมารยาทตามแบบของพุทธศาสนิกชน - ปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของครอบครัวและชุมชน - เสนอวิธีที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติในชีวิตประจำวัน - แสดงออกถึงมารยาทได้เหมาะสมกับกาลเทศะ - บอกวิธีและประโยชน์การใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน	- คุณธรรมทั้ง 8 ประการ - คุณธรรมทั้ง 8 ประการ - ความขยัน , ความมีวินัย - ความสามัคคี, ความมีน้ำใจ - ความสุภาพ , ความสะอาด - ความซื่อสัตย์ ,ความมีวินัย - ความสามัคคี, ความมีน้ำใจ - ความสุภาพ - ความประหยัด , ความมีวินัย

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยได้ขอบข่ายของเนื้อหาในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมดังนี้

1. ความหมายหรือนิยามในคุณธรรมแต่ละชนิดในแบบสั้นๆ
2. ความเข้าใจ ลักษณะพื้นฐานของคุณธรรมประเภทนั้น
3.การนำไปใช้ การนำเอาหลักคุณธรรมนั้นๆไปใช้ในชีวิต

4) ผู้วิจัยได้รวบรวมนิทานคุณธรรมมาจากหนังสือของสำนักพิมพ์ต่างๆ จำนวน 7 เล่มโดยใช้หลักเกณฑ์ว่านิทานที่จะนำมาใช้จะต้องมีเนื้อหาที่เป็นคติของคุณธรรม 8 ประการ ดังต่อไปนี้ ได้แก่

1) ปริศนาธรรมเปลี่ยนชีวิต พลิกใจให้เป็นเซ็นเล่ม 1 ของ ดวงพร วงศ์ชูเครือ (2012)

2) ปริศนาธรรมเปลี่ยนชีวิต พลิกใจให้เป็นเซ็นเล่ม 2 ของ ดวงพร วงศ์ชูเครือ (2012)

3) นิทานเตือนสติ ของ รัถยา สารธรรม (2008)

4) นิทานนานาชาติสอนธรรมชุด พูดคำไหนเป็นคำนั้น ของ ธรรมสภา (2010)

5) นิทานนานาชาติสอนธรรมชุด เศรษฐีกับพ่อครัวของ ธรรมสภา (2010)

6) นิทานนานาชาติสอนธรรมชุด นายมิตรและนายศัตรู ของ ธรรมสภา (2010)

7) นิทานนานาชาติสอนธรรมชุด ขอทานเจ้าปัญญา ของ ธรรมสภา (2010)

5) ผู้วิจัยได้คัดเลือกนิทานมาจำนวน 8 เรื่อง โดยคัดเลือกนิทานที่สอดคล้องกับหัวข้อคุณธรรมดังนี้

เรื่องที่ 1 นิทานเรื่อง The Secret of Success เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความขยัน คือ ผู้ที่มีความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่การงานอย่างจริงจังและต่อเนื่องในเรื่องที่ถูกที่ควร สู้งาน มีความพยายาม ไม่ท้อถอย กล้าเผชิญอุปสรรค รักงานที่ทำ ตั้งใจทำหน้าที่อย่างจริงจัง

เรื่องที่ 2 นิทานเรื่อง The Millionaire's Son เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความประหยัด คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตความเป็นอยู่อย่างเรียบง่าย รู้จักฐานะการเงินของตน คิดก่อนใช้ คิดก่อนซื้อ เก็บออมถนอมใช้ทรัพย์สินสิ่งของอย่างคุ้มค่า ไม่ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ รู้จักทำบัญชีรายรับ – รายจ่ายของตนเองอยู่เสมอ

เรื่องที่ 3 นิทานเรื่อง The Seed of Honesty เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ คือ ผู้ที่มีความประพฤติตรงทั้งต่อเวลา ต่อหน้าที่ และต่อวิชาชีพ มีความจริงใจปลอดจากความรู้สึกสำเอียง หรืออคติ ไม่ใช้เล่ห์กลคดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม รับรู้หน้าที่ของตนเองปฏิบัติอย่างเต็มที่และถูกต้อง

เรื่องที่ 4 นิทานเรื่อง The Ant and the Grasshopper เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตนในขอบเขต กฎ ระเบียบของสถานศึกษา สถาบัน องค์กร และประเทศ โดยที่ตนยินดีปฏิบัติตามอย่างเต็มใจและตั้งใจยึดมั่นใน ระเบียบแบบแผนข้อบังคับและข้อปฏิบัติ รวมถึงการมีวินัยทั้งต่อตนเองและสังคม

เรื่องที่ 5 นิทานเรื่อง Modesty Pays เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความสุภาพอ่อนโยน คือ ผู้ที่มีความอ่อนน้อมถ่อมตนตามสถานภาพและกาลเทศะ มีสัมมาคารวะ เรียบร้อยไม่ก้าวร้าว

รุนแรง หรือวางอำนาจข่มผู้อื่นทั้งโดยวาจาและท่าทางเป็นผู้มีมารยาทดีงามวางตนเหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

เรื่องที่ 6 นิทานเรื่อง The Beautiful Temple เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความสะอาด คือ ผู้ที่รักษาร่างกาย ที่อยู่อาศัย และสิ่งแวดล้อมได้อย่างถูกต้องตามสุขลักษณะ ฝึกฝนจิตไม่ให้ขุ่นมัว มีความแจ่มใสอยู่เสมอ ปราศจากความมัวหมองทั้งกาย ใจและสภาพแวดล้อมมีความผ่องใสเป็นที่เจริญตาทำให้เกิดความสบายใจแก่ผู้พบเห็น

เรื่องที่ 7 นิทานเรื่อง The Wise Doves เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความสามัคคี คือ ผู้ที่เปิดใจกว้าง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้บทบาทของตนทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เพื่อให้การงานสำเร็จลุล่วง สามารถแก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้งได้ เป็นผู้มีเหตุมีผล ยอมรับความแตกต่าง ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความคิดและความเชื่อ พร้อมที่จะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติและสมานฉันท์

เรื่องที่ 8 นิทานเรื่อง The Sun, the Moon and the Wind เป็นนิทานที่ส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ คือ ผู้ให้และผู้อาสาช่วยเหลือสังคม รู้จักแบ่งปัน เสียสละความสุขส่วนตน เพื่อทำประโยชน์ให้แก่ผู้อื่น เห็นอก เห็นใจ และเห็นคุณค่าในเพื่อมนุษย์และผู้ที่มีความเดือดร้อน มีความเอื้ออาทรเอาใจใส่ อาสาช่วยเหลือสังคมด้วยแรงกายและสติปัญญาลงมือปฏิบัติการเพื่อบรรเทาปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งดีงามให้เกิดขึ้นในชุมชน

6) หลังจากนั้นผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์ของหน่วยการเรียนรู้ 8 บทเรียน โดยศึกษาการกำหนดจุดประสงค์ของอัจฉรา วงศ์โสธร (2544 : 98) โดยวิเคราะห์จากเนื้อหาหลักสูตรตามข้อ 1.2 เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาความรู้และทักษะที่ต้องการวัด และกำหนดประเภทของเนื้อความจากแนวเรื่องของคุณธรรม ตาม ข้อ 1.3 โดยกำหนดบทเรียนในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบ่งเป็นจุดประสงค์ทางด้านทักษะการอ่าน และจุดประสงค์ด้านความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมโดยคัดเลือกบทอ่านให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ทั้งสองด้าน จำนวน 8 บทเรียน ได้กรอบจุดประสงค์การสอนตามตารางที่ 2

ตารางที่ 2 โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L1 (120 minutes)	The Millionaire's Son	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To describe people related to the story. -To Express feeling (like/dislike). -To give advices from moral of the story.	Narrative text	**Vocabulary** - words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - I like/dislike..... because he/she is..... - He is + adjectives describe personality - should/ should not Function - Giving advices - Giving news - Making suggestions	**Language form:** - Adjective for descriptive -Auxiliary verb (should/should not) **Language function:** - Giving information - Expressing feeling (like/dislike) - Giving advices **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Frugality	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about the suggestions from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L2 (120 minutes)	The Wise Doves	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To describe people related to the story. -To ask permission with polite requests. To responds polite requests. -To give advices from moral of the story.	Narrative text	**Vocabulary** - Words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - Can I .../Could I …/May I... + verb? - Subject + (can/ be allowed to or cannot/b not allowed to) **Function** - Requesting for permissions. - Responding to requests. - Asking about rules.	**Language form:** - Adjective for descriptive -Auxiliary verb (should/should not) **Language function:** - Giving information - Requesting for permissions. - Responding to requests. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Unity	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about the suggestions from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L3 (120 minutes)	The Secret of Success	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To describe people's abilities related to the story. -To ask about people's abilities.	Narrative text	**Vocabulary** - Words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - Can you …?/Are you able to …? - Subject + can/be able to or cannot/ be not able to) **Function** - Describing people's abilities. -Asking about people's abilities.	**Language form:** - Adjective for descriptive -Auxiliary verb (should/should not) **Language function:** - Giving information - Describing abilities. -Asking about abilities. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Diligent	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about abilities from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L4 (120 minutes)	The Sun, the Moon and the Wind	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To make polite offers -To accept and refuse offers.	Narrative text	**Vocabulary** - Words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - Present perfect (has/have + past participle) - Would you like some..? Can I get you some...? May I offer you some...? Would you like me to get you some...? - Thank you. I'd like... - Thank you. I'd love some. - Thank you, but I'm... I'd like to, but... **Function** - Making offers. -Accepting and refusing offers.	**Language form:** - has/have + verb past participle **Language function:** - Giving information about the past that have impact on the present. - Making offers. - Accepting and refusing offers. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Generosity	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about abilities from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L5 (120 minutes)	Modesty Pays	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To give information about how something is done. -To give opinion about manners.	Narrative text	**Vocabulary** - Words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - verb + adverb - I think it's polite to... I think it's not nice to... - I think it's impolite to... I think it's rude to... I think it's bad manners to... **Function** - Giving information about how something is done. - Giving opinion about manners.	**Language form:** - Verb + adverb **Language function:** - Giving information about the - Giving information about how something is done. - Giving opinion about manners. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Politeness	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about abilities from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L6 (120 minutes)	The Seed of honesty	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To describe people's emotion related to the story. -To describe feeling.	Narrative text	**Vocabulary** - words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - Sub + adjectives describe emotions. - Adjective + preposition Function - Describing emotion. - Giving news - Describing feeling	**Language form:** - Adjective for descriptive - Adjective + preposition **Language function:** - Giving information - Describing emotion. - Giving news - Describing feeling **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** - Honesty	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about the suggestions from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L7 (120 minutes)	The Most Beautiful Temple	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To describe place. -To ask about information. - To reply to a request for information.	Narrative text	**Vocabulary** - words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** - Sub + adjectives describe emotions. - Adjective + preposition Function - Describing place. - Asking for information. - Replying to a request for information.	**Language form:** - Adjective for descriptive - Excuse me or Pardon me, + Can/could you tell me about...? Do you mind telling me about...? - Sure/Of course/No problem. + sub + is + adjective. Sorry, I don't know that. Sorry, I cannot help you out. **Language function:** - Describing place. - Asking for information. - Replying to a request for information. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral:** Cleanliness	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about the suggestions from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

ตารางที่ 2 (ต่อ) โครงข่ายบทเรียนของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit/ Lesson	**Topic**	**Lesson Objectives**	**Text Genre**	**Skills/Functions**	**Language Content**	**Lesson Activity**	**Evaluation**
U1/L8 (120 minutes)	The Ant and the Grasshopper	- To identify the meaning of new words. - To identify the story structure. 1. Setting 2. Characters 3. Conflict/Problems 4. Solutions -To rearrange the events -To make suggestion. -To respond to suggestion.	Narrative text	**Vocabulary** - words about characters , actions, feeling and moral from the story **Grammar** Present simple Function - Making suggestion. - Responding to suggestion.	**Language form:** - Adjective for descriptive - Sub + verb - Why don't you...? Have you tried...? - (Accepting)Yes, OK. OK/Alright, that's a good idea. - (Refusing) Sorry, I don't think it's a good idea. I prefer to... No, I don't think so. I prefer to... **Language function:** - Making suggestion. - Responding to suggestion. **Vocabulary:** - words about characters, actions, feeling and moral from the story **Reading subskill:** - Guessing meaning of new words from context - Reading for the characters' details, problem, events and resolutions **Moral :** Discipline	**Pre- reading** - Observing the pictures and answering the questions - Pronouncing the words and sentences - Guessing the meaning of new words from context clues. - Identify the main idea of each paragraph and match the main idea with them. - Learn storyline structure **While- reading** - Reading the story from the computer. - Identify the setting , characters, problems and solutions of the story - Identify the moral from the story. **Post- reading** - Filling in information - Answering questions - Work in pair and writing about the suggestions from moral of the story	- Check student's tasks - 10 formative test items 1. Grammar 2. Vocabulary 3. Reading comprehension In multiple choices with criteria scoring 1-0 - Ask students to present own opinions in pair about the story.

7) ผู้วิจัยนำโครงข่ายเนื้อหาของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมทั้ง 8 บทไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ชาวต่างชาติ จำนวน 3 ท่านตรวจความเหมาะสมของเนื้อหาของหน่วยการเรียนทั้ง8หน่วย และหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังตาราง (ภาพผนวก ข)

8) ดำเนินการปรับปรุงเนื้อหา องค์ประกอบของภาษา กิจกรรม และการประเมินให้สอดคล้องตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ชาวต่างชาติ โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่1 ได้ให้ความคิดเห็นไว้ในช่องไม่แน่ใจในด้านความยากง่ายของเนื้อหาและคำศัพท์และความถูกต้องของไวยากรณ์ ของบทเรียนบทที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ได้ให้ความคิดเห็นไว้ในช่องไม่แน่ใจในด้านความยากง่ายของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทที่ 3,5 และ7 และผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ได้ให้ความคิดเห็นไว้ในช่องไม่แน่ใจในด้านความยากง่ายของเนื้อหาและคำศัพท์ในบทที่ 8 ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงเนื้อหาให้มีความเหมาะสม และ ปรับปรุงคำศัพท์และไวยากรณ์ในบทอ่านให้ถูกต้องเพื่อใช้ในการพัฒนาเครื่องมือในขั้นต่อไป

9) ดำเนินการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

10) เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหากิจกรรมของบทเรียน โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนของกระบวนการในการเรียนรู้ไว้ดังนี้

กระตุ้นความสนใจ (Motivation) เป็นกิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน

ขั้นก่อนการอ่าน Pre - reading ใช้กิจกรรมเป็นพื้นฐานในการอ่าน เช่นกิจกรรมการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียนในการกระตุ้นความสนใจเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และครูยังให้ความรู้พื้นฐานโดยใช้กิจกรรมการแนะนำเนื้อหา แก่นักเรียนเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในการอ่าน รู้จักตั้งจุดประสงค์ในการอ่านอีกด้วย โดยเริ่มจากหลังจากที่นักเรียนเปิดคอมพิวเตอร์และเข้าสู่บทเรียน หน้าจอจะแสดงรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับลักษณะ หรือพฤติกรรมของตัวละครที่จะเจอในเรื่องๆนั้น และจะพบกับคำถามนำก่อนการเข้าสู่บทเรียน เช่นคำถามที่เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ หรือพฤติกรรมที่แสดงออก ว่าเป็นอย่างไร และคำถามที่เกี่ยวกับนักเรียนว่ารู้สึกอย่างไรและน่าจะเกี่ยวข้องกับชื่อเรื่องอย่างไร เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนที่มีต่อเนื้อเรื่องที่จะอ่าน

หลังจากนั้นจะเข้าสู่การเรียนรู้ทางด้านคำศัพท์ Vocabulary Study โดย นักเรียนสามารถดูภาพและเริ่มเรียนรู้คำศัพท์ที่สำคัญกับรูปภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะอ่านเพื่อใช้ในการคาดเดาและเข้าใจในขั้นตอนต่อไปได้ โดยในการเรียนรู้ในส่วนของคำศัพท์นี้นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงการเดา

ศัพท์จากบริบทรอบข้างในประโยคนั้นๆโดยมีรูปภาพประกอบในการสร้างความสนใจและช่วยให้การเดาศัพท์น่าสนใจและเพิ่มความจำได้ดียิ่งขึ้น จากนั้นนักเรียนจะเริ่มทำแบบฝึกและเก็บคะแนนที่ได้หลังจากกิจกรรมนี้ในคอมพิวเตอร์โดย คอมพิวเตอร์จะประมวลคะแนนออกมาหลังการทำแบบฝึกเสร็จสิ้นในส่วนนี้

ขั้นการอ่าน

Main idea Study ก่อนที่นักเรียนจะเริ่มการอ่าน ผู้วิจัยได้เพิ่มกิจกรรมการอ่านเพื่อหา Main idea เข้ามาเพื่อให้นักเรียนฝึกการจับประเด็นหลักๆของแต่ละย่อหน้าของบทอ่านเพื่อหาใจความสำคัญของย่อหน้านั้นๆ เพื่อลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังได้ดียิ่งขึ้นโดยนักเรียนจะต้องอ่านบทอ่านในแต่ละข้อและทำการจับคู่(Matching)กับ Main idea ของข้อความนั้น โดยในส่วนของหน้าจอคอมพิวเตอร์จะเป็นการสั่งให้นักเรียนทำกิจกรรมในส่วนนี้ลงในกระดาษ โดยผู้วิจัยจะสั่งให้นักเรียนอ่านและทำกิจกรรมนี้ในกระดาษที่แจกให้

Storyline Study หลังจากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนกลับดูในคอมพิวเตอร์อีกครั้งและคลิกไปในหน้าถัดไป และเริ่มการสอนนักเรียนถึงองค์ประกอบของเรื่องที่จะอ่าน โดยยกตัวอย่างนิทานอย่างง่าย คือเรื่องกระต่ายกับเต่า เนื่องจากเป็นนิทานที่นักเรียนส่วนใหญ่รู้จัก อีกทั้งมีองค์ประกอบของเรื่องที่ไม่ซับซ้อนในการสอนเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่อง ซึ่งในส่วนนี้นักเรียนสามารถอ่านจากคอมพิวเตอร์และเรียนรู้ถึงองค์ประกอบ เช่น ชื่อเรื่อง (Title) ตัวละครหลัก (Main Characters) ปัญหาของเรื่องและวิธีการแก้ปัญหา (Problem and Solutions)ตอนจบ (Ending) และคุณธรรมที่เรียนรู้จากเรื่องๆนั้น (Moral) โดยหลังจากที่นักเรียนได้เรียนและดูตัวอย่างในส่วนของกิจกรรมนี้ และ จะทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการตอบคำถามในส่วนต่อไปของบทเรียน

หลังจากการเรียนรู้ในส่วนขององค์ประกอบเรื่องเล่าจากตัวอย่างแล้ว นักเรียนจะต้องย้อนกลับไปสู่เมนูหลักของบทเรียนนั้นๆเพื่อเริ่มการอ่านบทอ่านจากการ์ตูนAnimation ไปพร้อมๆกันในหน้าจอของตัวเอง โดยหากนักเรียนไม่เข้าใจหรือเนื้อเรื่องดำเนินเร็วไป นักเรียนสามารถกดเพื่อย้อนไปดูใหม่ในแต่ละตอนได้ เพราะเนื้อเรื่องจะดำเนินไปทีละฉากและนักเรียนต้องคลิกที่ปุ่ม Next เพื่อดูฉากถัดไปจนจบ

ขั้นต่อไปนักเรียนต้องกลับมาที่ส่วนของแบบฝึกในบทเรียนนั้นๆอีกครั้งและคลิกไปที่ส่วนของReading เพื่อดูเนื้อเรื่องที่เป็นบทอ่านโดยรวมทั้งหมดแล้วจึงเริ่มการอ่านเนื้อเรื่องอย่างเร็ว (Skimming)โดยนักเรียนต้องใช้วิธีการอ่านในใจ โดยเริ่มใช้คำศัพท์จาการเรียนรู้ขั้นตอนก่อนหน้ามาใช้ประกอบ และหลังจากนั้น เริ่มอ่านแบบเจาะจง (Scanning) ซึ่งเป็นขั้นตอนของการอ่านเพื่อความเข้าใจ อ่านพินิจพิเคราะห์และตอบคำถาม นักเรียนจะอ่านบทอ่านอีกครั้งอย่างพินิจพิเคราะห์

ระมัดระวัง เพื่อหาคำตอบ คำถามอาจเป็นการจับประเด็นสำคัญ หารายละเอียดของเรื่อง หาเหตุผลของเหตุการณ์ ลำดับเหตุการณ์ และหาเหตุการณ์ที่สำคัญของเหตุการณ์จากบทอ่านนั้นๆ

ผู้วิจัยให้นักเรียนเริ่มทำแบบฝึกหัดแบบจับคู่ในคอมพิวเตอร์ โดยข้อคำถามจะเกี่ยวกับองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง และลำดับเหตุการณ์ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำคำตอบของแบบฝึกหัดในส่วนนี้ไปใช้ในการตอบคำถามต่อไป

หลังจากนั้นเมื่อนักเรียนคลิกหน้าถัดไป บนหน้าจอคอมพิวเตอร์จะเป็นคำสั่งให้นักเรียนกลับไปดูที่กระดาษ โดยผู้วิจัยจะแจกกระดาษที่มีแผนภูมิของ Storyline ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนและช่วยกันเติมคำตอบลงไป โดยที่นักเรียนสามารถคลิกย้อนกลับไปอ่านในส่วนของเนื้อเรื่องได้ และเมื่อนักเรียนทำเสร็จแล้วผู้วิจัยจะเฉลยและให้นักเรียนช่วยกันตรวจเพื่อดูในส่วนต่างๆว่าส่วนไหนที่ผิด และต้องแก้ไขอย่างไร

ผู้วิจัยให้นักเรียนกลับมาดูที่คอมพิวเตอร์และคลิกในหน้าถัดไป นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบ Comprehension Test เพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจในบทอ่านจำนวน10 ข้อ หลังที่นักเรียนได้เรียนไป โดยเมื่อนักเรียนทำเสร็จเรียบร้อยคอมพิวเตอร์จะทำการคำนวณคะแนน และผู้วิจัยจะทำการบันทึกผลคะแนนส่วนนี้

Language Study

เป็นขั้นของการเรียนรู้ทางด้านไวยากรณ์และการนำภาษาไปใช้ในบริบทต่างๆไปใช้ หรือ Language functions เพื่อการนำไปใช้เพื่อขยายความรู้เพื่อนำไปใช้ในการทำกิจกรรมอื่น โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ Language functions ที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านในแต่ละเรื่องที่มีคุณธรรมทั้ง8 ประการ เพื่อนำมาสอนในส่วนนี้ โดยนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมนี้ไปใช้ในการทำกิจกรรม Extended Activities เพื่อวิเคราะห์การกระทำของตัวละครออกมาในส่วนของข้อคิด และข้อเสนอแนะที่ได้จากเรื่องที่อ่านนั้นๆได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการสอนการอ่านจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักที่สำคัญ คือ ขั้นก่อนการอ่าน (Pre – reading) ขั้นระหว่างอ่าน (While – reading) และขั้นหลังการอ่าน (Post – reading) โดยในขั้นก่อนการอ่าน ผู้สอนจัดกิจกรรมก่อนการอ่านเพื่อเป็นการเตรียมตัวผู้อ่านก่อนเข้าสู่บทเรียนด้วยการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน (Motivation) จากรูปภาพประกอบของเรื่อง โดยตั้งคำถามให้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนจะพบในบทอ่าน และให้ผู้เรียนคาดเดา (predict) เหตุการณ์ ตัวละคร ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในบทอ่าน ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะภายนอก อุปนิสัย หรือภาพของการกระทำของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านสามารถคาดเดาได้ว่าจะอ่านบทอ่านนี้ทำไม และอ่านแล้วจะได้พบคำตอบแบบไหน หลังจากนั้นจึงเริ่มการเรียนรู้ในส่วนของคำศัพท์ และความหมายที่จะเป็นประโยชน์ในการ

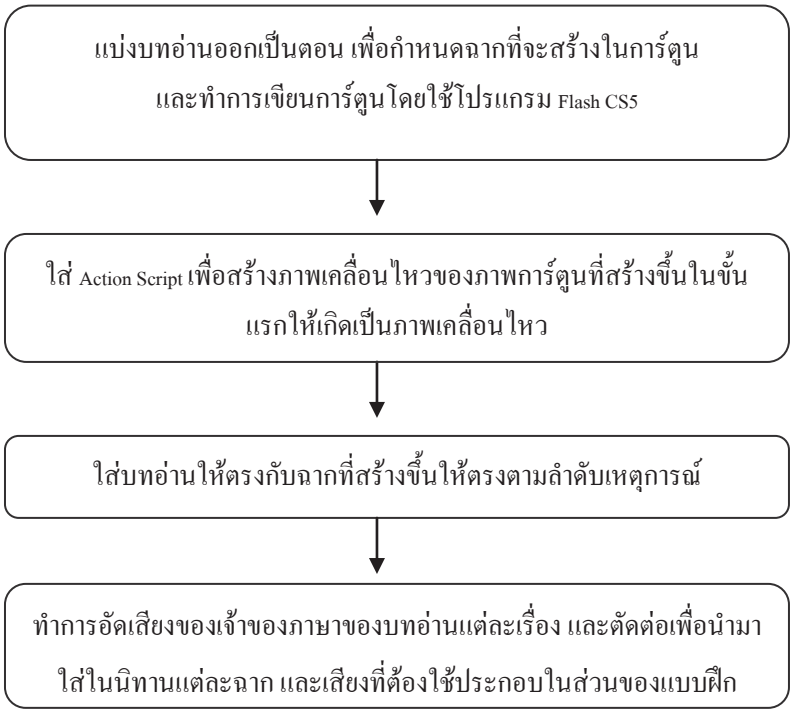
เข้าใจเรื่องที่จะอ่าน และตามมาด้วยการฝึกจับใจความเพื่อผู้เรียนจะสามารถเข้าใจในใจความสำคัญของประโยคนั้นๆและช่วยในการเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังได้

