

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อ  
ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก  
จังหวัดนครสวรรค์

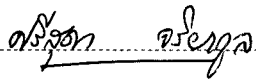
ชื่อและนามสกุล นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญคารา

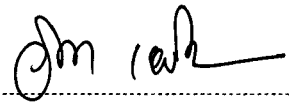
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาริราช

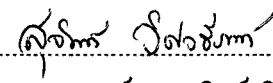
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ศรีสุดา จริยากุล

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระได้ให้ความเห็นชอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ  
ฉบับนี้แล้ว

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ศรีสุดา จริยากุล)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิภา เจริญถันฑารักษ์)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ อนุมัติให้รับการศึกษา  
ค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาริราช

  
.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิทวธีรานนท์)

ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

วันที่ 11 เดือน มกราคม พ.ศ. 2551

**ชื่อการศึกษาค้นคว้าอิสระ** การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

**ผู้ศึกษา** นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญคารา ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)  
**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์ศรีสุดา จริยากุล ปีการศึกษา 2550

### บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ให้มีประสิทธิภาพ และ(2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น 2) แบบประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro จำนวน 125 หน้า ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยเฉลี่ยเท่ากับ 0.79 ประเมินโดยนักเรียน มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดี และ(2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดี

**คำสำคัญ** หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ของเล่นพื้นบ้าน

## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือเป็นอย่างยิ่งของ  
รองศาสตราจารย์ศรีสุดา จรียากุล ที่ได้กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ คำปรึกษาและติดตามการศึกษาค้นคว้าอิสระนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมาจนกระทั่งเสร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้งในความ  
กรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างอยู่สูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.วิภา เจริญภักขารักษ์ ที่กรุณาเป็น  
กรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระและให้คำแนะนำที่มีประโยชน์จนมีผลทำให้การศึกษาค้นคว้า  
อิสระสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันศักดิ์ ทองรินทร์  
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณดี แสงประทีปทอง และรองศาสตราจารย์ปรีชา หิรัญประดิษฐ์ ที่ให้  
ความอนุเคราะห์แก้ไข และแนะนำในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การศึกษาค้นคว้า  
อิสระนี้สำเร็จลงได้

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้รับความอนุเคราะห์จากนางสาวมณี กุลวิวัฒน์ ตรี ศศ. 1  
โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม และบุคคลในท้องถิ่นอำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์ ให้ข้อมูล  
เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านเพื่อนำมาจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จนข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์  
สุดท้ายผู้ศึกษาขอขอบคุณบุคคลในครอบครัวเพ็ญคาราทุกท่าน ที่ช่วยเหลือใน  
การค้นคว้าหาข้อมูลและให้กำลังใจเสมอมาตลอดระยะเวลาของการศึกษา

เดือนเพ็ญ เพ็ญคารา

ธันวาคม 2550

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาของเรื่องที่ศึกษา .....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	3
ขอบเขตของการศึกษา .....	4
นิยามศัพท์ .....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	4
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	5
เอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยช่วงชั้นที่ 3 .....	6
เอกสารเกี่ยวกับการอ่านและการเรียนรู้ทางสายตา .....	6
เอกสารเกี่ยวกับของเล่นที่บ้าน .....	8
เอกสารเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ .....	14
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	29
การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ .....	31
บทที่ 2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ .....	36
บทที่ 3 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	70
ผลการตรวจสอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ .....	70
สรุปผลการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ .....	80
อภิปรายผล .....	81
ข้อเสนอแนะ .....	84
บรรณานุกรม .....	85
ภาคผนวก .....	89
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ .....	90
ข สำเนาหนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ .....	92

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ค ผลการวิเคราะห์คุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book).....	96
ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียน.....	99
จ ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน.....	107
ฉ แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book).....	112
ช แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียน.....	117
ฌ แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักเรียน.....	121
ฉ คู่มือการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	124
ญ สมุดแบบฝึกหัด.....	127
ประวัติผู้ศึกษา.....	134

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ .....	70
ตารางที่ 3.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ .....	71
ตารางที่ 3.3 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านการออกแบบจอภาพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ .....	72
ตารางที่ 3.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านการออกแบบระบบการเรียน การสอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ .....	73
ตารางที่ 3.5 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ .....	74
ตารางที่ 3.6 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ โดยนักเรียน .....	74
ตารางที่ 3.7 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา โดยนักเรียน .....	75
ตารางที่ 3.8 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านการออกแบบจอภาพ โดยนักเรียน .....	76
ตารางที่ 3.9 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านการออกแบบระบบการเรียน การสอน โดยนักเรียน .....	77
ตารางที่ 3.10 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวม โดยนักเรียน .....	78
ตารางที่ 3.11 ผลการตรวจสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ .....	79

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1. ความเป็นมาของเรื่องที่ศึกษา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาคนไทยให้มีคุณสมบัติทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมแห่งความเป็นไทยในการดำรงชีวิต ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้สอนจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่

การจัดการศึกษาที่จะเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง ต้องเป็นการจัดการศึกษาที่สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดทำสาระการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาในชุมชน สังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชีวิตจริงและท้องถิ่นของตนเอง ตลอดจนสามารถพัฒนาตนเองให้รู้จักท้องถิ่น เกิดความรัก ความภาคภูมิใจ และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการได้ศึกษา ภูมิปัญญาท้องถิ่นนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน จะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง มีความรู้ความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อท้องถิ่นของตน รักและหวงแหน รวมทั้งสามารถสืบทอดความรู้และอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น

รุ่งนภา สุขมล (2548:คำนำ) กล่าวว่า วิถีชีวิตท้องถิ่นในสังคมเกษตรกรรมเป็นรูปแบบการดำรงชีวิตที่งดงาม ความงดงามที่ว่ามีได้เกิดจากเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย ความเจริญทางวัตถุ หรือความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจทว่าเป็นความงามอันเกิดจากความสมดุลของชีวิตกับ

ธรรมชาติเป็นวิถีชีวิตที่ไม่มองข้ามความหลากหลายทางวัฒนธรรมและระบบคุณค่าของสังคมซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในสังคมไทย

ของเล่นพื้นบ้านเป็นศิลปหัตถกรรมที่แฝงแนวคิดคุณภาพแห่งชีวิตซึ่งเป็นแก่นของวิถีชีวิตท้องถิ่นของสังคมไทย คือ การดำรงอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์ สัตว์ และทรัพยากรธรรมชาติอย่างรู้คุณค่า การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติด้วยการลองผิดลองถูกเป็นประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อค้นหารูปแบบการดำรงชีวิตที่เหมาะสมและสอดคล้องกับธรรมชาติ ความรู้เหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมา และปรับเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมจนกลายเป็นองค์ความรู้ท้องถิ่น ของเล่นพื้นบ้านจึงมิได้เป็นเพียงประติมากรรมจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ แต่ยังเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

วิวัฒนาการของของเล่นในปัจจุบันได้เจริญก้าวหน้าไปมากกลายเป็นของเล่นที่เป็นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เกมคอมพิวเตอร์ ของเล่นสำเร็จรูปที่ทำมาจากพลาสติก โลหะหรือไม้ที่มีสีสันสวยงาม สะดุดตา สะดวกในการซื้อหามาเล่น ทำให้ของเล่นพื้นบ้านไทยที่มีคุณค่าได้ถูกทิ้งไปอย่างน่าเสียดาย ของเล่นดังกล่าวได้แก่ ปืนก้านกล้วย ม้าก้านกล้วย เดินกะลา เป็นต้น

การนำของเล่นพื้นบ้านกลับคืนสู่สังคมในรูปแบบของสื่อในการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า น่าสนใจ ชวนคิด ชวนติดตาม เข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ลึกซึ้งและต่อเนื่องตลอดเวลา เพื่อให้การใช้สื่อการเรียนรู้เป็นไปตามแนวการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง เป็นการจัดทำและจัดหาสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นสื่อแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ในชุมชนหรือท้องถิ่น ถ้าผู้สอนนำสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน ตอบสนองความต้องการของชุมชนในท้องถิ่น ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมและสุนทรียภาพ ก็จะเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนพร้อมที่จะอนุรักษ์และเผยแพร่สิ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และเพื่อนำสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นหรือชุมชนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในท้องถิ่นนั้น ๆ

จังหวัดนครสวรรค์ เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีอารยธรรมรุ่งเรืองในประวัติศาสตร์ และมีอารยธรรมที่หลากหลาย เนื่องจากมีการอพยพเข้ามาของคนแต่ละท้องถิ่น แต่ละภาคซึ่งทำให้แต่ละกลุ่มที่อพยพเข้ามาได้นำอารยธรรมของท้องถิ่นที่ตนได้นำมาสืบทอดให้แก่ลูกหลานรุ่นหลังได้รู้จัก รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ควรแก่การอนุรักษ์โดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับเด็กมา



ช้านาน มีคุณค่าต่อการเรียนรู้และส่งผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย ภาษา จิตใจ และสติปัญญา ของเล่นพื้นบ้านไม่เป็นเพียงเป็นของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน และส่งเสริมทักษะทางด้านร่างกาย การเรียนรู้ จินตนาการและสติปัญญาแก่เด็กเท่านั้น หากยังถ่ายทอดแนวคิดทางสังคมและวัฒนธรรม รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นแหล่งเรียนรู้และการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนรู้ แต่ยังไม่มีการนำมารวบรวมเป็นเอกสารเพื่อให้ผู้เรียน ได้ศึกษาอย่างเพียงพอ จึงสมควรอย่างยิ่งที่จะรวบรวมนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้ผู้เรียน ได้ศึกษา ดังนั้นผู้เขียนจึงได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวม และแสวงหาสิ่งที่นำมาบันทึกของเล่นพื้นบ้านดังกล่าวในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและของเล่นพื้นบ้านเข้าด้วยกันจะได้เป็นแรงจูงใจให้แก่คนรุ่นใหม่หันมาศึกษาค้นคว้า ตลอดจนเป็นการอนุรักษ์ของเล่นมิให้สูญหาย นอกจากนั้นทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน และเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน การใช้ภาษาไทยให้น่าสนใจมากขึ้น

ผู้ศึกษาตระหนักถึงคุณค่าการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนรู้ดังกล่าวจึงได้เลือกเรื่อง ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์ นำมาสร้างเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อการเรียนภาษาไทยที่มีเนื้อหาส่งเสริมความรู้ทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ก่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องของเล่นที่คนรุ่นก่อนเล่นและเป็นการบันทึกคุณค่าของของเล่นของคนสมัยก่อน และเพื่อให้ครูได้นำไปใช้ เป็นสื่อเสริมในการเรียนการสอนภาษาไทย

## 2. วัตถุประสงค์การศึกษา

2.1 เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่वंกพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ให้มีประสิทธิภาพ

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่वंกพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม

### 3. ขอบเขตของการศึกษา

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่वंกัพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีขอบเขตเนื้อหา 3 บท ดังนี้

1. นครสวรรค์
2. คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน
3. ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंกั

### 4. นิยามศัพท์

4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือซึ่งจัดทำขึ้นด้วย ระบบคอมพิวเตอร์ และสามารถอ่านได้จากจอคอมพิวเตอร์ แสดงข้อความ รูปภาพ และเสียง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

4.2 ของเล่นพื้นบ้าน หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่นโดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้

### 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

5.1 มีสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบนวัตกรรมที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ที่มีประสิทธิภาพ

5.2 ครูผู้สอนได้รับประโยชน์จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ในการนำไปเป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.3 ช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีของผู้เรียนต่อท้องถิ่นของตนเอง และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น

5.4 สถานศึกษามีหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ที่มีคุณค่าสำหรับศึกษาค้นคว้าในห้องสมุด แหล่งเรียนรู้ และสำหรับใช้ในการเรียนการสอน

## 6. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ดังนี้

- 6.1 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3
- 6.2 การอ่านและการเรียนรู้ทางสายตา
  - 6.2.1 วัฒนธรรมทางสายตา
  - 6.2.2 ความสนใจในการอ่านของเด็ก
- 6.3 ของเล่นที่บ้าน
  - 6.3.1 ความหมายของของเล่นที่บ้าน
  - 6.3.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
  - 6.3.3 ประเภทของของเล่นที่บ้าน
  - 6.3.4 ของเล่นที่บ้านของอำเภอแม่วงศ์
  - 6.3.5 คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น
- 6.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.2 วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.3 ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.4 การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.5 โปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
  - 6.4.6 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro
- 6.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.5.1 งานวิจัยต่างประเทศ
  - 6.5.2 งานวิจัยในประเทศ

### 6.1 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3

ความหมายของคำว่า หลักสูตร ในเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544:3) หมายถึง ข้อกำหนดแผนการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่ความมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย หลักการ จุดหมาย โครงสร้าง สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 ที่สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ สาระที่ 1 : การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 : ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ผู้เรียนสามารถอ่านในใจและอ่านออกเสียงตามลักษณะคำประพันธ์ที่หลากหลาย และวิเคราะห์คุณค่าด้านภาษา เนื้อหา และสังคม จำบทประพันธ์ที่มีคุณค่านำไปใช้อ้างอิงได้ เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างกว้างขวาง เพื่อพัฒนาตนด้านความรู้และการทำงาน มีมารยาทการอ่านและนิสัยรักการอ่าน

### 6.2 การอ่านและการเรียนรู้ทางสายตา

#### 6.2.1 วัฒนธรรมทางสายตา

สมเกียรติ ตั้งนโม (2549:44) กล่าวว่า ในยุคศีกดาบรรพ์ ความฉลาดของลูกตามนุษย์ที่สำคัญมากอย่างหนึ่งก็คือ ใช้เพื่อการสอดส่องหาอาหาร จนกระทั่งอารยธรรมของมนุษย์พัฒนามาถึงยุคเกษตรกรรมฐานปัจจัยหลักทางด้านนี้เริ่มมีความมั่นคงมากขึ้น การแบ่งหน้าที่การทำงานจึงขยายตัวออกไป เพราะมนุษย์เริ่มผลิตปัจจัยส่วนเกินได้มากขึ้น ดังนั้นลูกตาของมนุษย์จึงสอดส่องไปรู้ไปเห็นสิ่งต่าง ๆ นอกเหนือจากอาหารและขยายขอบเขตของการดูอย่างกว้างขวางยิ่งกว่าแต่ก่อน

