

ผลการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี



นางสาวจันทิมา ชูพงศ์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

พ.ศ. 2558

**The Effects of a Cartoon Learning Program in the Topic of Smart Consumers
on Learning Achievement of Prathom Suksa IV Students
at Wat Wanboon School in Pathum Thani Province**

Miss Janthima Choopong



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2015

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนวัดหัวานบุญ จังหวัดปทุมธานี

ชื่อและนามสกุล นางสาวจันทิมา ชูพงศ์

แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ครุณี จำปาทอง

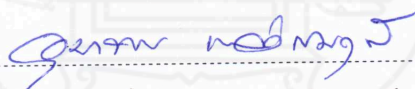
การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้ ได้รับความเห็นชอบให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรระดับปริญญาโท เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2559

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ



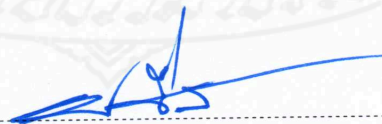
ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ครุณี จำปาทอง)



กรรมการ

(อาจารย์ ดร. อูมาพร หล่อสมถิติ)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรรณพ จินะวัฒน์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผลการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

ผู้ศึกษา นางสาวจันทิมา ชูพงศ์ รหัสนักศึกษา 2562100780

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ครุณี จำปาทอง ปีการศึกษา 2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนเรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน (2) แผนการจัดการเรียนรู้ และ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลจากการศึกษาค้นคว้าปรากฏว่า (1) บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่สร้างขึ้นจำนวน 5 ตอน มีคุณภาพโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ (2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนหลังเรียน มีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน การบริโภคอย่างฉลาด
ประถมศึกษา

Independent Study title: The Effects of a Cartoon Learning Program in the Topic of Smart Consumers on Learning Achievement of Prathom Suksa IV Students at Wat Wanboon School in Pathum Thani Province

Author: Miss Janthima Choopong; **ID:** 2562100780;

Degree: Master of Education (Curriculum and Instruction);

Independent Study advisor: Dr. Darunee Jampathong, Assistant Professor;

Academic year: 2015

Abstract

The purposes of this research were (1) to develop a cartoon learning program in the topic of Smart Consumers for Prathom Suksa IV students at Wat Wanboon School in Pathum Thani province; and (2) to compare learning achievements in the topic of Smart Consumers of Prathom Suksa IV students at Wat Wanboon School in Pathum Thani province, who learned the topic with the use of the cartoon learning program.

The research sample consisted of 30 Prathom Suksa IV students of Wat Wanboon School in Pathum Thani province, obtained by cluster sampling. The research instruments were (1) a cartoon learning program in the topic of Smart Consumers, (2) learning management plans, and (3) a learning achievement test. The data were statistically analyzed by using arithmetic mean, standard deviation, and t-test.

The results of the study were as follows: (1) the developed five-part cartoon learning program in the topic of Smart Consumers had quality as indicated by the IOCs being relevant to the learning objectives; and (2) the post-learning achievement of students who learned from the cartoon learning program in the topic of Smart Consumers was higher than their pre-learning counterpart achievement at the .01 level of statistical significance.

Keywords: Learning achievement, Cartoon learning program, Smart Consumers, Prathom Suksa

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระเล่มนี้สำเร็จเรียบร้อยด้วยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากหลายๆท่าน และหลายๆหน่วยงาน ที่ได้ให้การสนับสนุนการทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบพระคุณอย่างยิ่งอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ครุณี จำปาทอง และอาจารย์ ดร.อุมาพร หล่อสมฤดี ที่ได้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางการวิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

ขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 3 ท่าน ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบ แก้ไข ให้คำแนะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และแนวทางปฏิบัติต่างๆ ประกอบด้วย นางมุกดา อรุณรังษี นางเรืองรัตน์ กรีษนัยวิวงศ์ และ นางอมรรัตน์ อับคลลาเชียน

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนวัดหว่านบุญ และคณะครูในโรงเรียนวัดหว่านบุญทุกท่าน ที่อำนวยความสะดวกให้ความช่วยเหลือ และให้ความร่วมมือในการทดลองเป็นอย่างดี ขอขอบคุณนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมืออย่างยิ่งในการเก็บข้อมูล

ประโยชน์ที่เกิดจากการทำวิจัยในครั้งนี้ ชื่อน้อมระลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ครู อาจารย์ ญาติพี่น้อง และเพื่อนๆ ที่ได้ให้การสนับสนุนช่วยเหลือส่งเสริมและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยเสมอมาจนสำเร็จการศึกษาได้

จันทิมา ชูพงศ์
กุมภาพันธ์ 2559

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การศึกษา.....	3
สมมติฐานการศึกษา.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบทเรียน โปรแกรม.....	6
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนเพื่อการเรียนการสอน.....	18
แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551.....	
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....	20
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอย่างฉลาด.....	26
โรงเรียนวัดหว่านบุญ.....	33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	38
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	38
เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย.....	38
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย.....	39
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	43
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
การสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาดของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี.....	47
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน.....	48
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	50
สรุปผลการวิจัย.....	50
อภิปรายผลการวิจัย.....	52
ข้อเสนอแนะ.....	55
บรรณานุกรม.....	56
ภาคผนวก.....	59
ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	60
ข ผลของการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	62
ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
ประวัติผู้ศึกษา.....	146



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การบริโภคอย่างฉลาด.....	25
ตารางที่ 4.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และ หลังเรียน โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน.....	48



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้กับสังคม และประเทศชาติ เพราะการศึกษานอกจากจะทำหน้าที่ถ่ายทอดมรดกทางสังคมจากรุ่นหนึ่งถึงรุ่นหลัง แล้วยังทำหน้าที่พัฒนาความรู้ความสามารถ ทักษะ เจตคติ ค่านิยมต่างๆ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศ ดังนั้นการจัดการศึกษาให้กับเยาวชนของชาติให้มีความรู้ความสามารถก้าวทันกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่างๆ รวมทั้งก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมเศรษฐกิจจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันของประเทศไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา 2547: 12) ระบุการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ โดยจัดกระบวนการเรียนการสอนตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ซึ่งต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา โดยเฉพาะความรู้และทักษะด้านสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นอีกวิชาหนึ่งที่ต้องให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกปฏิบัติให้เกิดความชำนาญและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

การจัดการเรียนการสอนด้านสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของครูผู้สอนที่ผ่านมาพบว่า ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ปัญหาการขาดแคลนสื่อการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหา ในขณะที่เนื้อหาที่ต้องสอนมีมาก ครูจึงสอนโดยยึดตำราเป็นแบบเรียนมากเกินไป และยึดการเรียนการสอนแบบบรรยายที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง โดยไม่คำนึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน และมีการนำสื่อการสอนสำเร็จรูปไปใช้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองน้อย โดยเฉพาะสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมซึ่งเป็นวิชาที่มีลักษณะเป็นนามธรรมครูไม่สามารถสื่อสิ่งที่เป็นนามธรรมนั้นออกมาให้นักเรียนเข้าใจได้ ทำให้นักเรียนขาดความสนใจและเกิดความรู้สึกว่าวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเป็นวิชาที่เข้าใจยาก มีทัศนคติที่ไม่ดี

ต่อวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เกิดความท้อแท้เบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน และมีผลสัมฤทธิ์ต่ำ (กรมวิชาการ. 2546: 142-143) ในขณะที่ธรรมชาติของนักเรียนซึ่งเป็นวัยเด็กมีความสนใจในการอ่านการ์ตูนตลอดจนมีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาบทเรียน โปรแกรม ซึ่งเป็นบทเรียนที่มีการจัดเรียงเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนแต่ละขั้นตอนมีขนาดเล็ก โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายากพร้อมกับมีคำถามและคำเฉลยบรรจุลงในกรอบหรือเฟรม (Frame) และในการเรียนผู้เรียนสามารถที่จะเรียนด้วยตนเองตามความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. 2546: 13) บทเรียนโปรแกรมสามารถใช้แทนการสอนโดยวิธีปกติของครูได้เป็นอย่างดี มีการถามให้ผู้เรียนตอบสนอง และตรวจสอบผลการตอบสนองของตนได้ทันทีว่าถูกหรือผิด เมื่อเรียนจบบทเรียน ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง และทราบผลการเรียนรู้ของตนเองได้ทันที ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียน โดยใช้เวลาตามความสามารถหรือความต้องการของตน (ทิสนา เขมมณี.2550: 149)

ถึงแม้บทเรียน โปรแกรมจะมีคุณสมบัติที่ดีหลายประการแต่ก็มีข้อจำกัด คือ ถ้ามีแต่ตัวหนังสือ เมื่อนักเรียนศึกษาไปนานๆก็จะเบื่อ เราสามารถแก้ปัญหาคำจำกัดนี้ โดยการนำการ์ตูนมาประกอบในบทเรียน โปรแกรม โดยใช้คุณสมบัติของบทเรียน โปรแกรมและการ์ตูนมาช่วยกัน ซึ่งตัวการ์ตูนจะเป็นตัวดำเนินเรื่องในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียน โปรแกรมไปที่ละกรอบตั้งแต่ต้นจนจบได้ ซึ่งการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สื่อสารได้ง่ายและแฝงความขบขันไว้ด้วย สามารถนำไปใช้ได้กับทุกระดับ ทั้งนี้การ์ตูนเป็นภาษาที่ใครๆก็ชอบไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ จึงปรากฏว่าครูที่รู้จักนำภาพการ์ตูนมาใช้กับบทเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี (ดวงพร วิมเนศ. 2546: 60) การ์ตูนจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทในการช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้มีความน่าสนใจ กระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียน โดยนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพ และคำบรรยายที่สามารถดึงดูดความสนใจ สนุกสนานในการเรียนโดยไม่น่าเบื่อ เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดี สามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการแม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ ตลอดจนสามารถพกดคิดตัวไปได้ทุกหน ทุกแห่งและจะหยิบมาอ่านเมื่อไหร่ เวลาไหนก็ได้ (ดวงพร วิมเนศ 2546: 58)

ปรากฏการณ์การบริโภคอย่างไม่ฉลาดในสังคมปัจจุบันพบได้ทั่วไป นอกจากการบริโภคตามความต้องการ ที่มีการบริโภคตามอิทธิพลชักจูงจากการโฆษณา เพราะสังคมปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความเจริญทางเทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้ สังคมไทยเข้าสู่สังคมโลกาภิวัตน์ ข่าวสารข้อมูลสามารถกระจายไปสู่ผู้รับโดยไม่จำกัดเวลาสถานที่ ข่าวสารกลายเป็นสิ่งต้องเสพในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้สังคมปัจจุบันจะมีลักษณะเป็นสังคมข่าวสารแล้วยังเป็นสังคม

แห่งการแข่งขันเทคนิคการตลาดและการโฆษณา ได้ช่วยให้นักเรียนอยากซื้อ อยากบริโภคริโภค อยากได้จนเกินความจำเป็นขั้นพื้นฐานของชีวิต ยุคปัจจุบันนักเรียนจึงจำเป็นต้องรู้จักใช้สติปัญญา คิดไตร่ตรองเพื่อใช้ข่าวสารความรู้ให้เป็นประโยชน์แก่ชีวิต(วัลลภ ฉลาดบาง. 2548) การบริโภคอย่างเหมาะสมจึงมีหลักสำคัญอยู่ที่การเลือก และการรับ โดยคำนึงถึงคุณค่าที่แท้จริง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ของนักเรียน และสำหรับนักเรียนสามารถให้มีเรื่องความเอื้อคอร่อย สวยงาม โก่โก้ ได้บ้างแต่มีหลักว่า จะต้องเป็นการเลือกและรับที่มีความพอดีได้คุณค่าที่แท้จริง ไม่ทำให้ตนเอง ผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมเดือดร้อน เสียหาย (พระพรหมคุณาภรณ์. 2550)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการนำบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี โดยการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียน และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

3. สมมุติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนเรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ประชากรประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากรที่จะใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

2.1.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- 1) การสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด

2.1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด

4.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาสำหรับการทดลองเป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา ส 14101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด

4.4 ระยะเวลาในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้จะทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โดยใช้เวลาในการทดลองสอน 10 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที

4.5 สถานที่ทำการวิจัย

โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันและเป็นการกำหนดขอบข่ายในการวิจัย จึงให้ความหมายของศัพท์บางคำที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

5.1 **บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน** หมายถึง เอกสารที่นำเสนอความรู้แก่นักเรียนตามลำดับของความสำเร็จจากง่ายไปหายาก โดยจัดเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ ที่เรียกว่ากรอบหรือเฟรมประกอบไปด้วยกรอบเนื้อหาที่ให้นักเรียนได้ศึกษด้วยตนเอง แบบฝึกหัดให้นักเรียนฝึกทำเมื่อเรียนจบในแต่ละตอน และเฉลยแบบฝึกหัด ให้นักเรียนสามารถตรวจคำตอบได้ด้วยตนเอง

5.2 **การบริโภคอย่างฉลาด** หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสิ่งของและบริการเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์โดยตรง อย่างคุ้มค่า และเกิดประโยชน์สูง

5.3 **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทดสอบความรู้หลังจากศึกษาด้วยบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 นักเรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน

6.2 ได้แนวทางสำหรับครูผู้สอนที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนและเป็นแนวทางในการพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ในเนื้อหาอื่นของ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมต่อไป

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การในการพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุม (1) การพัฒนาบทเรียน โปรแกรม (2) การ์ตูนเพื่อการเรียนการสอน (3) แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (4) แนวคิดเกี่ยวกับการบริโภคอย่างฉลาด (5) โรงเรียนวัดหว่านบุญ (6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนโปรแกรม

1.1 ความหมายของบทเรียนโปรแกรม

กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2546: 13) ได้สรุปความหมายของบทเรียนโปรแกรมไว้ว่าเป็นบทเรียนที่มีการจัดเรียงเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนขึ้นตอนละเอียดๆ โดยเรียงลำดับของเนื้อหาจากง่ายไปหายากพร้อมทั้งมีคำถามและคำเฉลยบรรจุลงในกรอบหรือเฟรม (Frame) และในการเรียนผู้เรียนสามารถที่จะเรียนด้วยตนเองตามความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน

จิรพรรณ ปิยะสุนทร (2546: 34) บทเรียน โปรแกรม เป็นบทเรียนที่สร้างขึ้นเพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนด้วยตนเอง และก้าวขึ้นไปตามความสามารถของตน เนื้อหาจะถูกแบ่งออกเป็นส่วนย่อย และเป็นขั้นๆจากง่ายไปสู่ยาก กรอบที่เขียนต่อเนื่องกันนั้นจะต้องคำนึงถึงวิธีสอนที่จะให้นักเรียนได้ค้นพบคำตอบด้วยตนเองแต่ละกรอบจะมีคำถามและเฉลยไว้ เมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วนักเรียนจะได้รับความรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ทิสนา แคมมณี (2550: 149) กล่าวว่าบทเรียนแบบ โปรแกรมหมายถึงการดำเนินการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยให้ผู้เรียนศึกษาบทเรียนแบบ โปรแกรมเรื่องนั้นด้วยตนเองบทเรียนแบบนี้นำเสนอเนื้อหาสาระทีละขั้นตอนย่อยๆที่มีความต่อเนื่องไปตามลำดับซึ่งเรียกกันว่า เฟรม (frame) และมีการถามให้ผู้เรียนตอบสนอง และตรวจสอบผลการตอบสนองของตนเองทันทีว่าถูกหรือผิด เมื่อเรียนจบบทเรียน ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองทราบผล

การเรียนรู้ของตนเองได้ทันที ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนโดยใช้เวลาตามความสามารถหรือความต้องการของตน

จากความหมายของบทเรียนโปรแกรมพอสรุปได้ว่า บทเรียนโปรแกรมนั้นเป็นบทเรียนที่เป็นการจัดเรียงเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนโดยเรียงจากง่ายไปยาก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองมีความต่อเนื่องกันไปโดยบรรจุเนื้อหาอยู่ในกรอบ หรือเฟรม (Frame) พร้อมกับมีคำถามและเฉลยไว้ ซึ่งเมื่อจบบทเรียนแล้วผู้เรียนจะได้รับความรู้ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

1.2 ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนโปรแกรม

กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2546: 17) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเมื่อการเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ดังนั้นในการเรียนการสอนจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนก็คือ การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในการเรียนการสอนแบบโปรแกรมก็มีจุดหมายเช่นเดียวกับการเรียนการสอนโดยทั่วไปด้วยเหตุนี้จึงได้มีการนำเอาทฤษฎีจิตวิทยาพฤติกรรมมาใช้ในการเรียนการสอนแบบโปรแกรม ซึ่งทฤษฎีที่สำคัญๆและที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบโปรแกรมคือ ทฤษฎีหลักจิตวิทยาการเรียนรู้และทฤษฎีการเสริมแรง

1) ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement theory)

ทอร์นไดค์ มีความเห็นว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเนื่องมาจากการเชื่อมโยงระหว่าง สิ่งเร้า (S) และการตอบสนอง (R) โดยเน้นว่าสิ่งที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ คือ การเสริมแรงซึ่งจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่าง S-R (สิ่งเร้าและการตอบสนอง) มากขึ้นจากการทดลองของทอร์นไดค์ เป็นที่มาของกฎการเรียนรู้ 3 กฎ ดังนี้

(1) กฎแห่งผล (Law of Effect)

เป็นกฎที่กล่าวถึงการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองทั้งสองสิ่งนี้จะเชื่อมโยงกันได้ ถ้าเราสามารถสร้างสภาพอันพึงพอใจแก่ผู้เรียนได้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนมีความแน่ใจว่าการตอบสนอง หรือพฤติกรรมของตนที่แสดงออกมานั้นถูกต้อง

(2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise)

เมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้วจะมีการเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองขึ้นผู้เขียนบทเรียนอาจจะเขียนหรือสร้างคำถามขึ้นเพื่อเป็นตัวเร้าให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนอง

(3) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)

เมื่อร่างกายพร้อมที่จะกระทำหรือแสดงพฤติกรรมใดๆออกมา ถ้ามีโอกาสได้กระทำขึ้นเมื่อใดแล้วย่อมเป็นที่พึงพอใจ แต่ถ้าไม่มีโอกาสได้กระทำย่อมก่อให้เกิดความไม่พอใจ

จากทฤษฎีการเสริมแรงของทอร์นไคค์ดังกล่าวนำไปสู่การเรียนรู้แบบโปรแกรม โดยอาศัยหลักที่ว่า

(1) ผู้เรียนแต่ละคนจะเรียน หรือ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนจากการสังเกตถึงผลของการกระทำของตน

(2) ผลของการกระทำที่เกิดขึ้นบ่อย ๆ นั้นเรียกว่าการเสริมแรง

(3) การให้การเสริมแรงในทันทีทันใดภายหลังจากที่ผู้เรียนได้กระทำพฤติกรรมที่ต้องการแล้วก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมนั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก

(4) การเสริมแรงยิ่งเกิดขึ้นบ่อยครั้งเท่าใดก็ยิ่งจะทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดการกระทำซ้ำบ่อยครั้งเท่านั้น

(5) การที่ไม่ให้มีการเสริมแรงเลยหรือให้การเสริมแรงภายหลังจากการกระทำของผู้เรียนซ้ำเกินไปการกระทำซ้ำก็จะเกิดขึ้นซ้ำตามไปด้วย

(6) การเสริมแรงที่ให้อินระหว่างที่ผู้เรียนกระทำพฤติกรรมนั้น จะเป็นการช่วยเพิ่มระยะเวลาการทำงานของผู้เรียนให้คงอยู่ได้นานได้ โดยไม่ต้องมีการเสริมแรงอีก

(7) พฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนสามารถพัฒนา หรือ ค่อยๆ คัดได้โดยที่ให้การเสริมแรงในลักษณะที่ต่าง ๆ กัน ซึ่งเมื่อให้การเสริมแรงแล้วจะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนดังกล่าวเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีก และจะไม่ให้การเสริมแรงถ้าหากว่าผู้เรียนกระทำพฤติกรรมที่ไม่ต้องการนั้น

(8) การเสริมแรงจะช่วยทำให้กิจกรรมของผู้เรียนนั้นมีเพิ่มมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนได้ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วและช่วยเพิ่มความสนใจของผู้เรียนให้สูงขึ้น ซึ่งเราเรียกการกระทำในลักษณะเช่นนี้ว่า“ผลการจูงใจของการเสริมแรง”(Motivational Effects)

(9) พฤติกรรมของผู้เรียนสามารถพัฒนาไปเป็นพฤติกรรมที่มีรูปแบบซับซ้อนได้ โดยจะค่อยๆ คัดจากพฤติกรรมที่มีรูปแบบง่ายๆ และค่อยๆ พัฒนาไปสู่รูปแบบที่มีความยากและสลับซับซ้อนมากขึ้น

2) ทฤษฎีการกำหนดเงื่อนไข (Conditioning Theory) ทฤษฎีการกำหนดเงื่อนไขแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

(1) ทฤษฎีการกำหนดเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning)

ผู้จากทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก ได้มีการนำเอาหลักการที่ได้ไปใช้ในวงการศึกษาคือ

ก. ความใกล้ชิด ที่นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้บางคนเห็นว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เนื่องจากความใกล้ชิดของสิ่งเร้าและการตอบสนอง เช่น ครูชูบัตรคำ “ไก่” (สิ่งเร้า) และให้เด็ก

อ่านบัตรคำนั้นทันที (การตอบสนอง) ฉะนั้นในการจัดการสอนครูจะต้องคำนึงถึงความใกล้ชิดของ
สิ่งเร้า และการตอบสนอง

ข. การฝึกหัด หมายถึง การทำพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าหนึ่งซ้ำๆ
เพื่อให้จำได้อย่างคงทน ซึ่งถือว่าสิ่งที่จำเป็นในการเรียนพวกทักษะต่างๆ แต่การทำซ้ำๆจะทำให้ไม่
เกิดประโยชน์กับการเรียนพวกกฎเกณฑ์ หรือ Concept ต่างๆ เพราะสิ่งเหล่านี้ต้องเรียนด้วยความ
เข้าใจ ไม่ใช่เรียนด้วยการท่องจำ

(2) ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory)
บี.เอฟ.สกินเนอร์ (B.F Skinner 1904) มีความเห็นสอดคล้องกับ Thorndike ว่า Reinforcement
เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ เขากล่าวว่า “การกระทำใดๆ ถ้าได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มให้เกิด
การกระทำนั้นอีก ส่วนการกระทำใดที่ไม่มีการเสริมแรง ย่อมมีแนวโน้มให้ความถี่ของการกระทำ
นั้นค่อยๆ หายไปในที่สุด” สกินเนอร์มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้ มี 2 ชนิด คือ

(1) Classical Conditioning เกิดขึ้นเนื่องจากมีสิ่งเร้าจากภายนอกมาทำ
การกระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรม ซึ่งมีลักษณะที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ

(2) Operant Conditionig การเรียนรู้ชนิดนี้ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำเองโดย
ไม่ต้องรอให้สิ่งเร้าจากภายนอกมากระตุ้น แต่เกิดจากสิ่งเร้าภายในตัวของผู้เรียนเองเป็นตัวกระตุ้นให้คน
แสดงพฤติกรรม การแสดงพฤติกรรมเช่นนี้ได้แก่ การเดิน การพูด การเล่น การทำงาน ฯลฯ

การนำเอาทฤษฎีของสกินเนอร์ไปใช้ในบทเรียนโปรแกรม จากทฤษฎี
ของสกินเนอร์ทำให้ได้หลักการที่นำมาใช้การเขียนบทเรียนแบบโปรแกรมอีกหลายประการ คือ