ต่อมาคือขั้นระหว่างการอ่าน (During – reading activities) ผู้เรียนจะได้อ่านบทอ่านพร้อมทั้งฟังการออกสียงที่ถูกต้องในระหว่างกิจกรรมนี้ โดยที่ผู้เรียนจะเริ่มเห็นภาพของเนื้อเรื่องที่อ่านควบคู่ไปกับคำศัพท์ที่ได้เรียนไปก่อนหน้า เพื่อที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรบ้างกับตัวละครในเนื้อเรื่อง โดยขณะที่ผู้เรียนกำลังอ่านบทอ่าน ผู้สอนได้นำกิจกรรมที่เป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนทำ โดยใช้ Storyline เป็นหลักในการตอบคำถามที่เกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละครในเนื้อเรื่อง เพื่อช่วยสร้างให้ผู้อ่านมีจุดมุ่งหมายของการอ่านที่ชัดเจน และสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทอ่านไปใช้ในการทำกิจกรรมอื่นๆได้ โดยผู้เรียนจะต้องคิดตาม และประเมินเนื้อหาที่อ่านในแบบฝึกหัด และขั้นสุดท้ายคือ (Post – reading activities) โดยกิจกรรมที่อยู่ในขั้นสุดท้ายนี้จะเป็นการตรวจสอบผู้เรียนถึงความเข้าใจที่มีต่อการอ่านว่ามีมากน้อยเพียงใด และมีการเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Language Study เพื่อให้ผู้เรียนควรสามารถถ่ายโอนทักษะการอ่านไปสู่ทักษะอื่นโดยเป็นขั้นถ่ายโอนข้อมูล และกิจกรรมขยายความรู้ (Extended activities) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น หรือวิเคราะห์เกี่ยวกับคุณธรรม และข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้อง และนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ หลังจากเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่พบในกิจกรรมที่อ่าน

11) นำโครงข่ายเนื้อหาที่ปรับแก้แล้ว และแผนการสอน มาดำเนินการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม โดยในการสร้างและพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการทำงานออกเป็นสองระยะคือ

ระยะที่ 1 การสร้างและออกแบบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบกับนิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษ โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงความยากง่ายและความถูกต้องของภาษาตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการเขียนการ์ตูนโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash ในการสร้างตัวละครและฉากต่างๆตามเนื้อเรื่องของนิทานเรื่องต่างๆ และใช้ในการเขียนสคริป ใส่ลงไปเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก หลังจากนั้นจึงนำบทอ่านมาใส่ในแต่ละฉากให้ตรงกับเหตุการณ์ของฉากนั้นๆ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำบทอ่านไปให้เจ้าของภาษาอ่านและอัดลงเป็นไฟล์ MP3 และทำการตัดแบ่งให้ตรงกับเนื้อหาของแต่ละฉากนั้นๆ แสดงเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

แผนภูมิที่3 แผนภูมิการสร้างการ์ตูนAnimation ประกอบการอ่านนิทาน



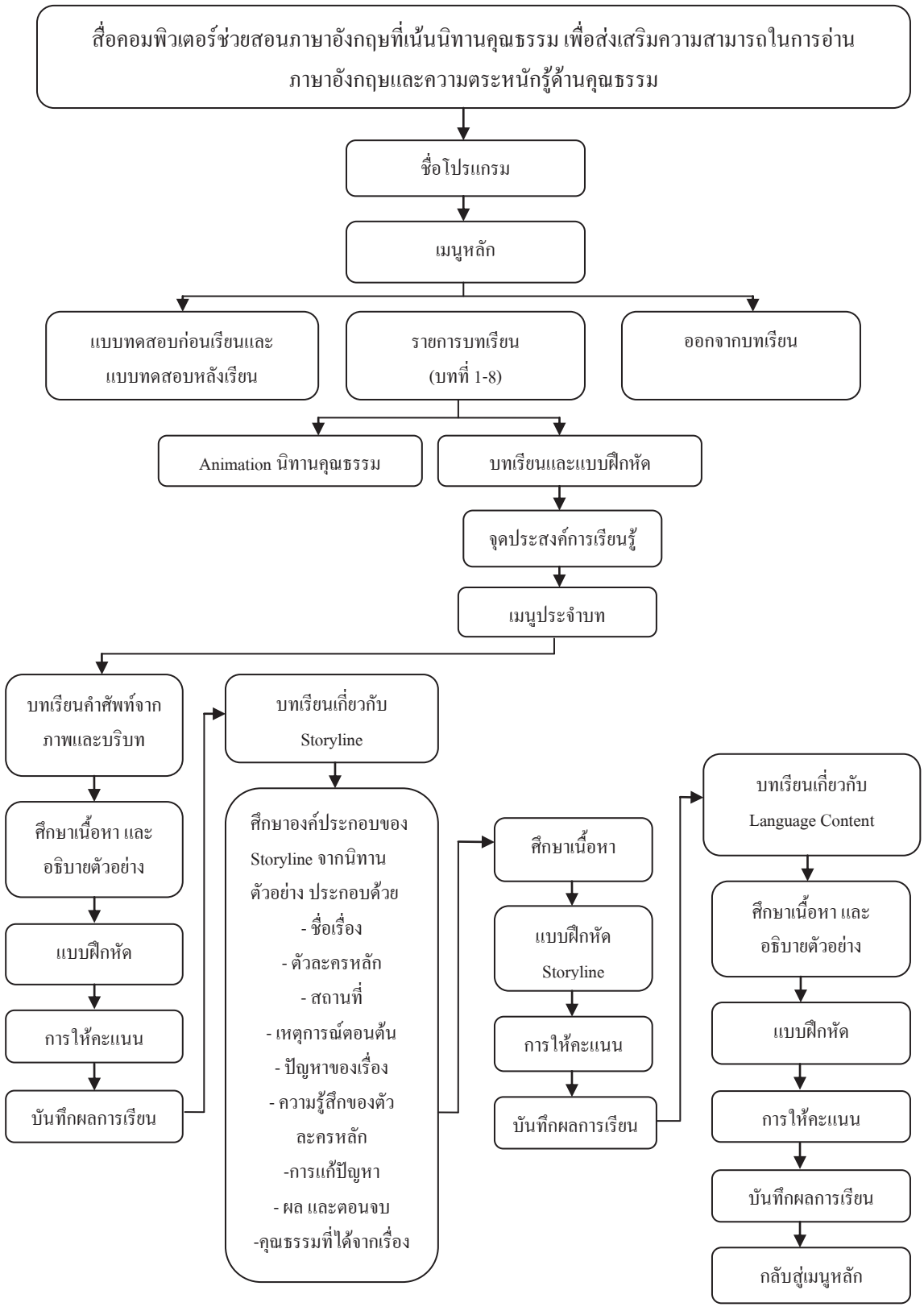
ระยะที่ 2 เป็นการเริ่มสร้างในส่วนของแบบเรียนและแบบฝึกหัด

ผู้วิจัยเลือกโปรแกรมในการสร้างในส่วนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Macromedia Authorware 7 ในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่สะดวก และสามารถสร้างบทเรียนออกมาได้อย่างรวดเร็ว และสามารถรองรับไฟล์ของรูปภาพและไฟล์เสียงในโปรแกรม Flash ที่ใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวก่อนหน้านี้มาบรรจุในส่วนของบทเรียนด้วยได้

ผู้วิจัยนำตารางกำหนดเนื้อหามากำหนดผังดำเนินบทเรียนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ โดยเมื่อนักเรียนใส่แผ่นซีดีและเปิดโปรแกรม จะพบกับเมนูหลัก ซึ่งหน้าจอจะประกอบด้วย ชื่อโปรแกรม รายการบทเรียนของนิทานแต่ละเรื่อง (บทที่1-8) โดยในการเริ่มใช้โปรแกรมครั้งที่1 นักเรียนจะต้องเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความสามารถทางด้านคำศัพท์ ทักษะของความเข้าใจในการอ่านและไวยากรณ์ โดยหลังจากทำแบบทดสอบเสร็จแล้ว โปรแกรมจะทำการบันทึกและแสดงผลให้ทราบทันที ในการใช้บทเรียนในครั้งต่อไป นักเรียนจะเข้าไปในเนื้อหาของบทเรียนเรียงตามลำดับ โดยเมื่อเข้าไปสู่ในบทเรียนแล้วนักเรียนจะพบเมนูให้เลือกเพื่อเข้าไปดูเนื้อหาบทอ่านที่เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และอีกส่วนที่เป็นแบบฝึกหัด โดยนักเรียนต้องเข้าไปในส่วนของแบบฝึกหัดในการเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้โดยจะเริ่มที่การเรียนด้วยรูปภาพและ

คำถามนำเพื่อจะเข้าสู่บทเรียน และเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่เป็นการนำเสนอความหมายและการเดาคำศัพท์โดยใช้บริบท และตามด้วยการเรียนรู้เกี่ยวกับ Story Structure และทำแบบฝึกหัด โดยระหว่างทำการเรียนผู้วิจัยจะสามารถชี้แนะนักเรียนได้ตลอดเวลาเนื่องจากในการเรียนรู้จะมีการทำแบบฝึกหัดในกระดาษควบคู่ไปด้วย เมื่อถึงกิจกรรมการอ่านนักเรียนสามารถย้อนไปที่เมนูหลักเพื่อเข้าไปดูเนื้อเรื่องและอ่านบทอ่านที่ประกอบอยู่ด้านล่างเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมต่อไป ในกิจกรรมต่างๆผู้วิจัยจะทำการทดสอบเก็บคะแนนเป็นระยะ และนำคะแนนเหล่านั้นมารวมกับการทำกิจกรรมท้ายบทของแต่ละบทเรียนแสดงเป็นแผนภูมิดังนี้

แผนภูมิที่ 4 แผนผังการดำเนินบทเรียนในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม



12) นำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้ทดลองในขั้นทดลองรายบุคคล และการทดลองกลุ่มย่อย เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ในการนำไปใช้ในการทดลองภาคสนามต่อไป

6.2 การพัฒนาเครื่องมือประเมินสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่สร้างขึ้น

6.2.1 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากนิทานคุณธรรม เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านผู้วิจัยมีวิธีการสร้างและพัฒนาตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ศึกษาแนวการสร้างแบบทดสอบ จากหนังสือเทคนิคการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษของ อัจฉรา วงศ์โสธร (2538) Heaton (1990) ศึกษาแนวการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานจากภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานจากหนังสือ Storytelling with children ของ Wright (1995) และหนังสืออื่นๆที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดจุดประสงค์การสอบและเนื้อหาข้อสอบตามโครงข่ายบทเรียน ซึ่งได้จุดประสงค์การสอบที่จะนำมาสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษดังนี้

จุดประสงค์วัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

1) นักเรียนสามารถระบุความหมายของศัพท์จากบริบทได้

2) นักเรียนสามารถอ่านหารายละเอียดจากบทอ่านได้

3) นักเรียนสามารถบอกใจความสำคัญจากการอ่านบทสนทนาในนิทานได้

4) นักเรียนสามารถจำแนกสาเหตุและเหตุผลได้

5) นักเรียนสามารถลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังได้

6) นักเรียนสามารถระบุข้อความสั้นๆตรงตามภาพได้

7) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบเรื่องใกล้ตัวกับบทอ่านได้

3) ดำเนินการสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบโดยใช้วัตถุประสงค์การสอบที่วิเคราะห์มาในข้อ 2 เพื่อสร้างข้อสอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ จำนวน 120 นาที ตามแนวทางการสร้างข้อสอบวัดทักษะการอ่านของ Heaton (1989) ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน โดยกำหนดให้ข้อสอบรายข้อวัดระดับความรู้และทักษะ ตามแนวทางของ Valette (1977 : 20) ดังนี้ 1) ระดับกลไก

(Mechanical, M) 2) ระดับความรู้ (Knowledge, K) 3) ระดับถ่ายโอน (Transfer) 4) ระดับสื่อสาร (Communication, C) และระดับวิพากษ์วิจารณ์ (Critical, Cr) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ตารางแสดงกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ครั้งที่ 1

Table of test specification

Objectives	Language Content	Text Type	Testing Techniques	Level of Knowledge	No. of Item	Weight	Scoring
To identify word meaning from the context	Context clues Guessing meaning from context clues	Sentences	Multiple Choice	M,K,T	25	41.64%	0 -1
To Identify the events of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Multiple Choice	M,K,T	5	8.34%	0 -1
To identify the storyline of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Matching	M,K,T	5	8.34%	0 -1
To Identify the events of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Multiple Choice	M,K,T	5	8.34%	0 -1
To identify the storyline of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Matching	M,K,T	5	8.34%	0 -1
To express like and dislike	Choosing the sentence to express feeling	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	3	5.00%	0 -1
To give information	Choosing the sentence to give the information	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	3	5.00%	0 -1
To make offer	Choosing the sentence to make an offer	Sentences	Multiple Choice	M,K,T	3	5.00%	0 -1
To talk about ability	Choosing the sentence to talk about ability can,be able to/cannot,be not able to	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	3	5.00%	0 -1
To give advice	Choosing the sentence to give advice should/should not	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	3	5.00%	0 -1

Note: Level of Knowledge : M = Mechanical K = Knowledge T = Transfer C = Communication Cr = Criticism

4) ดำเนินการสร้างข้อสอบชุดที่ 1 ตามตารางวิเคราะห์

5) นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ชาวต่างชาติ และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและการใช้ภาษา เพื่อตรวจพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ

6) วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกข้อสอบที่ใช้ได้ไว้ที่ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 - 1.00 (ภาคผนวก ค) โดยในข้อสอบที่ผู้เชี่ยวชาญตอบในข้อไม่แน่ใจ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญต้องการให้ตรวจสอบและปรับปรุงใน 3 ประเด็นหลักคือ ความถูกต้องของภาษา การตั้งคำถามที่กำกวมหรือซับซ้อนเกินไป และคำตอบที่คล้ายคลึงกันมากเกินไปจนทำให้เกิดความสับสนในการตอบ อีกครั้งก่อนนำไปใช้

7) นำแบบทดสอบที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขด้านความถูกต้องของภาษา ข้อคำถามและคำตอบให้เหมาะสม ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะและสภาพแวดล้อมคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อสอบหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

8) นำข้อสอบมาทำการตรวจให้คะแนน เพื่อมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นตามแนวทางการหาคุณภาพของข้อสอบของ อัจฉรา วงศโสธร (2544) โดยข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ส่วนข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน และนำคะแนนไปวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก โดยข้อสอบมีความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.37 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71 (ภาพผนวก ง) จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ได้จำนวน 50 ข้อในการนำไปทดลองขั้นต่อไป

9) นำข้อคำถามที่คัดเลือกมากำหนดตารางวิเคราะห์ข้อสอบอีกครั้งหนึ่ง ดังตารางที่4 เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) และนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

ตารางที่ 4 ตารางแสดงกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ครั้งที่2

Table of test specification

Objectives	Language Content	Text Type	Testing Techniques	Level of Knowledge	No. of Item	Weight	Scoring
To identify word meaning from the context	Context clues Guessing meaning from context clues	Sentences	Multiple Choice	M,K,T	20	40.00%	0 -1
To Identify the events of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Multiple Choice	M,K,T	5	10.00%	0 -1
To identify the storyline of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Matching	M,K,T	5	10.00%	0 -1
To Identify the events of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Multiple Choice	M,K,T	5	10.00%	0 -1
To identify the storyline of the story	Skimming Scanning	Shot story -narratives	Matching	M,K,T	5	10.00%	0 -1
To express like and dislike	Choosing the sentence to express feeling	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	2	4.00%	0 -1
To give information	Choosing the sentence to give the information	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	2	4.00%	0 -1
To make offer	Choosing the sentence to make an offer	Sentences	Multiple Choice	M,K,T	2	4.00%	0 -1
To talk about ability	Choosing the sentence to talk about ability can,be able to/cannot,be not able to	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	2	4.00%	0 -1
To give advice	Choosing the sentence to give advice should/should not	Sentences	Multiple Choice	M,K,T,Cr	2	4.00%	0 -1

Note: Level of Knowledge : M = Mechanical K = Knowledge T = Transfer C = Communication Cr = Criticis

10) ได้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจำนวน 50 ข้อ ประกอบด้วยการทดสอบด้านคำศัพท์ (Vocabulary) จำนวน 20 ข้อ ด้านการอ่าน (Reading) จำนวน 20 ข้อ และ Language study จำนวน 10 ข้อ สำหรับเวลา 90 นาที เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และทดสอบหลังเรียน (Posttest) เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยต่อไป

11) ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งใช้ทดสอบก่อนและหลังการทดลอง แล้วนำผลที่ได้จากการทดลองมาเปรียบเทียบเพื่อสรุปผลและอภิปรายต่อไป

6.2.2 แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 24 ข้อ ใช้เวลา 50 นาที

ในการสร้างแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ซึ่งผู้วิจัยกำหนดให้เป็นแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมชนิดใช้คำถามในเชิงสถานการณ์ แล้วให้เลือกตอบจากตัวเลือก 3 ตัวเลือก จำนวน 24 ข้อ ใช้เวลา 50 นาที โดยผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมดังนี้

1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมากำหนดโครงสร้างของข้อคำถาม โดยรวบรวมจัดจำแนกกลุ่มของคุณธรรมทั้ง 8 ประการซึ่งวิเคราะห์จากหนังสือนิทานคุณธรรม ได้กรอบเนื้อหาของคุณธรรมดังแสดงในตารางที่5

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
ขยัน	ความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่การงานอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ อดทน ไม่ท้อถอยเมื่อพบอุปสรรค ความขยันต้องปฏิบัติควบคู่กับการใช้สติปัญญาแก้ปัญหา จนเกิดผลงานสำเร็จตามความมุ่งหมาย	- ผู้ที่ตั้งใจทำงานเต็มความสามารถอย่างจริงจังในเรื่องที่ถูกต้อง - ผู้ที่เป็นคนสู้งาน มีความพยายาม ไม่ท้อถอย กล้าเผชิญอุปสรรคและพยายามแก้ไขเพื่อให้งานสำเร็จ - รักงานที่ทำ ตั้งใจทำหน้าที่อย่างจริงจัง ไม่ทิ้งงาน - ผู้มีพฤติกรรมเอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมาย การลงมือทำงานทันที - เมื่อมีเวลาว่างมักใช้ไปในการฝึกฝนสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น	- ประสบความสำเร็จในการทำงานและชีวิตจากความพากเพียร - เป็นที่ยอมรับของคนในสังคมครอบครัวและเพื่อนร่วมงาน - สามารถใช้เวลาในชีวิตของตนอย่างเกิดเกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง และสังคม - สามารถพัฒนาศักยภาพในตนเองให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมได้อย่างมีมีประสิทธิภาพโดยไม่ท้อถอยต่ออุปสรรค	- ไม่สามารถประสบความสำเร็จในการทำงาน - ไม่เป็นที่ยอมรับของคนในสังคมที่ต้องทำงานร่วมกัน - ใช้เวลาไปอย่างเปล่าประโยชน์ ไม่มีสาระในชีวิต - ไม่สามารถพัฒนาศักยภาพในตนเองให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมได้

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ (ต่อ)

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
ประหยัด	การรู้จักเก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สิน สิ่งของ แต่พอควร พอประมาณ ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า ไม่ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ	- ผู้ที่ดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย - ผู้ที่รู้จักฐานะการเงินของตนเอง คิดก่อนใช้ คิดก่อนซื้อ - ผู้ที่รู้จักการเก็บออม -ผู้ที่รู้จักการถนอมใช้ทรัพย์สิน สิ่งของต่างๆอย่างคุ้มค่า	- ทำให้บั้นปลายในชีวิตไม่พบกับความยากลำบาก - สามารถดำรงชีวิตได้อย่างเรียบง่ายและไม่ใช้จ่ายไปกับสิ่งที่ไม่จำเป็นต่อชีวิต -ทำให้สังคมและสิ่งแวดล้อมถูกใช้อย่างมีประโยชน์และคุ้มค่าไม่สิ้นเปลืองโดยใช่เหตุ	- ชีวิตในบั้นปลายอาจพบเจอกับความทุกข์ยากจากการขาดการอดออมในชีวิต - ไม่สามารถใช้ชีวิตอย่างสันติเนื่องจากมีความอยากได้ในสิ่งต่างๆตลอดเวลาทั้งที่จำเป็นและสิ่งสิ้นเปลือง - ถ้าคนในสังคมปราศจากความประหยัด ทรัพยากรต่างๆจะถูกใช้อย่างสิ้นเปลืองและหมดไป จนอาจสร้างปัญหาการขาดแคลนทรัพยากรได้
ซื่อสัตย์	มีความประพฤติซื่อตรง ไม่เอนเอียง ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม มีความจริงใจ ปราศจากความรู้สึกลำเอียงหรืออคติ	- ผู้ที่มีความประพฤติตรงทั้งต่อหน้าที่ และ ต่อวิชาชีพของตนเอง - ผู้ที่ไม่ใช้เล่ห์กลหรืออุบายในการคดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม - ผู้ที่ไม่นำของผู้อื่นมาเป็นของตน	- ทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิตและหน้าที่การงานและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง - เมื่อบุคคลมีความซื่อสัตย์ จะนำมาซึ่งความกล้าหาญ กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้องและดีงามอย่างตรงไปตรงมา	- ไม่สามารถประสบความสำเร็จในชีวิตและหน้าที่การงาน - บุคคลที่เคยชินกับความไม่ซื่อสัตย์ จะเป็นคนที่ขี้โกง ทุจริต ไม่มีระเบียบวินัย - เป็นบุคคลที่ไม่ได้รับความเชื่อถือจากคนรอบข้าง -ไม่สามารถใช้ชีวิตอย่างภาคภูมิใจในสังคมได้

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ (ต่อ)

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
ซื่อสัตย์ (ต่อ)			- บุคคลที่มีความซื่อสัตย์จะเป็นคนที่มีความน่าเชื่อถือ และเป็นที่ไว้ใจของผู้อื่น - สามารถมีชีวิตที่มีความสุขเนื่องจากสามารถใช้ชีวิตอย่างมีเกียรติ ไม่มีความผิดที่ต้องหลบซ่อน	-บุคคลที่ไม่มีความซื่อสัตย์สามารถทำให้สังคมเกิดปัญหาได้ เนื่องจากนำมาซึ่งการทุจริตในหน้าที่การงานซึ่งส่งผลกระทบต่อองค์กรหรือประเทศชาติ
มีวินัย	การยึดมั่นในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับและข้อปฏิบัติ ซึ่งรวมถึงการมีวินัยในตนเอง และการวินัยต่อสังคม	- ผู้ที่ปฏิบัติตนในขอบเขต กฎระเบียบของสถานศึกษา ครอบครัว สังคม และประเทศ โดยที่ตนเองยินดีปฏิบัติตามอย่างเต็มใจ - ผู้ที่มีความตั้งใจในการปฏิบัติที่ถูกต้องตามวินัยในสังคม มีความตรงต่อเวลา - ผู้ที่ประพฤติตนตามแบบแผนระเบียบข้อบังคับและข้อปฏิบัติที่ถูกต้อง ดีงามอย่างสม่ำเสมอด้วยตนเอง โดยไม่หวั่นไหวตามสิ่งยั่วยุภายนอก	- ทำให้ครอบครัว สังคมและประเทศชาติมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย -ทำให้เกิดความสงบสุขในสังคมนั้นๆ เนื่องจากทุกคนเคารพในกฎ ระเบียบ ที่ถูกวางไว้ - บุคคลที่มีระเบียบวินัยต่อตนเองจะสามารถจัดการกับชีวิตและภาระหน้าที่ได้อย่างเป็นระบบ	-ครอบครัว สังคม และประเทศชาติจะพบกับความยุ่งเหยิง ขาดความเป็นระเบียบ - ทำให้เกิดความยุ่งยากในการใช้ชีวิต หากสังคมนั้นปราศจากวินัย และการประพฤติตามกฎระเบียบของบุคคลในสังคมนั้น - การขาดวินัยต่อตนเองจะส่งผลให้บุคคลนั้นไม่สามารถจัดการกับชีวิตของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดความวุ่นวาย และมีความยากลำบากในการใช้ชีวิต

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ (ต่อ)