ปัจจุบัน เราอยู่ในโลกที่ต้องใช้สายตาในการรับรู้และทำความเข้าใจสิ่งซึ่งอยู่รายรอบตัวมากกว่าที่เคยเป็นมาในอดีต ไม่ว่าในยุคอารยธรรมใด ดังจะเห็นได้จากสิ่งแวดล้อมของเรา ซึ่งเต็มไปด้วยวัฒนธรรมภาพ เรามีภาพถ่าย ระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ (GIS) ที่ถ่ายจากดาวเทียม มีภาพสแกนสมองของมนุษย์ ภาพผลงานศิลปะ โบราณคดีและภาพโฆษณาบนท้องถนน บนหน้าสิ่งพิมพ์ จอโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต และบนมือถือ

ท่ามกลางสังคมข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ ภาพทั้งหลายต่างสื่อสารอยู่รายรอบตัวเราทุก ๆ วัน นับเป็นจำนวนล้าน ๆ ชิ้น เราสามารถเรียกสิ่งเหล่านี้ได้ว่า “วัฒนธรรมทาง

สายตา” และเราจำเป็นต้องเรียนรู้ด้วยความฉลาดผ่านการรับรู้ทางสายตา (Intelligence of Visual Perception) ในการบริโภคข้อมูล

สมเกียรติ ตั้งันโม (2549:187-189) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในพื้นที่ของภาพสายตา ได้ขยายขอบเขตมากขึ้นในปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ที่จะต้องสำรวจตรวจสอบเกี่ยวกับการศึกษาดังกล่าวนี้นี้ ได้รับการพุ่งเป้าไปที่ภาษาคอมพิวเตอร์ โปรแกรมทางด้านซอฟต์แวร์ หรือแอปพลิเคชัน และภาพที่ผลิตขึ้นโดยโปรแกรมต่าง ๆ

จึงกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ด้วยการรับรู้ทางสายตา มีความจำเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบันเพราะความเจริญก้าวหน้าและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยี ข้อมูลข่าวสาร ในการรับข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นข้อมูลรูปภาพ เสียง ตัวอักษร ที่ต้องใช้สายตาในการรับรู้ และมีความสำคัญในการเรียนรู้ด้วยการรับรู้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

#### 6.2.2 ความสนใจในการอ่านของเด็ก

จินตนา ไบกาซูยี (2542:36-40) กล่าวถึง เด็กวัย 10-14 ปีว่าเป็นช่วงที่มีความสนใจของตน เด็กผู้หญิงชอบอ่านเรื่องกระตุ้มกระจิม ตลกขบขัน นิทาน นิยาย ซีวิตครอบครัว ส่วนเด็กผู้ชายชอบอ่านเรื่องกีฬา ผจญภัย หุ่นยนต์และเครื่องกลไกต่าง ๆ นอกจากนี้ยังชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น วิทยาศาสตร์ และธรรมชาติศึกษา ภูเขาบรรพบุรุษและวีรสตรี ดังนั้นเด็กในวัยนี้จึงสนใจหนังสือชีวประวัติที่เน้นชีวิตในวัยเด็ก หนังสือภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ซึ่งเขียนในรูปแบบการท่องเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527:54-57) สรุปความสนใจในการอ่านของเด็กวัย 11-14 ปี มีความสนใจในการอ่านกว้างขวางมากขึ้น รู้จักวินิจฉัยการอ่านหาข้อเท็จจริงมาพิสูจน์สนับสนุน รู้จักค้นคว้าเพิ่มเติม ชอบเรื่อง บุคคลสำคัญ โรงเรียน กีฬา งานอดิเรก สัตว์ แมลงต่าง ๆ ท้องถิ่น เด็กผู้ชายสนใจเรื่องเกี่ยวกับวิทยาการ ไกล่ตัว การประดิษฐ์ การทดลอง ส่วนเด็กผู้หญิงสนใจนวนิยายรัก ซึ่งสอดคล้องกับทิวรรณนา คำสุภา (2546:13) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กวัย 10-14 ปี มีความสนใจในการอ่านกว้างขวางขึ้น เรื่องที่เด็กชอบก็มีหลายประเภท เช่น บุคคลสำคัญ ท้องถิ่น วิทยาศาสตร์ แมลง ฯลฯ ดังนั้นในการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก จึงควรคำนึงถึงความสนใจของเด็กเป็นหลัก เป็นการกระตุ้นให้เด็กอยากอ่านหนังสือ และทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของเด็กให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จึงกล่าวได้ว่า ความสนใจในการอ่านของเด็กวัย 10-14 ปี มีปัจจัยหลายอย่างที่มีอิทธิพลต่อความสนใจในการอ่าน ซึ่งได้แก่ เพศของผู้อ่าน สิ่งแวดล้อม ความต้องการ

ของผู้อ่าน ฯลฯ ดังนั้นในการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก ครูต้องมีความเข้าใจ และเลือกเรื่องที่เด็กสนใจในแต่ละวัย ซึ่งจะช่วยให้กระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการอ่าน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านและส่งเสริมให้เด็กเป็นคนใฝ่เรียนใฝ่รู้มีนิสัยรักการอ่าน

### 6.3 ของเล่นพื้นบ้าน

#### 6.3.1 ความหมายของของเล่นพื้นบ้าน

บวร และคณะ (2544) ได้กล่าวว่า ของเล่นพื้นบ้าน เป็นของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้หรือที่อยู่รอบบ้านในสมัยก่อนมาจัดทำเป็นของเล่นให้เด็กไว้เล่น การจัดทำของเล่นให้เด็กส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากผู้ใหญ่ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ของเล่นให้เด็กเล่น ของเล่นบางชนิดเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยเด็กตัวเองเพื่อใช้ประกอบในการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับที่ดวงพร และคณะ ให้คำจำกัดความของคำว่า ของเล่นพื้นบ้าน หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่น โดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้

#### 6.3.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับเล่น เท่าที่พอจะรวบรวมได้มีดังนี้ คือ

1) การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็กไม่ต้องคิดในเรื่องต่าง ๆ มาก ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้น การเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อเขาจะได้เจริญเติบโตต่อไป

2) การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็ก ๆ มักจะใช้ชีวิตในวันหนึ่ง ๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบาน ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน ถึงแม้จะต้องออกแรงเหมือน ๆ กัน

3) การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว ทั้งนี้เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็กและหุงข้าว ซึ่งเป็นประหนึ่งการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต

4) การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดไป เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงบางคนอยากมีน้องอู๋แต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้อง เอามาอู๋ม อาน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ ส่วนเด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นนายทหารแต่ตัวเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามแบบทหาร

### 6.3.3 ประเภทของของเล่น

คณะกรรมการการจัดนิทรรศการ เด็กฉลาดด้วยของเล่น ของภาควิชา  
ประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527) ได้แบ่งของเล่นที่มีคุณค่าเป็น 9  
ประเภท คือ

- (1) ของเล่นส่งเสริมทักษะทางภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง อ่าน  
พูด เขียน
  - (2) ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิด  
คำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก
  - (3) ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่าง ๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่  
เกี่ยวกับการรู้จัก รูปร่าง สี ชื่อสิ่งของและประโยชน์
  - (4) ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้ตอก ต่อย หยอด  
กด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตากับมือให้สัมพันธ์กัน
  - (5) ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็กใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กได้กำ บีบ เขย่า  
เคาะ ตี ดึง ตาก ขูด โถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังนิ้ว มือ แขน ลำตัวและขา
  - (6) ของเล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาตาม  
การรับรู้ ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง
  - (7) ของเล่นให้สร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้  
เด็กสร้างตาม โครงร่างที่กำหนดให้และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ
  - (8) ของเล่นส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของของเล่น  
เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์
  - (9) ของฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก
- มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547) ได้ศึกษาของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยแรก  
เกิดถึง 6 ปี และวิเคราะห์จัดหมวดหมู่ของเล่นที่บ้าน ตามทักษะการพัฒนาแต่ละด้านของเด็ก  
ดังนี้
- (1) ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครกกระเดื่อง  
รองเท้าจับดิน ชักรอก ไม้กวาด บั้งโพละ ระบาย ฟักสะบ้า หนังสือดัก กรรไกรไม้ แซคแหวง  
รถมูเล่ ที่ฝึกการทรงตัว ไม้เกาหลัง รถกระป๋อง รถเข็น กระแตเวียน รถฝึกเดิน กระดานหก  
รถยนต์ทำ ม้าโยก ร้องเท้าเกี้ยว กะลาเดิน หมากกิ้งกือ ลูกแซก สะนู พัด กาบหมาก ลูกขนไก่  
หน้าไม้

(2) ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน ไก่จิก คนเลื่อยไม้ คนตำข้าว क्रमอง งูไม้ระกำ งูเกี่ยว จักจั่น พัด จานบิน เครื่องบินกระดาษ นกหวีด โหวตนก นกหวีดแมว ขลุ่ยซั๊ก ปืนอัดลม ป้องแป้ง หนูวิ่ง กระต่ายวิ่ง เต่าวิ่ง ลูกข้าง สะบ้า หิน แคนแปด อมรเทพ วัชชน ตุ๊กตาไม้เชือกซั๊ก ป็อกแป๊กกับแก้ว ลูกหวี กบไม้

(3) ของเล่นในหมวดพัฒนาการเรียนรู้ จินตนาการและภาษา ได้แก่ ชุดหม้อแกง ขนมครก หัวม้า ชฎา หุ่นมือ ขวานไม้ดาบ ดาบไม้ ควายการ์ตูน ปลาตะเพียน กบसान ขกยอ ข้อง กระดาน ชนวน

บุญทอม นีกรรรม (2544:63-65) ได้แบ่งประเภทของเล่นพื้นบ้านที่กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ในชุมชนบ้านป่าแดดเป็น 3 ประเภท คือ

(1) ของเล่นที่บ่งบอกลักษณะของการดำเนินชีวิตในอดีต เช่น คนตำข้าว คนเลื่อยไม้ อุปกรณ์การจับสัตว์น้ำ เช่น ขอ สวิง ข้อง ฯลฯ

(2) ของเล่นที่มีกลไก เพื่อให้เด็กได้ใช้ความคิดในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา เช่น พญาลิ้มงาย พญาลิ้มแสง เป็นการเล่นที่แสดงถึงเขาวงกตปัญญา

(3) ของเล่นสวยงาม มีรูปแบบการเล่นง่าย ๆ เช่น โคมหมุน นกหวีด อมรเทพ เครื่องบินไม้ไผ่

นอกจากนี้ บวรและคณะ (2544) ได้แบ่งประเภทของเล่นพื้นบ้านตามลักษณะการเล่นดังนี้

(1) ของเล่นเชิงประดิษฐ์ ได้แก่ ปลาตะเพียน กระจับพวง งูไม้ระกำ วัชดิน ควายดิน ควายโม่มะม่วง บ้านก้านรูป เครื่องจักสาน ตะกร้อ

(2) ของเล่นบทบาทสมมติ ได้แก่ ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาลูกตาล หุ่นมือ ชฎา หน้ากาก หม้อข้าวหม้อแกง ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย

(3) ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ได้แก่ ลูกหึ่ง ปี่ไบลาน ตะแล็บแก้ว นกหวีด จิ้งห่อง ลิ่นมังกร ป้องแป้ง จักจั่น เครื่องดนตรีไทย กลองหนังกบ

(4) ของเล่นเกี่ยวกับรถ ได้แก่ เกรียนไม้ตอก รถกะลา รถหลอดด้าย รถไม้ ลูกล้อ ลากกามมะพร้าว หมูกระดาษ

(5) ของเล่นเชิงกล ได้แก่ ลูกข้าง กังหันกระบอก กังหันลม ลูกยาง ว่าว เหวียงไกล

(6) ของเล่นการต่อสู้ ได้แก่ หนังสติ๊ก ดาบ อีโป๊ะ ไม้ตีคี่ หัวหม้อแพรง

(7) ของเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ได้แก่ ลิงใต้เชือก บาร์กระโดด

นกบิน



(8) ของเล่นเพื่อการประลองฝีมือหรือความคิด ได้แก่ อีตัก หมากเก็บไม้ หมากเก็บหิน ไม้ห่ม หลุมเมือง ยางวง ลูกหิน

(9) ของเล่นเกี่ยวกับเรือ ได้แก่ เรือกาบมะพร้าว เรือปอกแป๊ก

(10) ของเล่นเกี่ยวกับการเดิน ได้แก่ กระแตเวียน เดินกะลา ไม้ต่อขา

(11) ของเล่นประเภทอื่นๆ กระดานชนวน ฟองสบู่

#### 6.3.4 ของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่वंก

ของเล่นพื้นบ้าน เป็นของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้หรือที่อยู่รอบบ้าน ในสมัยก่อนมาจัดทำเป็นของเล่นให้เด็กไว้เล่น การจัดทำของเล่นให้เด็กส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากผู้ใหญ่ ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ของเล่นให้เด็กเล่น ของเล่นบางชนิดเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นโดย เด็กเองเพื่อใช้ประกอบในการเล่น

ของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์ ของเล่นพื้นบ้าน ส่วนใหญ่มีลักษณะเหมือนกับของเล่นพื้นบ้านทุกภาคในประเทศไทย โดยเฉพาะภาคกลางแม้ว่า ของเล่นพื้นบ้านบางชนิดเป็นของเล่นชนิดเดียวกันแต่มีชื่อเรียกแตกต่างกันขึ้นอยู่กับแต่ละภูมิภาค และท้องถิ่นนั้น ๆ สำหรับการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาคัดเลือกของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่वंก ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และได้แบ่งประเภทของเล่นพื้นบ้านตามลักษณะ การเล่น ดังนี้

(1) ของเล่นเชิงประดิษฐ์ ได้แก่ ตะกร้อ จอหนัง รั้งตักแตน

(2) ของเล่นบทบาทสมมติ ได้แก่ ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย

หม้อข้าวหม้อแกงหรือขายของ

(3) ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ได้แก่ ปี่ใบลาน ปี่ใบตอง ปี่ซังข้าว