(1) เงื่อนไขของการตอบสนอง (Operant Conditioning) พฤติกรรมใน
ส่วนมากของมนุษย์ประกอบด้วยการตอบสนองที่แสดงออกมา การตอบสนองเหล่านี้ถือว่าเป็นส่วน
หนึ่งของพฤติกรรมที่แสดงออกมาเรื่อยๆ ในเมื่อมนุษย์ยังมีชีวิตอยู่ และพฤติกรรมนี้เกิดขึ้นก็ครั้ง
หรือบ่อยครั้งแค่ไหนก็ด้วยความถี่อันหนึ่งซึ่งเรียกว่า อัตราการตอบสนองหรืออัตราการแสดงออก
ของพฤติกรรมการเรียนรู้ที่มีความจำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลงของอัตราการตอบสนองนั้น และ การ
เปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นได้เพราะการเสริมแรง

(2) การเสริมแรง (Reinforcement) เมื่อสิ่งมีชีวิตมีการตอบสนอง ผู้ฝึก
สามารถที่จะให้สิ่งเร้าใหม่ ซึ่งอาจจะทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง หรืออาจจะไม่ทำให้
อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลง แต่ถ้าสิ่งเร้านั้นสามารถทำให้อัตราการตอบสนองเปลี่ยนแปลงเรา
เรียกสิ่งเร้าใหม่นั้นว่า ตัวเสริมแรง (reinforce) ถ้าสิ่งนั้นไม่มีผลต่อการทำให้อัตราการตอบสนองเกิด
การเปลี่ยนแปลงเราเรียกว่าไม่เป็นตัวเสริมแรง

(3) การเสริมแรงทันทีทันใด (Immediate of Reinforcement) หลังจากที่ได้การตอบสนองหรือเมื่อได้คำตอบ การเสริมแรงจะต้องเกิดขึ้นทันที ถ้าไม่ทำเช่นนั้นผู้เรียนอาจมีการตอบสนองอีกอย่างที่เราไม่ต้องการ จากการทดสอบพบว่าคำตอบที่ถูกต้องจะต้องมีการเสริมแรงภายใน 5 วินาที ถ้าเกินนั้นไปอาจไม่ได้ประโยชน์อย่างที่เราต้องการ

(4) สิ่งเร้าที่มีเงื่อนไขเฉพาะ (Discriminated stimuli) มีบางครั้งที่เราจะต้องการตอบสนองของผู้เรียนเฉพาะ เราอาจจะทำได้โดยให้สิ่งเร้าเฉพาะสำหรับการตอบสนองที่เราต้องการนั้นๆ

(5) การยุติการตอบสนอง (Extinction) ถ้าการตอบสนองนั้นมีการเสริมแรงแล้วจะมีอัตราในการตอบสนองสูง เราอาจจะลดอัตราการตอบสนองให้ลงมาอยู่ในระดับเดิมของมันได้ โดยไม่มีการเสริมแรงของการตอบสนองนั้น การตอบสนองก็จะลดความถี่ลงเรื่อยๆ จนกระทั่งถือว่าไม่มีความสำคัญหรือไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้

(6) การปรับพฤติกรรม (Shaping) พฤติกรรมการเรียนรู้บางอย่างมีความซับซ้อนมากมักจะประกอบด้วยขั้นต่างๆต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ โดยพฤติกรรมแต่ละขั้นจะไม่เกิดมาเดี่ยวๆ วิธีการของการตอบสนองเป็นขั้นๆ คือ การรู้ว่าพฤติกรรมขั้นสุดท้ายเป็นอะไรแล้วมีการเสริมแรงแต่ละขั้นไปเรื่อยๆ โดยเริ่มจากขั้นแรกและการเสริมแรงหรือเสริมกำลังในขั้นสุดท้าย ซึ่งจะทำให้บรรลุผลได้ก็เพราะการทำมาเป็นขั้นๆนั่นเอง

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีของทอร์น ไคค์และสกินเนอร์มาใช้เป็นหลักการในการเขียนบทเรียนโปรแกรม โดยได้มีการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นลำดับขั้นจากง่ายไปหายาก พร้อมทั้งมีคำถามไว้ถามผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาดังกล่าว โดยถือว่าคำถามนั้นเป็นสิ่งเร้าที่จะเร้าให้ผู้เรียนนั้นเกิดการตอบสนอง ผู้เรียนจะตอบสนองโดยการตอบคำถาม เมื่อผู้เรียนตอบคำถามแล้วผู้เรียนก็ได้ทราบคำตอบในทันทีจากคำเฉลย ซึ่งจากคำเฉลยจะบอกให้ผู้เรียนทราบว่าเขาตอบถูกหรือผิด มากน้อยเพียงใดเมื่อผู้เรียนผู้เรียนทราบถึงผลสะท้อนกลับก็จะทำให้ผู้เรียนอยากเรียนต่อไป

1.3 ชนิดของบทเรียนโปรแกรม

ในการเขียนบทเรียน โปรแกรมเพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้กับผู้เรียนนั้นมีการแบ่งบทเรียนโปรแกรมตามวิธีการเขียนได้เป็น 3 ชนิดด้วยกันคือ (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2546: 62)

1) บทเรียนโปรแกรมชนิดเส้นตรง (Linear Program, Constructed Response Type, Skinnerian หรือ Intrinsic program)

บทเรียนโปรแกรมชนิดเส้นตรงเป็นบทเรียนที่คิดโดย Skinner ลักษณะของบทเรียนโปรแกรมชนิดเส้นตรงนี้ ภายในกรอบ (Frame) นั้นจะประกอบไปด้วยเนื้อหาเป็นขั้นตอนขั้นละเล็กละน้อย โดยเนื้อหาในแต่ละกรอบจะมีความยาวประมาณ 2-3 บรรทัด การจัดเรียงเนื้อหาเป็น

ลำดับจากง่ายไปหายากที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องได้เรียนเป็นลำดับเหมือนกันหมด คือ ตั้งแต่กรอบแรก ไปจนกระทั่งถึงกรอบสุดท้าย จะเรียนข้ามกรอบใดกรอบหนึ่งไปไม่ได้ ดังแสดงให้เห็นในภาพข้างล่าง

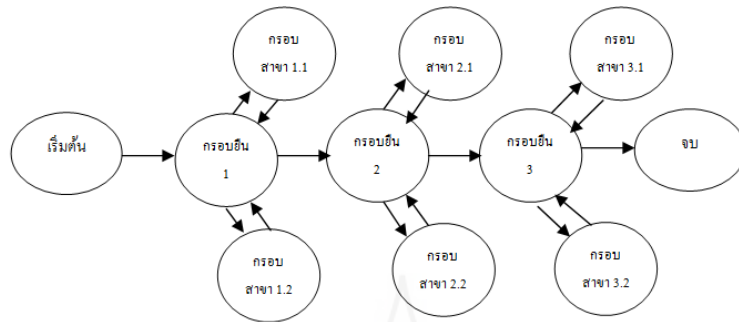


ภาพที่ 1.1 แสดงลักษณะการจัดวางกรอบของบทเรียน โปรแกรมชนิดเส้นตรง

ที่มา: กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2546: 62

เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาภายในกรอบนั้นจบแล้วก็จะมีคำถามที่ถามในลักษณะของการเติมคำ เลือกตอบ หรือ ชี้ถูกชี้ผิด และ ให้ผู้เรียน ได้ตอบคำถามดังกล่าวหลังจากที่ตอบคำถามเสร็จแล้ว ผู้เรียนสามารถทราบคำตอบที่ตนตอบ ได้ทันทีจากการเปิดดูเฉลยในหน้าถัดไป หรือในตอนท้ายของกรอบเนื้อหานั้น ในกรณีที่ผู้เรียนตอบผิดการเฉลยคำตอบให้ผู้เรียนทราบเช่นนี้ จะทำให้ผู้เรียนย้อนกลับไปทบทวนเนื้อหาเดิมที่ใหม่ทันทีและถ้าผู้เรียนตอบถูกก็สามารถก้าวไปศึกษาเนื้อหาในกรอบต่อไปได้

2) บทเรียนแบบโปรแกรมชนิดแตกกิ่งหรือสาขา (Branching Program, Crowder Type) และ Intrinsic Programming) บทเรียนชนิดนี้คิดขึ้น โดย นอร์แมน เอ. คราวเดอร์ (Norman A. Crowder) บทเรียน โปรแกรมชนิดแตกกิ่งภายในกรอบหนึ่งๆ จะมีการให้เนื้อหาเป็นตอนใหญ่ คือ มีความยาวประมาณ 1-2 ย่อหน้า และจะมีคำถามในลักษณะเลือกตอบซึ่งตัวเลือกจะมีประมาณ 2-3 ตัวเลือก โดยในตอนท้ายของตัวเลือกแต่ละตัวมีคำสั่งให้เปิดดูเฉลยในหน้าต่างๆ หากผู้เรียนตอบถูกก็จะถูกสั่งให้ไปเรียนในกรอบต่อไปได้ แต่ถ้าตอบผิดจะมีคำสั่งให้กลับไปศึกษาในกรอบเดิมใหม่ หรือให้อ่านคำอธิบายเพิ่มเติมแล้วจึงกลับไปตอบคำถามในกรอบที่ 1 ใหม่ ในบทเรียน โปรแกรมชนิดแตกกิ่งผู้เรียน ไม่จำเป็นต้องเรียนทุกกรอบ ผู้เรียนที่เก่งอาจจะเรียนข้ามกรอบได้เลย



ภาพที่ 2.2 แสดงการจัดวางกรอบของบทเรียน โปรแกรมชนิดแตกกิ่งหรือสาขา

ที่มา: กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2546: 100

3) บทเรียนโปรแกรมชนิดให้เหตุผลโดยอัตโนมัติ (Auto – Elucidative) เรียก บทเรียน โปรแกรมชนิดนี้ว่า Auto – Elucidative หรือเรียกย่อๆ ว่า A – E วิธีการของการเขียน บทเรียน โปรแกรมชนิด A – E มีลักษณะดังนี้ คือ จะประกอบไปด้วยขั้นตอนที่เป็นตำราเป็น ขั้นตอนใหญ่ๆ ติดตามด้วยคำถามแบบเลือกตอบ โดยที่ผู้เรียนจะต้องเลือกตอบในบัตรคำตอบที่ทำไว้เฉพาะ และมีคำตอบที่ถูกต้องเฉลยให้ทราบผลการตอบได้ทันทีเพื่อที่จะได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

การวิจัยนี้ ได้ใช้การเขียนโปรแกรมแบบเส้นตรง โดยที่เนื้อหาในแต่ละกรอบ นั้นจะมีความยาวประมาณ 2-3 บรรทัด การจัดเรียงเนื้อหาเป็นลำดับจากง่ายไปหายากผู้เรียนทุกคน จะต้องเรียนเป็นลำดับเหมือนกันหมด คือ ตั้งแต่กรอบแรกจนกระทั่งถึงกรอบสุดท้าย จะเรียนข้าม กรอบใดกรอบหนึ่งไปไม่ได้

1.4 ลักษณะของบทเรียนโปรแกรม

บทเรียนโปรแกรมได้รวบรวมเอาทั้งความเป็นจริงของเนื้อหาวิชา ตลอดจนทักษะ ต่างๆเข้าไว้ด้วยกันในรูปแบบของการเรียน โดยใช้หลักจิตวิทยาว่าด้วยการเสริมแรงเป็นตัวนำให้ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ ดังนั้นบทเรียน โปรแกรมที่ดีควรจะประกอบด้วยคุณลักษณะ พิเศษ ดังต่อไปนี้ (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2546: 36)

1) ตั้งข้อสมมุติในการเขียนมีความให้เด่นชัด (Assumptions Stated Clearly in Writing) ในการเขียนบทเรียนโปรแกรมผู้เขียนจะต้องตั้งข้อสมมุติไว้ว่าจะให้ใครเป็นผู้เรียนบทเรียน โปรแกรมที่จัดทำขึ้น

2) กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน (Explicitly Stated Objectives) โดยผู้เขียน บทเรียน โปรแกรมจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนบทเรียน โปรแกรมโดยจะต้องกำหนด

พฤติกรรมสุดท้ายที่ต้องการให้ผู้เรียนแสดงออกมาเมื่อเขาเรียนบทเรียนโปรแกรมจบแล้วพร้อมกับระบุเงื่อนไขที่จะทำให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมนั้นออกมาอย่างชัดเจน โดยวัตถุประสงค์ที่ได้เขียนขึ้นดังกล่าวเขียนออกมาในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3) การทดสอบบทเรียนโปรแกรม (Empirical Testing) ภายหลังจากที่ได้เขียนบทเรียนโปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้เขียนก็จะต้องนำบทเรียนโปรแกรมนี้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ภายในกรอบจะประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นเนื้อหาและเป็นข้อสอบ

4) การจัดเรียงเนื้อหาเป็นลำดับขั้นๆ เล็กๆ (Logical Sequence of Small Steps) เนื้อหาวิชาจะถูกแบ่งเป็นลำดับขั้นๆ เล็กๆ โดยมีการจัดเรียงลำดับก่อนหลังหรือจากง่ายไปหายากตามลำดับ ทั้งนี้เพื่อที่ผู้เรียนจะได้เรียนและพัฒนาขึ้นไปตามขั้นตอน

5) การตอบสนองอย่างกระฉับกระเฉง (Active Responding) ในการเรียนจากบทเรียนโปรแกรมนั้นต้องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและตัวบทเรียน โปรแกรม ด้วยเหตุนี้ ในช่วงแรกๆ ของบทเรียนโปรแกรมจึงมีการจัดสิ่งเร้า (คำถาม) เพื่อที่จะช่วยให้ผู้เรียนหาคำตอบง่ายๆ ได้ เมื่อนักเรียนทำไปก็จะได้รับการเสริมแรง

6) ผู้เรียนทราบคำตอบที่จะทำไปได้ทันที (Immediate Feedback of Information) ภายหลังจากที่ผู้เรียนตอบคำถามไปแล้ว บทเรียนโปรแกรมจะบอกให้ผู้เรียนทราบว่าคำตอบถูกหรือผิดอย่างไร

7) อัตราความก้าวหน้าของผู้เรียนในแต่ละคน (Individual Rate) การเรียนบทเรียนผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กำหนดตามความสามารถ และแรงจูงใจของผู้เรียนที่มีอยู่ โดยปราศจากอิทธิพลจากภายนอก ซึ่งความสำคัญของความก้าวหน้าของผู้เรียนแต่ละคนนี้จะเห็นได้จากการสังเกตผู้เรียนสองคนที่ถึงแม้จะใช้เวลาในการเรียนบทเรียน โปรแกรมทั้งหมดเท่ากันก็ตาม แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันในเรื่องภูมิหลังประสบการณ์ และความรู้ที่มีมาก่อน

8) การประเมินผลคงที่ (Constant Evaluation) การใช้บทเรียนแบบโปรแกรมนั้นทำให้ครูผู้สอนมีเกณฑ์ที่คงที่ต่อกิจกรรมการเรียน

9) การตอบแบบเปิดเผย (Overt Responding) ในการเรียนบทเรียนโปรแกรม ผู้เรียนจะทำการตอบสนองต่อคำถามในแบบบทเรียนโปรแกรมที่กำหนดให้ได้้อย่างชัดเจนและจะตอบบ่อยครั้งทั้งนี้เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าในการเรียนของผู้เรียน

1.5 รูปแบบของบทเรียนโปรแกรม

รูปแบบของของบทเรียน โปรแกรมนอกจากจะแบ่งตามวิธีการเขียนแล้วสามารถแบ่งบทเรียน โปรแกรม โดยแยกตามประเภทของสื่ออีกซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ (กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ 2546:48)

- 1) บทเรียน โปรแกรมแบบเป็นเล่ม
 - (1) แบบการ์ดตูน คือ บทเรียน โปรแกรมที่ใช้การ์ดตูน ในการนำเสนอเนื้อหา
 - (2) แบบบัตรต่อเนื่อง คือ บทเรียน โปรแกรมที่เขียนเนื้อหาออกมาในลักษณะของบัตร และจะนำบัตรแต่ละบัตรมาติดเป็นแถบยาวต่อเนื่องกันไปคล้ายหนังสือใบลาน
 - (3) แบบข้อความอย่างเดียว คือ บทเรียน โปรแกรมที่ได้เขียนเนื้อหาขึ้นโดยจะมีเฉพาะเนื้อหาที่เขียนออกมาในลักษณะของบทเรียน โปรแกรม
 - (4) แบบข้อความและมีภาพประกอบ หมายถึง บทเรียน โปรแกรมนอกจากจะนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ข้อความแต่เพียงอย่างเดียวแล้ว ยังใช้ภาพประกอบการนำเสนอเนื้อหา ดังกล่าวด้วย
- 2) บทเรียน โปรแกรมที่ใช้กับเครื่อง
 - (1) บทเรียน โปรแกรมที่ใช้กับเครื่องสอน (Teaching Machine) ใช้เครื่องนำเสนอเนื้อหา และผู้เรียนจะตอบสนองโดยการกดปุ่ม เพื่อตอบคำถามกับเครื่องสอนนั้น
 - (2) บทเรียน โปรแกรมที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ คือ บทเรียน ที่นำเสนอข้อมูลโดยผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเอง และสามารถตอบสนองกับเครื่องคอมพิวเตอร์
- 3) บทเรียน โปรแกรมสื่อประสม

บทเรียน สื่อประสม หมายถึง บทเรียน โปรแกรมที่ได้ใช้สื่อการสอนสองอย่างขึ้นไปในการนำเสนอข้อมูลความรู้ให้แก่ผู้เรียน โดยบทเรียน โปรแกรมสื่อประสมจะปรากฏอยู่ในรูปแบบต่างๆกัน คือ

 - (1) บทเรียน โปรแกรมแบบข้อความกับเทปบันทึกเสียง
 - (2) บทเรียน สไลด์-เทปโปรแกรม
 - (3) บทเรียน โปรแกรมแบบข้อความกับภาพยนตร์
 - (4) บทเรียน โปรแกรมแบบข้อความกับรายการโทรทัศน์

สำหรับบทเรียน โปรแกรมการ์ดตูนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นนี้มีลักษณะเป็นรูปแบบเล่ม ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ บทเรียนการ์ดตูนแบ่งเป็น 5 ตอน ที่มีข้อความพร้อมทั้งมีรูปภาพประกอบ และคำถามชุดที่ 1-5 พร้อมเฉลย

1.6 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนโปรแกรม

ขั้นตอนการสร้างบทเรียนโปรแกรม มี 14 ขั้นตอน คือ (ธีระชัย ปุณณ โชติ (2539 : 27-37)

ขั้นที่ 1 ศึกษารูปแบบการเขียนเรื่องบทเรียน โปรแกรมรูปแบบต่างๆ จนเข้าใจแจ่มแจ้ง ทั้งศึกษาทางดาราและศึกษาจากผู้รู้

ขั้นที่ 2 กำหนดและเลือกวิชาที่จะเขียน และระดับชั้นที่จะใช้ในบทเรียน โปรแกรมนั้น

ขั้นที่ 3 เลือกหน่วยการเรียนรู้ว่าจะเขียนในเรื่องใด

ขั้นที่ 4 กำหนดหัวข้อต่าง ๆ ที่เขียนจากหลักสูตรประมวลการสอน โครงการสอน คู่มือครู และหนังสือ ว่ากำหนดให้นักเรียนเลือกหัวข้อเรื่องที่จะเขียน

ขั้นที่ 5 ศึกษาลักษณะของผู้เรียน ได้แก่ อายุ ระดับชั้น พื้นฐานความรู้เดิมและทักษะที่นักเรียนเคยได้รับการฝึกฝนมาก่อน ทั้งนี้บทเรียน โปรแกรม มีลักษณะของความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

ขั้นที่ 6 ตั้งจุดมุ่งหมายสำหรับบทเรียน โปรแกรมที่จะเขียน โดยต้องตั้งจุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะอันจะเป็นแนวทางในการเขียนกรอบต่างๆ ในบทเรียนเป็นอย่างดี และยังมีประโยชน์ต่อการสร้างแบบทดสอบซึ่งจะให้ทดสอบกับนักเรียนก่อนและหลังเรียน การเขียนวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ควรแยกเป็นข้อ ๆ ให้วัตถุประสงค์เด่นชัดขึ้นและต้องบรรยายท้ายคำที่ให้ความหมายได้ชัดเจนรัดกุม สามารถมองภาพการแสดงออกของผู้เรียนได้ เช่น การเขียน การบอก จำแนก เปรียบเทียบ ทดลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 7 วางโครงเรื่องที่เป็นลำดับเรื่องราวก่อนหลัง จากง่ายไปหายาก เพราะบทเรียน โปรแกรมจะต้องแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนๆ ย่อย ๆ และแต่ละตอนจะต้องต่อเนื่องสัมพันธ์กัน

ขั้นที่ 8 ลงมือเขียนบทเรียน โปรแกรมตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ โดยแบ่งบทเรียน ออกเป็นตอน ๆ ในบทเรียน ตามหลักของการเขียนบทเรียน โปรแกรม การเขียนกรอบในบทเรียนจะเริ่มต้นด้วยกรอบให้ความรู้ แล้วติดตามด้วยกรอบแบบฝึกหัดและกรอบทดสอบเป็นตอน ๆ ไปจำนวนกรอบจะมากจะน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับผู้เรียนถ้าเด็กเก่งจำนวนกรอบอาจน้อยกว่าบทเรียนสำหรับเด็กอ่อน

ขั้นที่ 9 ครอบบาทเรียน โปรแกรมที่เขียนแล้วไปให้ครูที่สอนวิชานั้นๆ หรือผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อติชม เพื่อนามาแก้ไขปรับปรุงกรอบต่าง ๆ ในบทเรียนสำหรับเด็กอ่อนก็ได้

ขั้นที่ 10 นำบทเรียนโปรแกรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วมาพิมพ์ โดยยังไม่ใส่คำตอบของคำตอบต่างๆ เพื่อนำบทเรียนไปทดลองใช้กับนักเรียนในชั้นของการทดลอง หนึ่งต่อหนึ่ง หรือในแบบทดสอบที่เรียกว่าการทดลองขั้นหนึ่งคน

ขั้นที่ 11 สร้างแบบทดสอบขึ้นหนึ่งชุด ตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ให้ครบถ้วนครอบคลุมทุกเรื่องตามบทเรียน บทเรียนใดมีเนื้อหาออกมากก็ออกมาก บทเรียนใดมีเนื้อหาออกก็ออก

น้อย สำหรับแบบทดสอบที่มากนั้นจะต้องนำไปวิเคราะห์แบบทดสอบรายข้อและเพื่อหาความง่าย ค่าจำแนกและปรับปรุงแก้ไขให้มีความยากที่เหมาะสม คือ 0.20 ถึง 0.80 และอำนาจจำแนกที่เหมาะสมคือ 0.20 ขึ้นไป

ขั้นที่ 12 นานาบทเรียนโปรแกรมที่เขียนเสร็จตามข้อที่ 10 ไปทดลองใช้กับนักเรียนหนึ่งคน โดยเริ่มทาแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วจับเวลาไว้เพื่อจะทราบว่าเป็นแบบทดสอบดังกล่าว นักเรียนสามารถทำเสร็จภายในเวลาที่นานาที่เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จแล้วก็ให้นักเรียนเรียนบทเรียนที่โปรแกรมสร้างขึ้น โดยครูผู้สอนจะต้องอธิบายความมุ่งหมาย และวิธีการเรียนเสียก่อน นักเรียนจะต้องอ่าน บทเรียนไปที่ละคำ เมื่อนักเรียนตอบคำถามผู้สอนจะเฉลยคำตอบที่ถูกต้องทันที ผู้สอนจะอภิปรายกับนักเรียนเพื่อหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขบทเรียนในกรอบนั้นหรือคำถามให้ดีขึ้น แล้วนำมาปรับปรุง แก้ไข หลังจากทีนักเรียนศึกษาบทเรียนเสร็จแล้ว ก็ให้นักเรียนทำแบบทดสอบ หลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบคะแนนทำแบบทดสอบสองครั้งว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นหรือไม่ ผลการเปรียบเทียบควรแสดงให้นักเรียนเห็นว่ามีความก้าวหน้าขึ้น หรือไม่ หลังจากทีใช้บทเรียนโปรแกรม