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
สุภาพ	เรียบร้อย อ่อนโยน ละมุนละม่อม มีกิริยามารยาทที่ดีงาม มีสัมมาคารวะ อ่อนน้อมถ่อมตน	- ผู้ที่อ่อนน้อมถ่อมตนตามสถานภาพและกาลเทศะ - ผู้ที่ไม่มีความก้าวร้าว รุนแรง วางอำนาจข่มผู้อื่นทั้งโดยวาจา และท่าทาง - มีความมั่นใจในตนเอง เป็นผู้ที่มีมารยาท วางตนเหมาะสม ตามวัฒนธรรมไทย ความผ่องใส เป็นที่เจริญตา ทำให้เกิดความสบายใจแก่ผู้พบเห็น	- เป็นที่รัก และได้รับความเมตตาต่อผู้คนที่พบเห็น - สามารถปรับตนเข้ากับผู้อื่นได้ง่ายและได้รับการยอมรับจากผู้อื่น - เป็นที่น่าชื่นชม ของคนรอบข้าง - เป็นบุคคลที่น่าคบหาสมาคมในการทำงานร่วมกัน - เมื่อคนในสังคมมีความสุภาพอ่อนโยนและให้เกียรติต่อกัน สามารถสร้างสันติสุขให้เกิดในสังคมนั้นได้	- ไม่เป็นที่ยอมรับต่อผู้คนที่ต้องพบเจอในชีวิต หรือสังคม - ไม่เป็นที่ยอมรับและไม่สามารถเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย - เป็นบุคคลที่ไม่พึงปรารถนาต่อคนรอบข้างเนื่องจากสร้างความลำบากใจ และอึดอัดใจต่อคนที่ต้องปฏิสัมพันธ์ร่วมด้วย
สะอาด	การปราศจากความมัวหมองทั้งกาย ใจ และสภาพแวดล้อม	- ผู้ที่รักษาร่างกาย ที่อยู่อาศัย สิ่งแวดล้อมของตนเอง ให้ถูกต้องตามสุขลักษณะ - ผู้ที่คิดดีต่อผู้อื่น ไม่มีความมุ่งร้าย ไม่อิจฉาริษยาและฝึกฝนจิตใจของตนมิให้ขุ่นมัว และมีความแจ่มใสอยู่เสมอ	- มีสุขภาพกายที่ดี และมีบุคลิกภาพที่ดี -ที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม เป็นที่ชื่นชมของบุคคลที่พบเห็น ไม่เป็นที่น่ารังเกียจ - เป็นผู้ที่ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ปราศจากการคิดร้าย จิตใจมีความแจ่มใส -เป็นที่น่านับถือของบุคคลที่พบเจอ	- มีสุขภาพกายที่ย่ำแย่จากสุขลักษณะที่ไม่ดี และมีบุคลิกลักษณะที่ไม่เป็นที่ต้องการต่อคนรอบข้าง - สภาพแวดล้อมที่สกปรกรุงรัง จะเป็นที่รังเกียจของบุคคลที่พบเห็น - ใช้ชีวิตด้วยความทุกข์ เนื่องจากมีความคิดร้ายต่อผู้อื่น

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ (ต่อ)

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
สามัคคี	ความพร้อมเพรียงกัน ความกลมเกลียว ความปรองดอง ร่วมใจกัน ปฏิบัติงานให้บรรลุผลตามที่ต้องการ เกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอารัดเอาเปรียบกัน เป็นการยอมรับความมีเหตุผล ความแตกต่างหลากหลายทางความคิด ความหลากหลายในเรื่องเชื้อชาติ มีความสมานฉันท์	- ผู้ที่เปิดใจกว้าง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยเหลือเกื้อกูล เสียสละ ไม่เอารัดเอาเปรียบ - ผู้ที่รู้บทบาทของตน ทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี - มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน เพื่อให้การงานสำเร็จลุล่วง - เป็นผู้มีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ พร้อมจะปรับตัวอยู่ร่วมกันอย่างสันติ - เป็นผู้ไม่ใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และไม่สร้างความแตกแยก	- สามารถสร้างความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่างๆที่คนเพียงคนเดียวไม่สามารถทำได้ - เกิดความเคารพนับถือซึ่งกันและกันในหมู่คณะ - สร้างความสมานฉันท์ให้เกิดขึ้นในหมู่คณะ และสังคมได้ - ทำให้เกิดความสงบสุขในสังคมนั้นหากกลุ่มคนนั้นมีความสามัคคีกันในหมู่คณะ	- ไม่สามารถทำงานที่ไม่สามารถทำได้ด้วยคนๆเดียวให้ประสบความสำเร็จได้หากไม่มีความร่วมมือร่วมใจ - เกิดความขัดแย้ง เกิดการวิวาท แก่งแย่งชิงดีกัน เนื่องจากไม่มีความเคารพกันในหมู่คณะ - การแตกความสามัคคีของคนในสังคมหรือประเทศชาติสามารถนำไปสู่หายนะของสังคมหรือชาตินั้นได้หากเกิดปัญหาขึ้น

ตารางที่ 5 ตารางเนื้อหาของคุณธรรม 8 ประการ (ต่อ)

คุณธรรม	ความหมาย	คุณลักษณะของผู้มีคุณธรรม	ประโยชน์ของคุณธรรม	โทษจากการขาดคุณธรรม
มีน้ำใจ	ความจริงใจที่ไม่เห็นแก่เพียงตัวเอง หรือเรื่องของตัวเอง แต่เห็นอกเห็นใจ เห็นคุณค่าในเพื่อนมนุษย์ มีความเอื้ออาทร เอาใจใส่ ให้ความสนใจในความต้องการ ความจำเป็น ความทุกข์สุขของผู้อื่น และพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน	- เป็นผู้ให้และผู้อาสาช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ - เป็นผู้ที่รู้จักแบ่งปันเสียสละความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์ของผู้อื่นหรือส่วนรวม - เป็นผู้ที่เข้าใจ เห็นใจ ผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคมด้วยแรงกาย หรือสติปัญญาของตนเอง - เป็นผู้ที่ลงมือปฏิบัติการเพื่อบรรเทาปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งดีงามให้เกิดขึ้นแก่ผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน	- ทำให้เกิดความรัก ความเมตตาต่อเพื่อนมนุษย์ ทำให้เกิดความ - ทำให้เกิดความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การช่วยเหลือซึ่งกันในสังคม ทำให้มีความเสียสละ และมีจิตสาธารณะ -สามารถพัฒนาตนเองและการงานให้ประสบความสำเร็จได้ - ปัญหาต่างๆจะสามารถแก้ไขได้ด้วยดีจากการเอื้อเฟื้อต่อกัน	- เกิดการเห็นแก่ตัวต่อคนรอบข้าง - เกิดการเอารัดเอาเปรียบซึ่งกันและกันเนื่องจากไม่ต้องการเสียประโยชน์ของตนเพียงอย่างเดียว - มีทัศนคติที่คับแคบเนื่องจากสนใจแต่ความต้องการของตนโดยไม่คำนึงถึงคนรอบข้าง - สังคมและประเทศชาติไม่สามารถพัฒนาได้ เพราะคนในสังคมนั้นคำนึงถึงประโยชน์ส่วนตนเป็นอย่างเดียว

3.2 กำหนดจุดประสงค์การสอบและเนื้อหาข้อสอบให้สอดคล้องกับเนื้อหาในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1) ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมได้

2) ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้

3) ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้

4) ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้

3.3 ดำเนินการสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบชุดที่ 1 โดยกำหนดรูปแบบของแบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 48 ข้อ ในเวลา 60 นาที ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ตารางแสดงการกำหนดเนื้อหาของแบบทดสอบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

วัตถุประสงค์	เนื้อหา	ลักษณะข้อสอบ	รูปแบบข้อสอบ	ระดับความรู้ความเข้าใจ	จำนวนข้อ	น้ำหนัก	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมได้	ความหมายของคุณธรรมทั้ง 8ประการ คือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี	ข้อความ	เลือกตอบ 3 ตัวเลือก	ความรู้ความจำ	12	15 นาที 25%	0-1
2. ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	ลักษณะของผู้ที่มีคุณธรรม ทั้ง 8ประการ ประการ คือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี	ข้อความ	เลือกตอบ 3 ตัวเลือก	ความเข้าใจ	12	15 นาที 25%	0-1
3. ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	ประโยชน์ของคุณธรรม 8 ประการ คือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี	ข้อความ	เลือกตอบ 3 ตัวเลือก	ความเข้าใจ	12	15 นาที 25%	0-1
4. ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	โทษของการขาดคุณธรรม แต่ละชนิดคือ ความขยัน ความประหยัด ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ ความมีวินัย ความสุภาพ ความสะอาด ความสามัคคี	ข้อความ	เลือกตอบ 3 ตัวเลือก	ความเข้าใจ	12	15 นาที 25%	0-1
รวม					48	60	

4) ดำเนินการสร้างข้อสอบชุดที่ 1 ตามตารางข้อสอบ เป็นแบบทดสอบชนิด 3 ตัวเลือก ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

5) นำแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมและตารางวิเคราะห์ข้อสอบที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมและรูปแบบทางภาษาของข้อคำถามและตัวเลือกในแบบทดสอบ (ภาพผนวก จ)

6) นำแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านแล้วมาพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของข้อคำถามกับจุดประสงค์ในตารางวิเคราะห์ข้อสอบ โดยข้อใดที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 - 1.0 แสดงว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้าต่ำกว่า 0.5 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ควรตัดทิ้งหรือปรับปรุงแก้ไขใหม่ (ภาพผนวก จ) จากนั้นจึงนำข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์แล้วไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกต่อไป โดยสรุปข้อเสนอแนะที่ต้องแก้ไขคือคำตอบตัวเลือกมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันเกินไปจนอาจทำให้สับสนในการตอบ และไม่สามารถสะท้อนถึงคุณธรรมในประเด็นที่ถามออกมาได้ชัดเจน อาจทำให้นักเรียนสับสนระหว่างข้ออื่นได้

7) นำแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ปรับปรุงแก้ไขในข้อที่คำตอบไม่มีมีความชัดเจนให้เรียบง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน ซึ่งมีลักษณะและสภาพแวดล้อมคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อสอบหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

8) ทำการให้คะแนน ข้อที่ตอบถูกให้ 1 คะแนน ส่วนข้อที่ตอบผิดให้ 0 คะแนน และนำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยผู้วิจัยได้เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป มาจำนวน 24 ข้อ เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน พร้อมทั้งหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ เท่ากับ 0.75 โดยใช้การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยสูตร KR - 20 ของ Kuder Richardson (ล้วน สายยศ 2528 : 169) (ภาพผนวก ฉ)

9) นำข้อสอบที่ผ่านการตรวจและคัดเลือกมาแล้วมากำหนดเนื้อหาข้อสอบสำหรับข้อสอบชุดที่ 2 ซึ่งมีจำนวนข้อเท่ากับจำนวนจริงที่จะใช้ทดสอบ

10) ได้แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 24 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที เพื่อใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และทดสอบหลังเรียน (Posttest) เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยภาคสนามต่อไป

4. การพัฒนา แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 1 ฉบับ จำนวน 10 ข้อ

4.1 ศึกษาข้อมูลการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นชนิดปลายปิดแบบประมาณค่าตามวิธีของ Likert ธีรศักดิ์ ลิขิตวัฒนเศรษฐ์ (2539 : ภาพผนวกหน้า 6)

1) กำหนดชื่อแบบสอบถาม คือ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมสำหรับนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

2) กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม คือ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

3) กำหนดเนื้อหาของแบบสอบถามให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์และนำข้อมูลมาเป็นโครงร่างเพื่อสร้างประเด็นในการสร้างแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ด้านรูปแบบกิจกรรม เป็นการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความเหมาะสมของตัวอักษร รูปภาพที่สวยงาม ตัวนำทางและความต่อเนื่องในการใช้งาน และการเชื่อมโยง

ตอนที่ 2 ด้านเนื้อหา เป็นการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ การเรียนการสอนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมในด้านเนื้อหาในเรื่องความเหมาะสมของระดับความยากง่ายกับระดับชั้นเรียน และความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหากับเวลาเรียน และประโยชน์ที่ได้รับในการส่งเสริมทักษะการอ่าน และส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง รวมเป็นคำถาม 5 ข้อ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ

ในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ได้กำหนดค่าระดับของข้อคำถามเป็น 5 ระดับดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3

เห็นด้วยน้อย ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
เห็นด้วยน้อยที่สุด ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

4) นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงของเนื้อหา ความเหมาะสมและรูปแบบภาษาของข้อความในแบบสอบถาม แล้วนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาพิจารณาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม โดยหัวข้อใดมีค่าตั้งแต่ 0.5 -1.0 แสดงว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้าต่ำกว่า 0.5 แสดงว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ควรตัดทิ้งหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขใหม่

5) จากการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับลักษณะพฤติกรรมของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม มีค่าเฉลี่ย 1.00 (ดังตาราง ในภาพผนวก ช)

6) นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงของเนื้อหาและรูปแบบทางภาษาแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนสกลวิทยาที่ได้ทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้ว ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในขั้นทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน และแบบกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน โดยให้นักเรียนพิจารณาตอบแบบสอบถามในแต่ละประเด็นทั้ง 4 ด้าน หลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม รวมทั้งสิ้น8 บทเรียน เพื่อจะนำมาใช้ในการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

7) นำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นในขั้นทดลองรายบุคคลและการทดลองกลุ่มย่อยมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นโดยการใช้การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของ Cronbach (1974 : 161) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.83 (ภาคผนวก ซ)

8) ได้แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 10 ข้อ 1 ฉบับ (ภาพผนวก ฌ)

9) นำแบบสอบถามที่ได้หาค่าความเชื่อมั่นและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในขั้นทดลองภาคสนามจำนวน 30 คน โดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นทุกครั้ง หลังจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมแต่ละบท ดังนั้นนักเรียน

ต้องทำแบบสอบถามความคิดเห็นจำนวน 8 ครั้ง เพื่อนำผลจากความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมต่อไป

ระยะที่ 2 การทดลองใช้เครื่องมือและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

ขั้นตอนต่อไปนี้เป็นขั้นตอนการทดลองหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม โดยการทดลองภาคสนาม (Try out) กับกลุ่มทดลองรายบุคคล (One - to - one testing) จำนวน 3 คน และกลุ่มย่อย (Small group testing) จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ 75/75 ซึ่ง 75 ตัวแรกคือ ผลเฉลี่ยของคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายบททุกบทในระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่าง และ 75 ตัวหลังคือ ผลเฉลี่ยคะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชัยยงค์ พรหมวงศ์และคณะ (2520 : 135) ซึ่งในการหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมมีขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นทดลองรายบุคคล (One - to one testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน (Pretest) จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที รวบรวม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ จากนั้นให้นักเรียนทดลองเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม รวมทั้งสิ้น 8 บทเรียน ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 17 พฤศจิกายน 2557 - 28 พฤศจิกายน 2557 ซึ่งนักเรียนจะเรียนในคาบเรียนพิเศษช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 15.30 ถึงเวลา 17.00 วันละ1 ชั่วโมงครึ่ง และใช้ชั่วโมงในคาบคอมพิวเตอร์ และคาบซ่อมเสริม อีกสัปดาห์ละ 5 คาบ รวมทั้งสิ้น 20 คาบ

ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ได้ดำเนินการตามที่กำหนดในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

กิจกรรมการแนะนำบทเรียน อธิบายจุดประสงค์ของการเรียนรู้ และการใช้งานคอมพิวเตอร์ในการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ โดยมีอาจารย์วิชาคอมพิวเตอร์มาช่วยแนะนำและควบคุมการใช้งานของนักเรียนร่วมด้วย

หลังจากเปิดเข้าเมนูหลัก และเข้าสู่บทเรียน จะเริ่มด้วยกิจกรรมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน (Motivation) และกิจกรรมขั้นก่อนการอ่าน (Pre-reading) โดยให้นักเรียนศึกษา จากรูปภาพประกอบของเรื่อง และอภิปรายตอบคำถามจากข้อคำถามให้เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนจะพบในบทอ่าน และให้ผู้เรียนคาดเดา (predict) เหตุการณ์ ตัวละคร ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นในบทอ่าน ซึ่งอาจจะเป็นลักษณะภายนอก อุปนิสัย หรือภาพของการกระทำของตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านสามารถคาดเดาได้ว่าจะอ่านบทอ่านนี้ทำไม และอ่านแล้วจะได้พบคำตอบแบบไหน หลังจากนั้นจึงเริ่มการเรียนรู้ในส่วนของคำศัพท์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ศัพท์จากความหมายของบริบทในประโยค และความหมายที่เรียนรู้นั้นจะเป็นประโยชน์ในการเข้าใจเรื่องที่จะอ่าน และตามมาด้วยการฝึกจับใจความที่เป็นแบบฝึกจับคู่เนื้อเรื่องแต่ละย่อหน้ากับใจความสำคัญหรือ(Main idea) ของย่อหน้านั้นๆ เพื่อผู้เรียนจะสามารถเข้าใจในใจความสำคัญของประโยคและช่วยในการเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังได้

กิจกรรมระหว่างการอ่าน (During – reading activities) ผู้เรียนจะเริ่มศึกษาบทอ่านพร้อมทั้งฟังการออกสียงที่ถูกต้องในระหว่างกิจกรรมนี้ โดยที่ผู้เรียนจะเริ่มเห็นภาพของเนื้อเรื่องที่อ่านควบคู่ไปกับคำศัพท์ที่ได้เรียนไปก่อนหน้า เพื่อสามารถเข้าใจได้ว่าเกิดเหตุการณ์อะไรบ้างกับตัวละครในเนื้อเรื่อง โดยขณะที่ผู้เรียนกำลังอ่านบทอ่าน ผู้สอนได้นำกิจกรรมที่เป็นแบบฝึกหัดให้นักเรียนทำ โดยใช้ Storyline เป็นหลักในการตอบคำถามที่เกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละครในเนื้อเรื่อง โดยให้นักเรียนศึกษาองค์ประกอบของ Storyline จากนิทานตัวอย่าง ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ตัวละครหลัก สถานที่ เหตุการณ์ตอนต้น ปัญหาของเรื่อง ความรู้สึกของตัวละครหลัก การแก้ปัญหา ผลและตอนจบ และคุณธรรมที่ได้จากเรื่องเพื่อช่วยสร้างให้ผู้อ่านมีจุดมุ่งหมายของการอ่านที่ชัดเจนและสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทอ่านไปใช้ในการทำกิจกรรมอื่นๆได้ โดยผู้เรียนจะต้องคิดตามและประเมินเนื้อหาที่อ่านในแบบฝึกหัด โดยในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ศึกษาถึงคุณธรรมและแง่คิดที่ได้จากเรื่องที่อ่านเพื่อทำกิจกรรมต่อไป

กิจกรรมหลังอ่าน (Post – reading activities) เป็นกิจกรรมที่อยู่ในขั้นถ่ายโอนข้อมูล (Transfer data) ในขั้นนี้จะเป็นการตรวจสอบผู้เรียนถึงความเข้าใจที่มีต่อการอ่านว่ามีมากน้อยเพียงใด และมีการเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับ Language Study โดยจะเป็นกิจกรรมที่นักเรียนทำการเรียนรู้เกี่ยวกับหน้าที่ของภาษาเช่น การอธิบายความชอบ หรือไม่ชอบ (Express Likes and Dislikes) ด้วยการถามคำถามจากพฤติกรรมของตัวละครในนิทาน เช่น Do you like the son? โดยให้นักเรียนตอบว่า I like …. หรือ I don't like ….. และเพิ่มเติมด้วยการอธิบายเหตุผล (Giving reasons) โดย การใช้ Because he/she is …….. เป็นต้น โดยหน้าที่ของภาษาในแต่ละบทจะสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละบท เพื่อให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนทักษะการอ่านไปสู่ทักษะอื่นโดยเป็นขั้นถ่ายโอนข้อมูล

กิจกรรมขยายความรู้ (Extended activities) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น หรือวิเคราะห์เกี่ยวกับคุณธรรม และข้อเสนอแนะ ที่เกี่ยวข้อง และนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ หลังจากเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่พบในกิจกรรมที่อ่าน

โดยเมื่อเรียนจบในแต่ละบทแล้ว นักเรียนจะต้องทำแบบสอบถามความคิดเห็นทุกครั้งหลังเรียน และเมื่อนักเรียนเรียนครบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนจากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบประจำบทในทุกบทเรียน และคะแนนวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ 75/75 รวมทั้งนำผลการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นรายบทมาหาค่าความเชื่อมั่น ซึ่งผลการทดลองใช้สื่อเสริมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมในขั้นทดลองรายบุคคล ปรากฏดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ผลคะแนนจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บท และประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในขั้นทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน

นักเรียน	**คะแนนทดสอบรายบท**								**รวม**	**ร้อยละ**	**คะแนนสอบหลังเรียน**	**ร้อยละ**
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100	50	100
คนที่ 1	7	8	8	8	8	9	9	9	66	82.50	45	90.00
คนที่ 2	7	7	7	7	8	8	8	8	60	75.00	46	92.00
คนที่ 3	6	7	7	7	7	7	8	8	57	71.25	39	78.00
รวม	19	22	22	22	23	24	25	25	183	**76.25**	130	**86.67**
ร้อยละ	63.33	73.33	73.33	73.33	76.67	80.00	83.33	83.33				

จากผลในตารางที่ 7 ที่ ผู้วิจัยเริ่มทดลองในขั้นรายบุคคล ซึ่งทดลองกับนักเรียน จำนวน 3 คน นักเรียนทำคะแนนจากการทดสอบในแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษรายบท โดยรวมได้ 183 คะแนน จากคะแนนเต็ม 240 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.25 โดยทำคะแนนสูงสุด ในบทที่ 7 และบทที่ 8 ชื่อบท The Most Beautiful Temple และ The Ant and the Grasshopper คิดเป็นร้อยละ 83.33 และทำคะแนนต่ำสุดในบทที่ 1 ชื่อบท The Millionaire's Son คิดเป็นร้อยละ 63.33 ทำคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้ 130 คะแนน จากคะแนนเต็ม150 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.67 ดังนั้นสรุปได้ว่าประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในขั้นทดลองรายบุคคล E1/E2 เท่ากับ 76.25/86.66

จากผลการทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมทั้ง 8 บทเรียน ได้พบปัญหาซึ่งแบ่งเป็นประเด็นได้ดังนี้ 1) ด้านความถูกต้องของการพิมพ์ โดยในกิจกรรมของการหาความหมายของคำศัพท์ไม่มีการขีดเส้นเต้นที่ชัดเจนของคำศัพท์ที่ต้องการถาม มีคำผิดหลายตำแหน่งที่พิมพ์ตกหล่น 2) ด้านกิจกรรม นักเรียนบางคนไม่สามารถทำกิจกรรมให้ทันเวลาไปพร้อมกับนักเรียนคนอื่นเพราะมีความถนัดทางด้านคอมพิวเตอร์น้อยกว่า และนักเรียนบางคนต้องทำการย้อนเข้าไปดูเนื้อหาซ้ำหลายครั้งในส่วนของการ์ตูน และทำให้กลับมาทำแบบฝึกหัดได้ช้า 3) ด้านเทคนิคของโปรแกรม ในบทที่6 ส่วนของแบบฝึกหัด มีปัญหาในการเข้ากลับมาที่เมนูหลัก ทำให้นักเรียนต้องปิดโปรแกรมและเข้าใหม่ เพื่อเข้ากลับที่หน้าหลักในการย้อนกลับมาดูการ์ตูนในกิจกรรมการอ่าน 4) ด้านพฤติกรรม ของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนจะทำกิจกรรมของแบบฝึกหัดอย่างรวดเร็วเกินไป และมักข้ามแต่ละข้อไปอย่างรวดเร็วโดยที่ไม่ทันฟังคำสั่งของครูผู้ควบคุม และไม่ทำการอ่านคำสั่งให้ชัดเจนจนทำให้เกิดความไม่เข้าใจในหลายจุดของการตอบคำถามบางช่วง ผู้วิจัยจึงได้ทำการแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ โดยทำการแก้ไขคำที่สะกดผิดพลาด หรือไม่สมบูรณ์ แก้ไขเรื่องความชัดเจน การขีดเส้นใต้ในข้อคำถาม เพิ่มคำอธิบายชี้แจงต่างๆให้ชัดเจนยิ่งขึ้นและ อัปเดตข้อมูลใหม่ลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และทำการแก้ไขทางเทคนิคในส่วนของโปรแกรมเพิ่มขึ้น และทำความเข้าใจกับผู้ช่วยที่มาทำการช่วยควบคุมดูแลนักเรียนอีกครั้ง แล้วนำไปใช้ทดลองต่อไป

2) ขั้นทดลองกลุ่มย่อย (Small group testing) ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 8 ธันวาคม 2557 - 19 ธันวาคม 2557 ซึ่งนักเรียนจะเรียนในคาบเรียนพิเศษช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 15.30 ถึงเวลา 17.00 วันละ1 ชั่วโมงครึ่ง และใช้ชั่วโมงในคาบคอมพิวเตอร์ และคาบซ่อมเสริม อีกสัปดาห์ละ 5 คาบ รวมทั้งสิ้น 20 คาบ โดยก่อนการเรียน ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน (Pretest) จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที

รวบรวม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ จากนั้นให้นักเรียนทดลองเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม รวมทั้งสิ้น 8 บทเรียน โดยเมื่อเรียนจบในแต่ละบทแล้ว ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นทุกครั้งหลังเรียนในแต่ละบท โดยผู้วิจัยทำการบันทึกปัญหาและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

หลังจากนั้น ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน (Posttest) ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียนจากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบประจำบทในทุกบทเรียนและคะแนนวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ 75/75 รวมทั้งนำผลการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นรายบทมาหาค่าความเชื่อมั่น เพื่อนำไปปรับปรุงและนำไปใช้ในการทดลอง ปรากฏดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ผลคะแนนจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บท และประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในขั้นทดลองกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน

นักเรียน	**คะแนนทดสอบรายบท**								**รวม**	**ร้อยละ**	**คะแนนสอบหลังเรียน**	**ร้อยละ**
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100	50	100
คนที่ 1	6	8	8	8	8	8	9	9	64	80.00	43	86.00
คนที่ 2	7	7	7	7	8	8	9	10	63	78.75	46	92.00
คนที่ 3	6	7	7	7	7	8	9	8	59	73.75	44	88.00
คนที่ 4	7	7	7	8	8	8	8	9	62	77.5	48	96.00
คนที่ 5	7	8	8	8	9	9	9	10	68	85	48	96.00
คนที่ 6	7	8	8	8	9	9	10	10	69	86.25	47	94.00
คนที่ 7	6	7	7	8	8	8	9	9	62	77.5	40	80.00
คนที่ 8	8	8	8	8	8	10	10	10	70	87.5	48	96.00
คนที่ 9	7	7	8	8	7	8	9	9	63	78.75	41	82.00
รวม	61	67	68	70	72	76	82	84	580	**80.55**	405	**90.00**
ร้อยละ	67.78	74.44	75.56	77.78	80.00	84.44	91.11	93.33				

จากตารางที่8 ผู้วิจัยเริ่มทดลองในขั้นกลุ่มย่อย 9 คน ซึ่งทดลองกับนักเรียน จำนวน 9 คน นักเรียนทำคะแนนจากการทดสอบในแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษรายบท โดยรวมได้ 580 คะแนน จากคะแนนเต็ม 720 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.50 โดยทำคะแนนสูงสุดในบทที่ 8 ชื่อบท The Ant and the Grasshopper คิดเป็นร้อยละ 93.33 และทำคะแนนต่ำสุดในบทที่ 1 ชื่อบท The Millionaire's Son คิดเป็นร้อยละ 67.78 ทำคะแนนจากการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้ 405 คะแนน จากคะแนน เต็ม 450 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 ดังนั้นสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษในขั้นทดลองรายบุคคล E1/E2 เท่ากับ 80.55 / 90.00

ปัญหาที่พบจากการทดลองกลุ่มย่อยครั้งนี้คือปัญหาทางด้านความถูกต้องของคำศัพท์ โดยยังพบข้อผิดพลาดที่ยังไม่ได้แก้ไขอีกหลายจดในส่วนของตัวอย่างในการอธิบายในบทที่ 4 และภาพที่ไม่ตรงกับตัวอย่างที่คลาดเคลื่อนไปอยู่ในอีกหน้าถัดไป ซึ่งทำให้เกิดความสับสน ปัญหาทางด้านกิจกรรม โดยมีนักเรียนหลายคนที่ทำกิจกรรมได้ช้ากว่าคนอื่นเนื่องจากไม่เข้าใจคำศัพท์ที่พบในเนื้อเรื่อง และถามเพื่อนที่นั่งข้างกันแทนที่จะทำการถามครูผู้ช่วยในการควบคุม ทำให้เกิดความล่าช้าในแต่ละกิจกรรม โดยผู้วิจัยต้องทำการต่อเวลาออกไปเพื่อให้กิจกรรมแต่ละช่วงดำเนินไปพร้อมๆกัน ทำได้กิจกรรมเลิกช้า และต้องทำการขออนุญาตในการใช้ห้องคอมพิวเตอร์เพิ่ม ปัญหาทางด้านพฤติกรรม นักเรียนบางส่วนไม่เคยผ่านการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์มาก่อน ทำให้ครูผู้ช่วยควบคุมอย่างใกล้ชิดเพื่อให้ความช่วยเหลือทางด้านต่างๆ และไม่ให้นักเรียนคลิกเปิดเลยไปจากส่วนของกิจกรรมในแต่ละช่วง และให้กิจกรรมดำเนินไปพร้อมๆกัน

3) จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองรายบุคคลและกลุ่มย่อยมาปรับปรุงแก้ไขสื่อในแต่ละบทเพื่อให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น และนำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่ผ่านการทดลองรายบุคคลและกลุ่มย่อยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ในการทดลองภาคสนาม ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-experimental research) ใช้รูปแบบกลุ่มเดี่ยว สอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-group pretest posttest design) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

T1 แทน การทดสอบก่อนการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

X แทน การใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

T2 แทน การทดสอบหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนในการทดลองภาคสนาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ก่อนการทดลองการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนเปิดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปที่หน้าหลัก และเลือกไปที่เมนูแบบทดสอบก่อนเรียน หลังจากนั้นนักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน พร้อมด้วยทำแบบทดสอบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมในข้อสอบในกระดาษ

ขั้นการใช้สื่อช่วยสอนภาษาอังกฤษ ทำการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 8 บทเรียน บทละ 1 ชั่วโมง 40 นาที ใช้เวลา 8 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 5 มกราคม 2558 - 27 กุมภาพันธ์ 2558 ในภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2557 โดยผู้สอน ได้ทำการปฐมนิเทศ เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของการเรียน และอธิบายขั้นตอนและเนื้อหาของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก่อนการเรียนรู้

หลังจากนั้นผู้สอนได้ทำการสอนโดยหลังจากที่เปิดโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ของแต่ละคนแล้วนักเรียนจะพบกับหน้าเมนูหลัก และนักเรียนจะเปิดเข้าสู่บทเรียนตามชื่อที่เรียงลำดับ และเลือกในส่วนที่เป็น Exercise โดยส่วนแรกนักเรียนจะพบกับการเรียนรู้ด้านคำศัพท์โดยวิธีการหาความหมายจากบริบท โดยนักเรียนสามารถปรึกษาร่วมกันไปพร้อมกับเพื่อนๆในการเรียนรู้ในส่วนนี้ได้ โดยที่ครูผู้สอนจะช่วยอธิบายส่วนที่นักเรียนไม่เข้าใจ และอนุญาตให้นักเรียนใช้พจนานุกรมเปิดหาความหมายของบางคำร่วมด้วยได้ ในส่วนนี้จะมีรูปภาพ มาช่วยในการเรียนรู้และทำแบบฝึกหัดในลักษณะเกมส์จับคู่เป็นกิจกรรมทบทวนคำศัพท์ หลังจากนั้นนักเรียนจะได้รับแจกกระดาษเพื่อทำการฝึกการหาMain Idea ของบทอ่านในแต่ละย่อหน้าในแต่ละบทเรียน โดยจะจัดกิจกรรมส่วนนี้ให้เป็นการจับคู่ โดยแบ่งบทอ่านแต่ละย่อหน้าออกเป็นข้อๆ และด้านขวามือเป็น Main idea ของแต่ละข้อโดย ไม่เรียงกัน หลังจากนั้นนักเรียนจะต้องจับคู่ลงในกระดาษคำตอบ ในส่วนนี้ผู้สอนจัดกิจกรรมให้เป็นการแข่งกันตอบคำถามเป็นคู่ โดยหลังจากทำการเฉลยในกิจกรรมนี้ร่วมกันแล้ว นักเรียนจะเริ่มพบกับคำศัพท์ที่เรียนรู้ความหมายมาในกิจกรรมก่อนหน้าว่ามีความเกี่ยวพันกับเรื่องอย่างไร และสามารถเห็นภาพรวมของเหตุการณ์ในเรื่องว่ามีการเรียงลำดับเหตุการณ์โดยรวมเป็นอย่างไร หลังจากนั้นนักเรียนจะได้เรียนรู้กับโครงสร้างของเรื่องเล่า (Storyline Structure) ซึ่งจะทำการอ่านนิทานสั้นๆที่นักเรียนรู้จักเป็นอย่างดี และทำความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างที่ประกอบอยู่ในเรื่องๆนั้น เพื่อเป็นพื้นฐานก่อนการอ่านเนื้อเรื่องที่ต้องเรียนจริง

หลังจากนั้นผู้สอนได้ให้นักเรียนกลับไปที่เมนูหลักประจำบท และคลิกไปที่ส่วนของการ์ตูน และเริ่มเปิดดูการ์ตูนเพื่ออ่าน โดยขณะที่นักเรียนคลิกอ่านในแต่ละหน้าจะมีเสียงพากย์ออก

เสียงให้นักเรียนฟังร่วมด้วย หลังจากดูการ์ตูนจนจบ นักเรียนต้องกลับมาที่เมนูของแบบฝึกหัดอีกครั้ง โดยในโปรแกรมจะมีบทอ่านทั้งหมด แสดงให้เห็นอีกครั้ง และเริ่มทำแบบฝึกจับคู่เกี่ยวกับโครงสร้างของบทอ่าน และเหตุการณ์ที่เกิดตามลำดับ และหลังจากนั้นผู้สอนจะทำการแจกกระดาษที่เป็นแผนภูมิโครงสร้างเรื่องให้นักเรียนตอบคำถาม โดยในกิจกรรมนี้นักเรียนจะจับคู่กับเพื่อนเพื่อตอบคำถามและทำการเฉลยร่วมกัน จากนั้นผู้สอนจะให้นักเรียนคลิกเพื่อสู่กิจกรรมในส่วนของการตอบคำถามเกี่ยวกับความเข้าใจในเนื้อเรื่องทั้งหมด โดยเป็นข้อสอบจำนวน 10 ข้อ เป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก และทำการเก็บคะแนน โดยผู้สอนจะทำการจดบันทึกคะแนนจากการแปรผลในโปรแกรมในส่วนนี้ทุกครั้ง จากนั้นจึงเริ่มทำการสอนเกี่ยวกับ Language Study เพื่อนำไปสู่การอภิปรายท้ายบทเรียน โดยเป็นกิจกรรม แบบฝึกหัดบางส่วนจะอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และบางส่วนจะทำลงในกระดาษที่ผู้สอนแจกให้

หลังจากการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเสร็จในหนึ่งบทแล้ว นักเรียนจะทำการอภิปราย และทำแบบทดสอบอีกครั้งในท้ายบท โดยผู้สอนจะทำการตรวจแบบทดสอบและทำการจดบันทึกคะแนนเพื่อนำไปรวมกับคะแนนก่อนหน้าในบทเดียวกันทุกครั้ง และจะให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ แต่ละบท จนครบ 8 บทเรียน

ขั้นทดสอบหลังเรียน (Post-test) เมื่อทำการเรียนการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเปิดโปรแกรมอีกครั้งและเข้าไปที่เมนูหลัก จากนั้นทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

จากขั้นตอนการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปในตารางที่ 9 ในการใช้เครื่องมือวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 9 ตารางแสดงการใช้เครื่องมือในการวิจัย

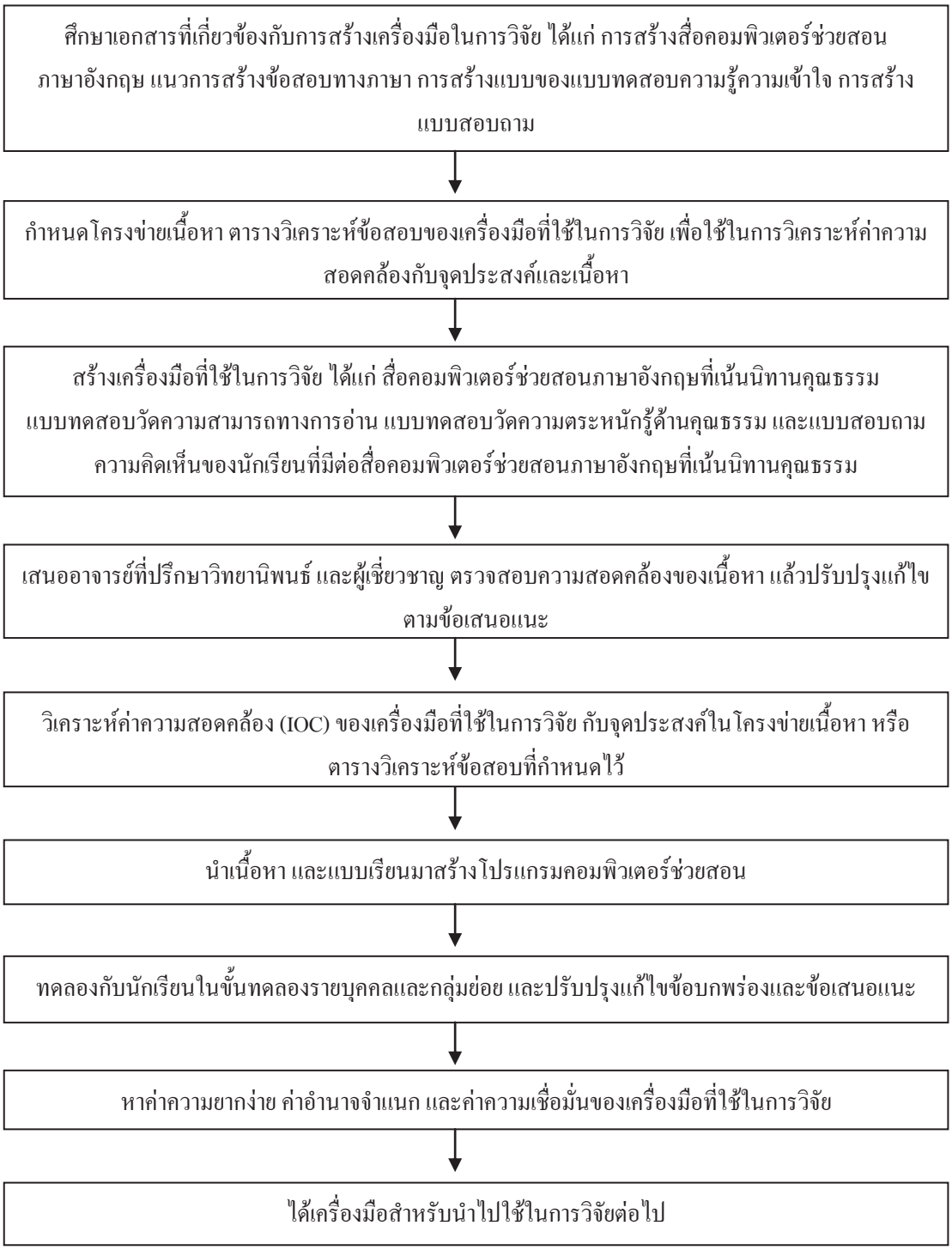
เครื่องมือ	จุดประสงค์ของเครื่องมือ	สาระสำคัญ	กลุ่มที่วัด	การปรับหาประสิทธิภาพ	เกณฑ์ที่ยอมรับ	การนำไปใช้
1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม	เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม	เป็นสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรม 8 ประการ คือ ความขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ มีวินัย สุภาพ สะอาด สามัคคี มีน้ำใจ จำนวน 8 บทเรียน	นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง	E_1/E_2	75 /75	ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน
2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ	เพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ	ประกอบด้วยข้อคำถาม3 ด้านคือ 1.คำศัพท์ 2.การอ่านเพื่อความเข้าใจ และ 3. Language Study เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที	นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง	ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความเชื่อมั่น	P = .20 -.80 r › .20 α › .70	ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

ตารางที่ 9 ตารางแสดงการใช้เครื่องมือในการวิจัย (ต่อ)

เครื่องมือ	จุดประสงค์ของเครื่องมือ	สาระสำคัญ	กลุ่มที่วัด	การปรับหาประสิทธิภาพ	เกณฑ์ที่ยอมรับ	การนำไปใช้
3. แบบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม	เพื่อวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม	ประกอบด้วยข้อคำถามที่เกี่ยวกับความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัย 3 ตัวเลือก รวมทั้งสิ้น 24 ข้อ ใช้เวลา 45 นาที	นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง	ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) ค่าความเชื่อมั่น	P = .20 -.80 r › .20 α › .70	ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม	เพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น	เป็นแบบสอบถามชนิดสำรวจรายการประมาณค่า 5 ระดับ คือ เห็นด้วยมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ สอบถามข้อมูล 4 ด้านคือ ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านคุณประโยชน์	นักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง	ค่าความเชื่อมั่น	α › .70	ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

จากขั้นตอนการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

แผนภูมิที่5 สรุปขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

7.1 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม เพื่อการขอความอนุญาตในการดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลในขั้นทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม กับนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

7.2 จัดปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำความเข้าใจถึงรายละเอียดต่างๆ ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และวิธีการเรียนการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม บทบาทของผู้เรียน เป้าหมายในการเรียน จุดประสงค์ของการเรียนและวิธีการประเมินการเรียนรู้

7.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม โดยใช้เวลา 60 นาที พร้อมทั้งทำแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ใช้เวลาอีก 45 นาที และผู้วิจัยทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การประเมินที่ได้กำหนดไว้ และรวบรวมบันทึกคะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไว้

7.4 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มการทดลองโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 8 บทเรียน ไปสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ 24 คาบเรียน คาบละ 50 นาที ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โดยเมื่อนักเรียนเรียนจบในแต่ละบท นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบประจำบท บทละ 20 ข้อ พร้อมทั้งตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแต่ละบทด้วย จากนั้นผู้วิจัยตรวจและเก็บคะแนนของกลุ่มตัวอย่างไว้เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อต่อไป

7.5 เมื่อนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นครบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน

โดยใช้เวลา 90 นาที พร้อมทั้งทำแบบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมอีกครั้ง และผู้วิจัยได้ทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนำคะแนนที่ได้ไปคำนวณหาประสิทธิภาพของสื่อเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านก่อนและหลังการทดลอง รวมถึงเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมก่อนและหลังการทดลอง

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

8.1 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตร

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

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยใช้เกณฑ์การกำหนดความคิดเห็นดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าสอดคล้อง

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง

-1 เมื่อแน่ใจว่าไม่สอดคล้อง

8.2 เพื่อตรวจสอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่1 ด้านประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ ที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ได้แก่คะแนนเฉลี่ย และค่าร้อยละ ในการหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษในแต่ละบทเรียนทั้ง 8 บทเรียน และคะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน และเปรียบเทียบตามเกณฑ์ 75/75 จากสูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 134 - 142) ซึ่ง 75 ตัวแรกคือ ผลเฉลี่ยของคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบท้ายบททุกบทในระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่าง และ 75 ตัวหลังคือ ผลเฉลี่ยคะแนนรวมของการทดสอบหลังเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8.3 2 เพื่อตรวจสอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 ในการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ผู้วิจัยใช้สถิติค่า t โดยใช้ t-test แบบ independent วิเคราะห์ข้อมูลในการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วย

สอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

8.4 เพื่อตรวจสอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 ความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ผู้วิจัยใช้สถิติค่า t-test แบบ independent ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการเปรียบเทียบระดับความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8.5 เพื่อตรวจสอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 4 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผู้วิจัยได้คำนวณสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยแปลความหมายระดับความคิดเห็น ซึ่งดัดแปลงจาก Best (1981 : 184) ดังนี้

$1.00 \leq \overline{X} < 1.50$ หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด

$1.50 \leq \overline{X} < 2.50$ หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย

$2.50 \leq \overline{X} < 3.50$ หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

$3.50 \leq \overline{X} < 4.50$ หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

$4.50 \leq \overline{X} < 5.00$ หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่1 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ตอนที่ 3 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐมก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ตอนที่ 4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของนักเรียนจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เพื่อตอบสมมุติฐานข้อที่ 1 คือ การหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ให้ได้ ตามเกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยได้ดำเนินการ 2 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ให้กลุ่มตัวอย่าง 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษรายบท ซึ่งมีคะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยเป็นคะแนนในการอ่าน 5 คะแนน และ คะแนนด้าน Language

study ในส่วนของการอภิปราย 5 คะแนน จากนั้นผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ (%) ของลำดับคะแนน และจัดอันดับคะแนนเฉลี่ยของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมแต่ละบท ผลปรากฏ ดังตารางที่10

ตารางที่ 10 คะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (%) และลำดับคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษรายบทของนักเรียนประถมศึกษาปีที่6

บทที่	เนื้อหา	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$	(S.D.)	ค่าร้อยละ (%)	ลำดับที่
1.	The Millionaire's Son	10	6.83	0.39	68.33	8
2.	The Wise Doves	10	7.17	0.33	71.67	7
3.	The Secret of Success	10	7.43	0.53	74.33	6
4.	The Sun, the Moon and the Wind	10	7.67	0.44	76.67	5
5.	Modesty Pays	10	7.97	0.52	79.67	4
6.	The Seed of honesty	10	8.10	0.42	81.00	3
7.	The Most Beautiful Temple	10	8.63	0.55	86.33	2
8.	The Ant and the Grasshopper	10	8.97	0.45	89.67	1

จากตารางที่10 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำคะแนนแบบทดสอบท้ายบทเมื่อเรียนเนื้อหาจบแต่ในละบทเรียนซึ่งมีคะแนนเต็มบทละ 10 คะแนนจำนวน 8 บทเรียน รวมคะแนนทั้งสิ้น 80 คะแนน โดยทำคะแนนในบทที่ 1 และ 2 ไม่ถึงร้อยละ 75 และบทที่ 3 ถึงบทที่ 8 ได้คุณภาพสูงกว่าร้อยละ 75 โดยบทเรียนที่มีคุณภาพสูงกว่าร้อยละ 80 ได้แก่บทที่ 6 เรื่อง The Seed of Honesty ($\overline{X}$ = 8.10 S.D. = 0.42) คิดเป็นร้อยละ81.00 บทที่ 7 เรื่อง The Most Beautiful Temple ($\overline{X}$ = 8.63 S.D. = 0.55) คิดเป็นร้อยละ 86.33 บทที่ 8 เรื่อง The Ant and The Grasshopper Honesty ($\overline{X}$ = 8.97 S.D. = 0.45) คิดเป็นร้อยละ 89.67

แบบทดสอบรายบทที่กลุ่มตัวอย่างทำคะแนนได้สูงสุดคือบทที่ 8 8 เรื่อง The Ant and The Grasshopper Honesty ($\overline{X}$ = 8.97 S.D. = 0.45) คิดเป็นร้อยละ 89.67 รองลงมาคือบทที่ 7 เรื่อง The Most Beautiful Temple ($\overline{X}$ = 8.63 S.D. = 0.55) คิดเป็นร้อยละ 86.33 และบทที่ 6 เรื่อง The Seed

of Honesty ($\overline{X}$ = 8.10 S.D. = 0.42) คิดเป็นร้อยละ81.00 ตามลำดับ ส่วนบทที่มีคะแนนต่ำสุดคือ บทที่ 1 เรื่อง The Millionaire's Son ($\overline{X}$ = 6.83 S.D. = 0.39) คิดเป็นร้อยละ 68.33

1.2 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยหาค่าร้อยละของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 30 คน ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่11

ตารางที่ 11 ค่าร้อยละของคะแนนรวมจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บทและค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียน	คะแนนความสามารถในการอ่าน								รวม	ร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน	ร้อยละ
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**80**	**100**	**50**	**100**
คนที่ 1	6	7	7	8	8	7	8	9	60	75.00	38	76.00
คนที่ 2	7	7	7	7	7	8	9	10	62	77.50	42	84.00
คนที่ 3	6	7	7	7	8	8	9	8	60	75.00	40	80.00
คนที่ 4	7	7	8	8	8	8	8	9	63	78.75	42	84.00
คนที่ 5	6	7	8	8	8	7	9	9	62	77.50	43	86.00
คนที่ 6	7	8	8	8	9	9	10	10	69	86.25	46	92.00
คนที่ 7	6	7	7	8	8	7	8	9	60	75.00	39	78.00
คนที่ 8	7	8	8	8	9	8	9	9	66	82.50	44	88.00
คนที่ 9	6	7	6	7	7	8	8	8	57	71.25	35	70.00

ตารางที่ 11 ค่าร้อยละของคะแนนรวมจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บทและค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

นักเรียน	คะแนนความสามารถในการอ่าน								รวม	ร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน	ร้อยละ
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100	50	100
คนที่ 10	7	8	7	7	8	9	8	9	63	78.75	40	80.00
คนที่ 11	7	7	8	8	8	9	8	9	64	80.00	40	80.00
คนที่12	7	7	8	7	7	8	9	8	61	76.25	39	78.00
คนที13	6	7	7	8	7	8	8	8	59	73.75	36	72.00
คนที่ 14	7	7	7	8	8	8	9	9	63	78.75	42	84.00
คนที่ 15	7	8	7	7	8	8	9	10	64	80.00	44	88.00
คนที่ 16	8	8	8	8	9	9	9	10	69	86.25	48	96.00
คนที่ 17	7	7	7	8	8	8	9	9	63	78.75	40	80.00
คนที่ 18	7	7	7	7	8	8	8	8	60	75.00	39	78.00
คนที่ 19	7	7	7	8	7	8	8	9	61	76.25	41	82.00

ตารางที่ 11 ค่าร้อยละของคะแนนรวมจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บทและค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

นักเรียน	คะแนนความสามารถในการอ่าน								รวม	ร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน	ร้อยละ
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100	50	100
คนที่ 20	7	7	8	8	9	8	9	9	65	81.25	43	86.00
คนที่ 21	7	7	7	7	8	8	9	9	62	77.50	38	76.00
คนที่ 22	7	7	7	8	8	8	9	9	63	78.75	37	74.00
คนที่ 23	6	7	7	8	7	8	8	8	59	73.75	34	68.00
คนที่ 24	7	7	7	8	9	9	8	9	64	80.00	40	80.00
คนที่ 25	7	7	8	8	9	9	9	10	67	83.75	46	92.00
คนที่ 26	8	7	8	8	9	8	9	9	66	82.50	42	84.00
คนที่ 27	7	7	8	7	8	8	9	9	63	78.75	39	78.00
คนที่ 28	7	8	8	8	8	9	10	10	68	85.00	41	82.00
คนที่ 29	7	7	8	8	7	8	8	9	62	77.50	40	80.00

ตารางที่ 11 ค่าร้อยละของคะแนนรวมจากความสามารถในการอ่านรายบทจำนวน 8 บทและค่าร้อยละของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (ต่อ)