(4) ของเล่นเกี่ยวกับรถ ได้แก่ รถหลอดด้าย รถไม้

(5) ของเล่นเชิงกล ได้แก่ กังหัน ว้าว

(6) ของเล่นการต่อสู้ ได้แก่ หัวหญ้าแพรกหรือตีไก่ ดาบ อีโป๊ะ

(7) ของเล่นเพื่อการประลองฝีมือหรือความคิด ได้แก่ อีตัก หมากเก็บ ชน

(8) ของเล่นเกี่ยวกับการเดิน ได้แก่ เดินกะลา ไม้ต่อขา

#### 6.3.5 คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น

วิราภรณ์ นาทกุล (2531:18-19) กล่าวถึง คุณค่าของการเล่นที่มีต่อการ เรียนการสอน ดังนี้

1. เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ ซึ่งทำให้ เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมี

อุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กให้ดีขึ้น

2. เป็นการเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุหาง่าย สะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพของโรงเรียนประถมศึกษา

3. ไม่มีกติกาซับซ้อน เป็นการเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่จะคิดการเล่นและกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. เป็นการเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจ และความพร้อมเพรียง การเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ผู้ชนะ

5. การเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

ปีทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536:43-44) ได้กล่าวว่าการเล่นมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้านดังนี้ คือ

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อ จะเห็นได้ว่า ขณะเล่นเด็กจะมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการก้มตัว บิดตัว ไปมา วิ่ง กระโดด หยิบ ลาก ดึง พฤติกรรมดังกล่าวจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันได้ดี ช่วยให้เกิดพัฒนาการพัฒนากล้ามเนื้อ การเล่นต้องใช้กำลังคล่องแคล่วว่องไว จะช่วยเสริมสร้างสุขภาพของร่างกายโดยทั่วไปให้ดีขึ้น

2. ทางด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นจะช่วยเสริมสร้างจิตใจและปรับอารมณ์ของเด็กได้ดี เด็กได้ค้นคว้า ได้ค้นคว้า แก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึก เจ็บใจ เศร้าโศก และขจัดความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออกช่วยให้สุขภาพจิตเด็กดีขึ้น

3. ด้านสังคม การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถปรับตัวเองเข้ากับสังคมทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

4. ด้านสติปัญญาการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นออกมาตามสภาพแวดล้อมที่เด็กอยู่ได้เรียนรู้บทเรียนที่มีค่าหลายอย่าง รู้จักควบคุมตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เด็กจินตนาการ ทักษะการใช้ ความเข้าใจภาษา การรับรู้ต่าง ๆ และความคิด

5. ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เกิดค่านิยมทางด้านศีลธรรม การที่เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับผู้อื่นทางการเล่นนั้น จะช่วยให้เด็กรู้ว่าควรจะทำปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างไร

สุชา จันทน์เอม (2538:101) ได้สรุปว่า การเล่นมีความสำคัญสำหรับชีวิตของเด็ก เพราะการเล่นทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อต่าง ๆ ทำให้เด็กแข็งแรง การประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อของร่างกายและสายตา ช่วยกระตุ้นประสาทต่าง ๆ ของเด็ก ชักจูงให้เด็กคิดนึกและสร้างสรรค์ ฉะนั้นการเล่นจึงทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ฝึกนิสัยความชำนาญ และเกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับที่รุ่งนภา สุขุมล (2548:6-10) ได้กล่าวไว้ว่า การเล่นที่ดีมีผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย การเล่นทุกชนิดมีส่วนเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก เพราะเด็กใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการเล่น
2. พัฒนาการทางด้านสมองและสติปัญญา เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรอง และอยากเล่นตามธรรมชาติ การเล่นจึงเป็นการตอบสนองแรงกระตุ้นภายในของเด็กทุกครั้งทีประสาทสัมผัสในร่างกายทำงานจะมีการส่งสัญญาณไปยังสมอง เซลล์สมองจะเชื่อมโยงประสาทเพิ่มขึ้นกว่าภาวะปกติ กระบวนการเชื่อมโยงเซลล์สมองนี้ยิ่งเพิ่มและเหนียวแน่นมากขึ้นเพียงใดสติปัญญาของเด็กก็จะพัฒนาตามไปด้วย
3. พัฒนาการทางด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นเป็นกิจกรรมที่สร้างความเพลิดเพลินใจและผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็ก
4. พัฒนาการทางด้านภาษา เด็กทารกได้รับการกระตุ้นพัฒนาการด้านภาษา มาตั้งแต่แรกเกิด ทักษะทางภาษาจะได้รับการพัฒนาผ่านการเล่นของเด็ก เช่น การเล่นขายของเด็กจะได้พูดคุยตามบทบาทที่ตนเองกำลังเล่นอยู่ ยิ่งเป็นการเล่นร่วมกับผู้อื่นด้วยแล้ว จะเกิดการโต้ตอบซึ่งทำให้กระบวนการการใช้ภาษามีรูปแบบที่ซับซ้อนขึ้น
5. พัฒนาการทางด้านสังคม การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของเด็ก เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นขอบเขตทางสังคมของเขาจะขยายตามไปด้วย สังคมของเด็กเริ่มต้นจากครอบครัว เด็กที่เติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะทางสังคม ส่งผลให้เด็กมีโอกาสสัมผัสรูปแบบความสัมพันธ์ที่หลากหลาย การเล่นมีส่วนเสริมให้เด็กเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเล่นของเล่นที่บ้านนั้นมีคุณค่าและประโยชน์ในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา พร้อมทั้งส่งเสริมทางด้านศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ความสามัคคี ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และช่วยปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เด็กจะเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้เด็กจะได้เรียนรู้ขนบธรรมเนียม ประเพณี ค่านิยม ความเชื่อ และวัฒนธรรมในท้องถิ่น ตลอดจนภาษาที่

แทรกอยู่ในการเล่นของเล่นพื้นบ้าน ทำให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อท้องถิ่นของตน เกิดความตระหนัก ซึ่งจะเป็นการช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีที่มีคุณค่าของไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่นไม่ให้สูญหาย

จากคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นของเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยที่มีอยู่มากมาย ดังนั้นผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ นำมาเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อการเรียนภาษาไทยที่มีเนื้อหาส่งเสริมความรู้ทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ก่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่องของเล่นที่คนรุ่นก่อนเล่นและเป็นการบันทึกคุณค่าของของเล่นของคนสมัยก่อน

## 6.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

### 6.4.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (<http://www.drpaition.com/>) กล่าวว่า อิบุ๊ก (E-Book) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า อิเล็กทรอนิกส์ บุก (Electronic Book) หมายถึง หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นเพิ่มข้อมูลคอมพิวเตอร์แสดงเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณสมบัติของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

ศักดา ศักดิ์ศรีพานิชย์ (<http://www.com-th.net/articles/?ebook>) กล่าวว่า อิบุ๊ก (E-Book) หมายถึง หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ที่อ่านสามารถอ่านผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ สำหรับหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์จะมีความหมายรวมถึงเนื้อหาที่ถูกจัดแปลงอยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาได้ โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ มีลักษณะการนำเสนอสอดคล้อง และคล้ายคลึงกับการอ่านหนังสือทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่จะมีลักษณะพิเศษ คือ สะดวกและรวดเร็วในการค้นหา และผู้อ่านสามารถอ่านพร้อม ๆ กันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่วไป

อาภรณ์ ไชยสุวรรณ ([http://krumali.maeai.com/ebook\\_01.html](http://krumali.maeai.com/ebook_01.html)) ได้ให้ความหมายของ Electronic Book (E-Book) หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไว้ว่า เป็นหนังสือซึ่งจัดทำขึ้นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ และสามารถอ่านได้จากหน้าจอคอมพิวเตอร์เหมือนเปิดอ่านจากหนังสือโดยตรงที่เป็นกระดาษ แต่ไม่มีการเข้าเล่มเหมือนหนังสือที่เป็นกระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีความสามารถมากมาย คือ มีการเชื่อมโยง (Link) กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มอื่นๆ ได้ เพราะอยู่บนเครือข่าย www และมีเบราว์เซอร์ที่ทำหน้าที่ดึงข้อมูลมาแสดงให้ตามที่เราต้องการเหมือนการเล่นอินเทอร์เน็ตทั่วไป เพียงแต่เป็นระบบหนังสือบนเครือข่ายเท่านั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแสดงข้อความ รูปภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหวได้ สามารถอ่านหนังสือค้นหาข้อมูล และสอบถามข้อมูลต่างๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลกได้จากอินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นแฟ้มข้อมูลประเภทข้อความ (Text File) ซึ่งต้องเป็นไปตามหลักของภาษา HTML (Hyper Text Mask Language) ที่ใช้เขียนโปรแกรมผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ที่ใช้กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันมี 2 ประเภท คือ ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียนข้อมูลให้ออกมาเป็น E-Book และซอฟต์แวร์สำหรับการอ่าน

ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หมายถึง หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา สามารถอ่านจากหน้าจอคอมพิวเตอร์เหมือนเปิดอ่านจากหนังสือทั่วไป ผู้อ่านสามารถอ่านพร้อมๆ กันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด และสามารถส่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้

#### 6.4.2 วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

อาภรณ์ ไชยสุวรรณ ([http://krumali.maeai.com/ebook\\_01.html](http://krumali.maeai.com/ebook_01.html)) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีมาภายหลังปี ค.ศ. 1940 ซึ่งปรากฏในนิยายวิทยาศาสตร์เรื่องหนึ่ง เป็นหลักการใหม่ของคอมพิวเตอร์ตามแบบแผน IBM มีผลิตภัณฑ์คือ Book Master เนื้อหาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในปี 1980 และก่อน 1990 ในช่วงแรกมี 2 ส่วน คือ เรื่องเกี่ยวกับคู่มืออ้างอิงและการศึกษابันเทิง งานที่เกี่ยวกับการอ้างอิง มักจะเกี่ยวกับเรื่องการผลิตและการเผยแพร่เอกสารทางวิชาการพร้อมๆ กันกับการผลิตที่ซับซ้อน เช่น Silicon Graphics ด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีที่ห่างไกลความจริง เช่น มีปัญหาของจอภาพซึ่งมีขนาดเล็กอ่านยาก แบตเตอรี่มีอายุการใช้งานสั้น ไม่มีการป้องกันข้อมูลซึ่งเป็นปัญหาเกี่ยวกับเรื่องลิขสิทธิ์

ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (<http://www.drpaition.com/>) ได้กล่าวว่า รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยุคแรกๆ มีลักษณะเป็นเอกสารประเภท .doc, txt, rtf และ pdf ไฟล์

ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาภาษา HTML (Hyper Text Mask Language) ข้อมูลต่าง ๆ ก็จะถูก ออกแบบและตกแต่งในรูปของเว็บไซต์ โดยในแต่ละหน้าของเว็บไซต์ เรียกว่า Web Page โดย สามารถเปิดเอกสารเหล่านั้นได้ด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถแสดงผลข้อความ ภาพ และการปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เมื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้น บริษัทไมโครซอฟต์ (Microsoft) ได้ผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาเพื่อคอยแนะนำในรูปแบบ HTML Help ขึ้นมา มีรูปแบบของ ไฟล์เป็น .CHM โดยมีตัวอ่านคือ Microsoft Reader (.LIT)

หลังจากนั้นต่อมาบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวนมากได้พัฒนา โปรแกรมจนกระทั่งสามารถผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ออกมาเป็นลักษณะเหมือนกับหนังสือ ทั่วไปได้ เช่น สามารถแทรกข้อความ แทรกภาพ จัดหน้าหนังสือได้ตามความต้องการของผู้ผลิต และที่พิเศษกว่านั้นคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงเอกสาร (Hyper Text) ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอกได้ อีกทั้งยังสามารถแทรกเสียง ภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ลงไปในหนังสือได้โดยคุณสมบัติเหล่านี้ไม่สามารถทำได้ในหนังสือทั่วไป

ปัจจุบันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะและรูปลักษณะที่น่าสนใจและมีการ แสดงผลคล้ายหนังสือจริงสร้างขึ้นจากค่าย E-book System มีชื่อว่า โปรแกรม FlipAlbum Pro ซึ่งปัจจุบันพัฒนาจนถึง FlipAlbum 6.0 Pro เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านทาง อินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังมี ลักษณะพิเศษ คือ สะดวกและรวดเร็วในการค้นหา และผู้อ่านสามารถอ่านไปพร้อม ๆ กันได้โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุดเช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่วไป

#### 6.4.3 ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

บุปผชาติ ทัทพิกรณ์ และคณะ (2544:110) ได้กล่าวว่าหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีดังนี้ คือ

##### สำหรับผู้อ่าน

1. สะดวกและรวดเร็วในการค้นหาหนังสือ
2. ไม่เปลืองเนื้อที่ในการจัดเก็บหนังสือ
3. อ่านได้ทุกที่มีอุปกรณ์เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์
4. ช่วยสร้างความสนใจให้ผู้อ่านได้ดีกว่าหนังสือธรรมดา เนื่องจากมีทั้ง ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และกราฟิกต่าง ๆ

### สำหรับห้องสมุด

1. สะดวกในการให้บริการหนังสือ
2. ไม่ต้องใช้สถานที่มากมายในการเก็บหนังสือ ประหยัดค่าใช้จ่าย
3. ลดงานที่เกิดจากการซ่อม เก็บ จัดเรียง หนังสือ
4. ไม่เสียค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการจ้างพนักงานมาดูแลและซ่อมแซมหนังสือ
5. มีรายงานแสดงการเข้ามาอ่านหนังสือ

### สำหรับสำนักพิมพ์และผู้เขียน

1. ลดขั้นตอนในการจัดทำหนังสือ
2. ลดค่าใช้จ่ายและเสียงในการจัดพิมพ์หนังสือ
3. ลดค่าใช้จ่ายในการจัดจำหน่ายผ่านช่องทางอื่น ๆ
4. เพิ่มช่องทางในการจำหน่ายหนังสือ
5. เพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ตรงถึงผู้อ่าน

#### 6.4.4 การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ และคณะ (2544:56-69) ได้กล่าวถึงการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้ศึกษาได้นำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ดังนี้ การออกแบบหน้าจอ มีองค์ประกอบหลักของการออกแบบหน้าจอ 4 องค์ประกอบ คือ