ขั้นที่ 13 นำบทเรียน โปรแกรมไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเล็ก ที่เรียนอยู่ในระดับชั้นปานกลาง จำนวน 10 คน มีวิธีการทดลองเหมือนขั้นที่ 1 ต่างกันก็เพียงบทเรียนโปรแกรมจะมีคำถามและคำตอบไว้ให้เสร็จ มีลักษณะเป็นบทเรียนที่นำไปใช้ได้จริง นักเรียนต้องเรียนตามบทเรียนที่กรอบและตรวจคำตอบในเฉลยที่ให้ไว้ในบทเรียนและในบทเรียน โปรแกรมจะเขียนไว้ ซึ่งนักเรียนจะต้องทำความเข้าใจเสียก่อนจึงลงมือเรียนตามบทเรียน นักเรียนทำเสร็จแล้วบันทึกเวลาที่ควรใช้ในการเรียนบทเรียนต่อไป เมื่อทดลองเสร็จแล้ว นาผลการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาในกรอบนั้น

ขั้นที่ 14 การทดลองภาคสนามกับนักเรียน 100 คน ไม่เจาะจงว่าเป็นนักเรียนเก่งหรืออ่อน แต่เป็นตัวแทนของนักเรียนทั้งหมดโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบว่าบทเรียน โปรแกรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับโดยทั่วไปหรือไม่

1.7 การนำบทเรียนโปรแกรมไปใช้ในการสอน

นานาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนตามขั้นตอน ดังนี้ (มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมธิราช 2539: 151)

1) การนำเข้าสู่บทเรียน ก่อนที่จะแจกบทเรียน โปรแกรมแก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนควรเร้าใจหรือกระตุ้นผู้เรียนให้มีความรู้สึกลอยากจะเรียนเสียก่อน ผู้สอนก็ควรอธิบายเนื้อหา พอสังเขปเกี่ยวกับบทเรียนนั้นๆ

2) การแนะนำวิธีการศึกษา ในกรณีทีผู้เรียนยังไม่เคยมีประสบการณ์ในการเรียนด้วย

บทเรียนแบบโปรแกรม ผู้สอนควรอธิบายหลักเกณฑ์และวิธีการศึกษาเสียก่อน เพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการที่ถูกต้อง ผู้สอนควรจะเน้นในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อตนเองให้ผู้เรียนตระหนักไว้ เพราะการสอนโดยใช้แบบเรียนแบบโปรแกรมนั้นมีค่าเฉลยไว้พร้อมแล้ว ถ้าผู้เรียนไม่ซื่อสัตย์และบังคับใจตนเองไม่ได้ โดยไปดูค่าเฉลยก่อนที่จะขบคิดปัญหาที่ถามทำให้การเรียนการสอนไม่ได้ผล

3) อธิบายเงื่อนไขของบทเรียนแบบโปรแกรม แล้วลงมือแจกบทเรียนให้กับผู้เรียนปฏิบัติ

4) ควบคุมการเรียนการสอน ขณะผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียนแบบโปรแกรมอยู่นั้น ผู้สอนก็ควรควบคุมการเรียนการสอนอยู่ห่างๆ คอยช่วยเหลือเมื่อถึงคราวที่ผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ

5) สรุปเนื้อหา เมื่อนักเรียนได้ศึกษาบทเรียนแบบโปรแกรมจบแล้วผู้สอนอาจสรุปเนื้อหาที่เรียนมาอย่างสั้นๆ เพื่อความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

6) การประเมินผลหลังจากการสอน ควรมีการประเมินผลหลังจากการสอน โดยมีการใช้บทเรียนแบบโปรแกรมไปแล้ว เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเพียงใด และการใช้บทเรียนแบบนี้มีปัญหาใดหรือไม่

1.8 ประโยชน์ของบทเรียนโปรแกรม

ประโยชน์ของบทเรียนโปรแกรม มีดังนี้ (ภักพิง พิลาสัย 2553)

1) นักเรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเอง และดำเนินไปตามความสามารถของตนเอง คล้ายกับนักเรียนได้มีโอกาสเรียนกับครูแบบตัวต่อตัว

2) ช่วยให้ครูทำงานน้อยลง โดยเฉพาะเกี่ยวกับเรื่องการสอนข้อเท็จจริงต่างๆ ครูก็จะได้มีเวลาเตรียมบทเรียนอื่นที่ยุ่งยากอีกซึ่งก้าวหน้าไปอีก

3) หากนักเรียนตอบผิดก็จะมีผู้เยาะเย้ยเพราะไม่มีใครเห็นและเมื่อผิดก็สามารถแก้ความเข้าใจผิดของตนได้ทันที

4) สนองต่อความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล

5) เป็นการแก้การศึกษาในปัจจุบันที่นิยมทำงานเป็นกลุ่มและสนใจในเนื้อหาวิชาน้อยไป

6) แก้ปัญหาการขาดแคลนครู เพราะครูคนเดียวสามารถที่จะคุมนักเรียนให้เรียนจากบทเรียนโปรแกรมได้คราวละหลายสิ่งคน

7) ส่งเสริมให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมหรือทบทวนได้ด้วยตนเอง

8) นักเรียนที่ขาดเรียนมีโอกาสช่วยเหลือตนเองให้ตามผู้อื่นได้ทัน

9) ครูมีโอกาสให้ความสนใจดูแลนักเรียนเป็นรายบุคคลได้มากขึ้น

2. แนวคิดและหลักการทำบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

2.1 ความหมายของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

ดวงพร วิชนเศ (2546:60) ได้ให้ความหมายของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนไว้ว่า บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนเป็นการนำภาพการ์ตูนมาประกอบในการสร้างบทเรียนโปรแกรม เพื่อให้ผู้เรียนนั้นได้เกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินจากภาพการ์ตูนพร้อมทั้งได้รับความรู้จากเนื้อหาที่เรียนพร้อมๆกันซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่ใช้ภาพการ์ตูนในการบรรยายเรื่องราวหรือดำเนินเรื่องไปที่ละกรอบตั้งแต่ต้นไปจนจบ

2) บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนใช้ตัวการ์ตูนประกอบ โดยจะมีภาพตัวการ์ตูนและเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กันเป็นการใช้ภาพการ์ตูน เพื่อดึงดูดความสนใจ หรือเพื่อตกแต่งบทเรียนให้มีความสวยงามเท่านั้น

ดังนั้น บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน จึงหมายถึง การนำการ์ตูนมาประกอบในบทเรียนโปรแกรม โดยใช้คุณสมบัติของบทเรียนโปรแกรม และการ์ตูนมาใช้ร่วมกัน ซึ่งตัวการ์ตูนจะเป็นตัวดำเนินเรื่องในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนโปรแกรมไปที่ละกรอบตั้งแต่ต้นจนจบ

2.2 หลักการเขียนการ์ตูน

ในการเขียนการ์ตูน มีหลักเกณฑ์ในการเขียนดังนี้ (วัชรพงศ์ หงส์สุวรรณ 2546: 68)

1) โครงเรื่อง หรือ เรียกว่าความคิดรวบยอดของเรื่อง โดยกำหนดเป็นแนวทางของเรื่องว่าต้องการให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางใด รวมทั้งต้องวิเคราะห์ว่าแนวเรื่องนั้นเป็นอย่างไร เช่น เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก การต่อสู้ ฯลฯ ทั้งตัวการ์ตูน ฉากหลังและเนื้อเรื่องควรจะเป็นอย่างไร

2) เนื้อเรื่อง คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นหรืออาจเรียกว่าเป็นรายละเอียดจากโครงเรื่องที่เรามาวางไว้ ซึ่งจะช่วยขยายความให้เข้าใจเหตุผลของเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยวิธีการสร้างเนื้อเรื่องมีอยู่ 4 ขั้นตอน คือ จะทำอะไร อยู่ที่ไหน มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นและผลที่ได้รับคืออะไร

3) บทสรุป หมายถึง บทสรุปของเรื่องเริ่มต้นจากโครงเรื่องแล้วก็อธิบายเนื้อเรื่องจนผู้ดูสามารถเข้าใจเรื่องราว นั้น คือ บทสรุป

การ์ตูนมีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้เรียน และต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างมากหากผู้สอนสามารถเลือกภาพการ์ตูนได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาวิชาการเขียนการ์ตูนให้สามารถดำเนินเรื่องที่ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้โดยไม่ต้องอ่านมากเพียงแต่อ่านข้อความที่บรรยายเล็กน้อยก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้

2.3 การแบ่งลักษณะเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน

ในการแบ่งลักษณะเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนที่สอดคล้องกับวัยของผู้เรียนสามารถแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (ชนากิต ฉัตรภูติ 2545:31)

1) กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี)

เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะ แปลก เพื่อฝัน เกินความจริง อาจมีความก้าวร้าวบ้างโดยผู้ชนะ และทำความดีจะเป็นพระเอก ซึ่งอาจเป็นการ์ตูนรูปสัตว์ หรือให้สัตว์มีท่าทางเหมือนกับคน การดำเนินเรื่องเร็ว ชัดเจน และเนื้อเรื่องขนาดสั้น

2) กลุ่มเด็กวัยเรียน (6-12 ปี)

ลักษณะการ์ตูนคล้ายกลุ่มแรกแต่มีรูปสัญลักษณ์ตัวการ์ตูนเป็นคนมากกว่าสัตว์ มีการเคลื่อนไหวที่ชัดเจนและเป็นจริง เช่น วาดภาพเด็กกินผลไม้ก็ต้องให้เห็นว่ากินจริงๆ ตัวละครอาจมีลักษณะของกลุ่ม เนื้อหาซับซ้อน และยาวมากขึ้น

3) กลุ่มวัยรุ่น (13-20 ปี)

ภาพการ์ตูนมีความเหมือนจริงมากขึ้น ลักษณะของตัวการ์ตูนที่คล้ายสัตว์จะไม่น่าสนใจของเด็กกลุ่มนี้แล้ว เนื้อเรื่องต้องมีลักษณะของการค้นหาความจริงสัจจะแห่งการดำเนินชีวิต คุณธรรมอาจมีเรื่องเพศเข้ามาเกี่ยวข้อง

4) กลุ่มผู้ใหญ่ (21 ปีขึ้นไป)

โดยทั่วไปผู้ใหญ่จะอ่านการ์ตูนเพื่อจะผ่อนคลายพักผ่อน เพราะผู้ใหญ่จะมีจิตใจอยู่ 3 ห้อง ห้องที่ 1 เป็นเด็กมีความรู้สึกอยากเล่นอยากพักผ่อน ห้องที่ 2 เป็นพ่อแม่มีความรู้สึกอยากพิทักษ์ปกป้อง และห้องที่ 3 เป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดที่จะสั่งการจัดการหรือทำงาน การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่จึงสามารถนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบเด็กทุกวัยมีความสนใจในการอ่านแตกต่างกัน ทั้งนี้ได้ขึ้นอยู่กับเพศและวัย เช่น เด็กที่อยู่ในวัยประถมศึกษาหรือวัยเรียน (อายุ 6-12 ปี) จะเป็นเด็กที่มีอารมณ์เพื่อฝัน ค้นหาวิบุรุษในดวงใจใฝ่คุณธรรม ดังนั้นการที่จะสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมสำหรับเด็กในการพัฒนาด้านนิสัยรักการอ่านและการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่เด็กซึ่งจะเป็นอนาคตสำคัญของชาติ

2.4 ประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน

ปัจจุบันได้มีผู้ศึกษาหลายท่านได้นำการ์ตูนมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากการ์ตูนมีความสามารถในการดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ดี ดังนั้นจึงมีผู้ศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1) การ์ตูนช่วยส่งเสริมการสอนของครู ช่วยให้นักเรียนน่าสนใจและจะทำให้ผู้เรียน เรียนโดยไม่เบื่อหน่าย

2) การ์ตูนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนเร็วยิ่งขึ้น เพราะว่าการ์ตูนจะช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจเร็วขึ้น

3) การ์ตูนจะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจสนุกสนาน และติดตามการสอนของครูโดยตลอด

4) การ์ตูนช่วยผ่อนคลายอารมณ์ความเครียด ทำให้บทเรียนเกิดความสนุกสนานและน่าติดตามโดยไม่เบื่อ

ดวงพร วิมเนส (2546: 58) ได้กล่าวถึงการนำการ์ตูนมาใช้ประกอบในการสอนนั้น จะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งประโยชน์ของการ์ตูน มีดังต่อไปนี้

- 1) สามารถกระตุ้นหรือเร้าความสนใจของผู้เรียน
- 2) สร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายในชั้นเรียน
- 3) ประกอบการอธิบายความรู้ให้เห็นความจริงเชิงรูปธรรม
- 4) สร้างความประทับใจและก่อให้เกิดความจดจำได้นานยิ่งขึ้น
- 5) สร้างเสริมความสามารถในการอ่านภาพได้ของผู้เรียน
- 6) สร้างทัศนคติ ค่านิยม และจิตสำนึกที่ดีแก่ผู้เรียน
- 7) สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และโลกทัศน์ที่กว้างไกลแก่ผู้เรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่าการ์ตูนเป็นอีกทางเลือกหนึ่งมีบทบาทในการช่วยส่งเสริมการสอนของครู การเสนอสาระความรู้ ทำให้บทเรียนน่าสนใจ และสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน ซึ่งเป็นวัยเด็กที่ชอบอ่านการ์ตูน บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนจึงกระตุ้นและเร้าความสนใจของผู้เรียนโดยการนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพ และคำบรรยายที่สามารถดึงดูดความสนใจ และสนุกสนานในการเรียนโดยไม่เบื่อ เด็กจะเกิดการเรียนรู้ที่ดี สามารถที่จะถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนนั้นต้องการ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถจะลำดับเรื่องราวได้จากภาพ ตลอดจนมีความสะดวกในการพกพาทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้

3. แนวคิดและหลักการที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

3.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมือง

ไทยและเป็นพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

3.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

- 1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ ที่มีจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนนั้นมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
- 3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายของอำนาจให้สังคมได้มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- 4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
- 5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 6) เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และ ตามอัธยาศัย ที่มีการครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

3.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

- 1) มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2) มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
- 3) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
- 4) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์พัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนนั้นเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังนี้

3.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

3.4.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3.4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

3.4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

3.4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

3.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

- 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์สุจริต
- 3) มีวินัย
- 4) ใฝ่เรียนรู้
- 5) อยู่อย่างพอเพียง
- 6) มุ่งมั่นในการทำงาน
- 7) รักความเป็นไทย
- 8) มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

3.6 มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคม ที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่างๆไว้ ดังนี้

3.6.1 ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปใช้ปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขเป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

3.6.2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ระบบการเมือง และการปกครองในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิหน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

3.6.3 เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3.6.4 ประวัติศาสตร์ เวลา แบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ และ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบันความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีตบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆจากในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

3.6.5 ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพแหล่งทรัพยากรและภูมิอากาศของประเทศไทย และ ภูมิภาคต่างๆของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่างๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

การวิจัยเกี่ยวกับการบริโภคอย่างฉลาดจึงเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ มาตรฐานที่ 3.1 และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องดังนี้

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิต และการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้คุ้มค่านวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ตัวชี้วัด ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

ตัวชี้วัด ป.4/2 บอกสิทธิพื้นฐานและรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะ

ผู้บริโภค

โดยได้กำหนดโครงสร้างของหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ซึ่งประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การบริโภคอย่างฉลาด

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส 14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลา 10 ชั่วโมง

คะแนน 20 คะแนน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน (20)
การบริโภค อย่างฉลาด	1. อธิบายรู้ถึงความหมายและ ประเภทของการบริโภค	ส 3.1 ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อ การเลือกซื้อสินค้าและบริการ	2	4
	2. ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อ การเลือกซื้อสินค้าและ บริการ	ส 3.1 ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อ การเลือกซื้อสินค้าและบริการ	2	4
	3. มาเลือกบริโภคสินค้า และบริการอย่างฉลาด กันเถอะ	ส 3.1 ป.4/2 บอกสิทธิพื้นฐาน และรักษาผลประโยชน์ของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค	2	4
	4. หนูอยากรู้สิทธิพื้นฐาน การบริโภค	ส 3.1 ป.4/2 บอกสิทธิพื้นฐาน และรักษาผลประโยชน์ของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค	2	4
	5. หนูจะทำอย่างไรดี เมื่อ เกิดปัญหาในการใช้ สินค้าหรือบริการ	ส 3.1 ป.4/2 บอกสิทธิพื้นฐาน และรักษาผลประโยชน์ของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค	2	4

4. แนวคิดที่เกี่ยวกับการบริโภคอย่างฉลาด

4.1 ความหมายของการบริโภค

ศกพันธ์ อินตะแก้ว (2543: 13) การบริโภค หมายถึง การใช้ประโยชน์จากสิ่งของและบริการ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์โดยตรง เช่น เมื่อกระหายน้ำก็ดื่มน้ำ การดื่มน้ำถือเป็น การบริโภค

ว.วชิรเมธี กล่าวว่า การบริโภคมีสองอย่าง หนึ่งการบริโภคอย่างขาดสติ สองการบริโภคอย่างมีสติหรือที่พูดอีกอย่างหนึ่ง คือ การบริโภคแบบคุณค่าเทียม และ การบริโภคแบบคุณค่าแท้ การบริโภคแบบคุณค่าเทียมก็คือ การที่เรามีโทรศัพท์เครื่องหนึ่งแล้วใช้โทรศัพท์ถ่ายรูปเป็นหลักการบริโภคแบบคุณค่าแท้ของโทรศัพท์ก็คือต้องเอาไว์โทร ก็คือคุณใช้ผิดวัตถุประสงค์ คุณมีรถสักคันหนึ่ง คุณค่ารถที่แท้ก็คือใช้เป็นยานพาหนะขับจี้ไปถึงเป้าหมาย แต่คุณค่าเทียมของมันก็คือ คุณมีรถที่แพงๆ หูๆ สักคันหนึ่งแล้วขับไปโชว์ ขับไปจีบสาวก็ได้ จี้ไปอวดไปโชว์อัครฐานทางการเงินของคุณว่าระดับไหน การเป็นคนระดับเอลิสต์ในสายตาของสาว ๆ นี่ก็คือคุณค่าเทียมของรถ แต่คุณค่าแท้ของมันก็นำพาเราไปถึงที่หมาย เราจึงต้องปรับเปลี่ยนวิธีในการบริโภคของชาวโลก สังเกตไหมเวลาที่ชาวโลกรวมตัวกันประชุมแต่ละครั้งกลุ่มผู้นำทั้งหลายจะประชุมคุยกันเรื่องปัญหาโลกร้อนคุยแต่เรื่องชั้นบรรยากาศโลกเป็นอย่างนั้นเป็นอย่างนี้ แต่จะไม่คุยกันในเรื่องการบริโภคของมนุษย์ เพราะถ้าคุยกันว่ามนุษย์เราบริโภคอย่างไรทรัพยากรจึงถูกทำร้ายของก็จะขายไม่ออกมนุษย์พากันบอกว่าปัญหาคือสิ่งแวดล้อม แต่พุทธศาสนาจะบอกว่า ปัญหาคือวิธีในการบริโภคของพวกเขาเอง

อดุลย์ จาตุรงค์กุล และ ดลยา จาตุรงค์กุล (2549) ได้ให้ความหมายของการบริโภคว่า คือ วิธีการ สถานที่ และเวลาที่บุคคลได้บริโภคสินค้าและบริการ เช่น วิธีการ บริโภคสินค้า การตัดสินใจด้านเวลาในการบริโภค เป็นต้น

สรุปการบริโภค (Consumption) หมายถึง การใช้จ่าย ซื้อสินค้าและบริการ เพื่อสนองความต้องการในการอุปโภคบริโภคของแต่ละคน ซึ่งการบริโภคในทางเศรษฐศาสตร์ นั้นจึงมิได้หมายถึงเฉพาะการรับประทานอาหารเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการใช้สินค้าและบริการเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยใช้วิธีการบริโภคในความหมาย อื่นๆ ด้วย เช่น การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง การซื้อเสื้อผ้า การเช่าบ้าน การรับบริการตรวจรักษา การโดยสาร รถประจำทาง และการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ต

4.2 ประเภทของการบริโภค

พนารัช ปรีดากรณ์ (2555: 50-51) การบริโภคแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) การบริโภคสินค้า

สินค้า หมายถึง สิ่งของที่ซื้อขายกันจับต้องได้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

(1) สินค้าคงทน คือ สินค้าที่ใช้แล้วไม่หมดไป ยังคงใช้ประโยชน์ต่อได้อีก เช่น เก้าอี้ โต๊ะ หนังสือ โทรศัพท์ ตู้เย็น บ้าน รถยนต์ โทรศัพท์ เสื้อผ้า เป็นต้น

(2) สินค้าสิ้นเปลือง คือ สินค้าที่ใช้แล้วหมดไปหรือเสื่อมไป เช่น อาหาร สบู่ ยาสีฟัน แป้ง น้ำหอม ผงซักฟอก น้ำดื่ม ยารักษาโรค เป็นต้น

2) การใช้บริการ

การใช้บริการ หมายถึง สิ่งที่จะอำนวยความสะดวกหรือสร้างความพอใจให้กับผู้บริโภคเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน จึงจับต้องและเคลื่อนย้ายไม่ได้ เช่น การรักษาพยาบาล ร้านตัดผม การโดยสารรถประจำทาง การไปชมภาพยนตร์ เป็นต้น

4.3 ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

เอกรินทร์ สีมหาศาล และคณะ (2551: 34) การเลือกซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ของคนเราขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญดังนี้

1) รายได้ รายได้ของผู้บริโภคจะแตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้ความสามารถของการเลือกซื้อสินค้าและบริการแตกต่างกันด้วย

2) ราคา ถ้าสินค้านั้นราคาถูกและมีคุณภาพ จะทำให้คนเลือกซื้อ มากกว่าสินค้านั้นราคาเดียวกันแต่ไม่มีคุณภาพ

3) รสนิยม หรือความชอบส่วนบุคคล เช่น คนในภาคอีสานจะนิยมกินข้าวเหนียวมากกว่าข้าวเจ้า ดังนั้นการทำนาในภาคอีสานก็จะปลูกข้าวเหนียวเป็นส่วนใหญ่

4) ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้ผลิตควรพิจารณา เช่น ชาวมุสลิมไม่บริโภคเนื้อหมู

5) ระบบสินเชื่อที่มีผลต่อการบริโภคสินค้า โดยเฉพาะกับผู้ที่มีรายได้น้อย เพราะการให้สินเชื่อทำให้ผู้บริโภคสามารถซื้อสินค้าได้โดยการผ่อนชำระ

6) การเลียนแบบการบริโภค การบริโภคสินค้าและบริการของผู้บริโภค บางครั้งก็เกิดจากการเลียนแบบคนอื่น เช่น ถ้าหากเพื่อนของนักเรียนมีเครื่องเขียนแบบใหม่ นักเรียนก็อาจรีบวิ่งไปซื้อไปซื้อให้บ้าง เป็นต้น

7) การโฆษณา เมื่อมีการโฆษณาในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือแหล่งอื่นก็จะกระตุ้นให้เกิดความสนใจและนำไปสู่การตัดสินใจซื้อ นอกจากนี้การส่งเสริมการขายในรูปแบบต่างๆ เช่น การแถมสินค้า

อดุลย์และคลยา จาตุรงค์กุล (2546) กล่าวถึง การตัดสินใจของผู้บริโภคมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปในแต่ละรูปแบบ เนื่องจากสาเหตุและปัจจัยหลายอย่าง ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้ดังนี้

1) ตัวกระตุ้นทางการตลาด (Marketing stimuli) ตัวกระตุ้นทางการตลาด หรือข่าวสารทางการตลาด หมายถึง เครื่องมือที่นักการตลาด ใช้ เพื่อจูงใจผู้บริโภค ซึ่งตัวกระตุ้นดังกล่าว ก็คือส่วนประสมทางการตลาด (4P's) นั่นเอง

2) อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม ผู้บริโภคอาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีความสลับซับซ้อนกับกระบวนการการตัดสินใจ และพฤติกรรมของผู้บริโภคอาจได้รับจากวัฒนธรรมชั้นทางสังคม และอิทธิพลจากตัวบุคคล เป็นต้น