นักเรียน	คะแนนความสามารถในการอ่าน								รวม	ร้อยละ	คะแนนสอบหลังเรียน	ร้อยละ
	บทที่1	บทที่2	บทที่3	บทที่4	บทที่5	บทที่6	บทที่7	บทที่8				
	10	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**10**	**80**	**100**	**50**	**100**
คนที่ 30	7	6	8	7	7	7	8	8	58	72.50	35	70.00
รวม	205	215	223	230	239	243	259	269	1883	**78.45**	1213	**80.86**
ร้อยละ	68.33	71.67	74.33	76.67	79.67	81.00	86.33	89.67				

จากผลในตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างทำคะแนนรวมจากการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษรายบทจำนวน 8 บท โดยรวมได้คะแนน 1883 จากคะแนนเต็ม 2400 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.45 และทำคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนได้ 1213 คะแนน จากคะแนนเต็ม 1500 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.86 ซึ่งนำมาวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สรุปได้ว่าประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมในขั้นทดลองภาคสนาม E_1/ E_2 เท่ากับ 78.45/ 80.86 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 ที่ตั้งไว้ แสดงว่าสื่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 75/75 มีคุณภาพในระดับที่ดีซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1

ตอนที่ 2 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 คือเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบจำนวน 50 ข้อ จากนั้นจึงหาผลต่างของคะแนน ($\overline{D}$) จากการทดสอบก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกัน โดย ผลการวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลต่าง ($\overline{D}$) ของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 ก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	คะแนน (50 คะแนน)		ผลต่าง ($\overline{D}$)	นักเรียนคนที่	คะแนน (50 คะแนน)		ผลต่าง ($\overline{D}$)
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	23	38	**15**	**16**	36	48	**12**
2	27	42	**15**	**17**	27	40	**13**
3	31	40	**9**	**18**	25	39	**14**
4	24	42	**18**	**19**	29	41	**12**
5	34	43	**9**	**20**	30	43	**13**
6	33	46	**13**	**21**	29	38	**9**
7	25	39	**14**	**22**	27	37	**10**
8	31	44	**13**	**23**	23	34	**11**
9	26	35	**9**	**24**	25	40	**15**
10	29	40	**11**	**25**	33	46	**13**
11	23	40	**17**	**26**	30	42	**12**
12	26	39	**13**	**27**	26	39	**13**
13	24	36	**12**	**28**	30	41	**11**
14	32	42	**10**	**29**	24	40	**16**
15	29	44	**15**	**30**	24	35	**11**
ค่าเฉลี่ยคะแนนต่ำสุด					**23**	**34**	**11**
ค่าเฉลี่ยคะแนนสูงสุด					**36**	**48**	**12**

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า คะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนทุกคนสูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมทั้ง 8 บท ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ค่าผลต่างคะแนนจากการทดสอบก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมมีค่าสูงสุดเท่ากับ 18 คะแนน และมีคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 9 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน ซึ่งจะเห็นความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม

	คะแนนเต็ม	**ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$**	**S.D.**	**t**	**df**	**Sig**
ก่อนเรียน	**50**	**27.83**	**3.62**	**28.91***	**29**	**0.00**
หลังเรียน	**50**	**40.43**	**3.32**			

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 13 พบว่าการทดสอบมีคะแนนเฉลี่ยของความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig = .000 < .05) โดยมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 27.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.62 และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ย เท่ากับ 40.43 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.32 จากคะแนนเต็ม 50 คะแนน และค่าสถิติ t ที่ได้จากการคำนวณ มีค่า เท่ากับ 28.91 สรุปได้ว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

ตอนที่ 3 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ เปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทั้งหมด 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมทั้งก่อนและหลังใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบจำนวน 24 ข้อ 24 คะแนน จากนั้นจึงหาผลต่างของคะแนน ($\overline{D}$) จากการทดสอบก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม และนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกัน โดยผลวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ผลต่าง ($\overline{D}$) ของคะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการทดลอง

นักเรียนคนที่	คะแนน (24 คะแนน)		ผลต่าง ($\overline{D}$)	นักเรียนคนที่	คะแนน (24 คะแนน)		ผลต่าง ($\overline{D}$)
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	18	23	**5**	**16**	14	20	**6**
2	17	21	**4**	**17**	17	21	**4**
3	20	24	**4**	**18**	19	24	**5**
4	15	23	**8**	**19**	13	22	**9**
5	14	20	**6**	**20**	15	22	**7**
6	16	22	**6**	**21**	12	19	**7**
7	15	21	**6**	**22**	18	22	**4**
8	19	22	**3**	**23**	20	23	**3**
9	13	19	**6**	**24**	14	20	**6**
10	18	21	**3**	**25**	17	23	**6**
11	20	23	**3**	**26**	18	22	**4**
12	15	19	**4**	**27**	19	23	**4**
13	12	18	**6**	**28**	20	24	**4**
14	16	22	**6**	**29**	16	21	**5**
15	18	23	**5**	**30**	14	20	**6**
คะแนนต่ำสุด					**12**	**18**	**6**
คะแนนสูงสุด					**20**	**24**	**4**

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่าคะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนทุกคนสูงขึ้นหลังจากได้รับการสอนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ค่าผลต่างของคะแนนจากการทดสอบ คะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม มีค่าสูงสุดเท่ากับ6 และมีค่าผลต่างต่ำสุดเท่ากับ 4 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน ดังจะเห็นความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษนิทานคุณธรรม

	คะแนนเต็ม	**ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$**	**S.D.**	**t**	**df**	**Sig**
ก่อนเรียน	**24**	**16.40**	**2.48**	**6.87***	**29**	**.000**
หลังเรียน	**24**	**19.73**	**3.25**			

* มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 15 พบว่าการทดสอบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (sig = .000 < .05) โดยมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 19.73 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.25 และมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.40 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.48 จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน และค่าสถิติ t ที่ได้จากการคำนวณมีค่าเท่ากับ 6.87 สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมหลังเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3

ตอนที่ 4 เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 คือ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ผู้วิจัยให้นักเรียนจำนวน 30 คน ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ด้านรูปแบบกิจกรรม ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรม และด้านคุณประโยชน์ จำนวน 10 ข้อ จากนั้นนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งผลวิเคราะห์แสดงในตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม รายข้อ จำนวน 8 บท

ข้อความ	บทที่	1	2	3	4	5	6	7	8	ค่าเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
ด้านรูปแบบกิจกรรม	($\overline{X}$)	4.43	4.43	4.50	4.60	4.43	4.70	4.53	4.76	**4.55**	**1**
1. รูปแบบโปรแกรมช่วยให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์น่าสนใจ	**(S.D.)**	0.56	0.77	0.57	0.49	0.67	0.46	0.68	0.43	**0.58**	
2. ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน	($\overline{X}$)	4.40	4.50	4.23	4.37	4.40	4.50	4.23	4.60	**4.40**	**2**
	(S.D.)	0.85	0.79	0.53	0.70	0.49	0.71	0.86	0.77	**0.71**	
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	**($\overline{X}$)**	**4.42**	**4.47**	**4.37**	**4.49**	**4.42**	**4.60**	**4.38**	**4.68**	**4.48**	I
	(S.D.)	**0.71**	**0.78**	**0.55**	**0.60**	**0.58**	**0.59**	**0.77**	**0.60**	**0.65**	
ด้านเนื้อหา	($\overline{X}$)	4.23	4.37	4.40	4.50	4.23	4.60	4.40	4.60	**4.42**	**2**
3. เนื้อหานิทานมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	**(S.D.)**	0.50	0.72	0.50	0.68	0.73	0.50	0.67	0.50	**0.60**	
4. คำอธิบายและคำสั่งของแบบฝึกมีความชัดเจนเข้าใจง่าย	($\overline{X}$)	4.20	4.30	4.30	4.33	4.57	4.50	4.37	4.67	**4.40**	**3**
	(S.D.)	0.71	0.75	0.60	0.76	0.50	0.51	0.67	0.55	**0.63**	

ตารางที่ 16 ค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม รายข้อ จำนวน 8 บท (ต่อ)

ข้อความ	บทที่	1	2	3	4	5	6	7	8	ค่าเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
5. จำนวนแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม	($\overline{X}$)	4.47	4.43	4.23	4.53	4.37	4.47	4.53	4.67	4.46	**1**
	(S.D.)	0.68	0.63	0.68	0.63	0.61	0.73	0.57	0.48	0.63	
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	($\overline{X}$)	**4.30**	**4.37**	**4.31**	**4.45**	**4.39**	**4.52**	**4.43**	**4.65**	**4.43**	III
	(S.D.)	**0.63**	**0.70**	**0.59**	**0.69**	**0.61**	**0.58**	**0.64**	**0.51**	**0.62**	
ด้านกิจกรรม 6. กิจกรรมขั้นก่อนอ่าน (Pre-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น	($\overline{X}$)	4.53	4.70	4.53	4.77	4.40	4.60	4.47	4.47	4.56	1
	(S.D.)	0.63	0.47	0.68	0.43	0.62	0.62	0.57	0.73	0.59	
7.กิจกรรมขั้นการอ่าน (While-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น	($\overline{X}$)	4.30	4.53	4.37	4.57	4.53	4.77	4.40	4.50	4.50	2
	(S.D.)	0.70	0.63	0.72	0.57	0.68	0.43	0.62	0.68	0.63	
8. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) มีปริมาณที่เหมาะสม ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเชื่อมโยงกับทักษะอื่นได้ดี	($\overline{X}$)	4.43	4.37	4.47	4.53	4.43	4.40	4.47	4.50	4.45	3
	(S.D.)	0.57	0.81	0.57	0.51	0.68	0.56	0.63	0.68	0.63	

ตารางที่ 16 ค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความคิดเห็นที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม รายข้อ จำนวน 8 บท (ต่อ)

ข้อความ	บทที่	1	2	3	4	5	6	7	8	ค่าเฉลี่ยรวม	ลำดับที่
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	($\overline{X}$)	**3.13**	**3.35**	**3.16**	**3.28**	**3.20**	**3.31**	**3.17**	**3.22**	**3.23**	IV
	(S.D.)	**0.63**	**0.64**	**0.66**	**0.50**	**0.66**	**0.54**	**0.61**	**0.70**	**0.62**	
ด้านคุณประโยชน์ 9. บทเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนและรู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ	($\overline{X}$)	4.47	4.50	4.23	4.47	4.43	4.43	4.50	4.60	4.45	2
	(S.D.)	0.63	0.68	0.68	0.68	0.50	0.77	0.57	0.50	0.63	
10. แบบฝึกในแต่ละบทมีประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ	($\overline{X}$)	4.43	4.70	4.50	4.67	4.40	4.50	4.43	4.43	4.51	1
	(S.D.)	0.68	0.47	0.57	0.48	0.62	0.68	0.57	0.77	0.61	
ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน	($\overline{X}$)	**4.45**	**4.6**	**4.36**	**4.57**	**4.41**	**4.46**	**4.46**	**4.51**	**4.48**	II
	(S.D.)	**0.66**	**0.58**	**0.63**	**0.58**	**0.56**	**0.73**	**0.57**	**0.64**	**0.62**	
ค่าเฉลี่ยรวมแต่ละบท	($\overline{X}$)	**4.39**	**4.48**	**4.38**	**4.53**	**4.42**	**4.55**	**4.43**	**4.58**	**4.47**	
	(S.D.)	**0.65**	**0.67**	**0.61**	**0.59**	**0.61**	**0.60**	**0.64**	**0.61**	**0.62**	

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมทั้ง 8 บท โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.47 (S.D. 0.62) จากคะแนนเต็ม 5 สรุปได้ว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมในด้านต่างๆทั้ง 4 ด้าน คะแนนความคิดเห็นแต่ละด้านเรียงลำดับจากมากสุดไปสู่คะแนนต่ำสุดดังนี้ ด้านรูปแบบกิจกรรม ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.71) รองลงมาเป็นด้านคุณประโยชน์ ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.62) ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.62) และด้านกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.23 S.D. = 0.62) สำหรับรายละเอียดของแต่ละด้านมีดังนี้

1. ด้านรูปแบบกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 1 รูปแบบโปรแกรมช่วยให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์น่าสนใจ ($\overline{X}$ = 4.55 S.D. = 0.58) ข้อที่ 2 ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน ($\overline{X}$ = 4.40 S.D. = 0.71) ตามลำดับ

2. ด้านคุณประโยชน์ พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 9. บทเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนและรู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ ($\overline{X}$ = 4.45 S.D. = 0.63) ข้อที่ 10. แบบฝึกในแต่ละบทมีประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.77) ตามลำดับ

3. ด้านเนื้อหา พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 5. จำนวนแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม ($\overline{X}$ = 4.46 S.D. = 0.63) 3. เนื้อหานิทานมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน ($\overline{X}$ = 4.42 S.D. = 0.60) 4. คำอธิบายและคำสั่งของแบบฝึกมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ($\overline{X}$ = 4.40 S.D. = 0.63) ตามลำดับ

4. ด้านกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.23 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ 6. กิจกรรมขั้นก่อนอ่าน

(Pre-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น ($\overline{X}$ = 4.56 S.D. = 0.59) 7.กิจกรรมขั้นการอ่าน (While-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น ($\overline{X}$ = 4.50 S.D. = 0.63) 8. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) มีปริมาณที่เหมาะสม ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเชื่อมโยงกับทักษะอื่นได้ดี ($\overline{X}$ = 4.45 S.D. = 0.63) ตามลำดับ

โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายบท จะเห็นได้ว่าบทเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่บทที่ 8 The Ant and the Grasshopper ($\overline{X}$ = 4.58 S.D. = 0.61) รองลงมาเป็นบทที่ 6 The Seed of Honesty ($\overline{X}$ = 4.55 S.D. = 0.60) และบทที่ 4 The Sun, The Moon and the Wind ($\overline{X}$ = 4.53 S.D. = 0.59) ตามลำดับ ส่วนบทเรียนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ บทที่ 3 The Secret of Success ($\overline{X}$ = 4.38 S.D. = 0.61)

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมทั้ง 4 ด้าน พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนมีค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ อยู่ระหว่าง 4.40 - 4.56 ส่วนระดับความคิดเห็นที่นักเรียนมีต่อบทเรียนทั้ง 8 บท มีค่าระดับเฉลี่ย $\overline{X}$ อยู่ระหว่าง 4.39 - 4.58 ซึ่งแปลค่าระดับได้ว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ดังนั้นแสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความคิดเห็นที่ดีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre - Experimental Research) โดยใช้แบบการวิจัยแบบ One-Group-Pretest-Posttest Design มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกห้องเรียนอย่างเจาะจง คือ ใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน 8 บทเรียน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 78.45/80.86

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 50 ข้อ

3. แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม จำนวน1 ฉบับ จำนวน 24 ข้อ เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบมี 3 ตัวเลือก

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านเน้นคุณธรรม

การดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยตนเอง โดยเริ่มจากการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีประสิทธิภาพ และทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มทดลองรายบุคคล จำนวน 3 คน กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนด้านภาษาและเวลา โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน (Pretest) จำนวน 50 ข้อ ใช้เวลา 90 นาที รวบรวม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ จากนั้นให้นักเรียนทดลองเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม รวมทั้งสิ้น 8 บทเรียน ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 17 พฤศจิกายน 2557 - 28 พฤศจิกายน 2557 ซึ่งนักเรียนจะเรียนในคาบเรียนพิเศษช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 15.30 ถึงเวลา 17.00 วันละ1 ชั่วโมงครึ่ง และใช้ชั่วโมงในคาบคอมพิวเตอร์ และคาบซ่อมเสริม อีกสัปดาห์ละ 5 คาบ รวมทั้งสิ้น 20 คาบ จากนั้นทำการแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น และดำเนินการทดลองกลุ่มย่อยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 8 ธันวาคม 2557 - 19 ธันวาคม 2557 ซึ่งนักเรียนจะเรียนในคาบเรียนพิเศษช่วงเย็นหลังเลิกเรียนตั้งแต่เวลา 15.30 ถึงเวลา 17.00 วันละ1 ชั่วโมงครึ่ง และใช้ชั่วโมงในคาบคอมพิวเตอร์ และคาบซ่อมเสริม อีกสัปดาห์ละ 5 คาบ รวมทั้งสิ้น 20 คาบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปปรับปรุงสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์แล้วจึงนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง เริ่มทำการทดลอง โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 8 บทเรียน บทละ 1 ชั่วโมง 40 นาที ใช้เวลา 8 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 5 มกราคม 2558 - 27 กุมภาพันธ์ 2558 ในภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา2557 โดยผู้สอน ได้ทำการปฐมนิเทศ เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของการเรียน และอธิบายขั้นตอนและเนื้อหาของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก่อนการทดลองใช้สื่อ ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน พร้อมด้วยแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ก่อนทำการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหา ทำกิจกรรมและแบบฝึกหัดของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมในแต่ละบทเรียนทุกบท และวัดความสามารถในการเข้าใจบทอ่านท้ายบท เพื่อเก็บเป็นคะแนนการประเมินผลย่อย ผู้สอนตรวจแบบทดสอบและจดบันทึกคะแนนแบบทดสอบประจำบททุกครั้ง นอกจากนี้ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อเนื้อหาวิชา กิจกรรม และแบบฝึกหัดของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และเมื่อทำการเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษครบทั้ง 8 บทเรียนแล้ว ให้

นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านหลังเรียน และแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบทั้งสองฉบับ ตลอดจนข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน กล่าวคือ หาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยร้อยละ ของการทดสอบย่อยหลังเรียนทุกบท กับค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนจบทุกบทเรียน โดยใช้เกณฑ์ 75/75 และเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อ โดยใช้สถิติค่า t (t-test) แบบจับคู่ และวิเคราะห์ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำไปแปลความหมายตาเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.55/90.00 แสดงว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สูงกว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม หลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม มีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยทุกด้านอยู่ระหว่าง 3.23 - 4.48 โดยเรียงลำดับจากมากสุดไปสู่คะแนนต่ำสุดดังนี้ ด้านรูปแบบกิจกรรม ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.71) รองลงมาเป็นด้านคุณประโยชน์ ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.62) ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.62) และด้านกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.23 S.D. = 0.62) สำหรับรายละเอียดของแต่ละด้านมีดังนี้

4.1 ด้านรูปแบบกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 1 รูปแบบโปรแกรมช่วยให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์น่าสนใจ ($\overline{X}$ = 4.55 S.D. = 0.58) ข้อที่ 2

ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน ($\overline{X}$ = 4.40 S.D. = 0.71) ตามลำดับ

4.2 ด้านคุณประโยชน์ พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 9. บทเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนและรู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ ($\overline{X}$ = 4.45 S.D. = 0.63) ข้อที่ 10. แบบฝึกในแต่ละบทมีประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.77) ตามลำดับ

4.3 ด้านเนื้อหา พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 4.43 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ ข้อที่ 5. จำนวนแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม ($\overline{X}$ = 4.46 S.D. = 0.63) 3. เนื้อหานิทานมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน ($\overline{X}$ = 4.42 S.D. = 0.60) 4. คำอธิบายและคำสั่งของแบบฝึกมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ($\overline{X}$ = 4.40 S.D. = 0.63) ตามลำดับ

4.4 ด้านกิจกรรม พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับเห็นด้วยปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.23 S.D. = 0.62) เมื่อพิจารณาข้อความในการประเมินความคิดเห็นในแต่ละข้อพบว่า มีระดับความคิดเห็นเรียงลำดับจากค่าเฉลี่ยสูงไปค่าเฉลี่ยต่ำดังนี้ 6. กิจกรรมขั้นก่อนอ่าน (Pre-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น ($\overline{X}$ = 4.56 S.D. = 0.59) 7.กิจกรรมขั้นการอ่าน (While-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น ($\overline{X}$ = 4.50 S.D. = 0.63) 8. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) มีปริมาณที่เหมาะสม ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเชื่อมโยงกับทักษะอื่นได้ดี ($\overline{X}$ = 4.45 S.D. = 0.63) ตามลำดับ

โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายบท จะเห็นได้ว่าบทเรียนที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่บทที่ 8 The Ant and the Grasshopper ($\overline{X}$ = 4.58 S.D. = 0.61) รองลงมาเป็นบทที่ 6 The Seed of Honesty ($\overline{X}$ = 4.55 S.D. = 0.60) และบทที่ 4 The Sun, The Moon and the Wind ($\overline{X}$ = 4.53 S.D. = 0.59) ตามลำดับ ส่วนบทเรียนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ บทที่ 3 The Secret of Success ($\overline{X}$ = 4.38 S.D. = 0.61)

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.55/90.00 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คืออยู่ในเกณฑ์ดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 ผู้วิจัยพัฒนาสื่อด้วยการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน (Richard and Rodgers, 2001 :162-170, Tomlinson, 1998 :96) โดยผู้วิจัยได้เลือกประเด็นของคุณธรรมที่เป็นหลักคุณธรรมพื้นฐานที่สามารถสร้างจิตสำนึกที่ดีในตัวของนักเรียนในชีวิตจริงได้ และสอดคล้องกับแนวทางที่หลักสูตรระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องเรียนรู้ นอกจากนี้การกำหนดจุดประสงค์ของบทเรียนนั้นได้มาจากการวิเคราะห์จุดประสงค์ของหลักสูตรภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การที่บทเรียนเสริม สอดคล้องกับสิ่งที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียนจึงทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ดี

1.2 สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาบทอ่านที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม8ประการ ซึ่งสอดคล้องกับสภาพปัญหาเกี่ยวกับความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมในเยาวชน และเป็นนิทานที่มีคุณธรรมสอดแทรก ซึ่งนักเรียนสามารถใช้ความรู้และประสบการณ์ส่วนตัวมาใช้ในการอ่าน สอดคล้องกับ Nunan (1995) และ Graves (1996) ที่กล่าวว่าการสร้างและพัฒนาสื่อประกอบการสอนภาษาอังกฤษควรคำนึงถึงการคัดเลือกเรื่อง โดยควรรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสอน และตัดสินใจว่าผู้เรียนจะต้องทำกิจกรรมอะไรในการเรียนที่จะสอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้มา แล้วจึงเริ่มการสร้างกิจกรรมที่ใช้ในการสอน จากนั้นวิเคราะห์เนื้อหาและกิจกรรมเพื่อกำหนดองค์ประกอบทางภาษาตามที่ต้องการสอนเพื่อสร้างกิจกรรมฝึกทักษะหรือฝึกกลวิธีในการสอน และสร้างภาระงานเพื่อฝึกการใช้ภาษา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มานิตยา แก้วรัตน์ (2554) บัญฑิต อนุญาหงส์ (2550) อุยา มะหะหมัด (2548) เสาวนีย์ กลับส่ง (2547) Chen (2006) และ Hayati, Shooshtari and Shakeri (2011) ที่ระบุว่าหัวข้อในการเลือกเรื่องในการสอนเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างมากในการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีมากขึ้นถ้าเนื้อเรื่องที่เลือกมาใช้มีส่วนเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในชีวิตจริง เช่น การใช้นิทานที่เกี่ยวกับพุทธประวัติและยังสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

1.3 ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างรูปแบบของแบบเรียนในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตำรา งานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ และเพื่อให้สื่อมีประสิทธิภาพผู้วิจัยจึงได้เลือกโปรแกรม Flash CS 5.5 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพในการนำมาสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่มีการใช้งานที่ไม่ซับซ้อนในการสร้างภาพเคลื่อนไหว และรองรับการนำภาพและเสียงมาใส่ได้อย่างสมบูรณ์ โดยขนาดของโปรแกรมที่ใช้ในการเรียนการสอนสามารถบีบอัดได้ทำให้ไฟล์มีขนาดเล็ก และสะดวกต่อการนำไปใช้ในการสอนต่อไป และได้ทำการสร้างโปรแกรมตามขั้นตอนของ (Allessi and Trollip, 2000: 111-112, พรเทพ เมืองแมน 2544 : 46-51)ในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ตามขั้นตอนคือ ขั้นการเตรียม ออกแบบบทเรียน กำหนดกิจกรรมโดยการสร้างStoryboard ตามรูปแบบที่ปรากฏ และทำการสร้างคู่มือและเอกสารประกอบ จากนั้นจึงทำ

การประเมินแก้ไขด้วยผู้เชี่ยวชาญ และนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปทดลองและคำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ได้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีความเหมาะสมในการวิจัย

2. ผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม สูงกว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนด้วนสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เน้นนิทานคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างดีขึ้นเนื่องจากในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถบรรจุสื่อที่มีประสิทธิภาพในรูปแบบของมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถทำให้การเรียนรู้สามารถเรียนไปด้วยภาพและเสียง โดยสื่อที่ใช้ไม่ได้มีข้อจำกัดอยู่เพียงในหน้ากระดาษเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป สอดคล้องกลับ Heinich 1993 และยุทธนา พันธ์มี (2554) ที่ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ว่า ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามความสามารถของตนเองโดยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถกระตุ้นและตอบสนองเพื่อเป็นการเสริมแรงได้อย่างรวดเร็ว การเรียนรู้เช่นนี้สามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อบทเรียนซึ่ง เสียง สี และภาพที่เป็นกราฟฟิกที่เคลื่อนไหวสามารถสร้างความสนใจต่อบทเรียนได้เป็นอย่างมาก และข้อมูลที่มีอยู่ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสามารถนำมาพัฒนาต่อได้ เนื่องจากง่ายในการแก้ไขและปรับปรุงได้อย่างสะดวก โดยครูผู้สอนสามารถวางแผนการสอน และควบคุมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรวรรณ สิสถาน (2551) ที่ใช้กิจกรรมเน้นสถานการณ์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถด้านการอ่านและเขียนภาษาอังกฤษและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในระดับกำลังพัฒนา ด้วยโปรแกรม Authorware7.0 ธีรังกูล บำรุง (2548)ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยบทเรียนสร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Authorware โดยนำเสนอในรูปแบบของตัวหนังสือกราฟฟิกและภาพเคลื่อนไหวและมีสียงประกอบ เสาวนีย์ กลับส่ง (2547)ได้พัฒนาสื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทานสอนใจ จากนิทานอีสปที่สอดแทรกข้อคิดโดยใช้โปรแกรม Hot Potatoes ในการสร้างบทเรียน Rabeea (2012) เปรียบเทียบความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักเรียนสองกลุ่มระหว่างกลุ่มที่ใช้แบบเรียนแบบปกติและแบบเรียนที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและมัลติมีเดียในการสอนภาษาอังกฤษYang (2011)เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้อินเตอร์เนตมาช่วยในการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง Bown (2004) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับประโยชน์ของการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาในรูปแบบของ web based ในการสอน IELTS Smith (2003) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน

ภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนอ่านด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการสอนจากการสอนปกติ Dunn (2002)เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากแบบเรียน และ Pajtek (1997)เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจากการเรียนจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและการเรียนจากหนังสือปกติ และต้องการศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน โดยจากงานวิจัยที่กล่าวมาพบว่า ผลการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการเรียนและสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ มีผลการเรียนที่ดีขึ้นอย่างมาก และความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้น ก็อยู่ในระดับที่ดีมากเช่นกัน จึงสามารถสรุปได้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่บรรจุโปรแกรมมัลติมีเดียมีผลทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนของนักเรียนเป็นไปได้ดีขึ้น

2.2 การออกแบบบทเรียนและกิจกรรมในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้ทำการสอนตามการสอนการอ่านโดยแบ่งออกเป็นขั้นตอน 3 ขั้น ได้แก่ ขั้นก่อนอ่าน ซึ่งมีข้อดีคือเป็นส่วนที่สร้างความสนใจและกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียนเพื่อนำไปสู่การทำความรู้จักตัวละคร หรือเรื่องที่จะอ่านว่าเกี่ยวข้องกับอะไร และสร้างความสนใจของนักเรียนเพื่อติดตามว่าเรื่องที่จะอ่านจะเป็นอย่างไร จากนั้นคือขั้นระหว่างอ่าน ที่มีข้อดีคือ นักเรียนจะได้ฝึกการอ่านเพื่อที่จะเข้าใจเนื้อเรื่องผ่านกิจกรรมต่างๆเพื่อเรียนรู้รายละเอียดของเรื่องที่อ่านนั้นๆเพื่อที่จะแสดงความคิดเห็นหรือสรุปใจความสำคัญออกมาได้ในขั้นต่อไป และขั้นหลังการอ่านที่มีข้อดีคือนักเรียนจะสามารถฝึกทักษะที่เพิ่มขึ้นจากการอ่านเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ที่ได้จากการอ่านก่อนหน้าเพื่อแสดงความคิดเห็นและอภิปรายเรื่องที่อ่านไปแล้วได้ เพื่อถ่ายโอนทักษะการอ่านไปสู่ขั้นการวิเคราะห์ต่อไป โดยในขั้นของการอ่าน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบทางวรรณกรรมตามที่ ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา 2544 :144-145 ได้วิเคราะห์ถึงโครงสร้างของวรรณกรรมว่าประกอบด้วย ตัวละคร(Characters) เค้าโครงเรื่อง(Plots) ฉาก(Setting) แก่นเรื่อง(Theme) และตอบจบของเรื่อง(Ending) และรวมถึงแนวทางในการจัดการสอนการอ่านโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่าตามที่ Bernard, 1991:197, Gonzalez, 2002 :120, วิสาห์ จัติวัตร์ 2543: 135) ได้กล่าวไว้ถึงการออกแบบบทเรียนและกิจกรรมโดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่านั้น ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของวรรณกรรมปรากฏในเรื่องนั้นๆ ซึ่งในกิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่านอย่างมีระบบโดยเฉพาะองค์ประกอบของตัวละครหลัก ปัญหาและวิธีการแก้ไขที่ตัวละครต้องพบเจอ และคุณธรรมที่ปรากฏในเรื่องโดยที่ผู้เรียนสามารถนำคุณธรรมและข้อคิดเหล่านั้นมาเปรียบเทียบกับในชีวิตจริงได้หลังจากการเรียน

2.3 การนำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมาใช้ประกอบในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่เน้นนิทานคุณธรรม ทำให้บทเรียนและบทอ่านมีความน่าสนใจ และสร้างความเข้าใจในบทอ่านแก่

นักเรียนได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากภาพเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนิทานในรูปแบบของการ์ตูนนั้นสามารถช่วยให้ผู้อ่านเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและกระตุ้นจินตนาการ ในขณะที่อ่านเนื้อเรื่องได้ ดังนั้นการใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบการอ่านในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาที่เน้นนิทานคุณธรรมจึงอาจส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุมาภรณ์ ทองเสมอ (2548) Chinh (2009) และ เอกภพ ไชยยา (2555) ที่ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเสริมทักษะและทัศนะคติที่ดีต่อการอ่าน ที่กล่าวว่า การนำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวประกอบในการอ่านนิทานคุณธรรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการอ่านนิทานแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนจะเกิดความเพลิดเพลินในขณะที่อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดแรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาของเรื่องทั้งหมดได้ดียิ่งขึ้น

2.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่พัฒนาขึ้นใช้นิทานที่คัดเลือกในเรื่องคุณธรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน ตามแนวทางในการคัดเลือกนิทานของ Wilhelm (1999 : 27-28) และ Pederson (1995 : 2-3) ที่เห็นสอดคล้องกันว่าควรจะเลือกนิทานที่เป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ใช้ระดับภาษาที่เหมาะสม มีตัวละครน้อย โดยควรเป็นเรื่องที่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือครอบครัวได้ และต้องมีคุณธรรมสอดแทรก เพื่อกระตุ้นคุณธรรมและจริยธรรมในจิตใจ โดยได้ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา หน้าที่ และระดับของภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาถึงคุณธรรมที่เป็นประโยชน์จากการอ่านนิทาน โดยการอ่านนิทานสามารสร้างให้ผู้อ่านจากสิ่งที่สะท้อนออกมาจากเรื่องที่ปรากฏในนิทานจนเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ มานิตยา แก้วรัตน์ (2554) อุษา มะหะหมัด (2548) Hayati, Shooshtari และ Shakeri (2011) และ Chen (2006) ที่ใช้นิทานและเรื่องเล่าที่ใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสนใจและประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเช่นในด้านของสังคม เช่นนิทานพื้นบ้าน หรือในแง่ของเนื้อเรื่องที่กระตุ้นความสนใจในด้านของอารมณ์ที่เป็นเนื้อเรื่องตลก โดยปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลการเรียน และความคิดเห็นของของนักเป็นไปในทางที่ดีขึ้น

3. ผลคะแนนความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐมหลังเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจมีเหตุผลดังนี้

3.1 สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่สร้างขึ้นใช้เนื้อหานิทานคุณธรรมในสิ่งที่นักเรียนตระหนักถึงและการสอนคุณธรรมผ่านนิทานสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจธรรมะได้เป็นรูปธรรมมากขึ้น เชื่อมโยงกับแนวคิดของ พรชัย โพธิ์งาม (2546), กัลยา ศรีปาน (2546) และ ประภาศรี สีหอำไพ

(2540) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของจริยธรรมที่นำมาใช้ในการสอนว่า เป็นการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาความคิดและความเข้าใจถึงองค์ประกอบของคุณธรรม โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้จากความรู้และเกิดสติปัญญาจากประสบการณ์ ซึ่งในที่นี้คือการอ่านนิทานและรับรู้เกี่ยวกับผลของการกระทำต่างๆในเนื้อเรื่องจนสามารถนำไปปรับใช้ในการควบคุมความรู้สึกและอารมณ์ส่วนตัวได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันท์นภัส อยู่ประยงค์ (2555) ที่ใช้นิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษในการสอนภาษา โดยผลการศึกษาพบว่านักศึกษาสามารถวิเคราะห์คุณธรรมและจริยธรรมจากบทอ่านได้ โดยสามารถวิเคราะห์ประโยชน์ของการมีคุณธรรมและโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้ ซึ่งการเรียนรู้เช่นนี้สามารถทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีความหมาย และมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียน และนักเรียนสามารถนำแง่คิดทางจริยธรรมจากเรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้กับชีวิตของตนเองพร้อมไปกับการเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษ อาจทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

4. ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรม พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.23 - 4.48 มีค่าระดับความคิดเห็นด้านรูปแบบกิจกรรม เฉลี่ยเท่ากับ 4.48 (S.D. = 0.71) ด้านเนื้อหา เฉลี่ยเท่ากับ 4.43 (S.D. = 0.62) ด้านกิจกรรม เฉลี่ยเท่ากับ 3.23 (S.D. = 0.62) ด้านคุณประโยชน์ เฉลี่ยเท่ากับ 4.48 (S.D. = 0.62) และมีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน เท่ากับ 4.47 (S.D. = 0.62) ซึ่งมีค่าระดับความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เน้นนิทานคุณธรรมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ในทุกบทและทุกด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเหตุผลดังต่อไปนี้

4.1 เมื่อพิจารณาค่าระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าระดับความคิดเห็นเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านรูปแบบกิจกรรม ($\overline{X}$ = 4.48 S.D. = 0.71) แสดงว่านักเรียนมีความเห็นที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้เป็นเพราะ รูปแบบกิจกรรมมีความน่าสนใจ เนื่องจากในการเรียนนักเรียนสามารถดูภาพประกอบในแต่ละหน้า เพื่อสร้างความเพลิดเพลิน และสนุกสนานในการเรียนรู้ และการใช้โปรแกรมมีความน่าสนใจ ส่วนด้านที่มีค่าระดับความคิดเห็นต่ำที่สุดคือ ด้านกิจกรรม ($\overline{X}$ = 3.23 S.D. = 0.62) ซึ่งอาจเป็นเพราะ ในส่วนของการทำกิจกรรม นักเรียนเกิดความสับสนเนื่องจากมีการใช้เอกสารเป็นแผ่นกระดาษให้นักเรียนตอบคำถาม และมีนักเรียนหลายคนสับสนในช่วงแรก ทำให้เกิดความไม่เข้าใจตรงกันในการทำแบบฝึกหัดบางส่วน จึงทำให้ผู้เรียนมีระดับความคิดเห็นในส่วนนี้ต่ำกว่าส่วนอื่น

4.2 เมื่อพิจารณาค่าระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมเป็นรายบท พบว่า โดยรวมแล้วทุกบทมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าระดับเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.38 - 4.58 และมีค่าระดับความคิดเห็นรวม ($\overline{X}$ = 4.47 S.D. = 0.62) โดยบทที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ บทที่ 1 เรื่อง The Ant and the Grasshopper ($\overline{X}$ = 4.58 S.D. = 0.61) อาจเนื่องมาจาก เนื้อหานิทานในบทนี้เป็นเนื้อหาที่ดำเนินเรื่องอย่างง่าย และมีตัวละครหลักเพียงแค่สองตัวที่เป็นสัตว์ เหมือนนิทานอีสป ที่นักเรียนคุ้นชิน และคุณธรรมที่พบในเรื่องคือเรื่องความมีวินัยในตนเองก็ไม่มีความซับซ้อนมากนักในการเข้าใจ อีกทั้ง เป็นการเรียนในบทสุดท้ายที่นักเรียนเข้าใจกระบวนการและขั้นตอนในการทำแบบฝึกได้ชำนาญมากขึ้นแล้ว จึงทำให้การเรียนเป็นไปอย่างราบรื่น จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนสนใจและสามารถเข้าใจเรื่องนั้นได้ดีกว่าเรื่องอื่น ส่วนบทเรียนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือบทที่ 3 เรื่อง The Secret of Success ($\overline{X}$ = 4.38 S.D. = 0.61) อาจเป็นเพราะ เนื้อหาที่พบในนิทานเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนในเชิงรายละเอียดเรื่องเวลา ซึ่งมีรายละเอียดค่อนข้างซับซ้อนสำหรับนักเรียน และบริบทของตัวละครระหว่า อาจารย์เซนและความเข้าใจในคำสอนแบบเซนอาจซับซ้อนเกินไป ทำให้ผู้สอนต้องชี้แนะ และแนะนำนักเรียนและอธิบายในหลายจุดเพื่อสร้างความเข้าใจตรงกัน

4.3 จากผลวิจัยที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีข้อคำถามที่นักเรียนให้คะแนนในระดับต่ำที่สุด ได้แก่ ขนาดของตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ข้อจำกัดของการอ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ผู้วิจัยต้องพยายามจัดเนื้อหาให้ตรงกับรูปภาพในแต่ละส่วนเพื่อประกอบคำอธิบาย จึง ทำให้นักเรียน อ่านเนื้อหาไม่ละเอียดในตอนแรก และทำให้พลาดข้อมูลบางอย่างเพื่อใช้ในการทำแบบฝึก ซึ่งนักเรียนต้องเปิดย้อนกลับไปมาหลายครั้ง

ปัญหาที่พบในงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบข้อจำกัดและปัญหาในการพัฒนาบทเรียนดังนี้

1. เนื่องจากการเรียนด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนต้องมีการควบคุมให้นักเรียนทำกิจกรรมตรงกัน จึงต้องมีผู้ช่วยในการควบคุมเพิ่มอีกสองคนคืออาจารย์วิชาภาษาอังกฤษ และอาจารย์วิชาคอมพิวเตอร์ช่วยในการควบคุมดูแลในการเรียนให้ใช้งานอย่างถูกต้อง

2. ด้านเนื้อหาทางภาษา เนื้อหาที่อยู่ในนิทานบางส่วนมีความยากสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมาจากคำศัพท์ โครงสร้างของภาษา และไวยากรณ์ที่พบในนิทาน จึงค่อนข้างจำกัดในการทำความเข้าใจในระยะเวลาที่กำหนดได้ทั้งหมด ทำให้การสอนต้องต่อเวลาเพิ่มขึ้นเพื่อทำกิจกรรมให้ครบทั้งบทเรียนอย่างครบถ้วน

3. ด้านผู้เรียน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไม่เคยเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์มาก่อน ทำให้ไม่มีความคุ้นเคย และเกิดความประหม่า จึงทำให้การสอนในช่วงแรกต้องควบคุมนักเรียนอย่างรอบคอบ แต่หลังจากบทที่ 1ไปแล้วนักเรียนจึงเริ่มคุ้นเคยมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้

จากปัญหาที่พบในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงและพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมต่อการวิจัยในอนาคต ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อเสนอแนะสำหรับแนวทางการสอนภาษาอังกฤษ

1.1 เนื่องจากในการเรียนรู้ผู้เรียนพบว่าคำศัพท์ในบทเรียนบางคำค่อนข้างยาก จึงควรเพิ่มในส่วนของการอธิบายความหมายคำศัพท์ที่ยากลงไปในบทเรียนเพิ่มเติม โดยเมื่อนักเรียนพบกับคำยาก อาจทำการค้นหาความหมายด้วยคำอธิบายง่ายๆ ในโปรแกรมได้เลยโดยไม่ต้องปรึกษาครูผู้สอน หรืออาจขยายกิจกรรมการสอนและแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการสอนคำศัพท์เพื่อทบทวนให้นักเรียนมีความรู้มากขึ้นก่อนทำการอ่านบทอ่าน เพื่อประหยัดเวลาในส่วนของกิจกรรมการอ่านและทำให้การเรียนเป็นไปอย่างรวดเร็วและราบรื่นยิ่งขึ้น

1.2 จากผลการวิจัยพบว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพในเกณฑ์ที่ดี แต่การพัฒนาการเรียนรู้ในด้านทักษะการอ่านต้องใช้เวลาในการฝึกฝน โดยใช้กลยุทธ์หลายอย่างมาใช้ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยจึงควรหาบทอ่านที่ร่วมสมัยมากขึ้นให้เหมาะสมกับกลุ่มของนักเรียน โดยอาจขยายกิจกรรมไปสู่การพัฒนาทักษะฟัง และการเขียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีเสียงพากย์จากเนื้อหานิทานที่มีอยู่ และสร้างแบบฝึกหัดที่สอดคล้องทางด้านการฟัง และเชื่อมไปสู่การเขียน เพื่อให้การใช้สื่อเป็นแบบฝึกหัดในการสอนมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการต่อยอดทักษะในการเรียนรู้ให้เพิ่มขึ้นได้

1.3 สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีเนื้อหานิทานเกี่ยวกับคุณธรรม 8 ประการตามหลักสูตร ผู้วิจัยอาจพัฒนาการสอนจริยธรรมในด้านอื่นๆ โดยเลือกนิทานที่มีคติสอนใจในจริยธรรมด้านอื่นเพื่อมาใช้ในการสร้างนิทานให้น่าสนใจ และเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงประโยชน์และโทษของการขาดคุณธรรมอื่นที่นอกเหนือไปจากงานวิจัยครั้งนี้ได้

2. ข้อเสนอแนะด้านคอมพิวเตอร์

2.1 ผู้วิจัยจึงควรมีการอบรมการใช้คอมพิวเตอร์โดยให้นักเรียนได้ทดลองเปิดใช้โปรแกรมและ รู้ถึงองค์ประกอบที่ต้องเรียนรู้อย่างคร่าวๆก่อนทำการทดลองจริง เพื่อเพิ่มความชำนาญในการ

ใช้โปรแกรมได้ดียิ่งขึ้น และและขยายเวลาในการทดลองให้มากขึ้นกว่าเดิมเพื่อประโยชน์ของผู้เรียนในการทบทวนแบบฝึกต่างๆ และอาจส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีระดับที่สูงขึ้น

2.2 เนื่องจากในการเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในครั้งนี้ต้องมีการเก็บคะแนนในระหว่างการเรียน ผู้วิจัยสามารถพัฒนาโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นด้วยการเขียนโปรแกรมให้มีการประมวลผลของคะแนนในท้ายบทอย่างละเอียดอีกครั้ง เพื่อประหยัดเวลาของผู้สอนและผู้ควบคุมในการเก็บผลคะแนนในระหว่างการเรียน โดยทำให้สามารถควบคุมเวลาในการเรียนได้ดีขึ้น

2.3 ผู้วิจัยจึงควรเขียนรูปแบบคำสั่งให้ชัดเจนมากขึ้น หรือพัฒนาโปรแกรมให้เป็นการใช้คอมพิวเตอร์และแปรผลออกมา เพื่อทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยขอเสนอแนะเป็นแนวทางกว้างๆไว้ดังนี้

1. เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานคุณธรรม 8 ประการ ซึ่งในชีวิตจริงของนักเรียนนั้น มีคุณธรรมในด้านอื่นๆเพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าในในด้านคุณธรรมให้มากขึ้นได้ ดังนั้นจึงควรมีงานวิจัยในการพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เน้นนิทานคุณธรรมในด้านอื่นๆเพิ่มเติม เพื่อให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความหมายและสามารถนำไปเอื้อประโยชน์ในด้านอื่นๆในชีวิตได้มากขึ้น

2. ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรมของนักเรียน โดยในการทำวิจัยครั้งต่อไปสามารถเพิ่มในการศึกษาด้านอื่นๆ เช่นการฟัง และการเขียนภาษาอังกฤษ และเพิ่มการศึกษาในด้านการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นผลจากการเรียนรู้ด้านคุณธรรมเพิ่มเติมมาในงานวิจัยได้

3. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรวิจัยการเปรียบเทียบ โดยเปรียบเทียบความสามารถของกลุ่มตัวอย่างที่มีความรู้ทางภาษาอังกฤษแตกต่างกัน คือ กลุ่มสูง กลุ่มกลาง และกลุ่มต่ำ เพื่อตรวจสอบว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษ จะสามารถช่วยพัฒนาการอ่านของนักเรียนที่มีความรู้แตกต่างกันอย่างไร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). **การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณธรรมของผู้เรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี.

กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2543). **การปฏิรูปการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กุหลาบ มัลลิกามาศ. (2509). **คติชาวบ้าน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

กัลยา ศรีปาน. (2546). "**การศึกษาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียน บุญเลิศอนุสรณ์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสงขลา**." วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ.

กษมา นิลแดง. (2544). "**การศึกษาพัฒนาการและสังเคราะห์งานวิจัยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาอังกฤษในประเทศระหว่างปี พ.ศ. 2528 - 2542**." วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

กาญจนา แก้วจำรัส. (2551). "**การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5โรงเรียนจุฬาภรณ์ราชวิทยาลัย จังหวัดนครศรีธรรมราช.**" วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จักรพรรดิ คงนะ. (2550). "**การพัฒนาแบบฝึกการอ่านภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับปัญหาวัยรุ่นตอนต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนหลวงพ่อแช่มวัดตาก้องอนุสรณ์ จังหวัด นครปฐม**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

จิตเกษม พัฒนาศิริ. (2541). **การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ GIF Animation**. กรุงเทพฯ. โอเอวัน จำกัด

จีรพรรณ มหาพรหม. (2545). "**การใช้กิจกรรมชี้นำการอ่าน-การคิดด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเพื่อส่งเสริมความ เข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 4." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชาตรี สำราญ. (2545). **สอนทำไม สอนอย่างไร จัดกิจกรรมให้เด็กได้คิด**. กรุงเทพฯ. มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.

ชนิดา พงศ์นภารักษ์. (2550). "**การใช้กลวิธีอภิปัญญาผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ การเขียนสรุปความและการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนระดับก้าวหน้า.**" วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ชวนพิศ ศรีวิชัย. (2549). "**การใช้กลยุทธ์การเจรจาหาความหมายเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการ อ่านภาษาอังกฤษ**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศิริชัย สงวนแก้ว. (2534). **แนวทางการพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ : คอมพิวเตอร์รีวิว. 8(78) : 173-189 ; กุมภาพันธ์, 2534.

ศรีธรรม ธนะภูมิ. (2535). **พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ**. กรุงเทพฯ : ชวนการพิมพ์.

ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ. (2535). **วรรณกรรมปัจจุบัน**. เชียงใหม่ : คณะมนุษย์ศาสตร์และ สังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.

สมุทร เซ็นเชาวนิช. (2545). **เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ Techniques for English Reading Skill and Comprehension Development for Thai Students**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สุกรี รอดโพธิ์ทอง, อรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่งม วิชุดา รัตนเพียร. (2551). **แนวทางการพัฒนาการสอนคอมพิวเตอร์ในโรงเรียนมัธยมศึกษา**. วารสารครุศาสตร์27 : 90-101.

สุกรี รอดโพธิ์ทอง. (2532). **การใช้คอมพิวเตอร์ในโรงเรียน. โครงการเอกสารทางวิชาการสู่เส้นทาง ใหม่ทางการศึกษาคอมพิวเตอร์กับการศึกษา** : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุเมธ แสงนาทร. (2542). "**รูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษระดับปริญญาตรีในสถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดอุบลราชธานี**." วิทยานิพนธ์ ภาควิชาอุดมศึกษา บัญฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวรรณา โปทา. (2545). "**การเรียนภาษาด้วยตนเองโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุวิทย์ มูลคำ. (2546). **วิธีการจัดการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.

สุพรรณี วราทร. (2550). **ชวนเด็กไทยให้เป็นนักอ่าน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เดือนตุลา.

ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2545). **หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน (Design E-Learning)**. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.

ผ่าน บาลโพธิ์.(2534). **การใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนภาษา**. ภาษาปริทัศน์12 (ฉบับพิเศษ (2534)

พรเทพ เมืองแมน. (2544). **การออกแบบและพัฒนา CAI Multimedia ด้วย Authorware**. กรุงเทพฯ : บริษัทซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด.

พุทธทาสภิกขุ. (2545). **พจนานุกรมของท่านพุทธทาส**. กรุงเทพฯ : ธรรมสภา.

พรชัย โพธิ์งาม. (2546). "**การศึกษาพฤติกรรมการพัฒนาจริยธรรมของผู้บริหารโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดราชบุรี**" วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต ราชภัฏอุบลราชธานี.

พิชัย ไชยสงคราม. (2542). **ความเป็นครู**. อุบลราชธานี. คณะครุศาสตร์. สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

พัชยา โรจน์บุญถึง. (2543). "**แนวโน้มหลักสูตรระดับประถมในทศวรรษหน้า.**" วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัญฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ บัญฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พันจันทร์ ธนวัฒนเสถียร. (2554). **การสร้างงานมัลติมีเดียแอนิเมชันด้วย Flash CS5**. กรุงเทพฯ : ซิมพลิฟาย.

ผุสดีพร จันตาใหม่. (2551). "**การใช้กิจกรรมผังความสัมพันธ์ทางความหมายเพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4.**" วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ผจงกาณจน์ ภู่ภาดาวรรธ์. (2540). **เทคนิคการสอนอ่านภาษาอังกฤษ**. เชียงใหม่ : สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2525). **จิตวิทยาจริยธรรมและจิตวิทยาภาษา**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ธิดารัก ดาบผลอ่อน. (2542). "**การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อจับใจความชั้นประถมศึกษาปีที่6.**" การศึกษาค้นคว้าอิสระ (กศ.ม. ประถมศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ธีรังกูร บำรุง. (2548). "**การศึกษาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจ ในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1ที่ได้รับการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบโครงสร้างระดับยอด กับการสอนตามคู่มือครู**." ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (มัธยมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ โรฒ.

ธีระ ชัยยุทธยรรยง. (2535). **คุณค่ากับการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และวินัย**. วารสารแนะแนว (กุมภาพันธ์ - มีนาคม 2535) : 45-50.