- (1) องค์ประกอบด้านข้อความ
- (2) องค์ประกอบด้านภาพและกราฟิก
- (3) องค์ประกอบด้านเสียง
- (4) องค์ประกอบด้านการควบคุมหน้าจอ

#### (1) องค์ประกอบด้านข้อความ

ก. ข้อความ จัดเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดในการออกแบบการออกแบบข้อความที่ดี ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบย่อยหลายด้าน เช่น รูปแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ความหนาแน่นตัวอักษร สีของข้อความ และการจัดความสัมพันธ์ข้อความและภาพให้สอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ภาพ และกราฟิกบนหน้าจอ

ข. รูปแบบและขนาดตัวอักษร การเลือกรูปแบบและขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงระดับของผู้เรียนเป็นหลัก กล่าวคือ ผู้เรียนที่จัดอยู่ในเกณฑ์อ่านช้า ขนาดของตัวอักษรต้องใหญ่กว่าพวกที่อ่านคล่อง การใช้ตัวอักษรใหญ่เกินไปทำให้การอ่านช้าลง

เนื่องจากการที่ผู้อ่านต้องกวาดสายตาไปไกล หากตัวอักษรมีขนาดเล็กเกินไปอาจทำให้ผู้เรียน แม้จะเป็นผู้อ่านคล่อง ก็อาจทำให้การอ่าน และการทำความเข้าใจมีประสิทธิภาพน้อยลงได้

การใช้ขนาดตัวอักษรหัวเรื่องควรอยู่ระหว่าง 19-37 พอยต์ ในขณะที่ตัวหนังสือปกติมีขนาดประมาณ 12-19 พอยต์ ส่วนรูปแบบของตัวอักษรควรใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย แต่หากตัวอักษรที่ไม่ใช่ส่วนของเนื้อหาหลัก เช่น ตัวอักษร หัวเรื่องใหญ่ตัวอักษรประกอบการออกแบบ หรือตัวอักษรพิเศษอื่น ๆ อาจใช้ตัวอักษรรูปแบบและขนาดต่าง ๆ กัน ออกไปได้ แต่ไม่ควรมีความหนาแน่นของตัวอักษรมากเกินไป รูปแบบและขนาดตัวอักษรจะมีความสัมพันธ์กับช่องว่างระหว่างบรรทัดและระหว่างคำด้วย ช่องว่างระหว่างบรรทัดที่เหมาะสมจะช่วยให้อ่านง่ายขึ้น แต่หากช่องว่างดังกล่าวมากเกินไปก็จะทำให้สูญเสียความต่อเนื่องของมโนทัศน์ หลักการทั่วไปคือ ช่องว่างระหว่างบรรทัดนอกจากจะมีขนาดเหมาะสมแล้ว ควรมีความสม่ำเสมอตลอดการนำเสนอด้วย

ค. ความหนาแน่นของตัวอักษร ส่วนใหญ่จะรวมถึงความหนาแน่นขององค์ประกอบอื่นบนจอภาพเข้าไปด้วย ผู้เรียนจะชอบจอภาพที่มีความหนาแน่นปานกลางหรือประมาณ 40 % ของพื้นที่หน้าจอมากที่สุด

ง. ลีข้อความ เป็นองค์ประกอบหน้าจอ ที่ช่วยกระตุ้นความน่าสนใจในการอ่าน ลีเป็นตัวกระตุ้นประสาทการรับรู้ที่สำคัญ การใช้ลีที่เหมาะสมจะช่วยให้อ่านง่าย และสบายตา การกำหนดลีข้อความต้องพิจารณาลีพื้นหลังประกอบ

จ. การวางรูปแบบข้อความ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับข้อความบนจอภาพประการหนึ่ง คือ การวางรูปแบบข้อความ เทคนิคในการนำเสนอข้อความให้อ่านง่าย สบายงาน่าสนใจ การออกแบบหน้าจอจะต้องมีความเหมาะสมและน่าอ่าน ต้องคำนึงถึงรายละเอียด ดังนี้  
ความสมดุลของหน้าจอโดยรวม (Balance) การเจดีย์น้ำหนักขององค์ประกอบบนจอภาพซ้าย ขวา บน ล่าง อย่างเหมาะสม

ความเรียบง่าย (Simplicity) เป็นคุณสมบัติสำคัญของการออกแบบสื่อทุกประเภท ความเรียบง่าย คือ การออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ผู้ออกแบบได้จัดผสมผสานองค์ประกอบรวมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้เรียนและคอมพิวเตอร์อย่างมีระบบ อ่านง่าย เข้าใจง่าย และผู้เรียนได้รับความรู้หรือเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

## (2) องค์ประกอบด้านภาพและกราฟิก

การออกแบบสื่อการสอนทุกประเภท ผู้ออกแบบจะพยายามใช้ภาพประกอบการอธิบายหรือข้อความเสมอ ซึ่งจะช่วยลดความแตกต่างของผู้เรียน เช่น เพศ ภูมิภาค



พื้นฐานวัฒนธรรม พื้นฐานด้านสังคม ฯลฯ ให้น้อยลง ช่วยให้ความเข้าใจของผู้เรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น

### (3) องค์ประกอบด้านเสียง

การรับรู้ทางประสาทหูเป็นช่องทางสำคัญรองลงมาจากประสาทตา รูปแบบของเสียงที่ใช้ประกอบบทเรียน โดยทั่วไปจะมีเสียงบรรยายหรือเสียงพูด (Speech/Narration) การเลือกเสียงให้สอดคล้องกับเนื้อหา ระดับผู้เรียน มีความชัดเจน สื่อความหมายกะทัดรัด รุ่งใจ มีจังหวะสอดคล้องกับการนำเสนอภาพและข้อความหน้าจอ เสียงเอฟเฟ็กต์ประกอบ (Sound Effect) จะช่วยสร้างความน่าสนใจของบทเรียน ซึ่งจะรวมถึงเสียงดนตรีประกอบการนำเสนอบทเรียน (Music Background) ด้วย

### (4) องค์ประกอบด้านการควบคุมหน้าจอ

การออกแบบการควบคุมหน้าจอจะต้องมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับองค์ประกอบมัลติมีเดียที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษา และสอดคล้องกับหลักการออกแบบสื่อการสอนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

#### 6.4.5 โปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

บรรเจิด พุ่มพันธ์สน (<http://gotoknow.org/blog/krujerd-ebook/112823>) กล่าวถึง โปรแกรมที่นิยมใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่

- 1) โปรแกรม Flip Album
- 2) โปรแกรม DeskTop Author
- 3) โปรแกรม Flip Flash Album

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ด้วย มิฉะนั้นแล้วจะเปิดเอกสารไม่ได้ ประกอบด้วย

- 1) โปรแกรม Flip Album ตัวอ่านคือ FlipViewer
- 2) โปรแกรม DeskTop Author ตัวอ่านคือ DNL Reader
- 3) โปรแกรม Flip Flash Album ตัวอ่านคือ Flash Player

#### 6.4.6 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) หรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่รู้จักกันดีก่อนหน้านี้คือรูปแบบ PDF Files จากค่าย Adobe แต่ปัจจุบันมีการออกแบบให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง ๆ ซึ่งมีความน่าสนใจมากกว่า โดยเฉพาะโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro จากค่าย E-book System

FlipAlbum 6.0 Pro เป็นโปรแกรมที่สามารถนำมาแสดงผลได้โดยง่าย สามารถสร้างคำบรรยายประกอบ มีการสร้างรูปตัวอย่างขนาดเล็ก ที่สำคัญยังความคมชัดของไฟล์ข้อมูลต้นฉบับไว้เช่นเดิม สามารถเพิ่มความน่าสนใจด้วยเสียงเพลง หรือนำภาพยนตร์นำมาเก็บประกอบลงไว้ได้

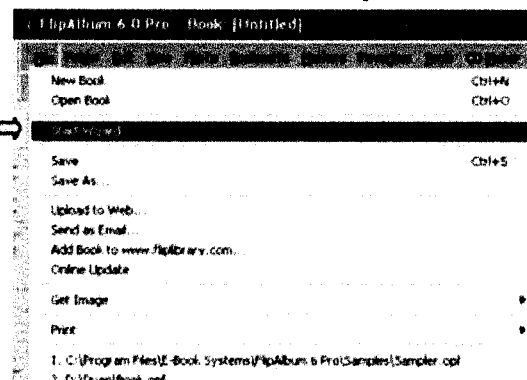
ความต้องการของระบบของโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro

1. Windows 98/NT 4.0/200/ME/XP
2. IBM PC Compatible, Pentium III or 4 processor, หรือเทียบเท่า
3. 128 MB RAM
4. 160 MB free hard disk space
5. 16-bit color display adaptor
6. 800×600 pixels screen area

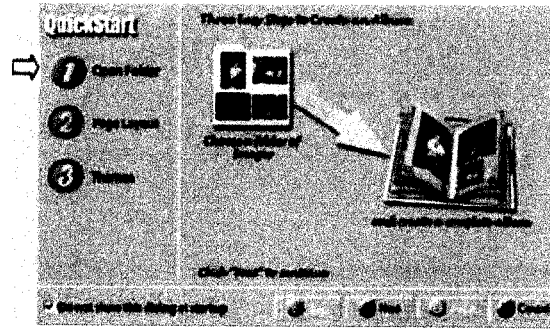
เตรียมความพร้อมก่อนสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ข้อมูลที่สามารถใส่ลงในโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro ได้ นั้น มีรูปแบบที่หลากหลายทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ไฟล์วิดีโอและไฟล์เสียง ดังนั้นควรจัดเตรียมข้อมูล ตกแต่งรูปภาพและอื่น ๆ ให้เสร็จเรียบร้อยก่อนและจัดเก็บรวมกันไว้ใน Folder ที่กำหนดขึ้น เช่น C:\mypic เป็นต้น ทั้งนี้ไฟล์ที่สามารถใช้ได้ ได้แก่ (GIF, JPG, PNG, BMP, WMF, ICO, PCX, TIF, PCD, PSD); OEB Package Format (OPF); Sound Files (MID, WAV, MP3); Video Files (AVI, MPG)

### การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

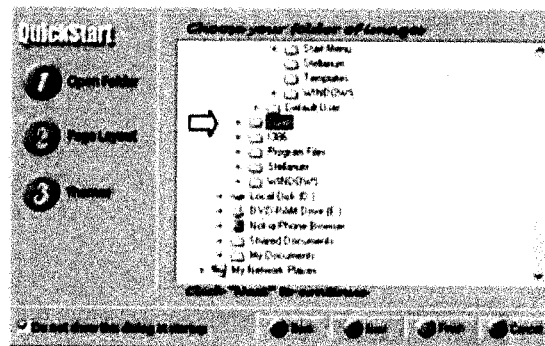
1. เมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมาเลือกเมนู File เลือก Start Wizard



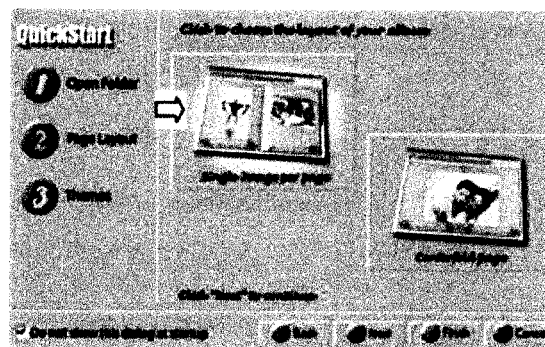
2. จะเห็นหน้าต่าง Quick Start ดังรูป ให้คลิกที่ Open Folder เพื่อเลือก Folder ที่ต้องการทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)



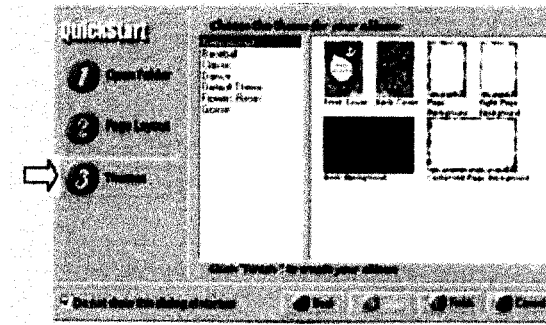
3. ในที่นี่เลือก Folder ชื่อ Duan แล้วคลิกที่ปุ่ม Next



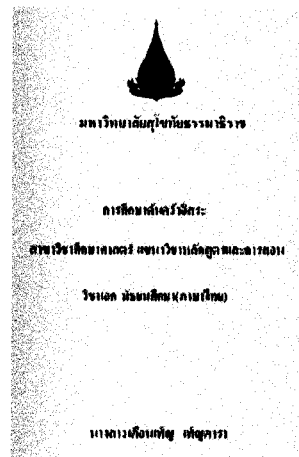
4. จะเห็นหน้าต่าง Page Layout ให้เลือกรูปแบบของหนังสือ ซึ่งมี 2 แบบ คือ Single Image per Page และ Centerfold Page ในที่นี่กำหนดให้เลือกแบบ Single Image per Page ดังรูป แล้วคลิก Next



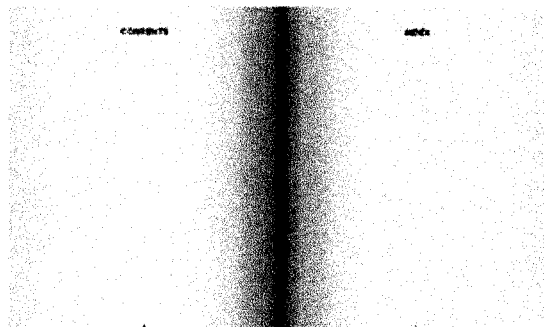
5. คลิก Themes เพื่อเลือกแบบลวดลายของหนังสือ (เช่น ปกหน้า ปกหลัง เป็นต้น) ซึ่งมีหลายแบบให้เลือกดังรูป เสร็จแล้วคลิก Finish



โปรแกรมจะนำเอารูปภาพที่มีอยู่ใน Folder ชื่อ Picture ที่กำหนดไว้ใน  
ตอนต้น มาเก็บไว้ใน Album และแสดงเป็นหนังสือคังรูป (หากต้องการเปลี่ยน Theme ทำได้  
โดยคลิก Options หรือ Set Theme)