3) อิทธิพลและความแตกต่างของตัวบุคคล เป็นปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่อผู้บริโภค มีความแตกต่างกันที่ทรัพยากรมนุษย์และความรู้ของผู้บริโภค การจูงใจทัศนคติบุคลิกภาพและแบบของการใช้ชีวิต (lifestyle) เป็นต้น

4) กระบวนการทางจิตวิทยา โดยทั่วไปเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของความรู้สึกที่มีอยู่ภายในที่สะท้อนให้เห็นถึงความโน้มเอียงของบุคคลว่าชอบหรือไม่ชอบสิ่งต่าง ๆ

พนารัช ปรีดากรณ์ (2555: 54) กล่าวว่า การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการต่างๆ มาบริโภคขึ้นอยู่กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค ดังนี้

1) รายได้ของผู้บริโภค การบริโภคจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับรายได้ของผู้บริโภค กล่าวคือ ถ้ามีรายได้มากขึ้นก็จะเพิ่มการบริโภค แต่ถ้ารายได้ลดลงก็จะลดการบริโภค

2) ราคาของสินค้าและบริการ ปริมาณการบริโภคขึ้นอยู่กับราคาสินค้า หรือบริการชนิดนั้น กล่าวคือ ถ้าราคาสินค้าเพิ่มสูงขึ้นปริมาณการบริโภคจะลดลง แต่ถ้าราคาสินค้าลดลงปริมาณการบริโภคจะเพิ่มขึ้น

3) รสนิยม หรือ ค่านิยมในการบริโภค ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภค และแตกต่างกันตามบุคคล อายุ เพศ ระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ สังคมและสภาพแวดล้อม เป็นต้น

4) ฤดูกาล ปริมาณการบริโภคสินค้าบางชนิดจะมีความแตกต่างกันตามฤดูกาล เช่น ความต้องการใช้เสื้อกันหนาวจะมากขึ้นในฤดูหนาว ส่วนในฤดูร้อนปริมาณการบริโภคน้ำแข็งจะเพิ่มขึ้น เป็นต้น

5) การคาดคะเนเกี่ยวกับราคาเป็นการคาดการณ์การเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าในอนาคต ซึ่งส่งผลต่อปริมาณการบริโภค เช่น ถ้าคาดการณ์ว่าราคาน้ำมันจะเพิ่มขึ้น ผู้บริโภคก็จะเติมน้ำมันไว้ก่อนที่ราคาน้ำมันจะปรับตัวสูงขึ้น เป็นต้น

6) เทคนิคการขาย การให้สินเชื่อทำให้ผู้บริโภคมีอำนาจซื้อสินค้าและบริการมาสนองต่อความต้องการได้มากขึ้น

7) การโฆษณา เป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้บริโภคมีความต้องการบริโภคสินค้า หรือบริการชนิดนั้นเพิ่มขึ้น

4.4 หลักและวิธีการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ

พนารัช ปรีดากรณ์ (2555: 54-55) การตัดสินใจซื้อหรือบริโภคสินค้าและบริการ ต้องดูคุณภาพประโยชน์ที่ได้รับ และความพึงพอใจสูงสุดของตน โดยที่คำนึงถึงจำนวนเงินที่ต้องจ่ายไปและสนองความต้องการในการใช้งานหลัก และวิธีการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ มีดังนี้

1) สินค้าและบริการต้องมีคุณภาพดีการพิจารณาว่าสินค้าที่ต้องการซื้อนั้นมีคุณภาพที่ดีหรือไม่นั้น ผู้บริโภคจะต้องมีการศึกษาข้อมูลอย่างถี่ถ้วนถี่ อย่างไรก็ตามในการบริโภคสินค้าหลายประเภทก็มีวิธีการพิจารณาในเบื้องต้น ที่ได้จากการรับรองคุณภาพสินค้าของหน่วยงานที่เชื่อถือได้ โดยสังเกตได้จากเครื่องหมายมาตรฐานรับรองคุณภาพ ดังนี้

(1) เครื่องหมายมาตรฐานสินค้าอุตสาหกรรม (มอก) เป็นเครื่องหมายที่กระทรวงอุตสาหกรรมจัดทำขึ้น เพื่อควบคุมให้ผู้ผลิตผลิตสินค้าที่คุณภาพมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มีความครอบคลุมสินค้าหลายประเภท ได้แก่ ประเภทอาหาร เครื่องใช้ไฟฟ้า ยานพาหนะ สิ่งทอ เป็นต้น

ก. เครื่องหมายมาตรฐานทั่วไป เป็นเครื่องหมายรับรองคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่ สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมกำหนดมาตรฐานของผลิตภัณฑ์นั้นไว้แล้ว ซึ่งผู้ผลิตจะสามารถที่จะยื่นขอการรับรองคุณภาพ โดยสมัครใจเพื่อการพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดในมาตรฐานและหลักประกันให้กับผู้บริโภคหรือผู้ซื้อว่าผลิตภัณฑ์มีคุณภาพ มีความปลอดภัยคุ้มค่าและเหมาะสมกับราคา เช่น ผลิตภัณฑ์อาหาร วัสดุก่อสร้าง เครื่องใช้ไฟฟ้า วัสดุสำนักงาน เป็นต้น

ข. เครื่องหมายมาตรฐานบังคับ เป็นเครื่องหมายรับรองผลิตภัณฑ์ที่กฎหมายได้กำหนดให้ต้องเป็นไปตามมาตรฐาน (มาตรฐานบังคับ) ทั้งนี้เพื่อความปลอดภัยของผู้บริโภคและป้องกันความเสียหายอันอาจเกิดต่อเศรษฐกิจและ สังคม โดยส่วนรวมโดยกฎหมาย บังคับผู้ผลิต ผู้นำเข้าและผู้จำหน่าย จะต้องผลิต นำเข้า และจำหน่ายแต่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นไปตามมาตรฐานแล้วเท่านั้น ซึ่งจะต้องมีเครื่องหมายมาตรฐานบังคับติดแสดงไว้ทุกหน่วย เพื่อแสดงว่า

ผลิตภัณฑ์นั้นได้ผ่านการตรวจสอบรับรองแล้วตามกฎหมาย เช่น ไม้ขีดไฟ สายไฟฟ้า บัลลัสต์
 ถังดับเพลิงท่อพีวีซี ผงซักฟอก ผลิตภัณฑ์ เหล็ก ของเล่นเด็ก หมวกกันน็อก เป็นต้น

(2) เครื่องหมายเลขทะเบียนอาหารและยา (อย.) ซึ่งเป็นเครื่องหมายที่
 สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาออกให้สำหรับผลิตภัณฑ์อาหารและยาที่ได้คุณภาพ
 เหมาะสม และที่ไม่เป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค

(3) เครื่องหมายประหยัดพลังงาน เบอร์ ๕ เป็นเครื่องหมายที่การไฟฟ้าฝ่าย
 ผลิตแห่งประเทศไทย (กฟผ.) จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้ผลิตหรือนำเข้า ผลิตและนำเข้า
 เครื่องใช้ไฟฟ้าหรืออุปกรณ์ไฟฟ้าที่มีคุณภาพสูง ราคาเหมาะสมและประหยัดพลังงาน เช่น ตู้เย็น
 เครื่องปรับอากาศ เป็นต้น

2) สินค้าและบริการต้องมีราคา คุณภาพและปริมาณที่เหมาะสม

การตัดสินใจซื้อหรือบริโภคสินค้าและบริการใดก็ตาม ควรมีการเปรียบเทียบ
 ราคากับคุณภาพและปริมาณ เพื่อให้การบริโภคสินค้าและบริการคุ้มค่าและประหยัด

(1) ราคากับคุณภาพ สินค้าที่ขายมีความหลากหลายคุณภาพ หลายราคา ควร
 จะซื้อสินค้าที่มีคุณภาพเหมาะสมกับการใช้งาน และราคาที่เหมาะสมกับเงินที่มีอยู่

(2) ราคากับปริมาณ การซื้อสินค้าต้องซื้อในปริมาณที่เหมาะสมกับการ
 บริโภคไม่ควรซื้อปริมาณมากไปจนเหลือทิ้ง

3) สถานที่ซื้อการซื้อสินค้าจากร้านค้าปลีกต่างๆ ผู้บริโภคควรมีเหตุการณ์เลือก
 สถานที่ซื้อ เช่น เลือกซื้อจากตลาด ร้านใกล้บ้านหรือใกล้โรงเรียน ผู้บริโภคจะได้รับความสะดวก
 ไม่เสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปซื้อ

4) เวลา ระยะเวลาที่เหมาะสมในการซื้อช่วยให้เกิดการประหยัด และได้สินค้าที่มี
 คุณภาพในราคาที่ยุติธรรม ดังนั้นจะต้องมีการวางแผนในการซื้อล่วงหน้า ดูเวลาที่สินค้าออกสู่ตลาด
 จะได้ซื้อในราคาไม่แพงและมีคุณภาพดี เช่น ซื้อผลไม้ที่ออกตามฤดูกาล เป็นต้น

5) อายุของสินค้า การซื้อสินค้าประเภทอาหารและยา จะต้องดูวันหมดอายุของ
 สินค้านั้น เพื่อให้ได้สินค้าที่สภาพดี ไม่เน่าเสีย และสามารถหลีกเลี่ยงผลเสียที่เกิดจากการบริโภค
 อาหารและยาที่หมดอายุเพราะหากผู้บริโภคไม่ได้พิจารณาหรือสังเกตถึงการหมดอายุของสินค้า
 และซื้อไปบริโภคก็อาจเกิดอันตรายต่อสุขภาพและชีวิตได้

เพ็ญศิริ จารุจินดา (2550) กล่าวว่า ผู้บริโภคควรคำนึงถึงหลักการเลือกบริโภคที่ดี ดังนี้
คือ

1) ความจำเป็น หมายถึง สิ่งที่เป็นต้องบริโภค มิฉะนั้นจะทำให้เกิดอันตรายต่อตนเองหรือครอบครัว ส่วนใหญ่ต้องการสิ่งที่มีความจำเป็น ในการครองชีพ คือ ปัจจัยสี่ ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัยเครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค

2) ความมีประโยชน์ หมายถึง การบริโภคในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และครอบครัว โดยไม่ทำให้อื่นหรือสังคมเดือดร้อน

3) ความปลอดภัย หมายถึง เมื่อได้บริโภคสินค้าหรือบริการนั้นแล้วจะไม่เกิดอันตรายต่อตนเองและสิ่งแวดล้อม โดยการอ่านฉลากสินค้า พิจารณาส่งประกอบ วันผลิต และวันหมดอายุหรือการรับรองคุณภาพสินค้าจากหน่วยงานที่ถูกต้องตามกฎหมายและน่าเชื่อถือ

4) ความประหยัด หมายถึง การประมาณการบริโภคไม่มากหรือน้อยเกินไป โดยคำนึงถึงคุณภาพสินค้า ราคาที่เหมาะสม ใช้จ่ายตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง พอประมาณ มีเหตุผลไม่เลียนแบบการบริโภค ไม่ฟุ่มเฟือย ทำให้ใช้ประโยชน์จากสินค้าและบริการอย่างคุ้มค่า

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กล่าวว่า ผู้บริโภคใช้หลักการบริโภคที่หันมาให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมเป็นภาพที่เห็นเด่นชัดในประเทศแถบยุโรป หรือแม้แต่ประเทศญี่ปุ่นที่มาตรการด้านสิ่งแวดล้อมถูกกำหนดใช้ในหลายประเทศรวมถึงประเทศไทยในฐานะเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าต้นน้ำส่งออกไปยังผู้บริโภค ซึ่งผู้บริโภคจะให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อมบริโภค โดยไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2540) กล่าวว่า การใช้หลักวิธีการเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่เป็นผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาที่มนุษย์เราได้ปฏิบัติสืบต่อกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งเป็นการนำผลผลิตจากการปลูกพืชและเลี้ยงสัตว์มาเปลี่ยนสภาพด้วยวิธีการต่างๆ ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีรูปร่างลักษณะแตกต่างไปจากเดิม โดยมีประโยชน์มากมายหลายประการจากการบริโภค ดังนี้ 1) การช่วยเก็บรักษาผลผลิตทางการเกษตรไว้บริโภคในครัวเรือนเป็นเวลานานโดยที่ไม่เน่าเสีย 2) ทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ ที่มีรูปแบบและรสชาติแตกต่างจากเดิม ช่วยเพิ่มความหลากหลายให้แก่ผลผลิตทางการเกษตร 3) ช่วยเพิ่มมูลค่าของผลผลิต 4) ช่วยให้ผู้บริโภคสะดวกและง่ายขึ้น 5) ผลิตภัณฑ์แปรรูปสามารถนำมาจำหน่าย เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ตนเองและครอบครัวและ 6) ช่วยป้องกันปัญหาผลผลิตทางการเกษตรล้นตลาด

4.5 สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

พจนานุกรม ปรีดากรณ์ (2555: 56-57) พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2552 ซึ่งได้แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2551 และได้บัญญัติสิทธิของผู้บริโภคไว้ดังนี้

1) สิทธิที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารรวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ หมายถึง สิทธิที่จะได้รับการโฆษณาหรือการแสดงฉลาก ตามความเป็นจริงและปราศจากพิษภัยต่อผู้บริโภค รวมถึงตลอดถึงสิทธิที่จะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการที่เพียงพอที่จะไม่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดในการซื้อสินค้าหรือบริการ

2) สิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกหาสินค้า หรือบริการ หมายถึง การผู้บริโภคสามารถจะเลือกซื้อสินค้าหรือบริการด้วยความสมัครใจและมีอิสระในการตัดสินใจ โดยปราศจากการชักจูงอันไม่เป็นธรรมทั้งปวง

3) สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้า หรือบริการ หมายถึง ผู้บริโภคที่ใช้สินค้าหรือบริการใดก็ตาม สินค้าหรือบริการนั้นต้องมีสภาพและคุณภาพได้มาตรฐานเหมาะสมแก่การใช้ไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตร่างกายหรือทรัพย์สินในกรณีใช้ตามคำแนะนำหรือระมัดระวังตามสภาพของสินค้าหรือบริการนั้นแล้ว

4) สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา หมายถึง สิทธิที่ได้รับข้อสัญญาโดยไม่ถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบธุรกิจ เช่น บัตรเครดิตที่มีข้อสัญญาของการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไข การใช้บัตร ค่าธรรมเนียม ค่าบริการ ดอกเบี้ยค้างชำระ ผู้ประกอบธุรกิจไม่ต้อง โดยแจ้งให้ทราบล่วงหน้าผู้ประกอบการจะยกเลิกสัญญาการใช้บัตรเครดิตเมื่อใดก็ได้ โดยที่ไม่ต้องมีการแจ้งเหตุผลให้กับผู้บริโภคทราบ ซึ่งไม่มีการระบุสิทธิของผู้บริโภคในการยกเลิกสัญญาบัตรเครดิต ข้อสัญญาเหล่านี้ถือว่าเป็นธรรมต่อผู้บริโภค

5) สิทธิที่จะได้รับการพิจารณาและชดเชยความเสียหาย หมายถึง กรณีที่ผู้บริโภคถูกผู้ประกอบการละเมิดสิทธิก่อให้เกิดความเสียหายผู้บริโภคมีสิทธิในการที่จะเรียกร้องไปให้ผู้ประกอบการชดเชยสิ่งที่เกิดจากการกระทำนั้น เช่น มีการร้องเรียนไปที่สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องกับสินค้าหรือบริการนั้นให้ดำเนินการช่วยเหลือ

4.6 การร้องเรียนเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

พจนานุกรม ปรีดากรณ์ (2555: 57-58) ในกรณีที่เกิดปัญหาเกี่ยวกับการใช้สินค้าหรือบริการ ผู้บริโภคสามารถร้องเรียนได้ที่หน่วยงานต่อไปนี้

1) หากไม่ได้รับความเป็นธรรมจากการซื้อสินค้าและบริการก็สามารถจะร้องเรียนไปที่สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) โทรศัพท์สายด่วน 1166

2) รื่องเรียนเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์อาหาร ยา เครื่องสำอาง สิ่งเสพติด วัตถุมีพิษ เครื่องมือแพทย์ สามารถรื่องเรียนไปที่ สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) โทรศัพท์สายด่วน 1156 หรือที่หมายเลข 0 2590 7000

3) หากมีข้อรื่องเรียนหรือข้อสงสัยเกี่ยวกับคุณภาพ และมาตรฐานของผลิตภัณฑ์นั้นสามารถรื่องเรียนได้ที่สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (สมอ.) โทรศัพท์ 0 2202 3301-4

5. โรงเรียนวัดหว่านบุญ

5.1 ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียนวัดหว่านบุญ

5.1.1 ประวัติ

โรงเรียนวัดหว่านบุญ เริ่มก่อตั้งเมื่อ พ.ศ.2450 ใช้ศาลาการเปรียญวัดหว่านบุญเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอน มีนักเรียนประมาณ 100 คน ขุนรักษานิกรเป็นครูใหญ่ มีครู 4 คน ภิกษุเป็น ครูสอน 1 รูป

1 กรกฎาคม พ.ศ. 2479 เจ้าอาวาสวัดหว่านบุญ และประชาชน ร่วมกันบริจาคทรัพย์ก่อสร้างโรงเรียนเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอน และให้ชื่อโรงเรียนประชาบาล ตำบลบึงจะเข้ (วัดหว่านบุญ) โดยมีพระสงวน ธีระวานิช เป็นครูใหญ่ เปิดทำการสอนตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

14 กรกฎาคม พ.ศ. 2484 นายเทียม นัยประสิทธิ์ ครูใหญ่ ได้เปลี่ยนชื่อโรงเรียนเป็นชื่อ โรงเรียนประชาบาลตำบลคลองหก 2 (วัดหว่านบุญ) และลาออกราชการ นายอุทัย อุทิศผล ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งครูใหญ่ และเปลี่ยนชื่อโรงเรียนเป็น โรงเรียนวัดหว่านบุญ จนถึงปัจจุบัน

ปีพ.ศ.2542 มีการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ยุบรวมโรงเรียนประถมศึกษา และมัธยมศึกษาเข้าด้วยกัน เป็นการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ และจัดระบบโครงสร้างทางการศึกษา กระจายอำนาจการจัดการศึกษาเป็นเขตพื้นที่ และสถานศึกษา

ปี พ.ศ.2553 แก้ไขเพิ่มเติมพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 และพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2553 กำหนดให้มีเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาแยกการบริหารจัดการศึกษาออกจากกัน แต่ยังคงขึ้นอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เดียวกัน ในปัจจุบัน โรงเรียนวัดหว่านบุญ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ตั้งอยู่เลขที่ 19/1 หมู่ที่ 3 ตำบลคลองหก อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี เนื้อที่ 6 ไร่ เป็นที่ดินของกรมราชทัณฑ์กระทรวงการคลัง และอยู่ในเขตท้องที่บริหารท้องถิ่นขององค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก

5.1.2 ข้อมูลนักเรียน

ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2558 นักเรียนชาย 240 คน นักเรียนหญิง 208 คน รวมนักเรียนทั้งหมด 448 คน ทั้งหมด 14 ห้องเรียน

5.1.3 ปรัชญาโรงเรียน

เสริมสร้างคุณธรรม	เลิศล้ำวิชาการ
สื่อสารเทคโนโลยี	สร้างคนดีสู่สังคม

5.1.4 ปณิธาน

นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านเต็มศักยภาพ

5.1.5 วิสัยทัศน์

คุณธรรมนำชีวิต	ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
หลักเหลียงอบายมุข	วิถีพุทธ ภูมิปัญญา
พัฒนาแหล่งเรียนรู้	สู่ประชาคมอาเซียน

5.2 สภาพของนักเรียนโรงเรียนวัดหว่านบุญ

โรงเรียนวัดหว่านบุญเป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ใกล้กับเขตของชุมชนเมืองและชนบท นักเรียนที่เข้ารับการศึกษามาจากเขตชุมชนเมือง และชนบท ซึ่งลักษณะสภาพของนักเรียนจะมีความแตกต่างกันอย่างมาก นักเรียนที่อยู่ในเขตชุมชนเมือง เช่น ชุมชนเคหะจะมีสภาพการดำเนินชีวิตที่ต้องเร่งรีบกับการเดินทางมาโรงเรียนและที่สำคัญนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ได้มีภูมิลำเนาอยู่จังหวัดปทุมธานี จะย้ายตามสถานที่การทำงานของผู้ปกครอง และจะมีสภาพครอบครัวแตกแยก พ่อแม่แยกทางกันบางคนต้องอยู่กับปู่ย่าตายาย ทำให้นักเรียนขาดความอบอุ่นจากครอบครัว ในขณะที่นักเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่ชนบทส่วนใหญ่จะเป็นครอบครัวที่สมบูรณ์แบบมีพ่อแม่คอยเลี้ยงดูความอบอุ่นจากครอบครัว

จากสภาพการดำเนินชีวิต และ สภาพครอบครัวที่แตกต่างกันของนักเรียน ซึ่งก็ไม่ใช่ปัญหาการอยู่ร่วมกันของนักเรียนในโรงเรียน นักเรียนรู้จักช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน รู้จักการให้ความร่วมมือกับคนอื่น นักเรียนจะรู้สึกมีความสุขและสนุกสนานกับการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ในโรงเรียนนักเรียนมีความประพฤติดีมีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัยในตนเอง ขยันหมั่นเพียร อดทน ซื่อสัตย์ เสียสละ มีความสามารถในการคิด การทำงาน การตัดสินใจในการเรียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

ดวงพร วิณเนส (2545) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน วิชา สังคมศึกษา เรื่อง ทวีปออสเตรเลีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดห้วยจรเข้มหาวิทยาลัย อําเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 ของโรงเรียนวัดห้วยจรเข้มหาวิทยาลัย จำนวน 70 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มชั้นตอนเดียว และแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 35 คน สอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน และกลุ่มควบคุม จำนวน 35 คน สอนโดยการสอนปกติผลการวิจัย มีค่าประสิทธิภาพบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน 94.91 / 83.23 โดยใช้เกณฑ์ 80/80 และ คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนจากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ($x=19.63$) และกลุ่มควบคุมที่เรียนจากการสอนปกติ ($x = 18.69$) ภายหลังจากทดลองมีผลการทดลองและมีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพ็ญพะนอ พ่วงแพ (2550) ได้ศึกษา เรื่องการพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี พบว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องจังหวัดราชบุรี ที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 87.89/88.11 ซึ่งถือว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดให้ 80/80 นักเรียนที่ได้เรียนในบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และนักเรียนได้มีความคิดเห็นต่อบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องจังหวัดราชบุรี ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความคิดเห็นว่า บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนนั้นจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียน และมีความสนุกสนานต่อ การเรียนสนองต่อความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเองตามความสามารถและมีอิสระในการเรียน

เสงี่ยม แสนสุด (2545) ได้ศึกษา เรื่อง การสร้างบทเรียนโปรแกรมวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยอยุธยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่าการสร้างบทเรียน โปรแกรมเพื่อการสอนวิชาสังคมศึกษา ประเทศของเรา 3 เรื่อง ประวัติศาสตร์ในสมัยอยุธยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามกระบวนการสร้างที่เป็นระบบ ได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 และค่าประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรมเท่ากับ 87.27/82.51 บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุชาติ เทสันตะ (2542) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง วิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพของบทเรียนได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสำโรงทาบวิทยาลัย จำนวน 52 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และนักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ รู้สึกสนุกสนานไม่เบื่อหน่าย

อังคณา ตุงคะสมิต (2541) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนประกอบ กับการสอนตามคู่มือครู โดยทดลองกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6กลุ่ม โรงเรียนสะแบง และกลุ่ม โรงเรียนกึ่งวังฮาง สังกัดสำนักงาน การประถมศึกษา อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้บทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