นิคม ทาแดง. (2537). **ประมวลสาระชุดวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษากับการ พัฒนาทรัพยากรมนุษย์**. นนทบุรี. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

นันท์นภัส อยู่ประยงค์. (2555). "**การใช้นิทานคุณธรรมภาษาอังกฤษเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.**" งานวิจัยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

บันลือ พฤกษะวัน. (2536). **วรรณกรรมกับเด็ก**. ปรับปรุงครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช.

บุษกร มณีโชค. (2550). "**การพัฒนาแบบฝึกเสริมการอ่านภาษาอังกฤษโดยเน้นปัญหาวัยรุ่นสำหรับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนยางคำพิทยาคม จังหวัด ขอนแก่น.**" วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประเทิน มหาขันธ์. (2530). การสอนการอ่านเบื้องต้น.กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

มานิตยา แก้วรัตน์. (2554). "**การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**." การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม. มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก.

ยุทธนา พันธ์มี. (2554). **"การพัฒนาเว็บฝึกอบรบผ่านระบบเครือข่ายอินเตอร์เนต หลักสูตรการออกแบบสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยผู้นำเรียนตนเอง สำหรับ ครูและบุคลากรทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต1**." สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา แขนงคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา. (2544) **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับวรรณคดี**. (พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เยาวภา สงวนวรรณ. (2540) **การออกแบบเว็บกราฟฟิกด้วย HTML3.2**. กรุงเทพฯ : เฟิสท์แปซิฟิคมีเดีย.

เรืองศักดิ์ ปิ่นประทีป. (2552) **สร้างลูกรักให้เป็นนักอ่าน**. กรุงเทพฯ : บริษัท แปลน ฟอร์ คิดส์ จำกัด.

ลิขิต ธีรเวคิน. (2548). **ความหมายจริยธรรมและคุณธรรม**. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : http://www.thaigoodview.com/node/33736 วันที่สืบค้น 2551, เมษายน 10.

วรวรรณ สิสถาน. (2551). "**การใช้กิจกรรมเน้นสถานการณ์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความสามารถด้าน การอ่าน การเขียนภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนในระดับกำลังพัฒนา**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วิเชียร เกษประทุม.(2542). **นิทานพื้นบ้าน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์พัฒนาศึกษา.

วิสาข์ จัติวัตร์. (2543). ก **การนิเทศการสอนภาษาอังกฤษ**. นครปฐม : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ข **การสอนภาษาอังกฤษ English Reading Comprehension (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วีรวรรณ พูนดี. (2544). "**การเปรียบเทียบการสอนอ่านด้วยวิธีการสอนอ่านด้วยวิธีสอนแบบใช้แผนภูมิ ความหมายกับการสอนตามคู่มือครูที่มีผลสัมฤทธิ์ต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แผนกวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม**." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วีรวัฒน์ อินทรพร. (2545). **ทักษะการเขียน**. สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.

วุฒิชัย ประสารสอย. (2543). **บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นวัตกรรมเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพฯ : วี.เจ. พริ้นติ้ง.

วนิช สุธารัตน์. (2547). **ความคิดและความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

วรลักษณ์ เทียนศรี. (2554). "**ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบตามสไตล์การเรียนรู้ของเดวิด คอล์บ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วารี ศิริสุนทร. (2534). **เอกสารการสอนวิชา บร.620 การเล่านิทาน**. กรุงเทพฯ : เอสพีเอฟพริ้นติ้ง.

สิริอาภา รัชตะหิรัญ. (2548) **ศิลปะการอ่าน Reading art (พิมพ์ครั้งที่ 1)**. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุพรรณี วราทร. (2545). **ชวนเด็กไทยให้เป็นนักอ่าน (2)**.กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์เดือนตุลา.

สถาบันรามจิตติ. (2548). **สมุดยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน โครงการติดตามสภาวการณ์เด็กและเยาวชนรายจังหวัด**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. (2555). **วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ**. กรุงเทพฯ. สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.

ประภาศรี พรหมประกาย. (2550). **การสอดแทรกคุณธรรมในการเรียนการสอน**. กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยกรุงเทพฯ.

ประภาศรี สีหอำไพ. (2540). **พื้นฐานการศึกษาทางศาสนาและจริยธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2535). **การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ หน่วยที่ 8 - 15**. นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

อรวรรณ เศรษฐเสถียร. (2538). "**การพัฒนาบทเรียนภาษาอังกฤษภาษาอังกฤษที่ยึดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเพิ่มความสามารถในการฟัง-พูด และความคิดวิจารณ์ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.**" วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อเนก พ. อนุกูลบุตร. (2547). **ผังความคิด**. วารสารวงการครู. กรุงเทพฯ : ครุสภาลาดพร้าว.

เอกภพ ไชยยา. (2555). "**การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์การอ่านภาษาอังกฤษนอกเวลาประเภทการ์ตูนเพื่อเสริมทักษะและทัศนะคติที่ดีต่อการอ่าน ของนักศึกษาชั้นปีที่2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์**." วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อินถา ศิริวรรณ. (2542). **พื้นฐานการศึกษาสำหรับครู**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. สำนักพิมพ์มหาจุฬาบรรณาคาร

อุมาภรณ์ ทองเสมอ. (2548). "**การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านโดยใช้นิทานและรูปภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

ภาษาต่างประเทศ

Alderson, J. C. (2000). **Assessing reading**. Cambridge University Press.

Anderson, R. C., Hiebert, E. H., Scott, J., and Wilkinson, 1. (1985) **Becoming a Nation of Readers**. Washington, DC: National Institute of Education.

Aronson, D. and Briggs, L. (1983**). Contributions of Gagne and Briggs to a Prescriptive Model of Instruction. In C.M. Reigeluth (Ed.)**, Instructional-Design Theories and Models: An Overview of their Current Status. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Assoc.

Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (1991). **Computer-based instruction: Method and development**. New Jersey: Prentice Hall.

Alessi, S.M. and Trollip, S.R. (2000). **Multimedia for Learning Methods and Development (3rd Edition)**. Boston : Allyn and Bacon.

Amaral, L. (2007). "**Designing Intelligent Language Tutoring Systems : Natural Language Processing technology into foreign language teaching**." Ph.D. thesis. The Ohio State University.

Bernard, H.(1991). **Effective Strategies for Teaching Reading**. Massachusette : Allyn and Bacon.

Bloom B. S. (1956). **Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain**. New York: David McKay Co Inc.

Bown, A. (2004). "**The Usefulness of Guided Feddback in a Web-Based IELTS Reading Praogramme for Arab Learners**." Thesis Master of Education in the Faculty of Education. The University of Manchester.

Brookfield, Stephen D.(1978). **Developing Critical Thinkers: Challenging Adults to Explore Alternative Ways of Thinking and Acting**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.

Bright, J.A., and G.P. McGregor.(1982). **Teaching English as a second Language 3rd Edition**. Essex : Longman Group Limited.

Burmeister, L. E. (1974). **Reading strategies for middle and secondary school teachers**. Reading Mass: Addison Welsley. [-398-]

Chen, Y. M. (2006). **Using Children's Literature for Reading and Writing Stories**. The Asian EFL Journal Quarterly,8 (4), 210-232.

Chinh,S.H. (2009). **EFL Children's View on English Picture Story Books**.The Asian EFL Journal Quarterly,11(4), 215-234.

Cotterall, S. (1999). **Key variables in language learning : what do learners believe about them?. School of Linguistics and Applied Language Studies**. Wellington : Victoria University of Wellington. 493 – 513.

Crookes, G. and Lehner, A. (1998) **Aspect of process in an ESL critical pedagogy teacher education course**. TESOL Quarterly,32 (2), 319-327.

Davies, E. et al.(1990). **Task Reading**. Cambridge : Cambridge University Press.

Dechant, Emerald V. (1970). **Improving the teaching of reading 3rd edition**.

Delany, N. (1990). **The Effect of Strategy Training on Comprehension of Implicit Information in Familiar an Unfamiliar Expository Test**. Dissertation Abstract International. 46 111A.

Dewey, J. (1993). **How we think**. New York :D.C. Healt.

Dunn, C. A. (2002). **An investigation of the effects of computer assisted reading instruction versus traditional reading instruction on selected high school freshmen**. Unpublished Dissertation, Chicago : Loyola University.

Finocchiaro, M. and Sako, S. (1983**). Foreign language testing : A practical approach**. New York : Regents publishing.

Gonzalez,D.(2002). **A Whole language Project : Using Story Grammar in EFL High School Classroom**.(online), accessed 25 january 2002. Available from http://exchanges.State.go/.forum/vol36/no1/p14.htm.

Goodman, K. S. (1967). **Reading: A psycholinguistic guessing game**. Journal of the Reading Specialist, 6, 126-135.

Gordon, M. (1985).**Communicative Strategies for Teaching Reading Skills : Practicing Communicative Language Teaching in Thailand Bangkok**. Thai TESOL 25,6 : 73-76.

Graddol, D. (2006). **English Next. London: the British Council**. http://www.britishcouncil.org/files/documents/learning-research-english-next.pdf

Hanson-Smith, E. (2002). **Computer-assisted language learning. The Guide to Teaching English to Speakers of Other Language**. United Kingdom : Cambridge University Press.

Huang,T. (1993). **Teaching and assessing reading comprehension. A distant education TEFL programme pilot material : module 2, 33-34. Singapore**. SEMEO Regional Language Center.

Harmer,J.(2007). **The practice of English language teaching 4rd edition**. Harlow : Pearson.

Hannafin and Peck.(1988). **The Design, Development, And Evaluation of Instructional Software**. New York : Macmillan Publishing Company.

Hanson-Smith, E. (2002). **Computer-assisted language learning**. The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages. United Kingdom : Cambridge University Press, p. 108.

Heaton, J.B.(1975). **Writing English Language Test**. London : Longman Group Limited.

Kolich,E.M.(1986). **"The Effects of Computer-Assisted Vocabulary Training on the Vocabulary Achievement of Secondary School Students"**: Dissertation Abstracts International. 138- A.

Hayati, A., Shooshtari, Z., & Shakeri, N. (2011). "**Using humorous texts in improving reading comprehension of EFL learners**." Theory and Practice in Language Studies, 1(6), 652-661. http://dx.doi.org/10.4304/tpls.1.6.652-661.

Heinich, R. Molenda. M. and Russell. J. (1993). **Instructional Media and the New Technologies of In structional. 3rd edition**. New York : Macmillan Publishing.

Jones, C. and S. Fortescue. (1987). **Using Computer in the Language Classroom**. London : Longman Inc.

Killian, A. Mehrens and Lehmann.(1973). **Measurement and Evaluation in Education and Psychological**. New York : Holt Rinehart and Winston, Inc.

Kohlbert, L. (1976). **Moral Education MU**. London : Rontledge K.

Kohlberg, L.(1976). **Moral Stage and Moralization: The Cognitive development Approach**. Moral Development and Behavior : Theory. Research and Social Issues, 31-53.

Laghos, A and Zaphiris, P. (2009). **Computer Assisted Aided Language Learning. United Kingdom**. City University.

Nunan, David.(1991). **Language Teaching Methodology : A Textbook for Teacher**. Englewood Cliffs,NJ : Prentice Hall Inc.

Pajtek, A. C. (1997). **Computer - based versus Paper - based instruction : Effectiveness and motivation**. Michigan State University Department of Linguistics and Germanic,Slavic,Asian and African Languages.

Paulson, C. D. (1978). **Developing Communicative Competence: Goals, Procedures and Techniques**. In D. Ilying & T. Tragardh (Eds.), Classroom Practice in Adult ESL (pp. 111-118). Washington, D.C.: TESOL.

Pederson, M.(1995). **Storytelling and the art of teaching**. English teaching forum 33,1 (January 1995) : 2-5.

Piaget, J. (1962). **The moral judgment of the child**. London : Routledge & Kegan Paul.

Picciano and Anthony G. (1998). **Education Leadership and Planning for Technology**. New York : Hunter College City University.

Pongpradit, P. (2004). "**Development of a self-study computer program assisting informal education learners in reading comprehension of English literary work**." Thesis Master of Education Teaching English as a Foreign Language. Chiang Mai University.

Rabeea, A.F. (2012). "**The Use of Multimedia Based Learning Materials in Language Teaching in Developing Educational Systems**." Thesis Med TESOL Program. Faculty of Liberal Arts Asian University.

Richards, J.C., and T.S. Rodgers. (2001). **Approaches and Methods in Language Teaching**. 2nd ed. Cambridge: CUP.

Spratt,M.,Pilverness,A. and Williams, M. (2005). **The TKT Course: Teaching Knowledge Test**. Cambridge : Cambridge University Press.

Smith. Frank. (1985). **Reading without Nonsense**. Second edition. New York: Teachers College Press. [-250-]

Smith, F.(1971). **Understanding Reading**. New York : Holt, Rinehart and Winston.

Smith, Kenneth Harold.(2003). "**The Effectiveness of Computer - Assisted Instruction on the Development of Rhythm Reading Skills Among Middle School Instrumental Students**." Ph.D.Disseration,Champaign University**.**

Tomlinson, B. (1998). **Materials Development in Language Teaching**. Cambridge: Cambridge University Press.

Torut,B. (1999). **Computer Assisted Language Learning : An Overview**. Silpakorn University International Journal 1,1 (January - June 1999) : 151 - 155**.**

Valmont, W.J. (1977). **Creating visual activities to enhance predictive behaviors**. Language arts,54 (2), 172-175.

Wang, Y. and Sachs, G. (2011). **"Comprehensible Input through Extensive Reading: Problem in English Language Teaching in China**." Asian EFL Journal Professional Teaching Articles Volume 53 July 2011.

Whaley, J.F. (1981). **Readers's expectations for story structure**. Reading Research Quarterly, 17(1), 90-114.

Wilhelm, K.H. and Wilhelm, T.H. (1999). **Oh, the tales you'll tell**. Forum,37,27.

Winser, B. and Cheung, W. (1996). "**The Quality of Software for Computer-Based Literacy Learning**." RELC Journal 27 December: 88-93.

Wood, P. (2011). **QuickAssist: reading and learning vocabulary independently with the help of CALL and NLP technologies**. In S. Thouësny & L. Bradley (Eds.), Second language teaching and learning with technology: views of emergent researchers(pp. 29-43). Dublin: Research-publishing.net.

Wright, Andrew.(1995). **Storytelling with Children**. Oxford : Oxford University Press.

Yang, J. (2011). **Storytelling as a Teaching Method in ESL Classrooms**. Kristianstad University. School of Teacher Education English. Kristianstad University.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา ม่วงแก้ว	อาจารย์พิเศษภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้
2. Ms. Danielle Robinson	อาจารย์ชาวต่างชาติประจำวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียน Norwich International School Bangkok
3. นางนวพร วิไลศิริลักษณ์	ครูชำนาญการพิเศษ สาขาการสอนภาษาไทยและสังคมศึกษา โรงเรียนประถมวัดสร้อยทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
4. นายรัฐมน ยอดแก้ว	ครูชำนาญการพิเศษ สาขาการสอนภาษาไทยและสังคมศึกษา โรงเรียนประถมวัดสร้อยทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ และสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านความตรงของเนื้อหาและความเหมาะสมของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านเสริมภาษาอังกฤษจากนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

คำชี้แจง: กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของข้อคำถามและหากท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้เขียนลงในข้อเสนอแนะที่กำหนดให้ โดยมีค่าเกณฑ์การพิจารณาดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านเสริมภาษาอังกฤษมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและมีความเหมาะสม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านเสริมภาษาอังกฤษมีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและมีความเหมาะสม

-1 หมายถึง สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านเสริมภาษาอังกฤษไม่มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหาและไม่มีความเหมาะสม

Unit	**Topic**	**Opinions**			**Remarks**
		+1	**0**	**-1**	
1	The Millionaire's Son				
2	The Wise Doves				
3	The Secret of Success				
4	The Sun, the Moon and the Wind				
5	Modesty Pays				
6	The Seed of honesty				
7	The Most Beautiful Temple				
8	The Ant and the Grasshopper				

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านความตรงของเนื้อหาและความเหมาะสมของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการอ่านเสริมภาษาอังกฤษจากนิทานคุณธรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

Unit	Topic	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	The Millionaire's Son	1	1	1	3	1
2	The Wise Doves	1	1	1	3	1
3	The Secret of Success	1	0	1	2	0.67
4	The Sun, the Moon and the Wind	1	1	1	3	1
5	Modesty Pays	1	1	1	3	1
6	The Seed of honesty	1	1	0	3	0.67
7	The Most Beautiful Temple	1	0	1	2	0.67
8	The Ant and the Grasshopper	1	1	0	2	0.67

คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตรของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา (2540 :18-19)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสินความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน

- บทเรียนที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.05 - 1.00 นำไปใช้ได้
- บทเรียนที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.05 นำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้

ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนนในระดับ 0.83

ภาคผนวก ค

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

Testing Skills	Item No.	Testing Objectives	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
Vocabulary test	1.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	2.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	3.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	4.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	5.	To guess word meaning from context	1	0	1	0.67	ใช้ได้
	6.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	7.	To guess word meaning from context	1	1	0	0.67	ใช้ได้
	8.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	9.	To guess word meaning from context	0	1	1	0.67	ใช้ได้
	10.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	11.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	12.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้

Testing Skills	**Item No.**	**Testing Objectives**	**ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ**			**ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC**	**แปลผล**
			คนที่ 1	**คนที่ 2**	**คนที่ 3**		
Vocabulary test (continue)	13	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	14.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	15	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	16.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	17	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	18.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	19.	To guess word meaning from context	0	1	1	0.67	ใช้ได้
	20.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	21.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	22.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
	23.	To guess word meaning from context	1	0	1	0.67	ใช้ได้
	24.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้

Testing Skills	Item No.	Testing Objectives	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
Vocabulary test (continue)	25.	To guess word meaning from context	1	1	1	1	ใช้ได้
Reading test	26.	To identify the first event	1	1	1	1	ใช้ได้
	27.	To identify pronoun reference	1	1	1	1	ใช้ได้
	28.	To sequence the events	1	1	1	1	ใช้ได้
	29.	To identify details	1	0	1	0.67	ใช้ได้
	30.	To identify causes and effects	1	1	1	1	ใช้ได้
	31.	To identify the setting	1	1	0	0.67	ใช้ได้
	32.	To identify the main characters	1	1	1	1	ใช้ได้
	33.	To identify the problem of the story	1	1	1	1	ใช้ได้
	34.	To identify the solution	1	1	1	1	ใช้ได้
	35.	To identify the ending	1	1	1	1	ใช้ได้
	36.	To identify details	1	1	1	1	ใช้ได้
	37.	To identify causes and effects	1	1	1	1	ใช้ได้
	38.	To identify the character	1	1	1	1	ใช้ได้
	39.	To identify the reason	1	1	1	1	ใช้ได้
	40.	To identify the ending	1	1	1	1	ใช้ได้

Testing Skills	Item No.	Testing Objectives	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
Reading test (continue)	41.	To identify the setting	1	1	1	1	ใช้ได้
	42.	To identify the main characters	1	1	1	1	ใช้ได้
	43.	To identify the problem of the story	1	1	1	1	ใช้ได้
	44.	To identify the solution	1	1	1	1	ใช้ได้
	45.	To identify the ending	1	1	1	1	ใช้ได้
Grammar test	46.	To express like and dislike correctly	1	1	0	0.67	ใช้ได้
	47.	To express like and dislike correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	48.	To express like and dislike correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	49.	To give information in formal and informal correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	50.	To give information in formal and informal correctly	1	0	1	0.67	ใช้ได้
	51.	To give information in formal and informal correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	52.	To make offers in formal and informal correctly	1	1	1	1	ใช้ได้

Testing Skills	Item No.	Testing Objectives	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
			คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
Grammar test (continue)	53.	To make offers in formal and informal correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	54.	To make offers in formal and informal correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	55.	To take about ability correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	56.	To take about ability correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	57.	To take about ability correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	58.	To give advice correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	59.	To give advice correctly	1	1	1	1	ใช้ได้
	60.	To give advice correctly	1	1	1	1	ใช้ได้

คำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตรของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา (2540 :18-19)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสินความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละบทเรียน

- บทเรียนที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.05 - 1.00 นำไปใช้ได้
- บทเรียนที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.05 นำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำไปทดลองใช้

ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนนในระดับ 0.95

ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ตารางคะแนนวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อคัดเลือกข้อสอบ

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.71

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลลัพธ์	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลลัพธ์
1	0.35	0.30	ใช้ได้	**26**	0.40	0.47	ใช้ได้
2	0.30	0.33	ใช้ได้	**27**	0.30	0.27	ค่อนข้างยาก
3	0.30	0.27	ค่อนข้างยาก	**28**	0.45	0.43	ใช้ได้
4	0.37	0.27	ค่อนข้างยาก	**29**	0.35	0.50	ใช้ได้
5	0.30	0.33	ใช้ได้	**30**	0.38	0.23	ค่อนข้างยาก
6	0.30	0.20	ค่อนข้างยาก	**31**	0.37	0.33	ใช้ได้
7	0.35	0.30	ใช้ได้	**32**	0.35	0.23	ค่อนข้างยาก
8	0.40	0.27	ค่อนข้างยาก	**33**	0.35	0.23	ค่อนข้างยาก
9	0.27	0.13	ยากมาก	**34**	0.35	0.23	ค่อนข้างยาก
10	0.32	0.30	ใช้ได้	**35**	0.45	0.43	ใช้ได้
11	0.37	0.47	ใช้ได้	**36**	0.38	0.30	ใช้ได้
12	0.37	0.27	ค่อนข้างยาก	**37**	0.35	0.43	ใช้ได้
13	0.37	0.27	ค่อนข้างยาก	**38**	0.40	0.33	ใช้ได้
14	0.40	0.40	ใช้ได้	**39**	0.30	0.27	ค่อนข้างยาก
15	0.47	0.33	ใช้ได้	**40**	0.33	0.33	ใช้ได้
16	0.33	0.30	ใช้ได้	**36**	0.38	0.30	ใช้ได้
17	0.33	0.33	ใช้ได้	**37**	0.35	0.43	ใช้ได้
18	0.38	0.23	ค่อนข้างยาก	**38**	0.40	0.33	ใช้ได้
19	0.33	0.33	ใช้ได้	**39**	0.30	0.27	ค่อนข้างยาก
20	0.42	0.37	ใช้ได้	**40**	0.33	0.33	ใช้ได้
21	0.40	0.27	ค่อนข้างยาก	**41**	0.38	0.37	ใช้ได้
22	0.35	0.50	ใช้ได้	**42**	0.28	0.30	ใช้ได้
23	0.27	0.40	ใช้ได้	**43**	0.37	0.33	ใช้ได้
24	0.33	0.40	ใช้ได้	**44**	0.42	0.37	ใช้ได้
25	0.28	0.37	ใช้ได้	**45**	0.30	0.47	ใช้ได้

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลลัพธ์	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลลัพธ์
46	0.33	0.47	ใช้ได้	**54**	0.35	0.50	ใช้ได้
47	0.43	0.33	ใช้ได้	**55**	0.32	0.43	ใช้ได้
48	0.40	0.40	ใช้ได้	**56**	0.38	0.43	ใช้ได้
49	0.47	0.47	ใช้ได้	**57**	0.28	0.23	ใช้ได้
50	0.38	0.37	ใช้ได้	**58**	0.47	0.47	ใช้ได้
51	0.42	0.57	ใช้ได้	**59**	0.38	0.57	ใช้ได้
52	0.35	0.23	ค่อนข้างยาก	**60**	0.40	0.33	ใช้ได้
53	0.38	0.43	ใช้ได้				

หมายเหตุ ข้อสอบคัดเลือกมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ภาคผนวก จ

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบทดสอบความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
2.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
3.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
4.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
5.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
6.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
7.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
8.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
9.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
10.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
11.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
12.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
13.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	0	1	1	0.67	ใช้ได้
14.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
15.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
16.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
17.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	0	1	1	0.67	ใช้ได้
18.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
19.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
20.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
21.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
22.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
23.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
24.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
25.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
26.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
27.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
28.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
29.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
30.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
31.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
32.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
33.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
34.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
35.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
36.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
37.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
38.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	0	1	1	0.67	ใช้ได้
39.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
40.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
41.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
42.	ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
43.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
44.	ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะของบุคคลที่มีคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
45.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	0	1	0.67	ใช้ได้
46.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้
47.	ผู้เรียนสามารถระบุถึงโทษของการขาดคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ข้อที่	วัตถุประสงค์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
48.	ผู้เรียนสามารถบอกถึงประโยชน์ของคุณธรรมแต่ละชนิดได้	1	1	1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ฉ

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

สรุปผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.75

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล
1	0.83	0.47	ใช้ได้	17	0.80	0.67	ใช้ได้
2	0.87	0.53	ใช้ได้	18	0.87	0.67	ใช้ได้
3	0.90	0.73	ง่าย	19	0.93	0.67	ใช้ได้
4	0.90	0.60	ใช้ได้	20	0.90	0.73	ง่าย
5	0.83	0.60	ใช้ได้	21	0.90	0.60	ใช้ได้
6	0.80	0.53	ใช้ได้	22	0.87	0.80	ใช้ได้
7	0.87	0.40	ใช้ได้	23	0.80	0.53	ใช้ได้
8	0.83	0.47	ใช้ได้	24	0.80	0.53	ใช้ได้
9	0.73	0.53	ใช้ได้	25	0.90	0.87	ง่ายมาก
10	0.87	0.67	ใช้ได้	26	0.90	0.60	ใช้ได้
11	0.93	0.67	ใช้ได้	27	0.80	0.80	ง่ายมาก
12	0.77	0.33	ใช้ได้	28	0.93	0.67	ใช้ได้
13	0.87	0.67	ใช้ได้	29	0.80	0.93	ง่ายมาก
14	0.83	0.73	ใช้ได้	30	0.93	0.80	ง่ายมาก
15	0.93	0.67	ใช้ได้	31	0.87	0.80	ง่าย
16	0.83	0.47	ใช้ได้	32	0.90	0.60	ใช้ได้