6. เมื่อนำเมาส์ไปคลิกที่ปกหนังสือ หนังสือจะเปิดออก และเห็นด้านใน



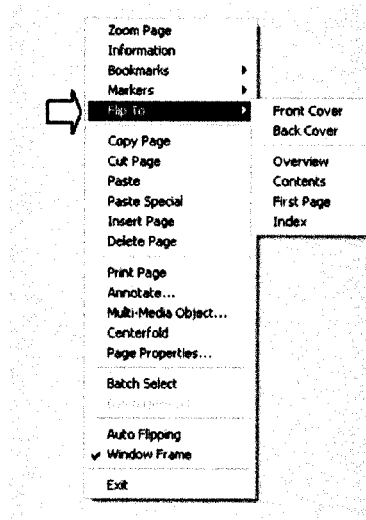
7. การเลื่อนหน้ากระดาษ เพื่อตรวจสอบเอกสารทำได้ ดังนี้

- 7.1 คลิกพื้นที่ว่าง ๆ หน้ากระดาษด้านขวามือเพื่อดูหน้าถัดไป
- 7.2 คลิกพื้นที่ว่าง ๆ หน้ากระดาษด้านซ้ายมือเพื่อย้อนกลับ

### 7.3 เคลื่อนเมาส์ไปที่ชื่อของหนังสือ ด้านซ้ายหรือขวามือเพื่อเลือกหน้าที่

จะเปิด

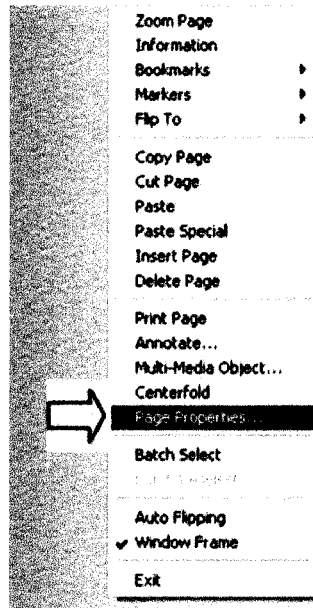
### 7.4 คลิกเมาส์ปุ่มขวามือ แล้วเลือก Flip To



- 1) Front Cover เลื่อนไปยังหน้าปก
- 2) Back Cover เลื่อนไปยังปกหลัง
- 3) Overview เลื่อนไปยังหน้าสรุป
- 4) Content เลื่อนไปยังหน้าสารบัญ
- 5) First Page เลื่อนไปหน้าแรกของเอกสาร
- 6) Index เลื่อนไปหน้าดัชนี

### 8. การปรับเปลี่ยนอัลบั้มแบบอิสระ โดยปกติแล้ว FlipAlbum 6.0 Pro

จะกำหนดลักษณะของหน้าปก หน้าเอกสารด้วยภาพที่มีสีขึ้นตาม Theme ที่เลือก ถ้าต้องการออกแบบเอกสารโดยไม่ต้องอาศัย Theme สามารถทำได้โดยเลือกหน้าเอกสารที่ต้องการแก้ไขคลิกเมาส์ปุ่มขวาบนพื้นที่ว่าง (ไม่ใช่รูปภาพ) แล้วเลือกคำสั่ง Page Properties...



เลือกลักษณะของพื้นเอกสาร

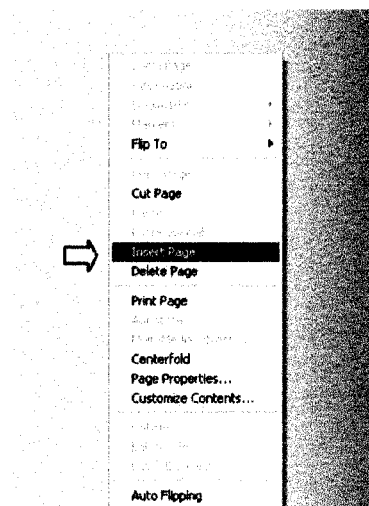
Default ใช้ค่าเริ่มต้นของระบบ

Color กำหนดสีพื้นของเอกสาร

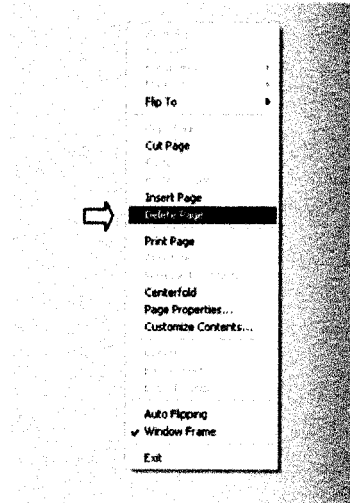
Texture กำหนดลวดลายโดยใช้กราฟิกอื่น ๆ มาเป็นพื้นเอกสาร

คลิกปุ่ม OK เพื่อยืนยันการปรับแต่งเอกสาร

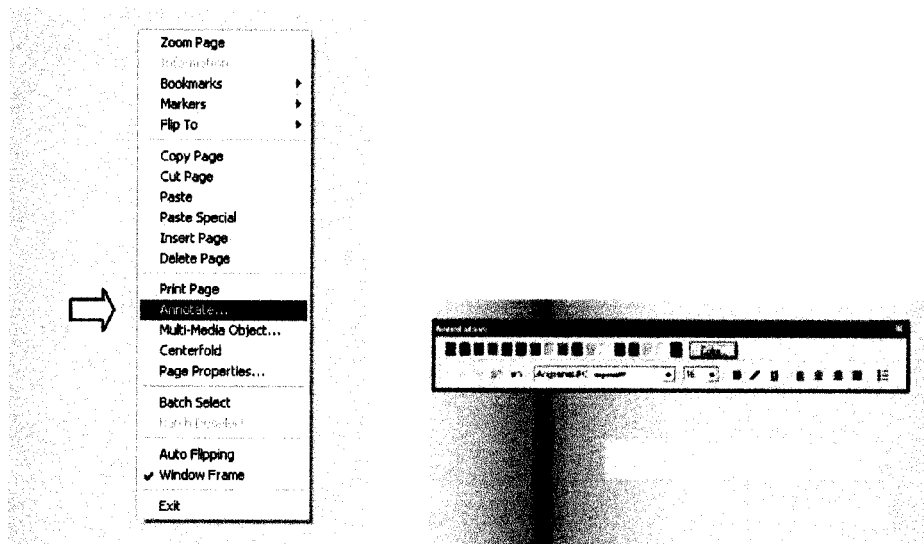
9. การเพิ่มหน้าเอกสาร คลิกเมาส์ปุ่มขวามือบนพื้นที่ว่างของเอกสาร แล้วเลือก Insert Page จะได้เอกสารเปล่า 1 หน้าแทรกอยู่ด้านหน้าของเอกสารที่เลือก



10. การลบหน้าเอกสาร เลือกหน้าเอกสารที่ต้องการลบ คลิกเมาส์ปุ่มขวา บนพื้นที่ว่างของเอกสาร แล้วเลือก Delete Page



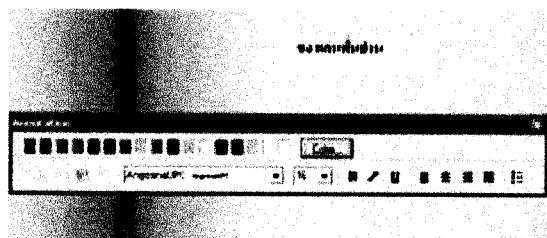
11. การพิมพ์หรือเพิ่มเอกสาร การพิมพ์ข้อความลงใน FlipAlbum 6.0 Pro ทำได้ดังนี้ เลือกหน้าเอกสารที่ต้องการพิมพ์ข้อความ คลิกเมาส์ปุ่มขวาบนพื้นที่ว่าง เลือกคำสั่ง Annotate...



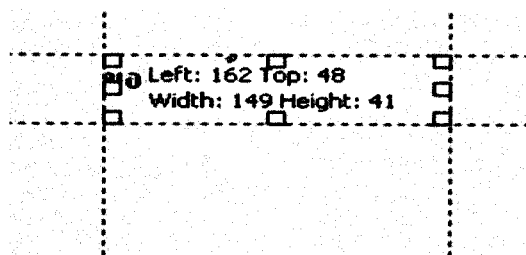
พิมพ์ข้อความในกรอบที่กำหนดให้ สามารถย้ายกรอบข้อความไปตำแหน่งใด ๆ ได้โดยเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่มุมของกรอบจนเห็นลูกศรที่ปลายนิ้ว จากนั้นคลิกเมาส์ค้างไว้แล้วเลื่อนไปตำแหน่งที่ต้องการ

12. คัดลอกข้อความจากโปรแกรมอื่น เปิดเอกสาร Microsoft Word หรือเอกสารอื่นที่ต้องการคัดลอกข้อความ เลือกข้อความที่ต้องการ แล้วคลิกเมาส์ปุ่มขวาเลือก copy หรือกดปุ่ม <Ctrl> <C> สลับจอภาพกลับมายังโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro แล้วเลือกหน้าเอกสารที่จะวางข้อความ คลิกเมาส์ปุ่มขวาเลือก Paste หรือกดปุ่ม <Ctrl> <V> เพื่อวางข้อความ

13. การแก้ไขข้อความ Double click ข้อความที่ต้องการแก้ไข ซึ่งจะปรากฏ Annotation Bar ขึ้นมาให้เราสามารถเปลี่ยน Font ขนาด สี และรูปแบบตัวอักษรได้



14. การปรับแต่งหรือเคลื่อนย้ายข้อความที่วางใน FlipAlbum 6.0 Pro มีลักษณะเป็นวัตถุชิ้นหนึ่งซึ่งสามารถปรับขนาดและย้ายตำแหน่งได้เช่นเดียวกับการกระทำกับรูปภาพในโปรแกรมทั่วไป เลื่อนเมาส์ไปชี้ที่ข้อความจนเห็นเป็นรูปมือ คลิกเมาส์ค้างไว้ลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการเลื่อนเมาส์ไปชี้ที่ Handle (สี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ที่ปรากฏรอบข้อความ) จนเห็นเป็นรูปลูกศร คลิกเมาส์ค้างไว้แล้วเลื่อนเมาส์เพื่อปรับขนาดกรอบข้อความ



หมายเหตุ เทคนิคการปรับแต่งหรือเคลื่อนย้ายนี้นำไปใช้กับรูปภาพ วิดีโอ และไฟล์เสียงได้ด้วย



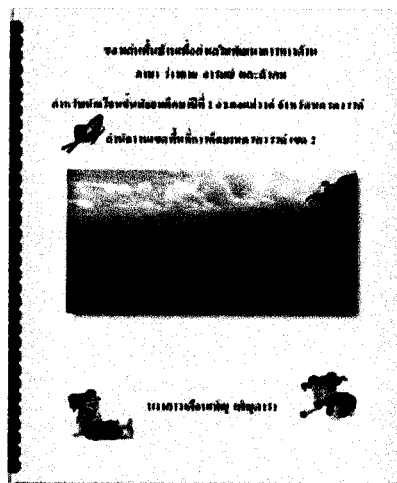
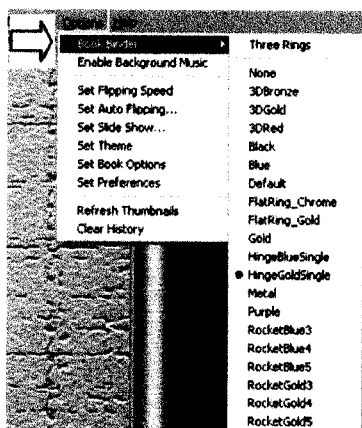
15. สารบัญ (Content & Overview) ทุกครั้งที่มีการแทรกหน้าใหม่ โปรแกรมจะกำหนดสารบัญ (Content) และรูปภาพแสดงตัวอย่าง (Overview) เพิ่มให้โดยอัตโนมัติ การควบคุมสารบัญทำได้ดังนี้

การเปลี่ยนข้อความกำกับสารบัญ ปกติเอกสารแต่ละหน้าจะมีชื่อกำกับ และนำมาใช้เป็นข้อความในสารบัญอัตโนมัติ ซึ่งบางครั้งอาจไปตรงกับความต้องการของเรา แต่สามารถปรับแก้ไขได้โดย เลื่อนการทำงานไปที่หน้า Content คลิกขวาที่ข้อความกำกับหน้าที่ต้องการแก้ไข แล้วเลือกคำสั่ง Rename พิมพ์ข้อความใหม่แทนของเดิม

การซ่อนหน้าสารบัญ บางรายการในสารบัญอาจเป็นเนื้อหาต่อเนื่องจากหน้าอื่น ซึ่งไม่จำเป็นต้องแสดงไว้ในสารบัญ ดังนั้นรายการของหน้านั้น ๆ สามารถปิดได้โดย เลื่อนการทำงานไปยังหน้า Content คลิกขวาบรรทัดที่ต้องการปิดไม่ให้เห็นในสารบัญ แล้วเลือกคำสั่ง Hide

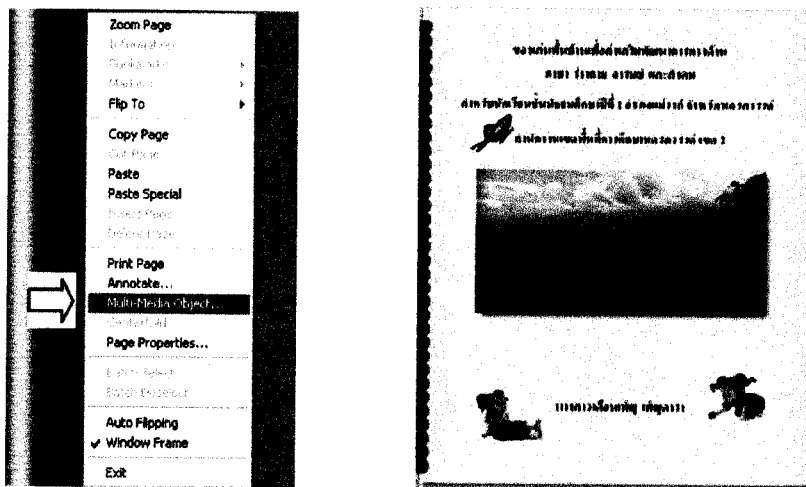
หมายเหตุ วิธียกเลิกการซ่อนเอกสารหน้าสารบัญ ทำได้โดยคลิกขวาที่หน้าสารบัญ (Content) ตรงพื้นที่ว่าง ๆ แล้ว เลือกคำสั่ง Unhide ตามด้วยคลิกเลือกหน้าที่ต้องการเรียกคืน