อัลฮาททิ (Alharthi.1991: 210) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของบทเรียน โปรแกรม ในการสอนภูมิศาสตร์กับเด็กระดับกลางในประเทศซาอุดีอาระเบีย มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลบทเรียน โปรแกรมกับการสอนในรูปแบบเดิมสำหรับวิชาภูมิศาสตร์ โดยศึกษากับนักเรียน 500 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่มทดลอง คือ (1) เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมโดยอิสระด้วยตนเอง (2) เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม โดยมีอาจารย์เป็นผู้ควบคุม (3) เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมแล้วตามด้วยวิธีการสอนเดิม (4) เรียนตามวิธีการเดิมแล้วจึงเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรม (5) เรียนด้วยวิธีการเดิมเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1-4 มีคะแนนผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การวิจัยครั้งนี้สรุปว่า การใช้บทเรียน โปรแกรมช่วยทำให้ผลการเรียนรู้ในการเรียนดีขึ้นของวิชาภูมิศาสตร์ และนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมมีความรู้สึกทางบวกกับบทเรียน โปรแกรม

สการ์แลนดี สตีเฟนส์ และเฟรนเบิร์ก เซท (Scanlan Stephen, and Feinberg Seth. 2000: 127-139) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูน เรื่อง Simpson ในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา และ ปรากฏว่าผลการวิจัยที่สามารถยืนยันได้ว่า การใช้การ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะช่วยให้แก่นักเรียนได้เกิดทักษะการคิดและมองเห็นถึงลักษณะทางด้านสังคม ได้อย่างชัดเจน เพราะมีความทันสมัยและสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ผลการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น นักเรียนเกิดความพึงพอใจและสนุกกับการเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการนำบทเรียน โปรแกรมมาใช้ในการจัดการเรียน การสอน ดังกล่าวข้างต้น พบว่าบทเรียน โปรแกรมเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพ และ มีความเหมาะสม ต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา บทเรียน ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้แล้วบทเรียน โปรแกรมยังสนองต่อความสามารถ และความ แตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเองตามความสามารถ และมี อิสระในการเรียนที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลาและสถานที่ ถึงแม้ว่าบทเรียน โปรแกรมจะมีข้อดีหลาย ประการ แต่ก็ยังมีข้อจำกัด คือ หากนำเสนอบทเรียน โปรแกรมในลักษณะของรูปเล่มที่มีแต่ตัวหนังสือ หรือข้อความเพียงอย่างเดียว ก็จะทำให้ผู้เรียนซึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาเกิด ความเบื่อหน่าย ดังนั้นหากมีการนำการ์ตูนมาใช้ประกอบกับบทเรียน โปรแกรมก็จะช่วยสร้างความ สนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน มีความตั้งใจเรียน และศึกษา บทเรียนด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และไม่เบื่อหน่าย ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียน ได้ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้หากมีการนำการ์ตูนมาใช้ช่วยในการนำเสนอในบทเรียน โปรแกรม แล้วก็น่าจะมี ส่วนช่วยให้ผู้เรียนนั้นมีความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้นประกอบกับผลการวิจัยเกี่ยวกับบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนในข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนสามารถที่จะนำไปใช้ เพื่อช่วย ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน ได้เป็นอย่างดี ผู้ศึกษาจึงคิดว่าหากนำบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนก็น่าจะมีส่วนช่วยให้การเรียนของผู้เรียนดีขึ้น และน่าจะ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นตามไปด้วย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภครูปอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี ที่เรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภครูปอย่างฉลาด โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัย ซึ่งจะกล่าวรายละเอียดดังนี้ (1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (2) เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย (3) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย (4) การรวบรวมข้อมูล (5) การวิเคราะห์ข้อมูล (6) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่จะใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

2.1 บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภครูปอย่างฉลาด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยมีการนำเสนอเป็นเอกสารประกอบการสอนที่มีบทสนทนาของตัวการ์ตูนตามเนื้อหาของแต่ละตอน ซึ่งมีทั้งหมด 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 อารู้จักความหมายและประเภทของการบริโภครูปสินค้าและบริการ

ตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

ตอนที่ 3 มาเลือกบริโภครูปสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ

ตอนที่ 4 หนุอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค

ตอนที่ 5 หนุจะอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าและบริการ

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนเรื่องการบริโภคอย่างฉลาด โดยมีขั้นตอนการสอน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป ซึ่งประกอบด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง คือ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องอยากรู้ถึงความหมาย และประเภทการบริโภคสินค้าและบริการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องปัจจัยใดหนุที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องมาเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่ฉลาดกันเถอะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องหนุอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องหนุจะอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าและบริการ

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก เพื่อใช้วัดความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

3.1 การสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรและเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัส ส14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด

3.1.2 ศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวกับ หลักการ วิธีการสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ที่จะใช้ในการทดลอง

3.1.3 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และ เขียนบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริ โภค อย่างฉลาด ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน 5 ตอน

3.1.4 นำบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนที่ได้สร้างขึ้นมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา และให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากแบบประเมินความสอดคล้องของบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนกับจุดประสงค์การเรียนรู้

1) การประเมินความสอดคล้อง (IOC) จากแบบประเมินความสอดคล้อง ของบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยีและด้านการวัดประเมินผล โดยกำหนดเกณฑ์ประเมิน คือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนไม่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินเสร็จแล้ว นำข้อมูลมาคำนวณหาค่าดัชนีความ สอดคล้อง โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป แสดงว่าบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนนั้น มี ความสอดคล้องและ สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.67 ต้องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผลการพิจารณาความ สอดคล้องของบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งอยู่ใน เกณฑ์ที่น่าไปใช้ได้

3.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

แผนการจัดการเรียนรู้การเรียนด้วยบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริ โภค อย่างฉลาด วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ศึกษาหลักสูตรของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และเนื้อหารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส14101

3.2.2 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส14101 เรื่อง การบริ โภคอย่างฉลาด แล้วแบ่งเนื้อหาเป็นเรื่องย่อยเพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้ เหมาะสมกับเวลาที่จะสอน

3.2.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาที่เลือกไว้ และใช้บทเรียน โปรแกรม การ์ตูนประกอบแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน

3.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้หรืออาจารย์ที่ปรึกษา และให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) จากแบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมการ์ตูน โดยกำหนดเกณฑ์ในการประเมิน คือ

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกัน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกัน
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกัน

เมื่อผู้เชี่ยวชาญประเมินเสร็จแล้ว นำข้อมูลมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.67 จะต้องปรับปรุงแก้ไขตามแนะนำของผู้เชี่ยวชาญผลของการพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 -1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่น่าไปใช้ได้

3.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน มาใช้ทดลองกับนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คนที่ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม

4.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

4.3.1 ศึกษาหลักสูตรในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.3.2 ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

4.3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบก่อนเรียนและหลังเรียน

วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ให้ครอบคลุมในเนื้อหา และในจุดประสงค์การเรียนรู้ แบบทดสอบที่สร้างขึ้นเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เพื่อจะคัดเลือกให้ได้แบบทดสอบที่ดีจำนวน 20 ข้อ

4.3.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ที่ได้สร้างขึ้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา กับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

หลังจากนั้นนำผลการตรวจสอบความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไป ได้แบบทดสอบมีความสอดคล้อง จำนวน 20 ข้อ (ภาคผนวก ข) ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่น่าไปใช้ได้

4.3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ป. 5 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จำนวน 20 ที่ผ่านการเรียนเนื้อหา เรื่องการบริโภคอย่างฉลาดมาแล้ว เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r)

4.3.6 นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน จากนั้นนำคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย ตั้งแต่ 0.20-0.80 ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.35-0.80 และเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ได้ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20-0.600 คัดเลือกไว้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ (ภาคผนวก ข)

4.3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ ที่เคยเรียนเนื้อหาเรื่องการบริโภคอย่างฉลาดมาแล้ว เพื่อจะหาค่าความเชื่อมั่น (r_{tt}) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทั้งหมด โดยมีขั้นตอนดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Design of Experimental Research) โดยใช้แบบแผนกรณีเดียว/กลุ่มเดียวทดสอบก่อน-หลัง: One Case/One Group Pretest - Posttest Design ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังแสดงไว้ในภาพที่ 4.1

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
G ₁	O ₁	T	O ₂

ภาพที่ 4.1 แบบแผนการทดลอง

G ₁	แทน	กรณีเดียวหรือกลุ่มเดียว
O ₁	แทน	การสอบวัดก่อน (Pretest)
T	แทน	การให้การทดลอง (Treatment)
O ₂	แทน	การสอบวัดหลัง (Posttest)

4.2 ขั้นตอนการทดลอง

โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 ดำเนินการทดลอง โดยให้นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เรียนจากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด โดยอธิบายการเรียนจากในบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน วิธีการเรียนและขั้นตอนต่างๆในการเรียน พร้อมทั้งชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียน และ เงื่อนไข ในการเรียนให้นักเรียนกลุ่มทดลองทราบ

4.2.2 เมื่อนักเรียนกลุ่มทดลองได้เรียนจบบทเรียนแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาดแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นในวันเวลาเดียวกัน โดยใช้เวลาในการทำข้อสอบ 40 นาที (ภาคผนวก ก)

4.2.3 นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

5.1 วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)

5.2 วิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p)

5.3 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (r)

5.4 วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบ (r_{tt})

5.5 การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนเรียน - หลังเรียน ของนักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน t-test for dependent Samples

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

6.1 สถิติพื้นฐาน

6.1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนน ใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

สูตร
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

6.1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad \text{S.D.} = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	X ²	แทน	ผลรวมกำลังสองของคะแนนทั้งหมด
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	\sum	แทน	ผลรวม
	n	แทน	จำนวนคะแนนกลุ่ม

6.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

6.2.1 การหาค่าความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ จุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC)

โดยใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ จุดประสงค์การเรียนรู้
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

6.2.2 หาค่าความยากง่าย (p) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ใช้สูตรคำนวณ ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad p = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	p	แทน	ดัชนีค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ
	R	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบข้อสอบนั้นถูก
	N	แทน	จำนวนผู้ตอบข้อสอบทั้งหมด

6.2.3 หาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้
สูตรคำนวณ ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad r = \frac{(R_H - R_L)}{N/2}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	R_H	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกข้อนั้นในกลุ่มเก่ง
	R_L	แทน	จำนวนผู้ที่ตอบถูกข้อนั้นในกลุ่มอ่อน
	N	แทน	จำนวนผู้สอบทั้งหมด

6.2.4 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งฉบับ โดยใช้สูตร
 $KR-20$ ของ กูเตอร์ ริชาร์ดสัน ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad R_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

เมื่อ	R_{tt}	แทน	ความเที่ยงของแบบทดสอบ
	K	แทน	จำนวนข้อสอบ
	P	แทน	ความยากง่ายของข้อสอบแต่ละข้อ(สัดส่วนที่ตอบถูก)
	q	แทน	สัดส่วนที่ตอบผิด ($1-p$)
	S^2	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

6.2.5 ทดสอบสมมติฐานเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้โดยใช้
 t -test for Independent Samples จะใช้สูตร ดังนี้

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

$$df = n - 1$$

เมื่อ	D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	n	แทน	จำนวนคู่

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัย เรื่อง ผลการใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้นำเสนอลำดับการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของวิจัย ดังนี้

1.1 การสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

1.1.1 ศึกษารายละเอียดของเนื้อหา เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด และขั้นตอนของการสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน จากแหล่งเรียนรู้ในห้องสมุด งานวิจัยของนักวิจัยท่านอื่น และจากอินเทอร์เน็ต

1.1.2 สร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน จำนวน 5 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ชื่อตอนอยากรู้ถึงความหมายและประเภทของการบริโภคสินค้าและบริการ มีลักษณะเป็นการสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของการบริโภคสินค้าและบริการ ประเภทการบริโภคสินค้าและบริการ ของตัวการ์ตูนที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ และลูก ตอนท้ายของบทเรียนตอนที่ 1 ก็จะประกอบด้วยคำถามชุดที่ 1

ตอนที่ 2 ชื่อตอนปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ซึ่งมีลักษณะเป็นการสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการของตัวการ์ตูนที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ และลูก ตอนท้ายของบทเรียนตอนที่ 2 ก็จะประกอบด้วยคำถามชุดที่ 2

ตอนที่ 3 ชื่อตอนมาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะมีลักษณะเป็นการสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการและวิธีการของการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ได้แก่ ความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ การตัดสินใจบริโภค

ประกอบด้วย ราคา สถานที่ซื้อ เวลา อายุของสินค้า ความจำเป็น ความปลอดภัย ความประหยัด ในการสนทนาของตัวการ์ตูนที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ และลูก ตอนท้ายของบทเรียนตอนที่ 3 ก็จะประกอบด้วยคำถามชุดที่ 3

ตอนที่ 4 ชื่อตอนหนุอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค มีลักษณะเป็นของการสนทนาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคได้แก่ 1) สิทธิที่จะได้รับข่าวสารรวมทั้งคำพรรณนาคุณภาพที่ถูกต้องและเพียงพอเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ 2) สิทธิที่มีอิสระในการเลือกหาสินค้า หรือบริการ 3) สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัยจากการใช้สินค้า หรือ บริการ 4) สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา 5) สิทธิที่จะได้รับการพิจารณาและชดเชยความเสียหาย ในการสนทนาของตัวการ์ตูนที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ และลูก ตอนท้ายของบทเรียนตอนที่ 4 ก็จะประกอบด้วยคำถามชุดที่ 4

ตอนที่ 5 ชื่อตอนหนุจะอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาการใช้สินค้าหรือบริการ มีลักษณะเป็นการสนทนาในเนื้อหาเกี่ยวกับการร้องเรียนเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ ในการสนทนาของตัวการ์ตูนที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก และคนขับแท็กซี่ ตอนท้ายของบทเรียนตอนที่ 5 ก็จะประกอบด้วยคำถามชุดที่ 5

1.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน ผลปรากฏดัง ตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

ทดสอบภาคสนาม	กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน	คะแนนผลสัมฤทธิ์		t-test
		ทางการเรียน		
		\bar{X}	(S.D)	
ทดสอบก่อนเรียน	30	8.83	4.28	**1.85
ทดสอบหลังเรียน	30	14.80	4.92	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบ ก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน โดยการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

0.01 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนเรียน
เท่ากับ 8.83 และ 14.80 ตามลำดับ และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.28 และ 4.92 ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยขอเสนอสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนโดยการใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน วัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี

1.2 สมมติฐานของการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนเรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่จะใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย ประกอบด้วย

1) บทเรียนโปรแกรมการรู้เรื่อง การบริโภครูปอย่างฉลาด ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยการนำเสนอเป็นเอกสารประกอบการสอนที่มีบทสนทนาของตัวการ์ตูนตามเนื้อหาของแต่ละตอน ซึ่งมีทั้งหมด 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 อธิบายรู้ถึงความหมายและประเภทของการบริโภครูปสินค้าและบริการ

ตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

ตอนที่ 3 มาเลือกบริโภครูปสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ

ตอนที่ 4 หนุอธิบายรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภครูป

ตอนที่ 5 หนุจะทำอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

2) แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการรู้เรื่อง การบริโภครูปอย่างฉลาด โดยมีขั้นตอนในการสอนทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และ ขั้นสรุป ซึ่งประกอบด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมง คือ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อธิบายรู้ถึงความหมาย และ ประเภท การบริโภครูปสินค้าและบริการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อ สินค้า และบริการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มาเลือกบริโภครูปสินค้าและบริการที่ ฉลาดกันเถอะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง หนุอธิบายรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภครูป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง หนุจะทำอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการบริโภครูปอย่างฉลาด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก เพื่อใช้วัดความสามารถ ในการเรียนรู้ของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ

1.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ได้สร้างขึ้น ไปทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทั้งหมด โดยให้นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง เรียนบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ซึ่งผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดประสงค์ในการเรียน พร้อมทั้งอธิบายวิธี การเรียน ขั้นตอนและเงื่อนไขต่างๆ ในการเรียนให้นักเรียนทราบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด และนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

1.4 ผลการวิจัย

14.1 ผลของการสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน ผู้วิจัยได้สร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนจำนวน 5 ตอน ประกอบด้วย 1) อยากรู้ถึงความหมายและประเภทของการบริโภคสินค้าและบริการ 2) ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ 3) มาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ 4) หนูอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค 5) หนูจะทำอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ พร้อมทั้งมีคู่มือการสอนสำหรับครู ทั้งนี้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนได้ถูกประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งพบว่า บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่สร้างขึ้น มีค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ระดับ 0.67-1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่น่าไปใช้ได้

14.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา ผลการใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ จังหวัดปทุมธานี สามารถนำมาอภิปรายผลดังนี้

2.1 จากการสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ซึ่งพบว่า บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนในภาพรวมมีคุณภาพและมีความเหมาะสม ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำศึกษาตัวชี้วัดหลักสูตรและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการกำหนดเนื้อหาให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการจัดลำดับเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนย่อยๆ ในรูปแบบของกรอบความรู้แต่ละกรอบอย่างเป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก จะประกอบด้วยเนื้อหา คำอธิบาย พร้อมแบบฝึกหัดและเฉลย เพื่อให้ผู้เรียนทราบผลการเรียนทันทีเป็นการเสริมแรง

ให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในบทเรียน ซึ่งเป็นไปตามกฎการเรียนรู้ของธอร์มไดค์ (Thorndike) (อ้างถึงใน กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2546: 17) ได้กล่าวถึงกฎแห่งผล ว่าการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองจะดีขึ้น เมื่อผู้เรียนแน่ใจว่าพฤติกรรมตอบสนองของตนถูกต้อง การให้รางวัลจะช่วยส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมนั้นอีก อีกทั้งสกินเนอร์ (Skinner) ได้กล่าวถึงหลักของการเสริมแรงว่า ผู้เรียนจะเกิดกำลังใจต้องการเรียนต่อไปในขั้นตอนที่เหมาะสม และเมื่อผู้เรียนแสดงอาการตอบสนองออกมานั้นถูกต้องก็จะเสริมแรงได้ดีกว่าการได้รับรางวัลอื่นใด และการเสริมแรงต้องกระทำทันทีทันใด

สำหรับการสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนนั้น ผู้วิจัยได้สร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน โดยจัดทำรูปภาพประกอบเนื้อหาซึ่งมีตัวละครเดินเรื่องอย่างเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา มีการออกแบบด้านการวัดผลและประเมินผลอย่างเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ยึดแนวทางในการจัดทำบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนในครั้งนี้ตามหลักการสร้างบทเรียน โปรแกรมชนิดเส้นตรงตามขั้นตอนของ กรองกาญจน์ อรุณรัตน์ (2546: 62) ที่ระบุว่าเมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาภายในกรอบนั้นจบแล้วก็จะมีคำถามที่ถามในลักษณะของการเติมคำเลือกตอบ หรือขีดถูกขีดผิด และให้ผู้เรียนตอบคำถามดังกล่าวหลังจากที่ตอบคำถามเสร็จแล้ว ผู้เรียนจะสามารถทราบคำตอบที่ตนตอบได้ทันทีจากการเปิดดูคำตอบในหน้าถัดไปหรือในตอนท้ายของกรอบเนื้อหานั้น ในกรณีที่ผู้เรียนตอบผิดการเฉลยคำตอบให้ผู้เรียนทราบเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนย้อนกลับไปทบทวนเนื้อหาเดิมที่ใหม่ทันทีและถ้าผู้เรียนตอบถูกก็สามารถก้าวไปศึกษาเนื้อหาในกรอบต่อไปได้ และ หลักการเขียนการ์ตูนตามหลักเกณฑ์ในการเขียนของ วัชรพงศ์ หงส์สุวรรณ (2546: 68) ที่มีหลักเกณฑ์การเขียน คือ 1) โครงเรื่อง โดยได้กำหนดให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางใด รวมทั้งต้องวิเคราะห์ว่าแนวเรื่องนั้นเป็นอย่างไร ทั้งตัวการ์ตูน ฉากหลังและเนื้อเรื่องควรจะเป็นอย่างไร 2) เนื้อเรื่อง คือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นจากโครงเรื่องที่เราเอามาวางไว้ โดยวิธีการสร้างเนื้อเรื่องมีอยู่ 4 ขั้นตอน คือ จะทำอะไร อยู่ที่ไหน มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นและผลที่ได้รับคืออะไร 3) บทสรุป หมายถึง บทสรุปของเรื่องเริ่มต้นจากโครงเรื่องแล้วอธิบายเนื้อเรื่องจนผู้ดูสามารถเข้าใจเรื่องราว นั้น คือ บทสรุป

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เตรียมการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน การสร้างเครื่องมือวัดผล ประเมินผล และการนำไปทดลองใช้ ถูกต้องตามหลักวิชาการ โดยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ด้านการวัดและประเมินผล ซึ่งกระบวนการดังกล่าวทำให้ได้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่มีคุณภาพ และมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นการสอน หรือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างแพร่หลาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิจัยต่างๆ ที่ทำการวิจัยการสร้าง

ของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน แล้วพบว่ามียุทธศาสตร์สูง เช่น เสี่ยงม แสนสุด (2545) ได้ศึกษา เรื่องการสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการศึกษา พบว่า ได้ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.67 และค่าประสิทธิภาพของบทเรียน โปรแกรมเท่ากับ 87.27/82.51 และ สุชาติ เทสันตะ (2542) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่องวิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจ รู้สึกสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน

2.2 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน และหลังเรียน โดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน โดยภาพรวม พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน โดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดหว่านบุญ มีค่าเพิ่มสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจาก 1) บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่แปลกใหม่ นักเรียนไม่เคยใช้ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจเป็นพิเศษเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินจากภาพการ์ตูน พร้อมทั้งได้รับความรู้เนื้อหาที่เรียนไปพร้อมๆกัน 2) สนองตอบต่อความสามารถ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนด้วยตนเองตามความสามารถ 3) มีอิสระในการเรียนโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องเวลา และสถานที่ 4) ความสอดคล้องกับธรรมชาติของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบอ่านการ์ตูน เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจเร็วขึ้น 5) เหตุการณ์ที่ใช้เดินเรื่องเป็นเหตุการณ์ที่นักเรียนมีความคุ้นเคยกับวิถีชีวิตของนักเรียน เป็นเรื่องใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นความรู้ที่นักเรียนพบเห็นความจริงเชิงรูปธรรมและเสริมประสบการณ์ชีวิต 6) บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนได้สร้างความประทับใจให้กับนักเรียน เนื่องจากเป็นเรื่องราวที่นักเรียนสนใจ เมื่อเรียนแล้วเกิดความเข้าใจ สนุกสนานกับการเรียน และก่อให้เกิดความจดจำได้นานยิ่งขึ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนผ่านเกณฑ์สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนที่ได้คะแนนไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย เพ็ญพะนอ พ่วงแพ (2550) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และงานวิจัยของ อังคณา ตุงคะสมิต (2541) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใน กลุ่มวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มโรงเรียน

สะแบง และกลุ่มโรงเรียนกึ่งวังฮาง พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้บทเรียน โปรแกรมที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ก่อนสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ครูควรที่จะศึกษาถึงคุณสมบัติของบทเรียน โปรแกรมและคุณสมบัติของการ์ตูน ให้ละเอียดตลอดจนขั้นตอน ในการสร้างบทเรียน โปรแกรมให้เข้าใจก่อนที่จะนำมาใช้ในการสร้างบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน

3.1.2 การออกแบบตัวการ์ตูนควรศึกษาหลักการเขียนการ์ตูนในด้านการวางโครงเรื่องและเนื้อเรื่องให้เข้าใจ เพื่อจะได้กำหนดลักษณะของการ์ตูนที่จะใช้ว่าจะออกแบบอย่างไรให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหมาะสมกับผู้อ่าน

3.1.3 บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำไปใช้ในการสอนในห้องเรียน การสอนเสริม และใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์นอกเวลาเรียนได้ เนื่องจากได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ทดลองใช้สอนแล้ว โดยผ่านการวิจัยครั้งนี้

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในเนื้อหาอื่นๆ หรือระดับชั้นอื่นๆ โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีความยาก ซับซ้อน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีความสุข และการเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2.2 ควรมีการวิจัยและการพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ

3.2.3 ควรมีการวิจัยเพื่อที่จะพัฒนาเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนการ์ตูน ในลักษณะอื่นๆ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สื่อมัลติมีเดีย และ บทเรียนผ่านเว็บที่เอื้อต่อการเรียนการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพสูงสุด

3.2.4 ควรศึกษาทดลองด้วยการใช้การ์ตูนหลายๆลักษณะ เป็นตัวดำเนินเรื่อง เช่น การ์ตูนไทย การ์ตูนต่างประเทศ กับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน จิตวิทยาการเรียนรู้ บุคลิกภาพ หรือ วิธีการสอนในรูปแบบต่างๆ



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัย

สกลนครราชภัฏ

บรรณานุกรม

- กรองกาญจน์ อรุณรัตน์. (2546). *บทเรียนโปรแกรม*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
-(2545). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
-(2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ดวงพร วิมเนศ. (2546). *การพัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน วิชาสังคมศึกษา เรื่อง ทวีปออสเตรเลียสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ทิสนา แจมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: บริษัทด้าน สุทธนาการพิมพ์.
- ชนากิต ฉัตรภูมิ. (2545). *การ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะสื่อการสอน*. *วารสารสานปฏิรูป*, 5(48): 31.
- พนารัช ปรีดากรณ์. (2557). *หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ป.4*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สกสค.ลาดพร้าว.
- พระพรหมคุณาภรณ์. (2550). *การศึกษาเริ่มต้นเมื่อคนกินอยู่เป็น*. สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2558 จาก <http://www.watnyanaves.net>
- เพ็ญพะนอ พ่วงแพ. (2550). *การพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี*. (วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ภักพิง พิราลัย. (2553). *การสร้างบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการแปลง หน่วยชั่งน้ำหนัก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. (การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2539). *วิทยาการการสอน Instructional ใน เอกสารประกอบ การสอนชุดวิชา 20202*. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2546). แผนการพัฒนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 – 2549. (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เศรษฐศาสตร์ และภูมิศาสตร์* กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสศ.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2547). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: พรินทวานกราฟฟิค.
- เสงี่ยม แสนสุด. (2545). *การสร้างบทเรียน โปรแกรมวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์สมัยอยุธยา สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สุชาติ เทสันตะ. (2542). *การสร้างบทเรียนการ์ตูน เรื่องวิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- เอกรินทร์ สีมหาศาล. (2546). *กระบวนการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา: แนวคิดสู่ปฏิบัติ.* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: บุคพอยท์.
- อังคณา ตุงคะสมิต. (2541). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มวิชา สร้างเสริม ประสบการณ์ชีวิต เรื่องพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนประกอบการสอนตามคู่มือครู* (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Alharthi,D.D. “The Effects of Programmed Instruction in Teaching Geography to Low Achievers in the Intermediate Schools of Saudi Arabia” *Dissertation Abstract Internationa* 51/11(May 1991): 210
- Stephen J. Scanlan and Seth L.Feinberg (2000) *The Cartoon Society: Using The Simpsons to Teach and Learn*
Sociology.<http://WWW.Iemoyne.edu/ts/28tsabstracts2.html>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สภามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ การตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1. นางเรืองรัตน์ กรัยนัยรวีวงศ์

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา
วุฒิการศึกษา ศษ.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสตรีพัทลุง

2. นางมุกดา อรุณรังษี

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา
วุฒิการศึกษา วท.ม. การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต
ครูชำนาญการ โรงเรียนปากพะยูนพิทยาคาร

3. นางอมรลักษณ์ อับดลลาเฮียน

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล
วุฒิการศึกษา ศษ.ม. วิทยาศาสตร์การศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ครูชำนาญการ โรงเรียนปากพะยูนพิทยาคาร



ภาคผนวก ข

ผลของการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางภาคผนวก 1

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียน

เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาดตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. เรื่องอยากรู้ถึงความหมายและประเภทของการบริโภคสินค้าและบริการ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. เรื่องปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. เรื่องมาเลือกบริโภคสินค้าและบริการที่ฉลาดกันเถอะ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. เรื่องหนอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. เรื่องหนุจะทำอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้า หรือบริการ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางภาคผนวก 2

ค่าดัชนีความสอดคล้องของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. เนื้อหาสาระครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้อง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3. เนื้อหาสาระมีความเหมาะสม กับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4. เนื้อหาสาระมีความทันสมัย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5. เนื้อหาระนำมาประยุกต์ใช้กับ ชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6. เนื้อหาระเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7. ภาษาที่เขียนในเนื้อหาสาระมี ความเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8. ภาพประกอบสอดคล้องกับ เนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9. ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจ เนื้อหาสาระดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางภาคผนวก 3

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อสอบ ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่าเฉลี่ย IOC	สรุปผล
	คนที่1	คนที่2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตารางภาคผนวกที่ 4
ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกรายข้อ
ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4

ข้อที่	ค่าความยากง่าย(P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา
1	0.444	0.277	คัดเลือก
2	0.361	0.388	คัดเลือก
3	0.416	0.224	คัดเลือก
4	0.25	0.444	คัดเลือก
5	0.25	0.222	คัดเลือก
6	0.444	0.277	คัดเลือก
7	0.416	0.388	คัดเลือก
8	0.361	0.277	คัดเลือก
9	0.361	0.232	คัดเลือก
10	0.333	0.222	คัดเลือก
11	0.444	0.388	คัดเลือก
12	0.222	0.388	คัดเลือก
13	0.361	0.555	คัดเลือก
14	0.472	0.444	คัดเลือก
15	0.416	0.277	คัดเลือก
16	0.444	0.5	คัดเลือก
17	0.388	0.277	คัดเลือก
18	0.305	0.277	คัดเลือก
19	0.361	0.388	คัดเลือก
20	0.361	0.222	คัดเลือก

ตารางภาคผนวกที่ 5
แสดงค่าเฉลี่ยและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อน
และหลังการสอนโดยใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนเป็นรายบุคคล

ที่	ทดสอบก่อนเรียน(X_1)	ทดสอบหลังเรียน(X_2)	ค่าความก้าวหน้า
1	10	14	4
2	12	15	3
3	10	16	6
4	13	17	4
5	9	15	7
6	4	12	8
7	6	14	8
8	10	15	5
9	7	12	5
10	9	16	7
11	10	14	4
12	8	15	7
13	8	17	9
14	7	15	8
15	9	18	9
16	10	15	5
17	10	17	7
18	11	17	6
19	9	12	3
20	8	11	3
21	10	17	7
22	12	18	6
23	7	13	6
24	4	10	6

ตารางภาคผนวกที่ 5 (ต่อ)

ที่	ทดสอบก่อนเรียน(X1)	ทดสอบหลังเรียน(X2)	ค่าความก้าวหน้า
25	5	12	7
26	7	14	7
27	10	17	7
28	11	19	8
29	10	15	5
30	9	12	3



ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



โรงเรียนวัดหว่านบุญ อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๑
 ปีการศึกษา ๒๕๕๘

จัดทำโดยคณะกรรมการเครือข่ายอนุรักษ์พลังงาน
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ออกแบบปกโดย นางสาววัลลภา สิริเกียรติ

แผนการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนวัดหัวนบุญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 วิชาสังคมศึกษาฯ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด จำนวน 10 ชั่วโมง
 แผนการสอนที่ 1 เรื่อง อยากรู้ถึงความหมายและประเภทของสินค้าและบริการ เวลา 2 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวจันทิมา ชูพงศ์ สอนวันที่เดือน..... พ.ศ. 2558

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส.3.1 ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

2. สาระสำคัญ

สินค้า หมายถึง สิ่งของที่ซื้อขายกันจับต้องได้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) สินค้าคงทน เช่น โต๊ะ เก้าอี้ หนังสือ 2) สินค้าสิ้นเปลือง เช่น อาหาร สบู่ ยาสีฟัน

การบริการ หมายถึง สิ่งที่ทำอำนวยความสะดวก หรือสร้างความพอใจให้กับผู้บริโภคเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน จึงจับต้องและเคลื่อนย้ายไม่ได้ เช่น การรักษาพยาบาล ร้านตัดผม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) บอกความหมายของสินค้าและการบริการได้
- 2) ระบุประเภทของสินค้าและการบริการได้

4. สาระการเรียนรู้

- 1) ความหมายของสินค้าและการบริการ
- 2) ประเภทของสินค้าและการบริการ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

- 1) ทักษะการสำรวจค้นหา
- 2) ทักษะการระบุ

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 มีวินัย

6.3 อยู่อย่างพอเพียง

7. หลักฐานการเรียนรู้

7.1 ชิ้นงาน

-

7.2 ภาระงาน

กระบวนการทำงานรายบุคคล

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทักทายนักเรียน และแจ้งตัวชี้วัดชั้นปีและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้ การบริโภคอย่างฉลาด จำนวน 20 ข้อ เวลา 20 นาที

3. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า ในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ไม่ได้มีความต้องการบริโภคเฉพาะอาหารเพียงอย่างเดียวแต่ยังมีความต้องการบริโภคสินค้าชนิดอื่นด้วย ดังนั้นจึงมีการผลิตสินค้าและบริการอย่างหลากหลายและมีความแตกต่างทั้งด้านราคาและคุณภาพ

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนผลัดกันออกมาเล่าประสบการณ์เดิมของนักเรียนที่เคยบริโภคสินค้าและบริการ ซึ่งนักเรียนอาจตอบหลากหลาย

2. ครูแจกบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ให้นักเรียนคนละเล่ม และให้นักเรียนร่วมกันศึกษาหาความรู้ในตอนที่ 1 อยากรู้จักความหมายและประเภทของสินค้า และการบริการประเด็นต่อไปนี้

1) ความหมายของสินค้าและบริการ

2) ประเภทของสินค้าและบริการ

3. ครูอธิบายเพิ่มเติมในเรื่อง ความหมายและประเภทของสินค้าและบริการ พร้อมทั้งให้นักเรียนดูภาพประเภทของสินค้าและบริการ เพื่อประกอบการเรียนรู้ของนักเรียน

4. ครูให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการจากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบในแบบฝึกหัด

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคนยกตัวอย่างสินค้าเพื่อการบริโภคและอุปโภคมาอย่างละ 5 ตัวอย่าง พร้อมบอกความแตกต่างของสินค้าให้ถูกต้อง
2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง สินค้าและการบริการ

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

9.2 รูปภาพสินค้าและการบริการ

10. วัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การบริโภค อย่างฉลาด	แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยการ เรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด	(ประเมินตาม สภาพจริง)
ให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการในบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน	คำถามชุดที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงาน รายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน รายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่าน เกณฑ์

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน

.....
.....
.....
.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....
.....
.....
.....



(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางสาวจันทิมา ชูพงศ์)

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

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายภิรมย์ วงษ์สมาจารย์)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด
 ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ความมีวินัย			ความ ซื่อสัตย์			การรับฟัง ความคิดเห็น			การแสดง ความคิดเห็น			การอยู่ ร่วมกันอย่าง พอเพียง			รวม	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนวัดหัวนบมูล กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 วิชาสังคมศึกษาฯ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด จำนวน 10 ชั่วโมง
 แผนการสอนที่ 2 เรื่อง ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ เวลา 2 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวจันทิมา ชูพงศ์ สอนวันที่เดือน..... พ.ศ. 2558

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส.3.1 ป.4/1 ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

2. สาระสำคัญ

ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการมีหลายด้าน เช่น รายได้ของผู้บริโภค ราคาของสินค้าและบริการ รสนิยมของผู้บริโภค ระบบสินเชื่อ มีผลต่อการบริโภคสินค้า การเลียนแบบการบริโภค ฯลฯ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการได้

4. สาระการเรียนรู้

4.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการที่มีมากมาย ซึ่งขึ้นอยู่กับ ผู้ซื้อ ผู้ขาย และตัวสินค้า เช่น รายได้ของผู้บริโภค ราคาของสินค้าและบริการ รสนิยมของผู้บริโภค ระบบสินเชื่อ มีผลต่อการบริโภค การเลียนแบบการบริโภค ฯลฯ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

1) ทักษะการสำรวจค้นหา

2) ทักษะการระบุ

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 มีวินัย

6.3 อยู่อย่างพอเพียง

7. หลักฐานการเรียนรู้

7.1 ชิ้นงาน

-

7.2 ภาระงาน

กระบวนการกลุ่ม

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูนำบัตรภาพการโฆษณาขายสินค้า มาให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นว่าถ้านักเรียนเจอเหตุการณ์ในภาพจะตัดสินใจซื้อสินค้าหรือไม่ อธิบายเหตุผลประกอบ

2. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจว่า เราทุกคนอยู่ในฐานะผู้บริโภค ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการมีอยู่มากมาย เช่น รายได้ของผู้บริโภค ราคาของสินค้าและบริการ ทัศนคติของผู้บริโภค ระบบสินเชื่อมีผลต่อการบริโภค การเลียนแบบการบริโภค ฯลฯ

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4-5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ในตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการจากบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่แจกให้คนละเล่ม

2. ครูยกตัวอย่างสินค้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วให้นักเรียนแต่ละคนเขียนข้อความเพื่อบอกเล่าเรื่องราวการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าลงในสมุด

3. สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มผลัดกันอ่านข้อความที่ตนเองเขียนให้สมาชิกในกลุ่มฟัง แล้วช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของการเลือกซื้อสินค้า และเลือกนำเสนอผลงานการเขียนที่ดีที่สุดของกลุ่มที่หน้าชั้นเรียน

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำคำถามชุดที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าในตอน

ที่ 2 จากบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เมื่อทำเสร็จแล้วให้ตรวจสอบความถูกต้องจากเฉลยคำถามชุดที่ 2

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

9.2 บัตรภาพการโฆษณาขายสินค้า

10. วัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้าในตอนต้นที่ 2 จากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน	คำถามชุดที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์



บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน

.....
.....
.....
.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....
.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางสาวจันทิมา ชูพงศ์)

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

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายภิรมย์ วงษ์สมาจารย์)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด
 ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ความมีวินัย			ความ ซื่อสัตย์			การรับฟัง ความคิดเห็น			การแสดง ความคิดเห็น			การอยู่ ร่วมกันอย่าง พอเพียง			รวม
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม			
2	ความร่วมมือกันทำงาน			
3	การแสดงความคิดเห็น			
4	การรับฟังความคิดเห็น			
5	ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 อยู่อย่างพอเพียง

7. ภาระงาน / ชิ้นงาน

- 7.1 ชิ้นงาน
 -
- 7.2 ภาระงาน
 - กระบวนการกลุ่ม

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูนำบัตรภาพเครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ มาให้นักเรียนดู แล้วถามนักเรียนว่าเคยเห็นสัญลักษณ์เหล่านี้หรือไม่ และหมายถึงอะไร

2. นักเรียนร่วมกันสนทนาหลักและวิธีการเลือกบริโภคสินค้าและบริการ จนมีความคิดเห็นที่ตรงกันว่า เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ หมายถึง สัญลักษณ์ที่บ่งบอกให้ทราบถึงคุณภาพและมาตรฐานของสินค้าและบริการนั้นๆ ที่หน่วยงานภาครัฐได้กำหนดไว้ และสินค้าบริการ ต้องมีราคา คุณภาพและปริมาณที่เหมาะสม สถานที่ซื้อ เวลาที่เหมาะสม

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนรวมกลุ่มเดิม แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้ เรื่อง มาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะในตอนที่ 3 จากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนที่แจกให้คนละเล่ม

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำคำถามชุดที่ 3 เรื่อง เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบเครื่องใช้ภายในบ้านหรือที่โรงเรียน ว่ามีเครื่องหมายรับรองคุณภาพประเภทใดบ้าง แล้วบันทึกข้อมูลลงในบทเรียน พร้อมกับให้นักเรียนเฉลยคำตอบ จากเฉลยคำถามชุดที่ 3

ขั้นสรุป

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอคำถามชุดที่ 3 เรื่อง เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการหน้าชั้นเรียน โดยมีครูคอยตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อ

- 1) บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด
- 2) บัตรภาพ เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ

แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุด
- 2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

- www.oknation.net

10. วัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 3 เรื่อง มาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ	คำถามชุดที่ 3 เรื่อง เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน

.....
.....
.....
.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....
.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางสาวจันทิมา ชูพงศ์)

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

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายภิรมย์ วงษ์สมาจารย์)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม..... ชั้น

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม			
2	ความร่วมมือกันทำงาน			
3	การแสดงความคิดเห็น			
4	การรับฟังความคิดเห็น			
5	ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด
 ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา			
2	ความคิดสร้างสรรค์			
3	วิธีการนำเสนอผลงาน			
4	การนำไปใช้ประโยชน์			
5	การตรงต่อเวลา			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 3 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

7. ภาระงาน / ชิ้นงาน

7.1 ชิ้นงาน

-

7.2 ภาระงาน

กระบวนการกลุ่ม

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำสู่บทเรียน

ครูให้นักเรียนแต่ละคนเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค คนละ 5 ข้อ เมื่อนักเรียน เขียนเสร็จเรียงร้อยให้จับคู่กันในกลุ่ม แล้วเปรียบเทียบความแตกต่างของผลงาน

ขั้นสอน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาความรู้เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค จากบทเรียนโปรแกรม การ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตอนที่ 4 หนุ่ยารู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค

2. ครูให้นักเรียนสำรวจการซื้อสินค้าและบริการของตนว่ามีความสอดคล้องกับสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคอย่างไรบ้าง แล้วร่วมกันวิเคราะห์วิจารณ์ในประเด็นที่ครูกำหนด

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาข่าวการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ (ครูอาจให้นักเรียนเตรียมไว้ล่วงหน้า) แล้วเขียนสรุปว่า เป็นการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคอย่างไร และเสนอแนะวิธีที่จะปรับปรุงแก้ไข หรือข้อแนะนำในการปฏิบัติที่เหมาะสมกับข่าว แล้วบันทึกลงในคำถามชุดที่ 4 เรื่อง การละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค ในบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตอนที่ 4 หนุ่ยารู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค เมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จ แล้วให้ตรวจสอบความถูกต้องจากเฉลยชุดคำถามที่ 4

ขั้นสรุป

นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากการศึกษา เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคพร้อมบอกแนวทางในการนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

10. วัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 4 เรื่องสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค ในบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตอนที่ 4 สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค	คำถามชุดที่ 4 เรื่อง สิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์



บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางสาวจันทิมา ชูพงศ์)

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

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....

.....

(ลงชื่อ).....

(นายภิรมย์ วงษ์สมาจารย์)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด
 ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	ความมีวินัย			ความ ซื่อสัตย์			การรับฟัง ความคิดเห็น			การแสดง ความคิดเห็น			การอยู่ ร่วมกันอย่าง พอเพียง			รวม	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม			
2	ความร่วมมือกันทำงาน			
3	การแสดงความคิดเห็น			
4	การรับฟังความคิดเห็น			
5	ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา			
2	ความคิดสร้างสรรค์			
3	วิธีการนำเสนอผลงาน			
4	การนำไปใช้ประโยชน์			
5	การตรงต่อเวลา			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน	ให้ 3	คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่	ให้ 2	คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน	ให้ 1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนวัดหว่านบุญ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
 วิชาสังคมศึกษาฯ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด จำนวน 10 ชั่วโมง
 แผนการสอนที่ 5 เรื่อง หนูจะทำอะไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ เวลา 2 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวจันทิมา ชูพงศ์ สอนวันที่เดือน..... พ.ศ. 2558

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส.3.1 ป.4/2 บอกสิทธิพื้นฐานและรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะผู้บริโภค

2. สาระสำคัญ

การได้รับความคุ้มครองของผู้บริโภคเป็นสิทธิพื้นฐานที่ผู้บริโภคพึงได้รับ เพื่อให้การซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าและบริการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 บอกวิธีการรักษาผลประโยชน์ของตนเองในฐานะผู้บริโภคได้

4. สาระการเรียนรู้

4.1 การร้องเรียนเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

1) ทักษะการสำรวจค้นหา

2) ทักษะการระบุ

5.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 มีวินัย

6.3 อยู่อย่างพอเพียง

7. ภาระงาน / ชิ้นงาน

7.1 ชิ้นงาน

1) ป้ายนิเทศ

7.2 ภาระงาน

กระบวนการกลุ่ม

8. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการซื้อสินค้าและบริการว่า นักเรียนเคยถูกเอาเปรียบหรือไม่ได้ ได้รับความเป็นธรรมจากการซื้อสินค้าและบริการบ้างหรือไม่

2. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันไม่ให้ผู้บริโภคได้รับความเดือดร้อนจากการซื้อสินค้าที่ไม่เป็นธรรมว่าต้องมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค และสถาบันคุ้มครองผู้บริโภค

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนกลุ่มเดิมร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค จากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด ตอนที่ 5 เรื่อง หนูจะทำอะไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการเพื่อให้นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับการคุ้มครองผู้บริโภคเพื่อให้ได้รับความเป็นธรรม ความปลอดภัย และความประหยัด ในการบริโภคสินค้า

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทำคำถามชุดที่ 5 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค จากบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน พร้อมกับเฉลยคำตอบจากเฉลย คำถามชุดที่ 5

3. นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำเสนอให้เพื่อนและครูฟัง เพื่อช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้และบอกแนวทางในการป้องกันไม่ให้ได้รับความเดือดร้อนจากการซื้อสินค้าและบริการ

2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบหลังเรียน การบริโภคอย่างฉลาด จำนวน 20 ข้อ

กิจกรรมรวบยอด

1. จัดป้ายนิเทศการบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาด

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 บทเรียน โปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

10. วัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ให้นักเรียนทำคำถามชุดที่ 5 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค จากบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน ตอนที่ 5 เรื่อง หนูจะอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ	คำถามชุดที่ 5 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ให้นักเรียนจัดป้ายนิเทศการบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาด	แบบประเมินการจัดป้ายนิเทศ	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์



บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

ผลการเรียนที่เกิดกับผู้เรียน

.....
.....
.....
.....

ปัญหาหรือสิ่งที่ต้องการพัฒนา

.....
.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไขปัญหา

.....
.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางสาวจันทิมา ชูพงศ์)

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

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....

(ลงชื่อ).....