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล
33	0.83	0.60	ใช้ได้	41	0.70	0.60	ใช้ได้
34	0.80	0.67	ใช้ได้	42	0.87	0.67	ใช้ได้
35	0.93	0.67	ใช้ได้	43	0.87	0.80	ใช้ได้
36	0.80	0.40	ใช้ได้	44	0.80	0.67	ใช้ได้
37	0.87	0.67	ใช้ได้	45	0.93	0.53	ใช้ได้
38	0.90	0.60	ใช้ได้	46	0.83	0.73	ใช้ได้
39	0.77	0.73	ใช้ได้	47	0.93	0.80	ง่ายมาก
40	0.83	0.47	ใช้ได้	48	1.00	0.67	ง่ายมาก

ภาคผนวก ช

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

ตารางสรุปค่าความสอดคล้องของความเห็นของผู้เชี่ยวชาญในด้านความเที่ยงตรงของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านรูปแบบกิจกรรม					
1. รูปแบบโปรแกรมช่วยให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์น่าสนใจ	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านเนื้อหา					
3. เนื้อหานิทานมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
4. คำอธิบายและคำสั่งของแบบฝึกมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	1	ใช้ได้
5. จำนวนแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
ด้านกิจกรรม					
6. กิจกรรมขั้นก่อนอ่าน (Pre-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น	1	1	1	1	ใช้ได้
7.กิจกรรมขั้นการอ่าน (While-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น	1	1	1	1	ใช้ได้
8. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) มีปริมาณที่เหมาะสม ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเชื่อมโยงกับทักษะอื่นได้ดี	1	1	1	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านคุณประโยชน์					
9. บทเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนและรู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ	1	1	1	1	ใช้ได้
10. แบบฝึกในแต่ละบทมีประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ	1	1	1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก ซ
ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็น

ผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อรายข้อ ของกลุ่มย่อย 3 คน และ 9 คน รวม 12 คน

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที8	ข้อที่9	ข้อที่10
จำนวนคน	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**	**12**
คะแนนรวม	450	432	425	413	408	409	409	429	425	398
คะแนนต่ำสุด	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.69	4.50	4.43	4.30	4.25	4.26	4.26	4.47	4.43	4.15
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.49	0.61	0.67	0.68	0.68	0.63	0.58	0.55	0.57	0.71
C.V.%	30.13	40.00	45.77	46.46	46.31	38.41	34.19	29.37	33.14	48.37
แปลผล	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**	**มาก**

วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือและหาค่าความเชื่อมั่น

วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ	ข้อที่1	ข้อที่2	ข้อที่3	ข้อที่4	ข้อที่5	ข้อที่6	ข้อที่7	ข้อที่8	ข้อที่9	ข้อที่10
ค่าอำนาจจำแนก	0.83	0.87	0.90	0.90	0.83	0.80	0.87	0.83	0.73	0.87
Sig	0.65	0.66	0.62	0.60	0.69	0.58	0.70	0.62	0.65	0.65
แปลผล	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

ค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ = 0.83

หมายเหตุ: ค่าอำนาจจำแนกแบบ Item Total Correlation และค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา

ภาคผนวก ฌ

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม คือ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้มีจำนวน 10 ข้อ ให้นักเรียนตอบคำถามโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของข้อคำถาม และเขียนข้อเสนอแนะในช่องข้อเสนอแนะที่กำหนดให้ แบบสอบถามฉบับนี้ไม่มีผลต่อผลการเรียนหรือคะแนนสอบของนักเรียนแต่ประการใด โดยมีค่าระดับความคิดเห็น ดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย
1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านรูปแบบกิจกรรม					
1. รูปแบบโปรแกรมช่วยให้การเรียนรู้ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์น่าสนใจ					
2. ขนาดตัวอักษรอ่านง่ายและชัดเจน					
ด้านเนื้อหา					
3. เนื้อหานิทานมีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. คำอธิบายและคำสั่งของแบบฝึกมีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
5. จำนวนแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม					
ด้านกิจกรรม					
6. กิจกรรมขั้นก่อนอ่าน (Pre-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น					
7.กิจกรรมขั้นการอ่าน (While-reading) น่าสนใจและช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้น					
8. กิจกรรมหลังการอ่าน (Post-reading) มีปริมาณที่เหมาะสม ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเชื่อมโยงกับทักษะอื่นได้ดี					
ด้านคุณประโยชน์					
9. บทเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนและรู้สึกว่าภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ					
10. แบบฝึกในแต่ละบทมีประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ญ
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6

ข้อสอบมีทั้งหมด 11 หน้า จำนวน 50ข้อ โดยแบ่งเป็น 3ตอน คือ 1. Vocabulary Test 2. Reading Comprehension Test และ 3. Language study Test

Part 1 Vocabulary

Direction : Choose the best answer to fill in the sentences.

1. Pat is _____. She spends a lot of money on expensive things.

A. beautiful B. strong

C. extravagant D. kind

2. Ken is a _____. He has a lot of money and expensive cars.

A. millionaire B. merchant

C. beggar C. seller

3. Joe does not have money. He is very _____.

A. rich C. poor

B. lazy D. diligent

4. That car is _____ because he did not wash it.

A. clean B. pure

C. dirty D. beautiful

5. My mother keeps the bathroom very clean. It is _____.

A. dirty B. filthy

C. dusty D. Spotless

6. Paul is _____. He usually gives food to poor people.

A. lonely B. lazy

C. generous D. hard-working

7. Sam does not share his toys with his friends. Tom is _____.

A. selfish B. generous

C. kind D. rich

8. We need a _____ or a group of people working together to succeed at work.

A. team B. person

C. boss D. master

9. Tommy is _____. He does not have many friends at school.

A. healthy B. lonely

C. friendly D. happy

10. Jody believes he is better than everyone. Jody is _____.

A. nice B. humble

C. modest D. arrogant

11. Paul behaves well and has very good manners. Paul is _____.

A. rude B. proud

C. polite D. dirty

12. Nancy has very bad manners in the class. She is _____ to her teachers.

A. kind B. rude

C. friendly D. clean

13. Simon lies to his friends all the time. Simon is a _____.

A. liar B. fool

C. genius D. singer

14. Ken always tells the truth. He is an _____ man.

A. dishonest B. honest

C. handsome D. friendly

15. They keep back or _____ food for later time.

A. share B. prepare

C. give C. reserve

16. Sue has read books for a month before the test. She is _____.

A. well-known B. well-prepared

C. unprepared D. careless

17. We are very poor. We should maintain or _____ the food until we can buy more.

A. uphold B. eat

C. spend D. sell

18. Sammy stopped practice piano because it was hard. She _____ on it.

A. carried B. gave up

C. got up D. held

19. Nancy practices her guitar everyday. Nancy is a _____ girl.

A. lazy B. careless

C. diligent D. smart

20. It's very late, but John did not stop and _____ working.

A. continued B. quit

C. practiced D. stopped

Part 2 Reading

Read the story and answer the question 21 - 30

The Lion and the Mouse

Once upon a time in the deep jungle. A Lion was asleep, a little Mouse began running up and down on him. This soon wakened the Lion, who placed his huge paw upon him and opened his big jaws to swallow him.

"Please don't eat me, my King!" cried the little Mouse, "Forgive me this time. I shall never do it again and I shall never forget your kindness. And who knows, but I may be able to do you a good turn one of these days?"

The Lion was so tickled at the idea of the Mouse being able to help him, that he lifted up his paw and let him go.

Not long after that the Lion was caught in a trap by the Hunter. The Hunter tied him to a tree with rope.

The little Mouse was nearby and came when he heard the Lion cried for help.

The Mouse gnawed the rope with his sharp teeth and set the Lion free.

“I know you didn’t believe me, but I told you I could help you one day,” squeaked the little Mouse. “Even a little ouse like me can help some one as big and strong as you.”

“Thank you my little friend. I won’t forget that lesson,” said the Lion.

End

21. Why did the Lion wake up from his sleep?

A. Because the Mouse ran on him.

B. Because the Mouse bit him.

C. Because the Mouse called him.

D. Because the Mouse sat on him.

22. *"Please don't eat me, my King!" cried the little Mouse,*

Who does the word “my King” refer to?

A. The Mouse B. The Hunter

C. The Lion D. The Lion and the Hunter

23. What happened to the Lion after he freed the Mouse?

A. The Lion was killed by the Hunter.

B. The Lion was caught by the Hunter.

C. The Lion was eaten by the Hunter.

D. The Lion was beaten by the Hunter.

24. How did the Mouse help the Lion?

A. The Mouse bit the ropes.

B. The Mouse did not help the Lion.

C. The Mouse bit the Hunter.

D. The Mouse ate the Hunter.

25. What happened to the Lion at the end of the story?

A. The Lion was killed by the Hunter

B. The Lion was released by the Mouse.

C. The Lion was bitten by the Mouse.

D. The Lion was caught by the Hunter.

Choose the sentences and match the answers to the questions.

Ex. What is the title of the story? *X. The Lion and the Mouse*

A. The lion was caught in a trap by the Hunter

B. In the jungle

C. The Mouse promised to help the Lion in one day

D. The Mouse woke the Lion up from his

E. The Lion and the Mouse

26. Where did the story take place? .....

27. Who were the main characters? .....

28. What was the problem of the story? .....

29. How did the Mouse solve the problem? .....

30. What happened to the Lion after he had freed the Mouse? .....

Read the story and answer the question 31– 40

The Honest Wood-cutter

There was a poor man, he worked as a Wood-cutter. One day, he was cutting trees by river. His axe fell into the deep river. He began to cry. Hearing his cries, the angel appeared there. He asked the poor man, why he was weeping. The poor man told him his sad story.

The angel dived into the river. He came out with a gold axe.

The poor man said, “No, that is not my axe.” Again the angel dived into the river. This time he came out with a silver axe. “No, that is also not mine.” replied the poor man. “ I am too poor to own an expensive axe like that.”

Then the angel dived again and brought an iron axe.

The poor man felt happy to see his own axe. He said, “That is really mine. Thank you very much”

The angel said, “ All three of axes are yours. I am glad to meet an honest man like you.”

The angel was pleased at his honesty. The angel gave the gold, the silver and the iron axes to the poor man as a reward.

The angel said, “Honesty always get rewarded.”

End

31. What is the poor man's job?

A. He is a beggar. B. He is a wood-cutter.

C. He is a driver. D. He's a Hunter

32. Why did the poor man cry?

A. Because his axe fell into the river.

B. Because his wife died.

C. Because his money was lost.

D. Because his trees died.

33. Which is the poor man's personality?

A. He is honest. B. He is greedy.

C. He is dishonest. D. He is selfish.

34. Why didn't the poor man take the gold axe?

A. He wanted to have a silver axe.

B. He wanted to have his own iron axe.

C. He wanted to have the silver axe.

D. He wanted to have a gold axe.

35. What happened to the poor man at the end of the story?

A. He did not get anything from the angel.

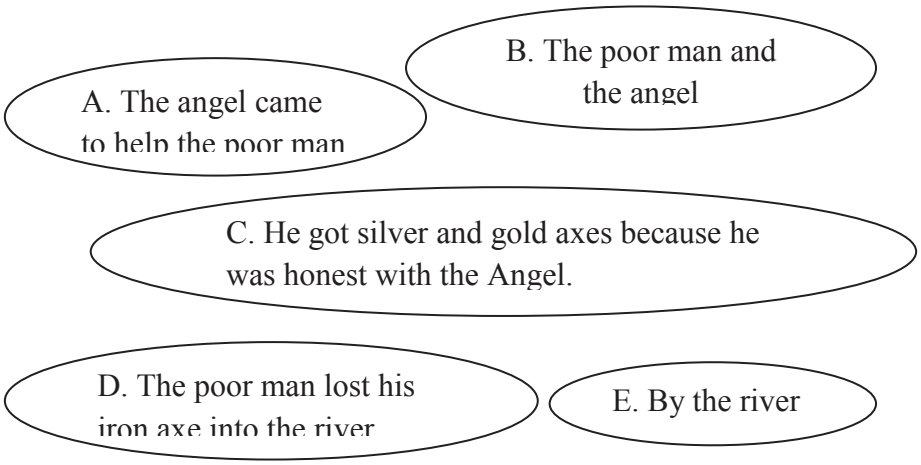
B. He got golden axe from the angel.

C. He got gold, silver and iron axes from the angel.

D. He got a lot of money from the angel.

Choose the sentences and match the answers to the questions.

Ex. What is the title of the story? *X. The Honest Wood-cutter*



36. Where did the story take place? .....

37. Who was the main characters? .....

38. What was the problem of the story? .....

39. How did the angel solve the problem? .....

40. What happened to the poor man after the angel found his iron axe? .....

Part 3 Language study

Expression feeling (41-42)

41. ***Thomas and Jane are working at the same company.***

Do you like Thomas? Why

A. Yes, I like Thomas.
Because he is hard-working.
B. No, I don't like Thomas.
Because he is lazy.
C. No, I don't like Thomas.
Because he is dirty.

42. ***Pam is my sister. She spends a lot of money on expensive clothes and shoes.***

Do you like Pam? Why

A. No, I don't like Pam.
Because she is extravagant.
B. Yes, I like Pam.
Because she is generous.
C. Yes, I like Pam.
Because she is polite.

Giving information (43-44)

43. Sam talks to Joey's sister

Sam : Excuse me, Can you tell me about Joey's room?
Joey's sister : _____
A. Sure.
Joey's room is small and dirty.
B. It'd be pleasure to help you.
Joey's room is clean and tidy.
C. Of course.
Joey's room is spotless and neat.

44. The teacher talks to a student

Teacher : Excuse me,
Can you tell me about
Kenny's house?
Student :
A. Sorry, I don't know that.
B. Sure. Kenny's house is big and very clean
C. I'd be happy to answer that.
Kenny's house is old and dirty.

Making offers (45-46)

45. Ken and Bella are friends. Ken wants to offer Bella some drinks.

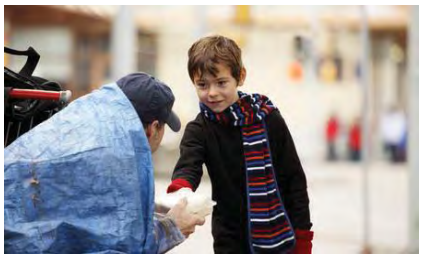
Ken : .....?

Bella : Thank you. I'd like some orange juices.

A. Can I get you some drinks? B. Can you drink?

C. Can you tell me about your drinks? D. Can I have some drinks?

46. Tim sees a beggar on the street. Tim wants to offer a beggar some food.



Tim : .....?

The beggar : Thank you. That's very kind.

A. Can I have some food? B. May I offer you some food?

C. Can you give me your food? D. Can I eat your food?

Talking about ability (47-48)

47.

A : What happened to Adam?
B : Adam has an accident at school.
A : Can he walk?
B : _____.

A. He can walk fast.
B. He can play basketball.
C. He cannot walk well.

48.

A : What is Pam able to do?
B : _____.

A. She is not able to play football.
B. She is able to play football very well.
C. She is able to play tennis.

Giving advice (49-50)

49. **A : I don't have much money.**

B : _____.

A. You should not buy the new car.

B. You should buy the new car.

C. You should not save money.

50. **A : I want to take a nap.**
B : Your friends are working very hard.
_____.

A. You should wake up and should not be lazy.

B. You should not wake up and should be lazy.

C. You should wake up and should be lazy.

_____ GOOD LUCK _____

ภาคผนวก ฎ

แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม

<u>แบบทดสอบวัดความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม</u>

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 24 ข้อ คะแนนเต็ม 24 คะแนน เวลา 45 นาที

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

1. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนประหยัด

ก. เคนชอบซื้อของเล่นราคาแพง

ข. แซมเก็บเงินที่เหลือจากค่าขนมในกระปุกออมสิน

ค. แมนไม่ส่งการบ้านตรงเวลา

2. สมชายไม่มีเงินเพราะเขาชอบซื้อเสื้อผ้าราคาแพง สมชายควรทำอย่างไรให้มีเงินเก็บ

ก. สมชายควรกินอาหารราคาแพง

ข. สมชายควรหยุดใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

ค. สมชายควรขอยืมเงินเพื่อน

3. ข้อใดคือโทษของการใช้จ่ายฟุ่มเฟือยและไม่อดออม

ก. บอยไม่มีเงินเหลือค่าอาหารเพราะซื้อกระเป๋าใหม่

ข. เจนซื้อรถใหม่จากเงินที่เก็บมาห้าปี

ค. แอนเลี้ยงอาหารสุนัขจากเงินบริจาค

4. มานะทำงานหนักทุกวันเพื่อเลี้ยงคนในครอบครัว มานะมีคุณธรรมด้านใด

ก. ความซื่อสัตย์

ข. ความสุภาพ

ค. ความขยัน

5. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนขี้เกียจ

ก. แสนดีทำการบ้านทุกเย็นก่อนนอน

ข. ดาไม่ชอบทำการบ้าน และชอบแอบหลับในห้องเรียน

ค. วินัยช่วยแม่ทำกับข้าวทุกครั้งตอนเย็น

6. ผลในข้อใดเป็นโทษของความขี้เกียจ

ก. ไม่ประสบความสำเร็จและผู้คนรอบข้างเบื่อหน่าย

ข. เป็นที่รักของคนรอบข้าง

ค. เป็นประโยชน์ต่อครอบครัวและคนรอบข้าง

7. วันดีชอบโกหกและขโมยเงินพ่อแม่ การกระทำของวันดีแสดงถึงการขาด คุณธรรมข้อใด

ก. ความมีวินัย

ข. ความซื่อสัตย์

ค. ความสะอาด

8. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนที่มีความซื่อสัตย์

ก. สุดาโกหกครูว่าลืมสมุดการบ้านไว้ที่บ้าน

ข. โชคไม่มีเงินแต่บอกเพื่อนว่าตนเองรวย

ค. วารีบอกความจริงกับพ่อว่าตนเองทำแจกันตกแตก

9. ผลลัพธ์ในข้อใดเป็นโทษของความไม่ซื่อสัตย์

ก. คนรอบข้างยอมรับและเชื่อถือ

ข. ไม่ได้รับความเชื่อถือ และไม่ได้รับความไว้ใจจากคนรอบข้าง

ค. ใช้ชีวิตได้อย่างมีเกียรติ

10. นารีไม่มีระเบียบแบบแผนในการใช้ชีวิต นารีมักละเมิดกฎระเบียบต่างๆเสมอ การกระทำของนารีแสดงถึงการขาดคุณธรรมข้อใด

ก. ความมีน้ำใจ

ข. ความซื่อสัตย์

ค. ความมีวินัย

11. พฤติกรรมของใครเป็นพฤติกรรมของคนที่มีวินัย

ก. ดาวเตรียมตัวอ่านหนังสือทุกครั้งก่อนสอบ

ข. แววไม่เคยส่งการบ้านตรงเวลา

ค. เจนลืมเตรียมหนังสือมาเรียนหลายในหลายวิชา

12. ข้อใดเป็นโทษจากการขาดระเบียบวินัย

ก. ใช้ชีวิตอย่างราบรื่นและไร้อุปสรรค

ข. มีความยุ่งยากในการดำเนินชีวิต

ค. ประสบความสำเร็จในการทำงาน

13. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนที่มีความสุภาพ

ก. สมรชอบตะโกนใส่พ่อแม่และคนในครอบครัว

ข. มงคลพูดขอบคุณเพื่อนทุกครั้งหลังจากยืมสิ่งของ

ค. มีนามักพูดแทรกระหว่างบทสนทนาของเพื่อนๆ

14. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนที่ขาดความสุภาพ

ก. ยุทธไหว้อาจารย์ทุกครั้งที่เจอกัน

ข. ดาพูดกับพ่อแม่ด้วยเสียงนุ่มนวลและใช้คำพูดไพเราะ

ค. พรไม่เคยทำความเคารพผู้ใหญ่

15. ข้อใดเป็นโทษจากการขาดความสุภาพ

ก. ผู้คนรอบข้างอึดอัดและอับอายที่จะอยู่ด้วย

ข. เป็นที่รักของผู้ใหญ่และคนรอบข้าง

ค. ได้รับความเมตตาจากผู้อื่นเสมอ

16. แพรกวาดถูบ้านและจัดของต่างๆในบ้านให้เป็นระเบียบอยู่เสมอ การกระทำ ของแพรแสดงถึงการมีคุณธรรมด้านใด

ก. ความซื่อสัตย์

ข. ความสะอาด

ค. ความสุภาพ

17. พฤติกรรมใดที่บ่งบอกถึงการเป็นคนมีความสะอาด

ก. อารีย์ไม่ชอบแปรงฟันตอนเช้า

ข. จอมมักปล่อยให้ห้องนอนรกรุงรัง

ค. จ๋าดูแลตนเองและห้องนอนให้เป็นระเบียบและสะอาดอยู่เสมอ

18. ข้อใดเป็นโทษจากการขาดความสะอาด

ก. มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่ชื่นชม

ข. มีสุขลักษณะที่ไม่ดี และเป็นที่รังเกียจจากคนรอบข้าง

ค. มีสุขภาพที่ดีทั้งกายและใจ

19. กานดามักทะเลาะกับเพื่อนทุกครั้งที่ทำงานกลุ่ม เพราะกานดามักไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กานดาขาดคุณธรรมข้อใด

ก. ความสามัคคี

ข. ความสะอาด

ค. ความขยัน

20. พฤติกรรมของกลุ่มใดเป็นกลุ่มของคนที่มีความสามัคคี

ก. ภูริและเพื่อนช่วยกันซ่อมทางเดินในโรงเรียนจนสำเร็จ

ข. ทีมวอลเลย์บอลของเจนแพ้การแข่งขันเพราะทุกคนไม่ร่วมมือกัน

ค. บุรีไม่ช่วยเพื่อนทำความสะอาดห้องเรียนจึงถูกอาจารย์ทำโทษ

21. ข้อใดเป็นโทษของการขาดความสามัคคี

ก. งานต่างๆสามารถสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ข. เกิดความแตกแยกในกลุ่มและไม่สามารถทำงานสำเร็จ

ค. มีความเคารพซึ่งกันและกัน

22. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนที่มีน้ำใจ

ก. คมสันมักนำอาหารและเสื้อผ้าไปให้แก่คนยากจน

ข. ปลากินขนมเค้กของเพื่อนๆจนหมด

ค. ชาญไม่เคยแบ่งขนมที่ได้จากอาจารย์กับเพื่อน

23. พฤติกรรมของใครที่เป็นคนที่ไม่มีน้ำใจ

ก. แก้วแบ่งขนมที่นำมาโรงเรียนกับเพื่อนๆ

ข. ฟ้าแบ่งเสื้อผ้าที่ไม่ใช้แล้วไปบริจาค

ค. ดาวไม่เคยช่วยเหลือเพื่อนทำความสะอาดห้องเรียน

24. ข้อใดเป็นประโยชน์ของความมีน้ำใจ

ก. ได้รับความเมตตา และความช่วยเหลือจากคนรอบข้าง

ข. เกิดความเห็นแก่ตัวกันในหมู่เพื่อน

ค. เกิดการแข่งขันกันในกลุ่มเพื่อน

ภาคผนวก ฏ

หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือวิจัย

หนังสือขอทดลองเครื่องมือวิจัย

หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ที่ ศธ 0520.107 (นฐ) / 1810

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา ม่วงแก้ว

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788

ที่ ศธ 0520.107 (นฐ) / 1811

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ รัฐมน ยอดแก้ว

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสถอวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไหวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788

ที่ ศธ 0520.107 (นฐ) / 1812

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์นวพร วิไลศิริลักษณ์

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788

ที่ ศธ 0520.107 (นฐ) / 1813

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน Miss Danielle Robinson

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าวด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย *"มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา"*

ที่ ศธ 0520.107(ใบฐ)/ 1814

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอทดลองเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสกลวิทยา

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอทดลองเครื่องมือวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนของท่าน ในช่วงเดือนมีนาคม 2558 เพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นักศึกษาดังกล่าวได้ทดลองเครื่องมือวิจัยด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ที่ ศธ 0520.107(นฐ)/ 1815

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม 73000

26 มีนาคม 2558

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสกลวิทยา

ด้วย นางสาวนิศากร แสงสว่าง นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาอังกฤษที่เป็นนิทานคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้านคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสกลวิทยา อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม" มีความประสงค์จะขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนของท่าน ในช่วงเดือนมีนาคม 2558 เพื่อประกอบการทำวิจัย ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดแจ้งนักเรียนทราบ เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้แก่นักศึกษาตามความเหมาะสม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ฝ่ายวิชาการและวิจัย
รักษาราชการแทน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
นครปฐม โทร.0-3421-8788 , 0-3424-3435

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	**นางสาวนิศากร แสงสว่าง**
ที่อยู่	**59/2 หมู่ 2 ซอยสำนักวิปัสสนาแนบมหานีรานนท์ ถนนพุทธมณฑลสาย5 บางกระทึก สามพราน นครปฐม 73210**
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	**สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ**
พ.ศ. 2553	**ศึกษาต่อระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม**
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2552	**Secretary of President and Co-Ordinator บริษัท Preclean Sales and Service**