16. การเลือกสันปกแบบต่าง ๆ เป็นการเลือกรูปแบบของสันปกหนังสือว่าจะใส่ห่วงสันปกหรือไม่ ซึ่งมีหลายแบบให้เลือก ทำได้โดยคลิกที่เมนู Option>Book Binder และเลือกรูปแบบที่ต้องการ



17. การปรับแต่งหน้าปกหนังสือ การลบหรือเปลี่ยนข้อความ เลื่อนเมาส์ไปชี้และ Double Click ที่ข้อความจะเห็นกรอบข้อความเป็นสี่เหลี่ยม จากนั้นให้ลบข้อความทิ้งหรือเปลี่ยนข้อความตามต้องการ

การใส่รูปภาพบนหน้าปก เลื่อนเมาส์ไปชี้ที่หน้าปก แล้วคลิกขวา เลือกคำสั่ง Multi-Media Object จะเห็นหน้าต่าง Insert Multi-Media Object ขึ้นมาให้เลือกรูปภาพที่ต้องการ แล้วคลิกที่ชื่อไฟล์ค้างไว้ ลากมาวางบนหน้าปกหนังสือ รูปดังกล่าวสามารถย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่งได้ เพียงคลิกเมาส์ที่รูปค้างไว้และเลื่อนไปมา



18. การใส่ไฟล์วีดิโอลงในหนังสือ เลือกหน้าเอกสารที่ต้องการแทรกไฟล์วีดิโอ (นามสกุล Avi หรือ Mpg) เลื่อนเมาส์ไปชี้ที่หน้าปก แล้วคลิกขวาเลือกคำสั่ง Multi-Media Object จะเห็นหน้าต่าง Insert Multi-Media Object ขึ้นมา ให้เลือกไฟล์วีดิโอที่ต้องการ แล้วคลิกที่ไฟล์ค้างไว้ ลากมาวางบนหน้าเอกสารเช่นเดียวกับการใส่รูปภาพบนหน้าปก รอสักครู่จะเห็นกรอบวีดิโอบนหน้าเอกสารนั้น ซึ่งสามารถย่อ-ขยาย หรือย้ายตำแหน่งได้เช่นกัน

19. การใส่ไฟล์เสียงลงในหนังสือ ทำแบบเดียวกับไฟล์วีดิโอ เพียงแต่เลือกไฟล์เสียง เช่น mid, wav, mp3 หลังจากที่ลากไฟล์มาแล้วจะแสดงเป็นรูปโน้ตดนตรี

20. การเตรียมนำเสนอผลงานผลงานที่สร้างเรียบร้อยแล้ว ก่อนนำไปใช้งานต้องผ่านขั้นตอนการจัดกลุ่มเนื้อหาและสร้างไฟล์นำเสนออัตโนมัติ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- ก. บันทึกงานด้วยคำสั่ง Tile, Save หรือ Save As เลือกคำสั่ง CD Maker, Create Album CD จะมีหน้าต่างให้เลือกคำสั่งย่อย ให้เลือก Create a New Album CD
- ข. กรณีนำเสนอ 1 ชุดต่อ 1 เนื้อหาให้เลือก Single Album on CD

ค. กรณีนำเสนอ 1 ชุดต่อหลายเนื้อหาให้เลือก Multiple Albums on CD แล้วคลิกปุ่ม OK เลือกไดร์ฟและโฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บชุดนำเสนอ ตั้งชื่อชุดในช่อง Album CD Folder Name แล้วคลิกปุ่ม Create รอสักครู่เพื่อให้โปรแกรมเตรียมระบบนำเสนอเสร็จแล้วจะขึ้นหน้าต่าง Album CD Options Menu ให้คลิก Next ตามด้วย OK เพื่อจบขั้นตอนการนำเสนอ ปิดโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro คัดลอกไฟล์ (File) ทั้งหมดในโฟลเดอร์ (Folder) ที่ได้ทำมา เพื่อเตรียมนำเสนอต่อไป การนำเสนอให้ Double Click ที่ไอคอนโปรแกรม

## 6.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.5.1 งานวิจัยต่างประเทศ

มาโลนี (Malone,2001:Abstract) ได้ศึกษาความเข้าใจของมารดาเกี่ยวกับการเล่นกับของเล่นเด็กปฐมวัย (ที่มีอายุระหว่าง 2-5 ปี) จำนวน 57 คน ที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา พบว่า เด็กส่วนใหญ่ไม่เพียงแต่สนใจการเล่นกับของเล่นเท่านั้น พวกเขายังเกิดการเรียนรู้และมีระดับพัฒนาการทางการเล่นเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังมีรายงานอีกว่า เด็กเหล่านี้มักจะเล่นกับของเล่นได้เป็นระยะเวลาานาน ๆ

### 6.5.2 งานวิจัยในประเทศ

จันทนา ตีฟงตน (2536:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านของไทยและการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนจิราศาสตร์วิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านของไทย และการเล่นทั่วไป มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 เด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาสูง ปานกลาง และต่ำ ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านของไทยและการเล่นทั่วไปมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 การจัดประสบการณ์การเล่นที่บ้านของไทย และการเล่นทั่วไป ที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาสูง ปานกลาง และต่ำมีปฏิสัมพันธ์กับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

สิทธา จินากุล (2537:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กระดับก่อนประถมศึกษาโดยการเล่นอิสระด้วยเครื่องเล่นพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 80 คน จากโรงเรียนบ้านนิบงและโรงเรียน

บ้านโกตาบารู ผลการทดลองพบว่า เด็กระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นอิสระด้วยเครื่องเล่นพัฒนามีพัฒนาการของแต่ละองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ.01 แสดงว่าการจัดกิจกรรมการเล่นด้วยเครื่องเล่นพัฒนาช่วยส่งเสริม และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระดับก่อนประถมศึกษาให้สูงขึ้น

บุปผา บุญรัตน์ (2541:บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นของเล่นชุดยางพารา กับ ประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 46 คน โรงเรียนทุ่งหว้า จังหวัดสตูล ผลการทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นของเล่นชุดยางพารามีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นของเล่นชุดยางพารา มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

ดอกกล้าญ์ วรยศ (2549:บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลาง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้ในการส่งเสริมการอ่าน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อระดับคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยภาคกลาง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยภาพรวมทุกด้าน อยู่ในระดับดี

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นกับของเล่น ล้วนเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ ให้กับเด็ก จะเห็นได้ว่าของเล่นโดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้านที่เริ่มสูญหายขาดการสืบทอดสานต่อ ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน จึงรวบรวมเพื่อนำมาบันทึกไว้ในรูปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและของเล่นพื้นบ้านเข้าด้วยกันจะได้เป็นแรงจูงใจให้แก่คนรุ่นใหม่หันมาศึกษาค้นคว้า ตลอดจนเป็นการอนุรักษ์ของเล่นมิให้สูญหาย และตระหนักถึงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน

## 7. การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

### 7.1 การกำหนดลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 7.2 แนวทางการสร้างและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

##### 7.2.1 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

##### 7.2.2 การปรับปรุงคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 7.3 แนวทางการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

### 7.1 การกำหนดลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีเนื้อหาที่ให้ความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านในอำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน ได้รับความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างเจตคติที่ดีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนเอง ส่งเสริมการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สร้างด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro จำนวน 3 บท มีภาพและดนตรีประกอบ

### 7.2 แนวทางการสร้างและพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 7.2.1 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

- 1) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ช่วงชั้นที่ 3 สาระการอ่าน
- 2) ศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน
- 3) ศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสารเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของอำเภอแม่วงก์ และจังหวัดนครสวรรค์
- 4) ศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์

- 5) ศึกษาหลักการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากหนังสือ เอกสาร ตำรา อินเทอร์เน็ต และผู้มีประสบการณ์ในการทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 6) กำหนดวัตถุประสงค์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
  - (1) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์
  - (2) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านและมีนิสัยรักการอ่าน และศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
- 7) กำหนดโครงเรื่องหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่वंกพิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ดังนี้
  - (1) นครสวรรค์
  - (2) คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน
  - (3) ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก

#### 7.2.2 การปรับปรุงคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

- 1) สร้างแบบประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น โดยจัดทำแบบประเมินเป็น 2 ชุด ชุดที่ 1 สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง ชุดที่ 2 สำหรับนักเรียน เป็นแบบสอบถามมาตรฐานค่า
  - 2) นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านสื่อและเทคโนโลยี ด้านเนื้อหา และด้านการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาประเมินคุณภาพ พร้อมให้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้
    - (1) ควรระบุจุดประสงค์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ชัดเจน
    - (2) ควรจัดลำดับบทเรียนใหม่ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
    - (3) เนื้อหาควรจัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสร้าง เพราะเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักเรียน ส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องควรนำไปไว้ในภาคผนวก
    - (4) ควรเพิ่มข้อมูลเนื้อหาบางตอนให้ละเอียดและชัดเจน
    - (5) ตัวอักษรควรมีขนาดที่เหมาะสม เช่น หัวข้อควรใช้ขนาดตัวอักษรใหญ่กว่าปกติหรือทำตัวหนา เพื่อให้เห็นความแตกต่างจากเนื้อหา
    - (6) ตัวอักษรควรมีสีสันเพื่อความสวยงาม น่าสนใจ
    - (7) ภาพประกอบควรปรับให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จัดวางให้เหมาะสม

(8) ควรมีกิจกรรมหรือคำถามท้ายบทเรียนเพิ่มเติม

3) นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อจัดทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สมบูรณ์ดังนี้

- (1) ระบุจุดประสงค์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชัดเจน
- (2) จัดลำดับบทเรียนใหม่ให้เหมาะสมกับผู้เรียน
- (3) ปรับเนื้อหาในบทเรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสร้าง

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- (4) เพิ่มเติมเนื้อหาที่ขาดหายไปให้ครบถ้วนสมบูรณ์
- (5) ปรับขนาดตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่ขึ้น และมีความแตกต่างกันใน

บทเรียน

- (6) ปรับให้ตัวอักษรมีสีที่สวยงาม
- (7) จัดทำภาพประกอบใหม่ โดยปรับให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จัดวางให้เหมาะสม รวมทั้งถ่ายภาพเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์
- (8) เพิ่มเติมกิจกรรมหรือคำถามท้ายบทเรียน

4) นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้แบบประเมินดัชนีค่าความสอดคล้อง โดยกำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องได้ค่าดัชนีความสอดคล้องแต่ละด้านและโดยรวมไม่น้อยกว่า 0.5

กำหนดเกณฑ์การประเมินเป็น 3 ระดับ คือ

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ค่าระดับคะแนน	+1
ไม่แน่ใจ	ค่าระดับคะแนน	0
ไม่สอดคล้อง	ค่าระดับคะแนน	-1

คะแนนที่ได้นำมาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตร

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

IOC	หมายถึง	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
R	หมายถึง	คะแนนความคิดเห็น
N	หมายถึง	จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

5) ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านได้ประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ โดยมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 ถึง 1 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม อำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 30 คน อ่านเพื่อประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

เกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากแบบสอบถามที่ให้นักเรียนประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ แปลความหมายค่าเฉลี่ยโดยใช้เกณฑ์ของบุญชม ศรีสะอาด (2535:100) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีคุณภาพในระดับน้อยที่สุด

นำคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตรการคำนวณ ดังนี้

(ถ้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2538:59)

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

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\Sigma X$  แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนประชากร

หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ถ้วน สายยศ

และอังคณา สายยศ 2538:64)

$$S.D. = \frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ  $\Sigma X^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละข้อยกกำลังสอง

$(\Sigma X)^2$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

N แทน จำนวนข้อมูล



### 7.3 คำแนะนำการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

เพื่อให้การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด จึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

7.3.1 ครูผู้สอนควรมีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และศึกษาเนื้อหาข้อมูลในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านแต่ละชนิด

7.3.2 ผู้เรียนควรมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ การอ่านได้ดี

7.3.3 ครูผู้สอนวางแผนการจัดการศึกษาให้ผู้เรียนทำกิจกรรม คือ ประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านด้วยตนเอง

7.3.4 ครูผู้สอนควรประเมินผลการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