(นายภิรมย์ วงษ์สมาจารย์)

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

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม..... ชั้น.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม			
2	ความร่วมมือกันทำงาน			
3	การแสดงความคิดเห็น			
4	การรับฟังความคิดเห็น			
5	ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

แบบประเมินการจัดป้ายนิเทศ

รายการประเมิน	ระดับการประเมินคะแนน				
	5 คะแนน	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. ความถูกต้อง ของเนื้อหา สาระ	เขียนแสดง เนื้อหา ได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุก ประเด็น	เขียนแสดง เนื้อหา ได้ถูกต้อง 80%	เขียนแสดง เนื้อหา ได้ถูกต้อง 70%	เขียนแสดง เนื้อหา ได้ถูกต้อง 60%	เขียนแสดง เนื้อหา ได้ถูกต้องไม่ ถึง 50%
2. ความคิด สร้างสรรค์	ป้ายนิเทศ สวยงาม แปลกใหม่ แสดงถึงการ คิดริเริ่มทุก แห่ง	ป้ายนิเทศ สวยงาม แปลกใหม่ แสดงถึงการ คิดริเริ่มเป็น ส่วนใหญ่	ป้ายนิเทศ สวยงาม แปลกใหม่ แสดงถึงการ คิดริเริ่มเป็น บางแห่ง	ป้ายนิเทศ สวยงาม แปลกใหม่ แสดงถึงการ คิดริเริ่มน้อย มาก	ป้ายนิเทศ สวยงาม ไม่มีแปลก ใหม่

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 - 8	ดี
5- 7	พอใช้
1 - 4	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด
 ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหา			
2	ความคิดสร้างสรรค์			
3	วิธีการนำเสนอผลงาน			
4	การนำไปใช้ประโยชน์			
5	การตรงต่อเวลา			
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 3 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	ดี
8 - 11	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

คู่มือการสอน

บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

เรื่อง

การบริโภคอย่างฉลาด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คำนำ

คู่มือผู้สอนในการใช้ชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนใช้ประกอบการเรียนการสอน ในสาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

คู่มือผู้สอนในการใช้ชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด ประกอบด้วย เนื้อหาเป็นการ์ตูนที่มีสนทนาภาษาไทย พร้อมกับคำถามและเฉลย มีทั้งหมด 5 ตอน คือ ตอนที่ 1 อธิบายรู้ถึงความหมายและประเภทของการบริโภคสินค้าและบริการ ตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ ตอนที่ 3 มาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ ตอนที่ 4 หนุอยารู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค และตอนที่ 5 หนุจะทำอย่างไรดี เมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

คู่มือผู้สอนในการใช้ชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องการบริโภคอย่างฉลาด จะเป็นส่วนประกอบสำคัญของชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน ซึ่งผู้สอนจะต้องศึกษาอย่างละเอียด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเรียนด้วยชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

จันทิมา ชูพงศ์

ผู้ผลิตชุดบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน

ข้อเสนอแนะในการใช้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่อง การบริโภคอย่างฉลาด

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้/ความคิด(K)
อธิบายความรู้เบื้องต้นของการบริโภคอย่างฉลาดได้
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
วิเคราะห์หลักการของการบริโภคอย่างฉลาดได้
3. ด้านคุณลักษณะ(A)
สามารถนำแนวทางการบริโภคไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ดังนี้

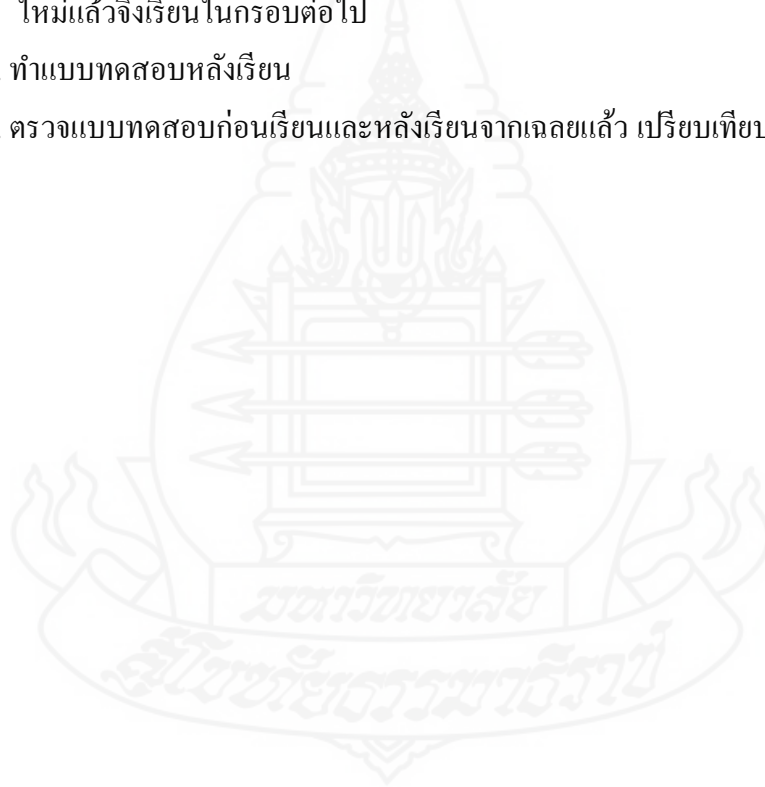
1. เพื่อให้ให้นักเรียนได้ใช้บทเรียน โปรแกรมการ์ตูนนี้ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม นอกเหนือจากเอกสารประกอบการเรียนที่มีอยู่
2. เพื่อให้ นักเรียน ได้รับความรู้ตรงตามสาระวิชาที่ถูกต้องสมบูรณ์ และเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้
3. เพื่อให้ครูผู้สอนได้มีบทเรียน โปรแกรมการ์ตูน ควบคู่กับการเรียนของนักเรียน

บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนประกอบด้วย

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อศึกษาแล้วได้รับประโยชน์จากการเรียนอย่างไรและให้นักเรียนทราบถึงขอบข่ายของสาระการเรียนรู้และจุดเน้นที่ต้องการ ซึ่งจะเป็แนวทางในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง
2. ส่วนประกอบ มีเนื้อหาเป็นการ์ตูน ที่มีสนทนาภาษาไทย พร้อมกับคำถามและเฉลย มีทั้งหมด 5 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 อธิบายถึงความหมายและประเภทของการบริโภคสินค้าและบริการ
 - ตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ
 - ตอนที่ 3 มาเลือกบริโภคสินค้าและบริการอย่างฉลาดกันเถอะ
 - ตอนที่ 4 หนุอยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค
 - ตอนที่ 5 หนุจะทำอย่างไรดีเมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

คำแนะนำในการเรียนด้วยตนเอง

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน 20 ข้อ
2. ทำความเข้าใจจุดมุ่งหมายของการเรียนให้เข้าใจอย่างชัดเจน
3. ศึกษาเนื้อหาของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่ละกรอบ ไม่ควรรีบร้อนเกินไป
4. เมื่อเข้าใจในสาระการเรียนรู้ของบทเรียนโปรแกรมการ์ตูนแต่ละกรอบแล้ว ให้ตอบคำถามในแต่ละชุดคำถาม
5. เปิดดูเฉลยคำตอบในแต่ละกรอบว่าที่ตอบคำถามไปแล้วถูกต้องหรือไม่
6. ถ้าถูกต้องให้นักเรียนเรียนตอนต่อไป แต่ถ้าตอบผิด ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจใหม่แล้วจึงเรียนในกรอบต่อไป
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียน
8. ตรวจสอบแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจากเฉลยแล้ว เปรียบเทียบผลการเรียนรู้



แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษรหน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. การบริโภคมีความหมายตรงกับข้อใด (ความรู้ความจำ)
 - ก. การซื้อ
 - ข. การผลิต
 - ค. การใช้ประโยชน์จากสินค้าและบริการเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์
 - ง. การซื้อและการขาย
2. การเลือกบริโภคสินค้าและบริการ ขึ้นอยู่กับปัจจัยข้อใดมากที่สุด (วิเคราะห์)
 - ก. ความสะดวกสบาย
 - ข. ความคงทนถาวร
 - ค. ความสวยงาม
 - ง. ความจำเป็น
3. ใครใช้หลักการบริโภคได้ถูกต้อง (วิเคราะห์)
 - ก. นกซื้อน้ำอัดลมดื่ม
 - ข. จุ่มซื้อเสื้อนักเรียนใส่
 - ค. เก่งซื้อหมากฝรั่งเคี้ยว
 - ง. เกดซื้อหนังสือการ์ตูนอ่าน
4. สินค้าประเภทใดไม่จัดเป็นสินค้าคงทน (ความรู้ความจำ)
 - ก. ผลไม้
 - ข. เสื้อผ้า
 - ค. รถยนต์
 - ง. เตาไร้ด
5. สินค้าในข้อใดเป็นสินค้าประเภทสิ้นเปลือง (ความรู้ความจำ)
 - ก. ผัก ผลไม้
 - ข. โทรทัศน์
 - ค. เครื่องซักผ้า
 - ง. รถจักรยาน
6. การบริการมีความหมายว่าอย่างไร (ความรู้ความจำ)
 - ก. สิ่งที่มีตัวตน จับต้องได้
 - ข. สิ่งที่ไม่มีการซื้อขาย
 - ค. สิ่งที่ใช้แล้วหมดไป
 - ง. สิ่งที่ไม่มีความจำเป็นต้องเคลื่อนย้ายไม่ได้
7. ปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ (ความรู้ความจำ)
 - ก. การโฆษณา
 - ข. รายได้
 - ค. รสนิยม
 - ง. ถูกทุกข้อ

8. รายได้ส่งผลกระทบต่อกรบริโภคอย่างไร (วิเคราะห์)
- ทำให้เราได้ของทุกอย่างตามที่ต้องการ
 - รายได้คือตัวกำหนดความสามารถในการซื้อ
 - ถ้ามีรายได้น้อยลงแม่ค้าขายของได้เพิ่มขึ้น
 - ทำให้ทุกคนมีความสามารถในการซื้อเท่ากัน
9. รสนิยมของผู้บริโภคมีลักษณะอย่างไร (ความรู้ความจำ)
- ความชอบส่วนบุคคล
 - มีลักษณะค่อนข้างระ
 - การซื้อสินค้าตามผู้อื่น
 - การซื้อสินค้าที่ซ้ำๆ
10. ข้อใดไม่ใช่ช่องทางที่เหมาะสมในการโฆษณาสินค้าและบริการ (การนำไปใช้)
- โทรทัศน์
 - โบชัวร์
 - หนังสือพิมพ์
 - ติดป้ายประกาศที่ป้ายสัญลักษณ์จราจร
11. สินค้าคุณภาพดีเกิดผลดีต่อผู้บริโภคอย่างไร (วิเคราะห์)
- ได้รับประโยชน์ในการบริโภคอย่างเต็มที่
 - ผู้บริโภคพึงพอใจ
 - ทำให้ผู้บริโภคมีกำลังในการซื้อ
 - ประหยัดค่าใช้จ่าย
12. (อย.) เป็นเครื่องหมายที่ใช้สำหรับอะไร (ความรู้ความจำ)
- ผลิตภัณฑ์อาหารและยา
 - ยานพาหนะ
 - เครื่องใช้ไฟฟ้า
 - อุปกรณ์ไฟฟ้า
13. สินค้าใดเป็นสินค้าที่มีตรา มอก. กำกับ (ความรู้ความจำ)
- กระทะไฟฟ้า
 - ยาสระผม
 - ผงซักฟอก
 - สบู่
14. เครื่องหมายใดที่แสดงถึงการประหยัดพลังงาน (ความรู้ความจำ)
- เครื่องหมายมาตรฐานทั่วไป
 - เบอร์ 5
 - อย.
 - เครื่องหมายมาตรฐานบังคับ
15. ข้อใดคือวิธีเลือกซื้อสินค้าที่เหมาะสม (การนำไปใช้)
- ซื้อผลไม้ตามฤดูกาล
 - ซื้อยาที่ไม่มีเครื่องหมาย อย.
 - ซื้อสินค้าจากสถานที่ไกลบ้าน
 - ซื้อเนื้อหมูที่มีสีแดงสด

16. เพราะเหตุใดเราควรรู้ และเข้าใจสิทธิหน้าที่ของผู้บริโภค (การนำไปใช้)
- เพื่อใช้สิทธิของตนในการเลือกซื้อสินค้าและบริการและได้รับความเป็นธรรมจากผู้ผลิต
 - เพื่อให้สามารถทำหน้าที่เป็นผู้บริโภคสินค้าและบริการที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ
 - เพื่อช่วยให้การบริการเงินในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - เพื่อให้สามารถเรียกร้องค่าเสียหายได้
17. ผู้ประกอบธุรกิจไม่แจ้งดอกเบี้ยการจ้างชำระล่วงหน้าแสดงว่าผู้บริโภคถูกละเมิดสิทธิข้อใด (ความรู้ความจำ)
- สิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกซื้อ
 - สิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรมในการทำสัญญา
 - สิทธิที่จะได้รับการชดเชยค่าเสียหาย
 - สิทธิที่จะได้รับความปลอดภัย
18. หน่วยงานใดที่ทำหน้าที่ในการคุ้มครองสิทธิผู้บริโภคได้กว้างขวางมากที่สุด (ความรู้ความจำ)
- สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา
 - สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
 - สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 - คณะอนุกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคประจำจังหวัด
19. หากผู้บริโภคไม่ได้รับความเป็นธรรมในการซื้อเครื่องสำอางต้องร้องเรียนไปที่หน่วยงานใด (ความรู้ความเข้าใจ)
- | | |
|---------|---------------|
| ก. สคบ. | ข. อย. |
| ค. สมอ. | ง. สถานีตำรวจ |
20. ใครเป็นผู้บริโภคที่เป็นแบบอย่างที่ดี (ประเมินค่า)
- | | |
|----------------------------|----------------------------------|
| ก. เอ๋ไม่ยอมใช้เงินเลย | ข. เก่งใช้เงินซื้อของที่จำเป็น |
| ค. เอกชอบชื้อน้ำหอมราคาแพง | ง. จอยซื้อเสื้อแบบใหม่ทุกสัปดาห์ |

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

1. ค	2. ง	3. ข	4. ก	5. ก
6. ง	7. ง	8. ข	9. ก	10. ง
11. ก	12. ก	13. ก	14. ค	15. ก
16. ก	17. ข	18. ข	19. ข	20. ข



การบริโภคอย่างฉลาด



ตอนที่ 1 อยากรู้ถึงความหมายและประเภท
ของการบริโภคสินค้าและบริการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายความหมาย
และประเภทของการ
บริโภคสินค้าและ
บริการได้







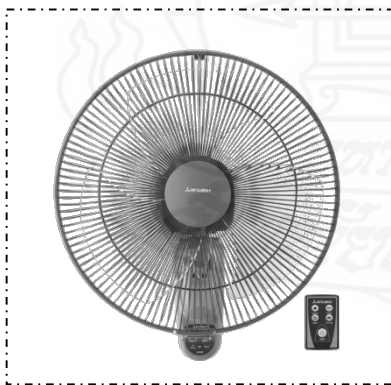


คำถามชุดที่ 1 สินค้าและบริการ

ตอนที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนสำรวจสินค้าและบริการที่พบเห็นในชุมชนแล้วบันทึกลงในตาราง

สินค้า	การบริการ

ตอนที่ 2 คำชี้แจง ให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบคำถาม



1. สิ่งของนี้ คือ

2. จัดเป็น สินค้า การบริการ

เพราะ

3. ประโยชน์ใช้สอย คือ

.....

.....

.....

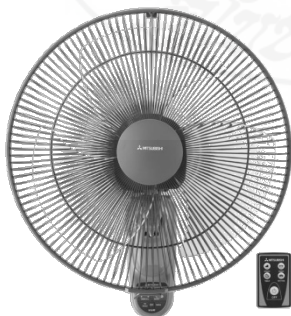
เฉลยคำถามชุดที่ 1 เรื่อง สินค้าและบริการ

ตอนที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนสำรวจสินค้าและบริการที่พบเห็นในชุมชนแล้วบันทึกลงในตาราง

สินค้า	การบริการ
- ผัก	-บริการตัดผม
- รองเท้า	-บริการรถประจำทาง
- นม	-บริการรักษาพยาบาล
- น้ำมัน	-บริการอาบอบนวด
- น้ำผลไม้	
- นาฬิกา	

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

ตอนที่ 2 คำชี้แจง ให้นักเรียนดูภาพ แล้วตอบคำถาม



1. สิ่งของนี้ คือ พัดลม

2. จัดเป็น สินค้า การบริการ

เพราะ เป็นสินค้าที่ใช้แล้ว ใช้ได้อีก

3. ประโยชน์ใช้สอย คือ 1) พัดให้เกิดลมเย็นแก่ร่างกาย

2) ช่วยผ่อนคลายความร้อนของอากาศ

การบริโภคอย่างฉลาด



ตอนที่ 2 ปัจจัยใดหนอที่มีผลต่อ
การเลือกซื้อสินค้าและบริการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

อธิบายปัจจัยที่มีผล
ต่อการเลือกซื้อ
สินค้าและบริการ









คำถามชุดที่ 2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า

คำชี้แจง ให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบคำถาม



- 1) สินค้าชนิดนี้ คือ.....
- 2) ถ้านักเรียนจะซื้อ นักเรียนจะคิดถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก
 - ราคา
 - คุณภาพ
 - ความจำเป็น
 - อื่น ๆ

เพราะ.....
.....



- 1) สินค้าชนิดนี้ คือ.....
- 2) ถ้านักเรียนจะซื้อ นักเรียนจะคิดถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก
 - ราคา
 - คุณภาพ
 - ความจำเป็น
 - อื่น ๆ

เพราะ.....
.....

เฉลยคำถามชุดที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อสินค้า

คำชี้แจง ให้นักเรียนดูภาพแล้วตอบคำถาม



- 1) สินค้าชนิดนี้ คือ โทรศัพท์มือถือ
- 2) ถ้านักเรียนจะซื้อ นักเรียนจะคิดถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก

- ราคา
- คุณภาพ
- ความจำเป็น
- อื่น ๆ

เพราะ ถ้านักเรียนยังไม่มี ความจำเป็นที่จะต้องใช้จริงๆก็ไม่ต้องซื้อ



- 1) สินค้าชนิดนี้ คือ เสื้อผ้า
- 2) ถ้านักเรียนจะซื้อ นักเรียนจะคิดถึงสิ่งใดเป็นอันดับแรก

- ราคา
- คุณภาพ
- ความจำเป็น
- อื่น ๆ

เพราะ ถ้าของเดิมที่มีอยู่เก่าหรือขาดแล้วก็ซื้อใหม่ได้

เนื่องจากเสื้อผ้าเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต

การบริโภคอย่างฉลาด



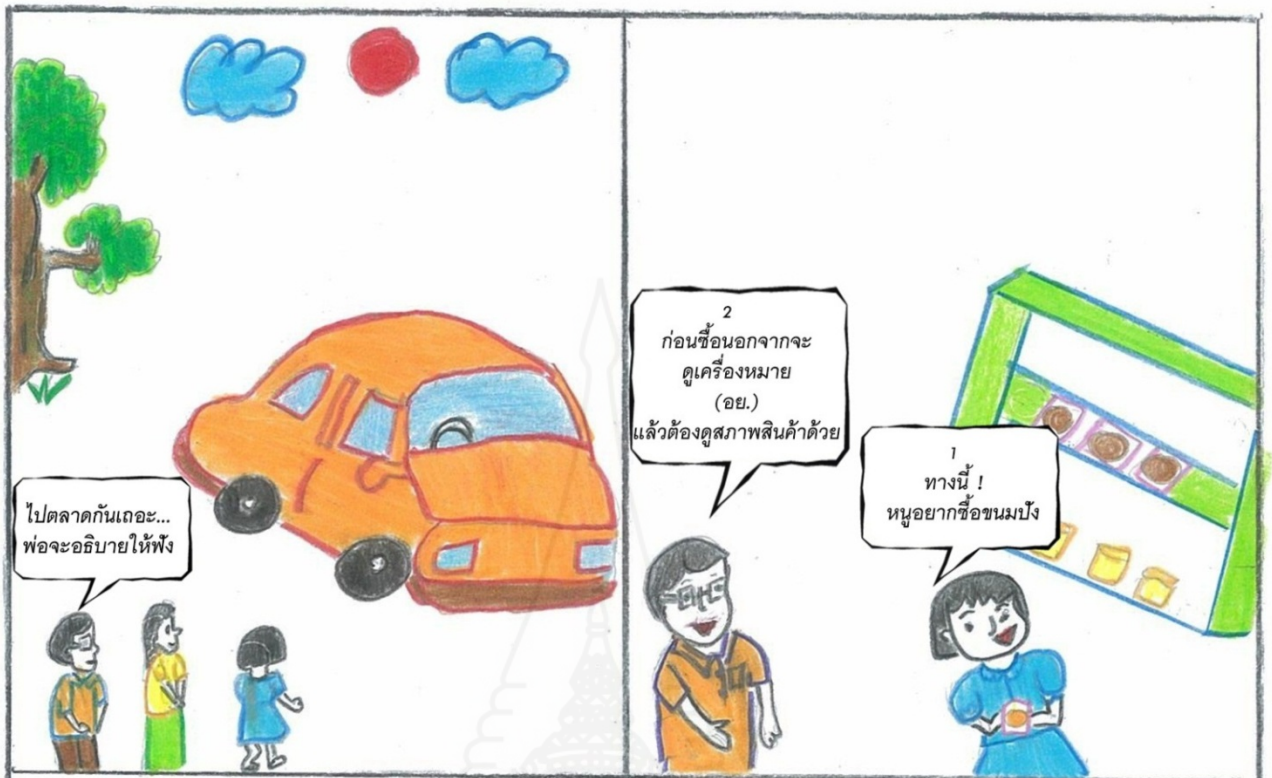
ตอนที่ 3 มาเลือกบริโภคสินค้า
และบริการอย่างฉลาดกันเถอะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) บอกความหมายของ
สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายรับรอง
คุณภาพสินค้าและบริการได้
- 2) ระบุสินค้าและบริการที่มี
เครื่องหมายรับรองคุณภาพได้









คำถามชุดที่ 3 เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกความหมายของสัญลักษณ์ในวงกลม

1.



.....

.....

.....

2.



.....

.....

.....

3.



.....

.....

.....

4.



.....

.....

.....

เฉลยคำถามชุดที่ 3 เครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและบริการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกความหมายของสัญลักษณ์ในวงกลม

1.



.. เครื่องหมายประหยัดไฟ เบอร์ 5 เป็นเครื่องหมายรับรองผลิตภัณฑ์ที่มีคุณสมบัติในการประหยัดไฟ

2.



.. เครื่องหมาย OTOP ย่อมาจากคำว่า "หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์" เป็นเครื่องหมายมาตรฐานสำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชน

3.



.. เครื่องหมายชาวดา เป็นเครื่องหมายที่ใช้กำกับสินค้าของอิสลามรับรองโดยสำนักงานคณะกรรมการกลางอิสลามแห่งประเทศไทย

4.



.. เครื่องหมาย อย. เป็นเครื่องหมายที่แสดงว่าผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการอาหารและยาว่ามีความปลอดภัยในการใช้

การบริโภคอย่างฉลาด

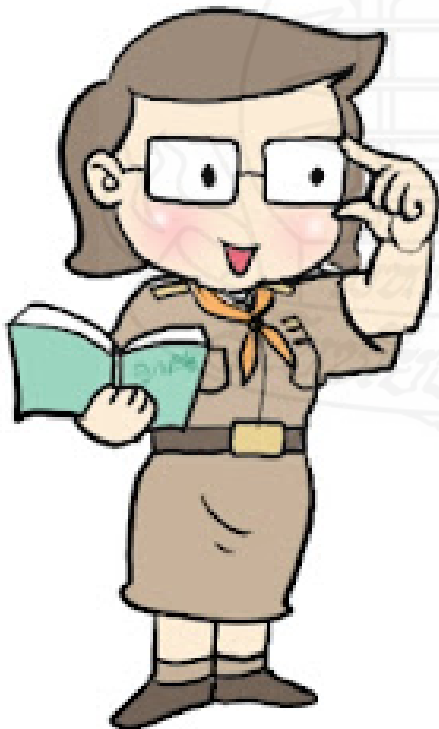


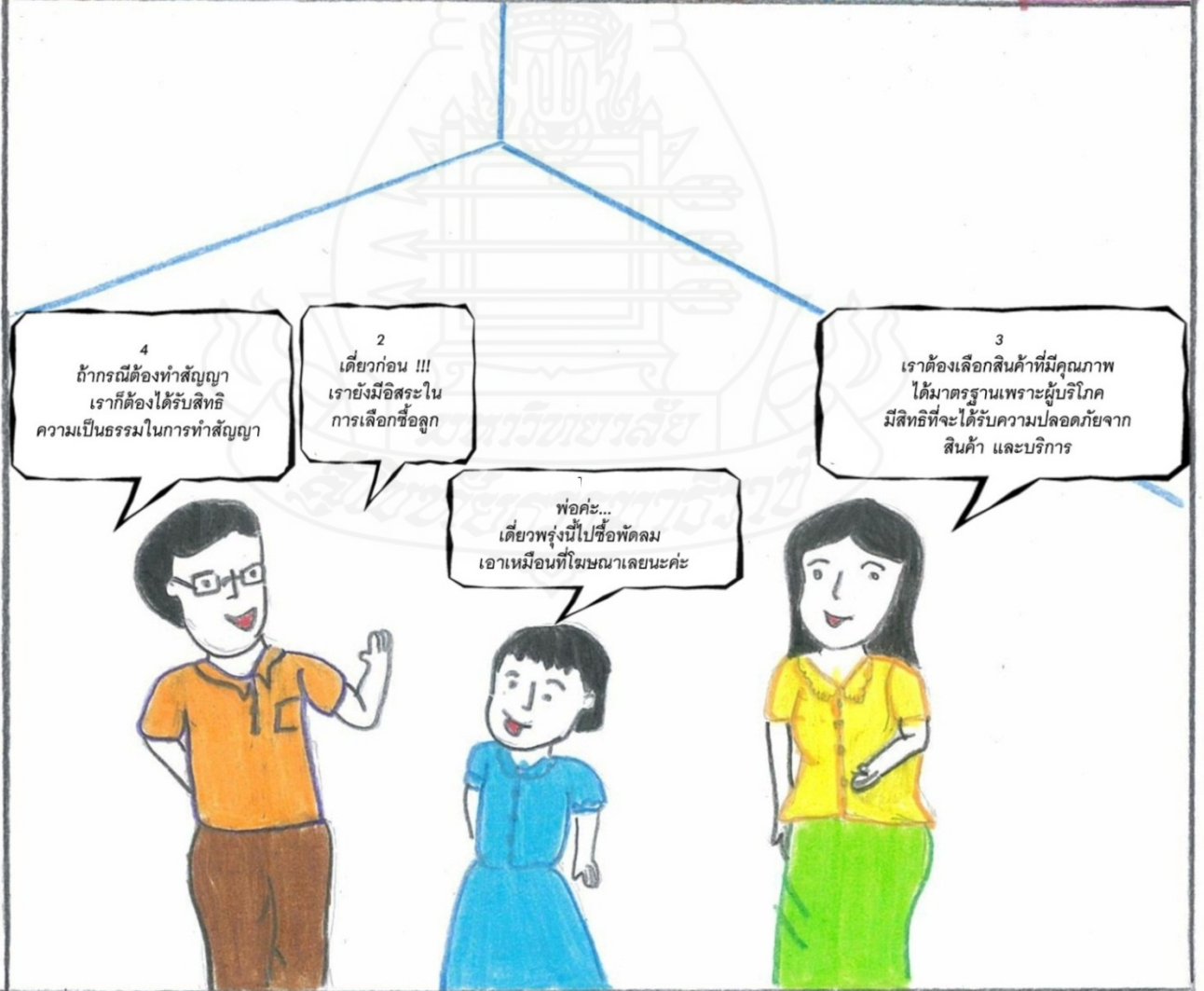
ตอนที่ 4

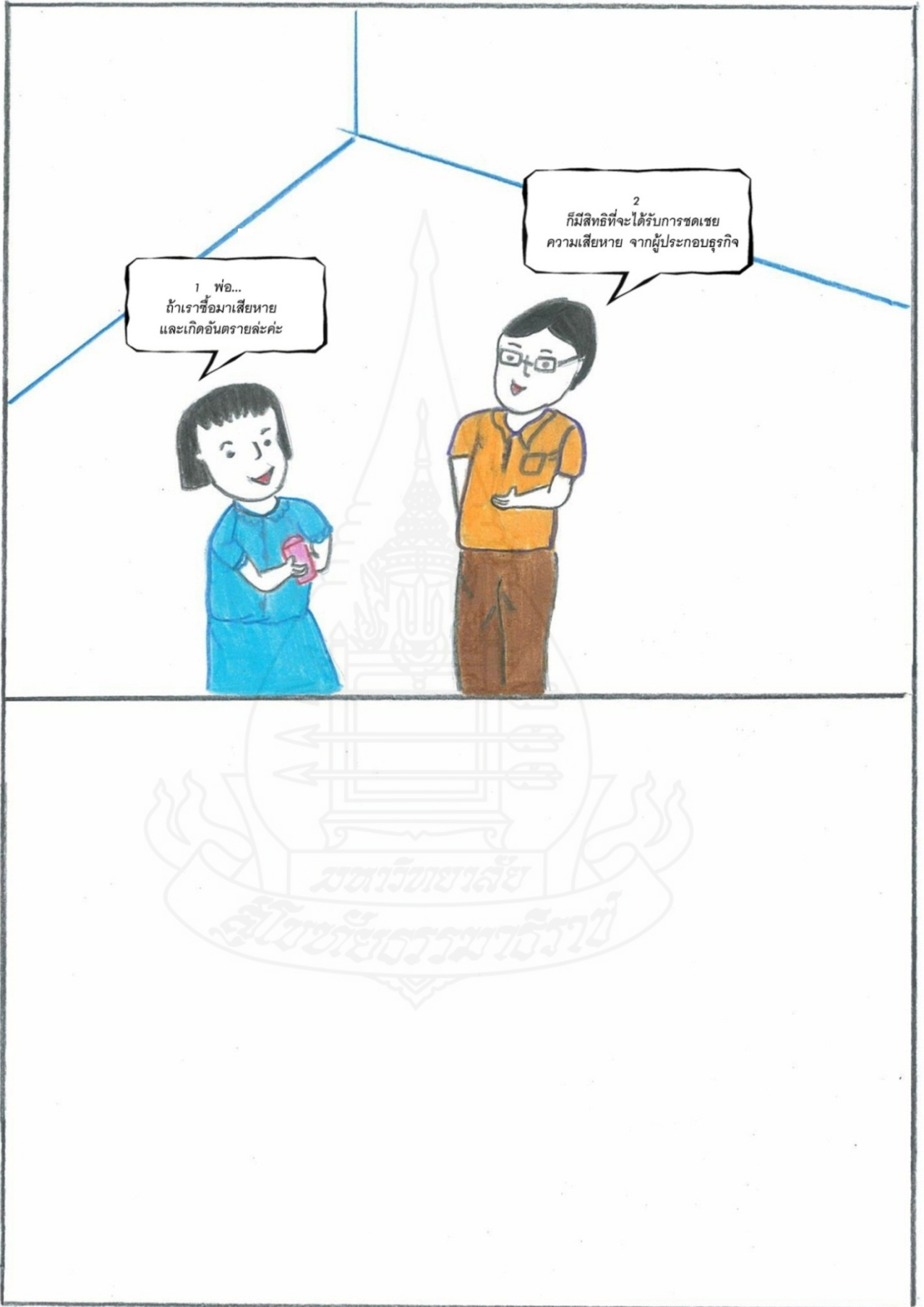
หนุ่อยากรู้สิทธิพื้นฐานการบริโภค

จุดประสงค์การเรียนรู้

สามารถบอก
สิทธิพื้นฐานของ
ผู้บริโภคได้







คำถามชุดที่ 4 การละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

คำชี้แจง ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับข่าวการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค แล้วนำมาวิเคราะห์และตอบคำถาม

นายอำพล อุดมพล ร้องทุกข์ว่า เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2556 เวลา 13.00 น. นำนาฬิกาขี้หื้อ ไซโก้ ที่ห้างสรรพสินค้าโรบินสันรัชดา ชั้นใต้ดิน เป็นร้านเช่าใกล้กับซูเปอร์มาร์เก็ต ซึ่งนาฬิกาของนายอำพล แกนเม็ดมะยมมีปัญหา และต้องการให้ช่างล้างเครื่องด้วย ทางร้านได้ตรวจสอบเบื้องต้น จึงตกลงราคาค่าซ่อมจำนวน 1,450 บาท และกำหนดรับคืนในวันที่ 14 กรกฎาคม 2556

ต่อมาวันที่ 19 กรกฎาคม 2556 ช่างซ่อมนาฬิกาโทรศัพท์มาแจ้งว่า นาฬิกายังซ่อมไม่เสร็จ และบอกว่าจะต้องเปลี่ยนแบตเตอรี่ ต้องเสียเงินเพิ่มอีกประมาณ 300 บาท และช่างอ้างว่าต้องนำนาฬิกาไปซ่อมที่วังหิน ซึ่งเป็นสาขาของร้าน นายอำพล ได้ขอยกเลิกและขอนาฬิกาคืนจากทางร้านซ่อม แต่ทางร้านซ่อมได้ขอล้างเครื่องนาฬิกาจำนวน 950 บาท นายอำพล เห็นว่าเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องและไม่เป็นธรรม

➤ จากข่าวเป็นการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคอย่างไร

.....

.....

.....

➤ นักเรียนจะเสนอแนะวิธีที่จะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะในการปฏิบัติที่เหมาะสมกับข่าว

.....

.....

.....

เฉลยคำถามชุด ที่ 4 เรื่อง การละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภค

คำชี้แจง ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับข่าวการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคแล้วนำมาวิเคราะห์และตอบคำถาม

นายอำพล อุดมพล ร้องทุกข์ว่า เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2556 เวลา 13.00 น. นำนาฬิกา ยี่ห้อ ไซโก้ ที่ห้างสรรพสินค้าโรบินสันรัชดา ชั้นใต้ดิน เป็นร้านเช่าใกล้กับซูเปอร์มาร์เก็ต ซึ่งนาฬิกาของนายอำพล แกนเม็ดมะยมมีปัญหา และต้องการให้ช่างล้างเครื่องด้วย ทางร้านได้ตรวจสอบเบื้องต้น จึงตกลงราคาค่าซ่อมจำนวน 1,450 บาท และกำหนดรับคืนในวันที่ 14 กรกฎาคม 2556

ต่อมาวันที่ 19 กรกฎาคม 2556 ช่างซ่อมนาฬิกาโทรศัพท์มาแจ้งว่า นาฬิกายังซ่อมไม่เสร็จ และบอกว่าจะต้องเปลี่ยนแบตเตอรี่ ต้องเสียเงินเพิ่มอีกประมาณ 300 บาท และช่างอ้างว่า ต้องนำนาฬิกาไปซ่อมที่วังหิน ซึ่งเป็นสาขาของร้าน นายอำพล ได้ขอยกเลิกและขอนาฬิกาคืน จากทางร้านซ่อม แต่ทางร้านซ่อมได้ขอค่าล้างเครื่องนาฬิกาจำนวน 950 บาท นายอำพล เห็นว่า

- จากข่าวเป็นการละเมิดสิทธิพื้นฐานของผู้บริโภคอย่างไร
ละเมิดสิทธิที่จะได้รับความเป็นธรรม โดยนายอำพล ถูกเอาเปรียบจากผู้ประกอบธุรกิจคือร้านซ่อมนาฬิกา
- นักเรียนจะเสนอแนะวิธีที่จะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร
ไม่ควรจ้างงานตามที่ทางร้านเรียกร้องเมื่อไม่มีความเป็นธรรม และควรเจรจากันด้วยเหตุผลและหลักฐาน
- ข้อเสนอแนะในการปฏิบัติที่เหมาะสมกับข่าว
เมื่อไม่ได้รับความเป็นธรรม สามารถร้องเรียนไปได้ที่สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

การบริโภคอย่างฉลาด



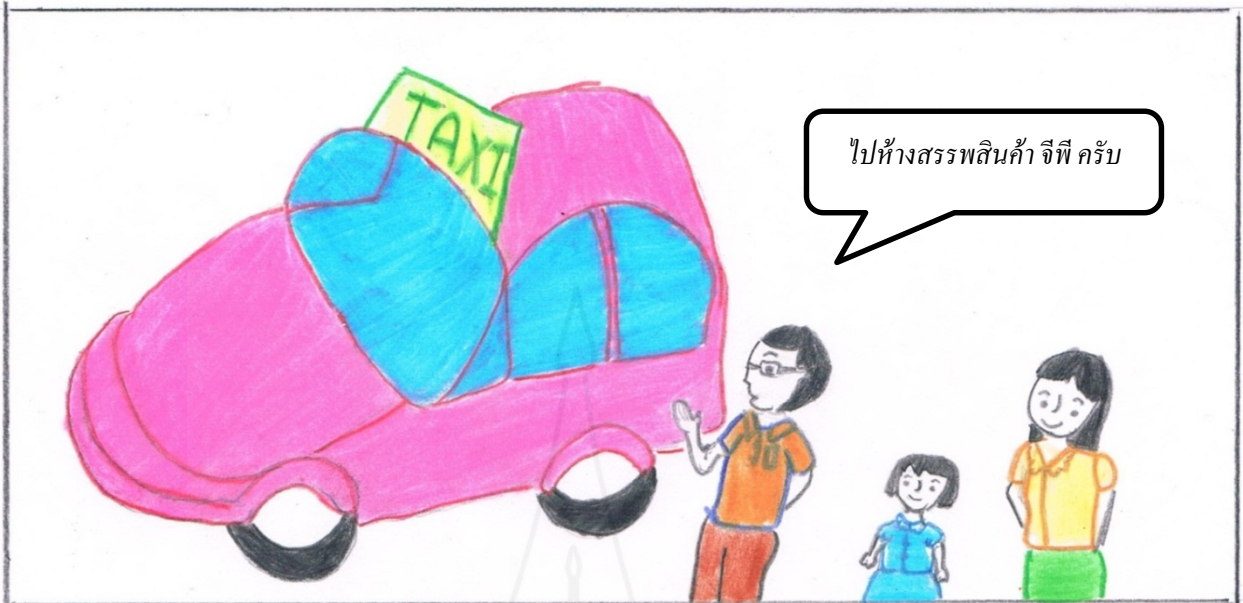
ตอนที่ 5 หนุ่ยจะทำอย่างไรดี

เมื่อเกิดปัญหาในการใช้สินค้าหรือบริการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

บอกวิธีการรักษา
ผลประโยชน์ของตนเอง
ในฐานะผู้บริโภคได้





ไปห้างสรรพสินค้า จีพี ครับ



2
แต่วันก่อนจ่ายแค่
100 บาท เองนะคะ

1
ค่าโดยสาร 200 บาท ครับ



1
พ่อเราไม่ได้รับความเป็นธรรม
ทำอย่างไรดี ?

2
เดี๋ยวพ่อจะโทรไปที่ สคบ. 1166

3
แม่จ้จ !



**คำถามชุดที่ 5 การคุ้มครองผู้บริโภค**

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านกรณีศึกษา แล้วตอบคำถาม

กรณีศึกษา

สุดสวยต้องการจะมีผิวขาวใสดั่งประกายมุก ดังที่ครีมทาผิวยี่ห้อหนึ่งลงโฆษณาไว้ในหนังสือพิมพ์ เธอจึงไปซื้อครีมทาผิวยี่ห้อนี้มาใช้ โดยไม่สนใจดูรายละเอียดที่ฉลากสินค้า เมื่อใช้ไปได้ 3 วัน ปรากฏว่า ผิวหนังเกิดอาการแพ้อย่างรุนแรง

1. ในฐานะผู้บริโภค นักเรียนคิดว่า สุดสวยปฏิบัติตนได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะอะไร

2. เมื่อมีอาการแพ้เกิดขึ้น สุดสวยควรปฏิบัติอย่างไร

3. ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของสุดสวย นักเรียนจะแนะนำสุดสวยอย่างไร เกี่ยวกับการใช้สิทธิของผู้บริโภค

4. การมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค และสถาบันคุ้มครองผู้บริโภคมีเป้าหมายหลักอย่างไร

เฉลยคำถามชุดที่ 5 เรื่อง การคุ้มครองผู้บริโภค

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านกรณีศึกษา แล้วตอบคำถาม

กรณีศึกษา

สุดสววยต้องการจะมีผิวขาวใสดั่งประกายมุก ดังที่ครีมทาผิวยี่ห้อหนึ่งลงโฆษณาไว้ในหนังสือพิมพ์ เธอจึงไปซื้อครีมทาผิวยี่ห้อนี้มาใช้ โดยไม่สนใจดูรายละเอียดที่ฉลากสินค้าเมื่อใช้ไปได้ 3 วัน ปรากฏว่า ผิวหนังเกิดอาการแพ้อย่างรุนแรง

1. ในฐานะผู้บริโภค นักเรียนคิดว่า สุดสววยปฏิบัติตนได้ถูกต้องหรือไม่ เพราะอะไร
ตอบ ไม่ถูกต้อง เพราะ สุดสววยซื้อสินค้าโดยไม่ดูฉลากเครื่องหมายการค้า และรายละเอียดของสินค้า
2. เมื่อมีอาการแพ้เกิดขึ้น สุดสววยควรปฏิบัติอย่างไร
ตอบ ร้องเรียนไปที่ สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.)
3. ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของสุดสววย นักเรียนจะแนะนำสุดสววยอย่างไร เกี่ยวกับการใช้สิทธิของผู้บริโภค
ตอบ ก่อนที่จะซื้อสินค้าต่างๆ ควรตรวจสอบคุณภาพของสินค้าทุกครั้ง โดยฉลากเครื่องหมายการค้า และรายละเอียดของสินค้า ไม่เชื่อคำโฆษณาที่เกินความเป็นจริง
4. การมีพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค และสถาบันคุ้มครองผู้บริโภคมีเป้าหมายหลักอย่างไร
ตอบ เพื่อคุ้มครองผู้บริโภคเมื่อเกิดปัญหา เกี่ยวกับการใช้สินค้าและบริการ

แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับตัวอักษร หน้าข้อความที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

1. การกระทำของบุคคลใดต่อไปนี้ไม่ถือเป็นผู้บริโภค (วิเคราะห์)

ก. ดำขึ้นรถโดยสารประจำทางไปทำงาน	ข. แดงกินก๋วยเตี๋ยว
ค. เจียวนั่งสมาธิ	ง. เหลืองไปใช้บริการร้านตัดผม
2. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ (ความรู้ความจำ)

ก. ความจำเป็น	ข. การลดราคา
ค. คุณภาพสินค้า	ง. การเปรียบเทียบราคา
3. ใครใช้หลักการบริโภคไม่ถูกต้อง (ความรู้ความจำ)

ก. จิวซื้อสมุดคัดลายมือ	ข. จุ่มซื้อนมดื่ม
ค. พิ๋วซื้อรองเท้านักเรียน	ง. นิ๋วซื้อบุหรี่ยาสูบ
4. สินค้าชนิดใด จัดเป็นสินค้าประเภทคงทน (ความรู้ความจำ)

ก. ยาสีฟัน	ข. อาหาร
ค. เสื้อผ้า	ง. ผงซักฟอก
5. สินค้าสิ้นเปลืองคือสินค้าที่มีลักษณะอย่างไร (ความรู้ความจำ)

ก. เก็บไว้ใช้ได้นาน 2 วัน	ข. ไม่บูด
ค. ใช้แล้วหมดไป	ง. ใช้แล้วยังคงใช้ประโยชน์ต่อได้
6. ข้อใดที่จัดว่าเป็นการบริการ (ความรู้ความจำ)

ก. ยารักษาโรค	ข. การรักษาพยาบาล
ค. โทรศัพท์	ง. รถจักรยานยนต์
7. ข้อใดไม่ใช่ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าและบริการ (ความรู้ความจำ)

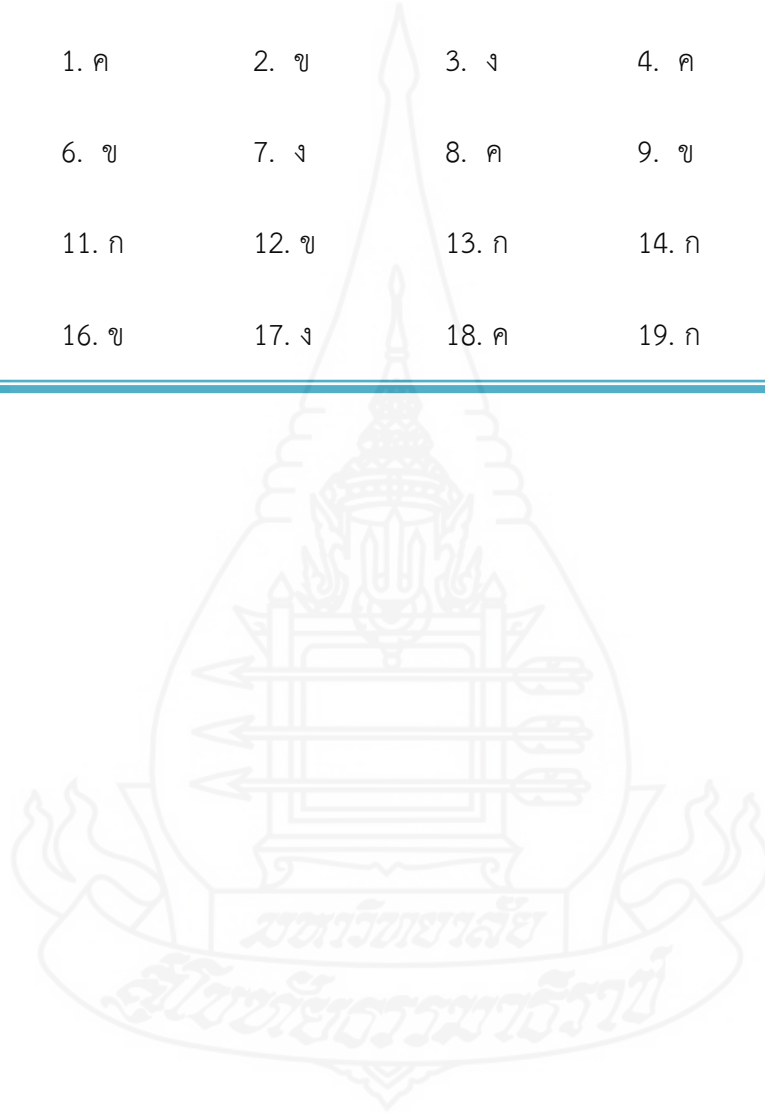
ก. รายได้	ข. รสนิยม
ค. ราคา	ง. การถูกบังคับ
8. ถ้าเรามีรายได้จำกัดไม่ควรซื้อของในข้อใด (การนำไปใช้)

ก. อาหาร	ข. เสื้อผ้า
ค. ของเล่น	ง. รองเท้า

17. ผู้บริโภคคนใดไม่ได้รับสิทธิที่จะมีอิสระในการเลือกซื้อสินค้าและบริการ (วิเคราะห์)
- ก. ไบโบกไปใช้บริการร้านตัดผมเพราะฝีมือช่างเป็นแรงจูงใจ
 - ข. ไบบัวอยากกินมะม่วงจึงตัดสินใจซื้อมะม่วง
 - ค. ไบเตยใช้บริการแท็กซี่ด้วยความสมัครใจ
 - ง. ไบตองดื่มนมตามคำสั่งของแม่
18. (สคบ.) เป็นชื่อย่อของหน่วยงานใด (ความรู้ความจำ)
- ก. สำนักนายกรัฐมนตรี
 - ข. องค์การอาหารและยา
 - ค. สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค
 - ง. สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
19. ถ้าผู้บริโภคร้องเรียนไปที่ สคบ. แสดงว่าผู้บริโภคไม่ได้รับความเป็นธรรมในเรื่องใด (ความรู้ความจำ)
- ก. โคนแท็กซี่เก็บค่าโดยสารเกินราคา
 - ข. ซื้ออาหารหมดอายุมารับประทาน
 - ค. ซื้อหม้อหุงข้าวมาไม่ได้มาตรฐานใช้งานไม่ได้
 - ง. ดื่มน้ำผลไม้และทำให้เกิดท้องเสียอย่างรุนแรง
20. ใครเป็นผู้บริโภคที่ไม่เป็นแบบอย่างที่ดี (วิเคราะห์)
- ก. พลอยซื้ออาหารที่มีประโยชน์
 - ข. แก้วซื้อเสื้อผ้าตามความจำเป็น
 - ค. ปอยไม่ซื้อของเล่น
 - ง. หมิวรับประทานอาหารขณะนั่งรถโดยสารประจำทาง

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. ค | 2. ข | 3. ง | 4. ค | 5. ค |
| 6. ข | 7. ง | 8. ค | 9. ข | 10. ข |
| 11. ก | 12. ข | 13. ก | 14. ก | 15. ง |
| 16. ข | 17. ง | 18. ค | 19. ก | 20. ง |



ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ	นางสาวจันทิมา ชูพงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	12 กรกฎาคม พ.ศ. 2531
สถานที่เกิด	122 หมู่ 8 ตำบลนาขยาด อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง 93110 ประวัติการศึกษาพ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี การศึกษาระดับบัณฑิต วิชาเอกสังคมศึกษา (เกียรตินิยมอันดับ 2) มหาวิทยาลัยทักษิณ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนปากพะยูนพิทยาคาร หมู่ที่ 11 ตำบลคอนประคู้ อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง
ตำแหน่ง	ครู คศ. 1