## บทที่ 2

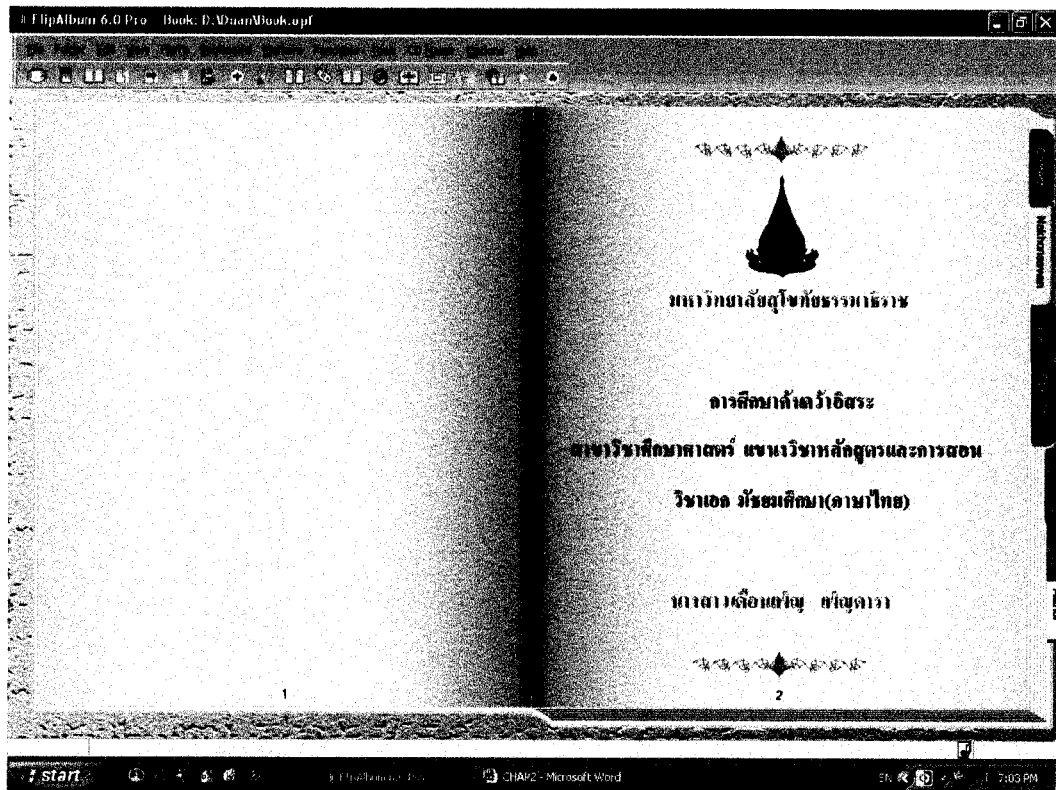
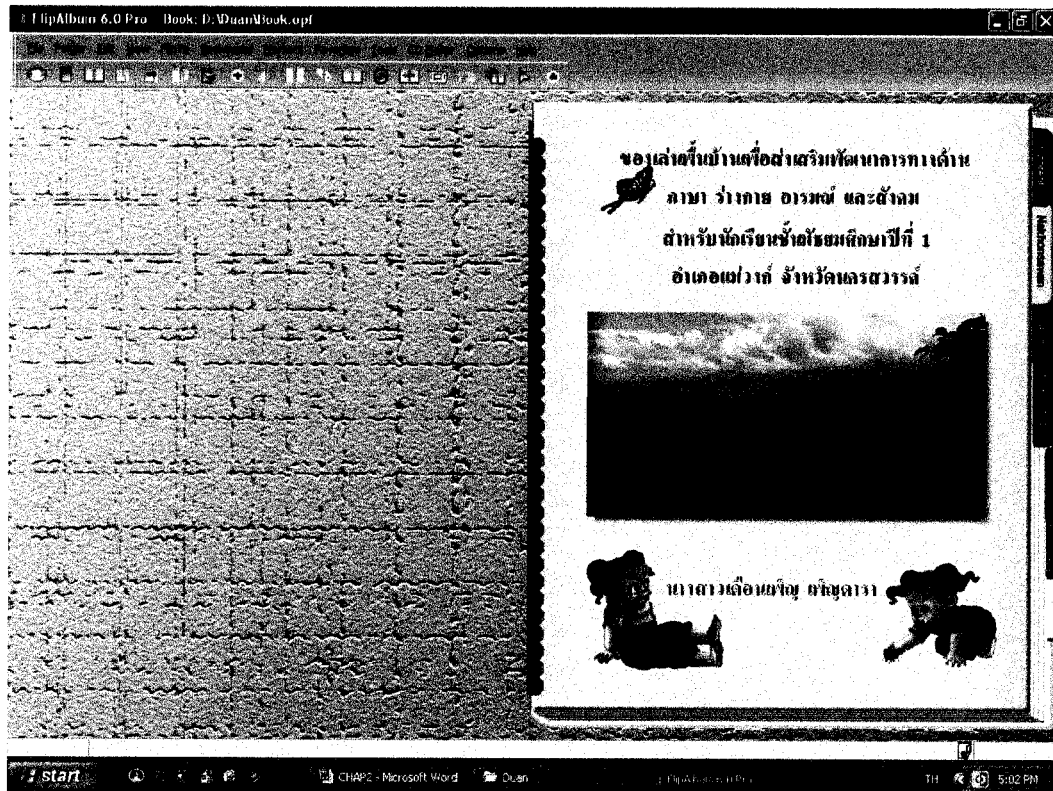
### หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

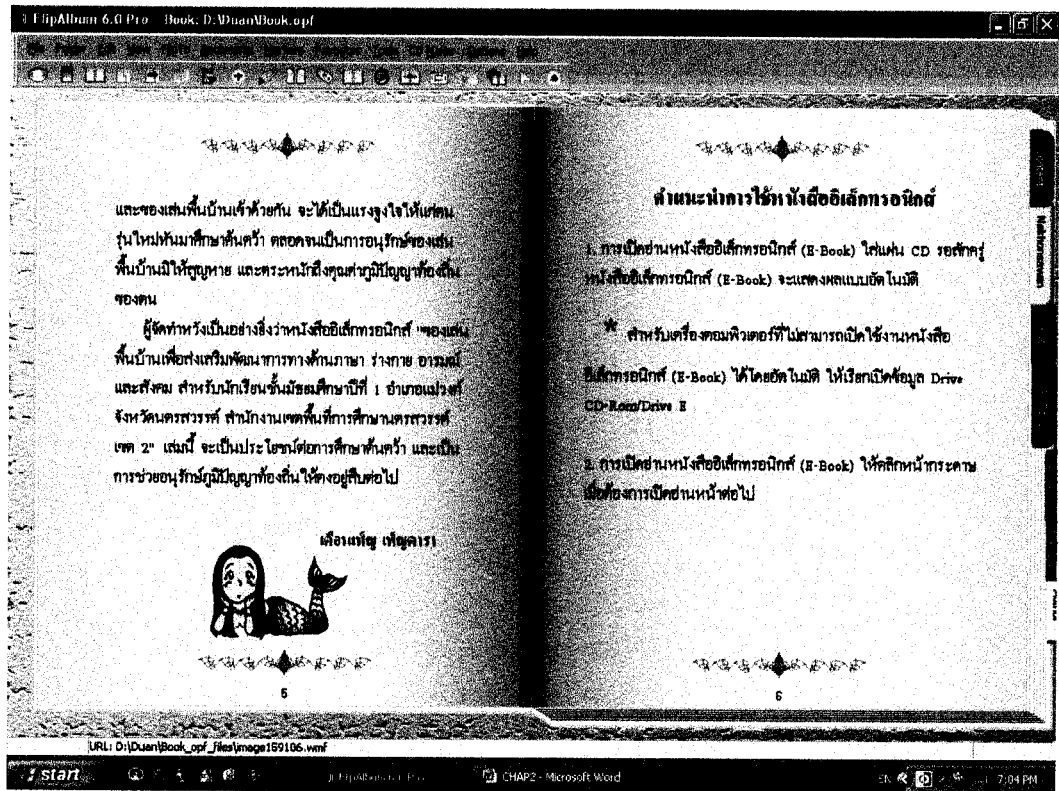
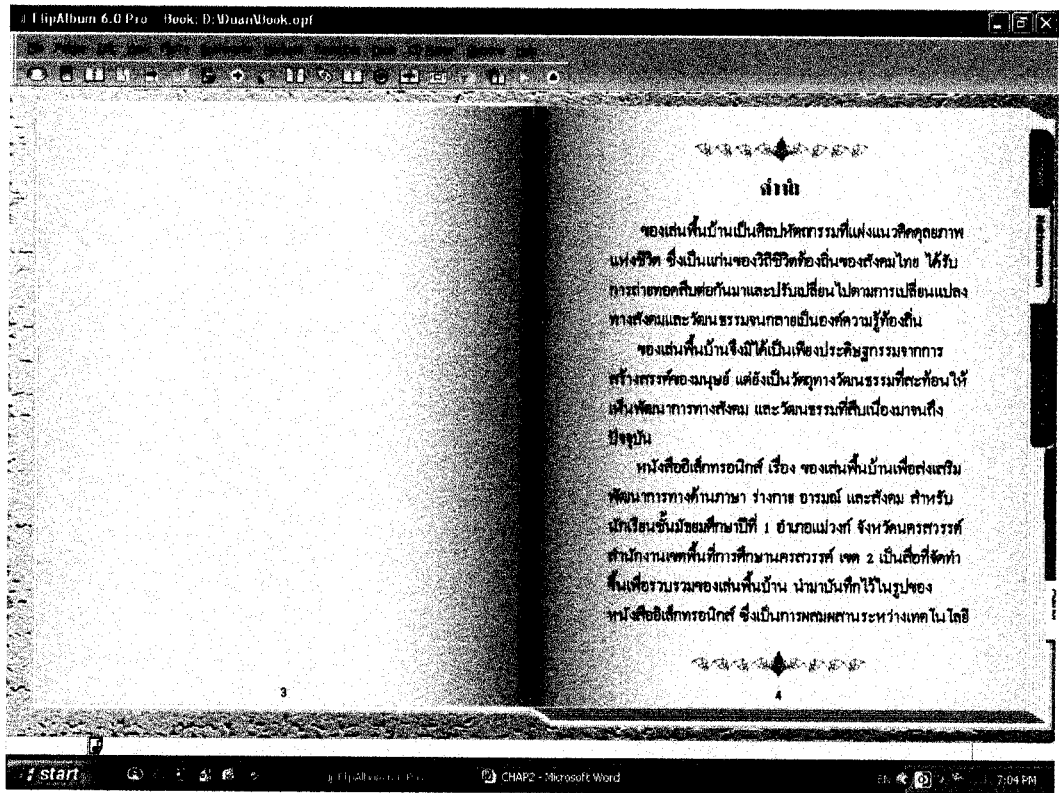
# เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์

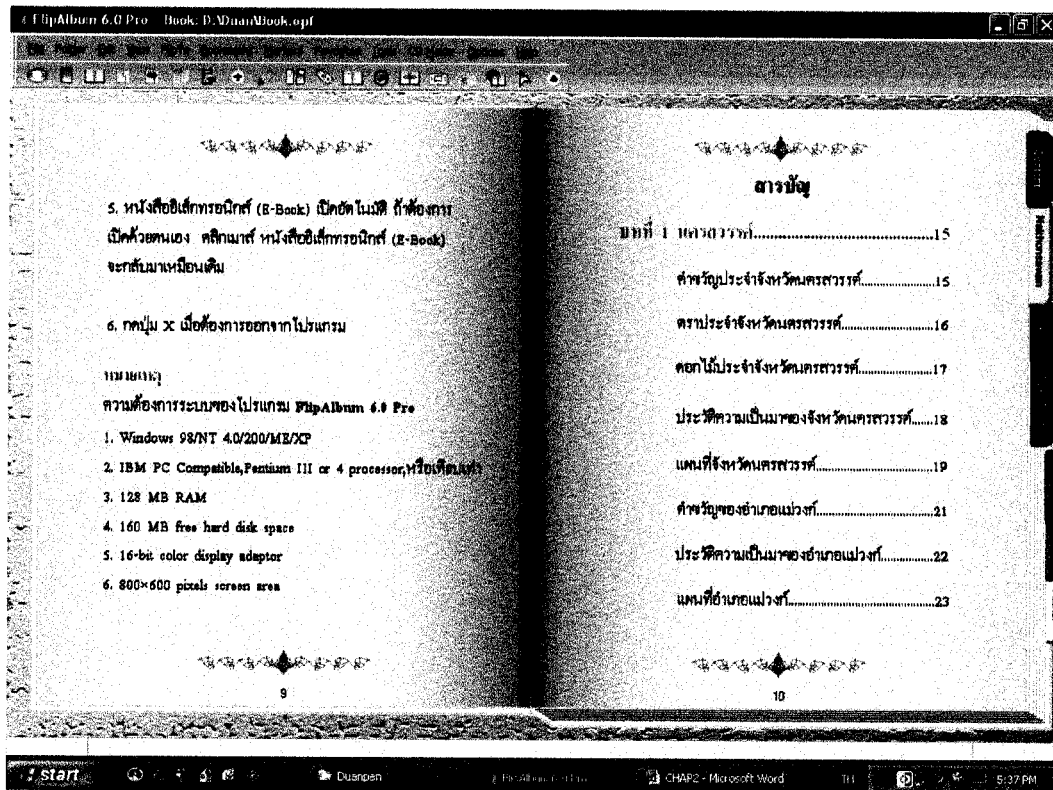
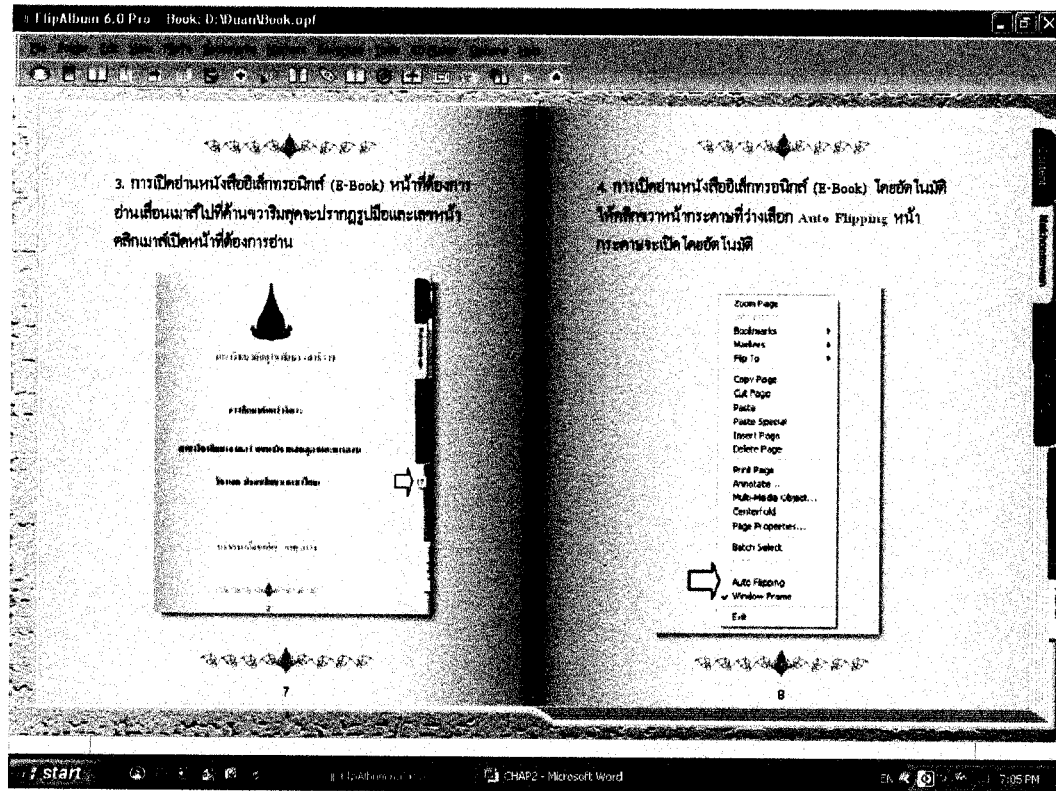
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ที่สร้างขึ้นผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิและได้พัฒนาปรับปรุงแล้ว นำมาจัดทำอยู่ในรูปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro มีจำนวน 3 บท ความยาว 125 หน้า มีส่วนประกอบรูปเล่ม ดังนี้

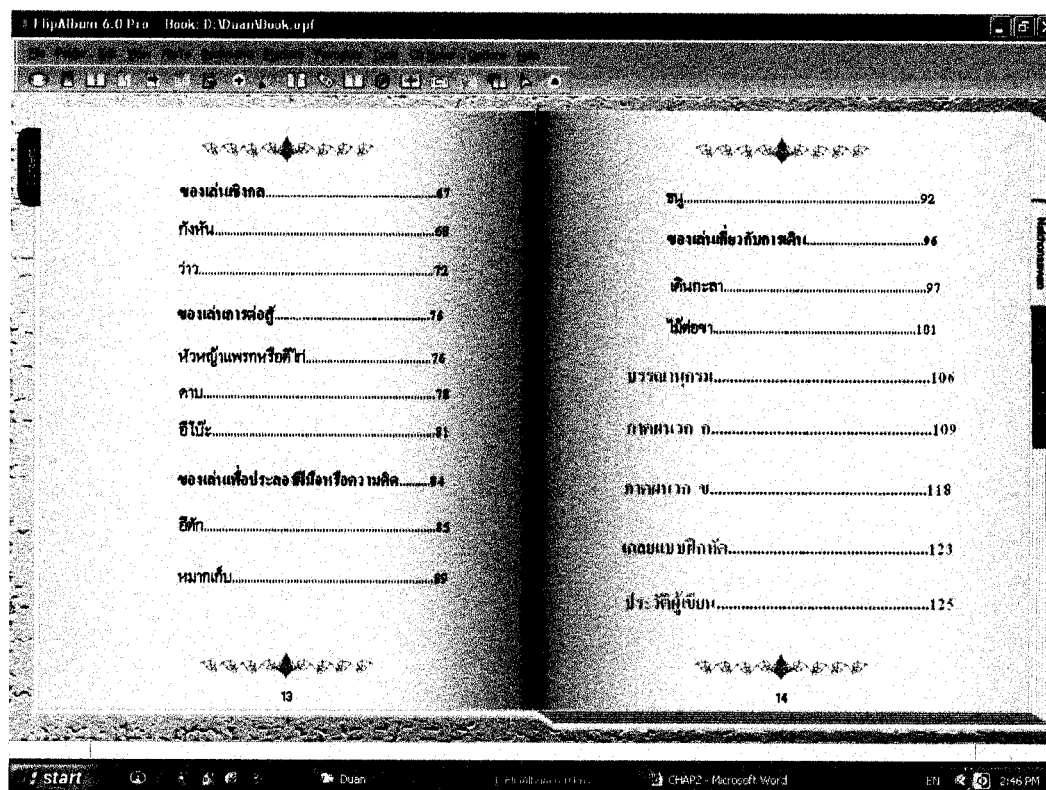
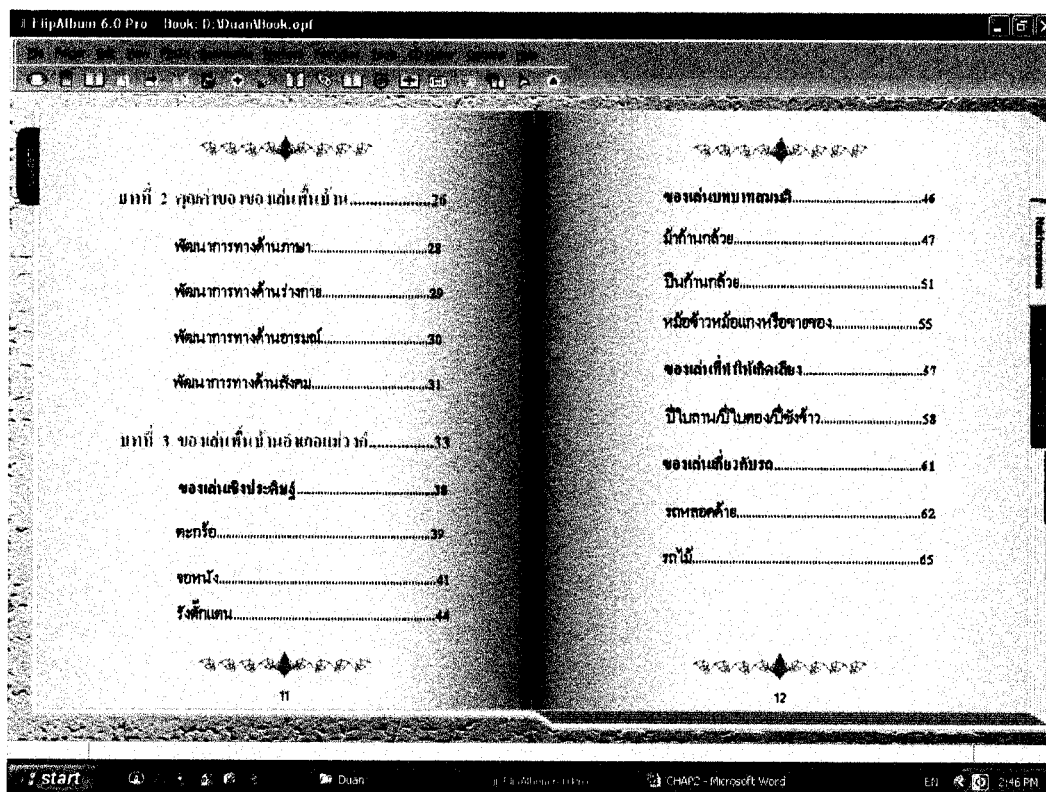
1. ปกหน้า
2. หน้าคำนำ
3. คำแนะนำการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
4. หน้าสารบัญ
5. เนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พร้อมภาพประกอบที่เป็นภาพกราฟิก ภาพถ่าย และกิจกรรมหรือคำถามท้ายบทเรียน
6. บรรณานุกรม
7. ภาคผนวก
8. คำแนะนำการใช้สมุดแบบฝึกหัดและการจัดกิจกรรม
9. ประวัติผู้เขียน
10. ปกหลัง

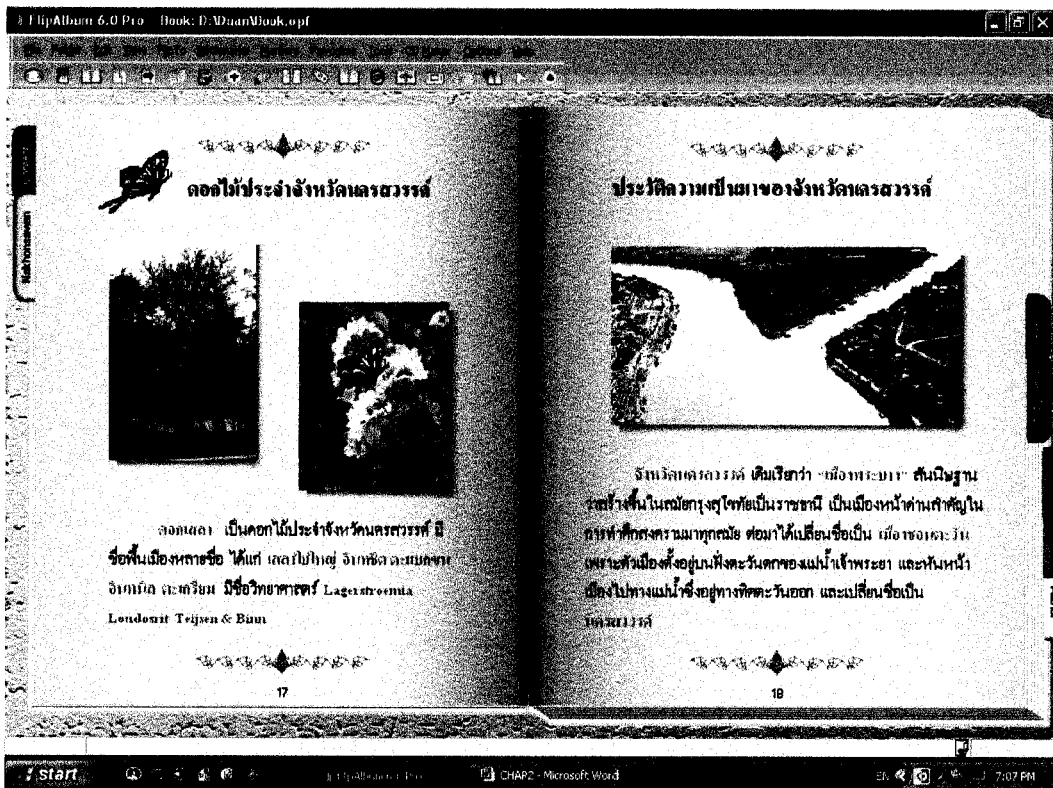
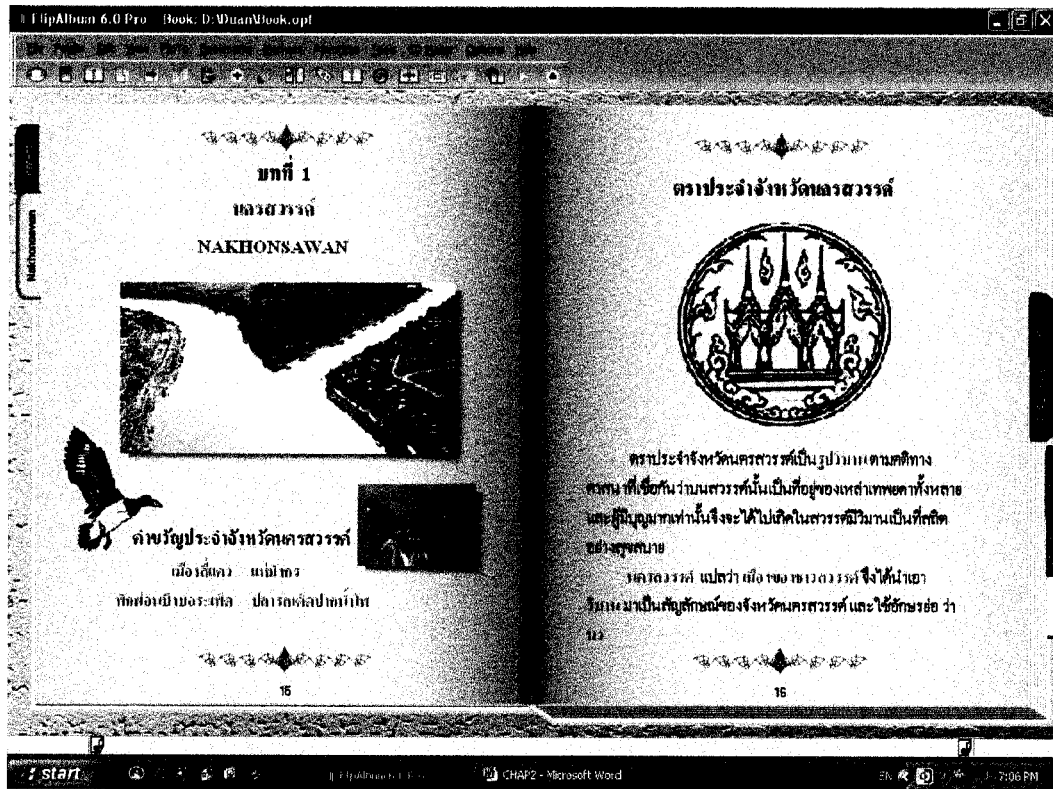
ลักษณะรูปเล่มหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ได้นำเสนอ ดังต่อไปนี้

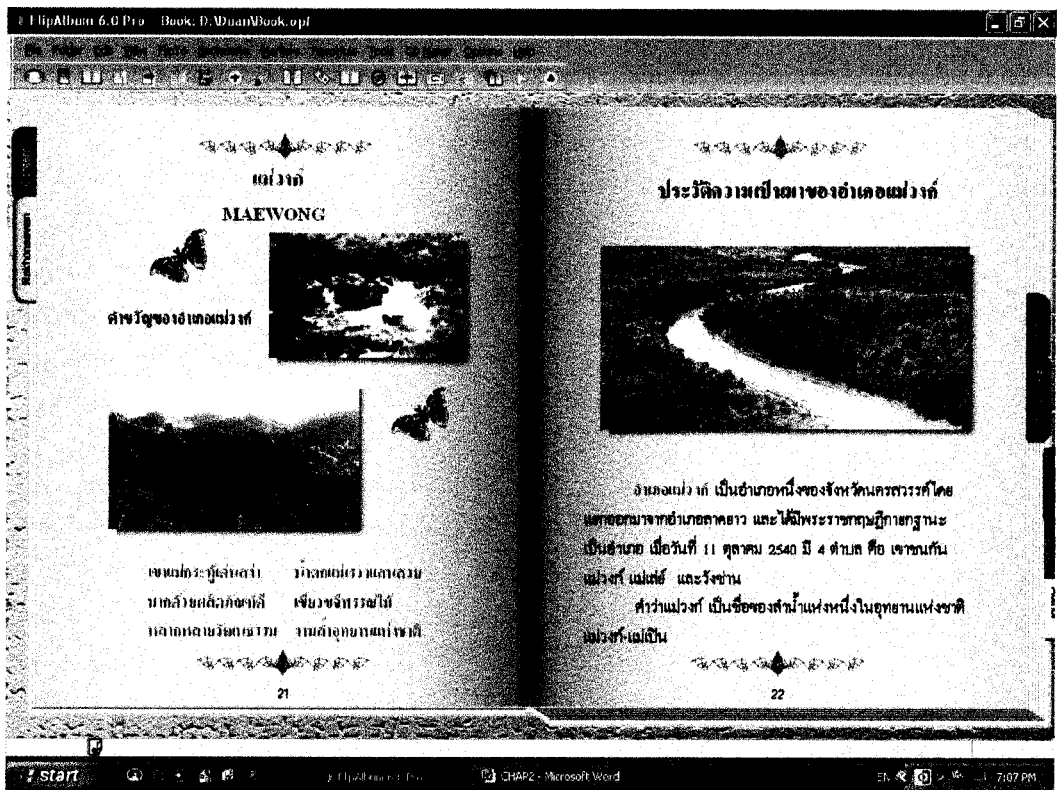
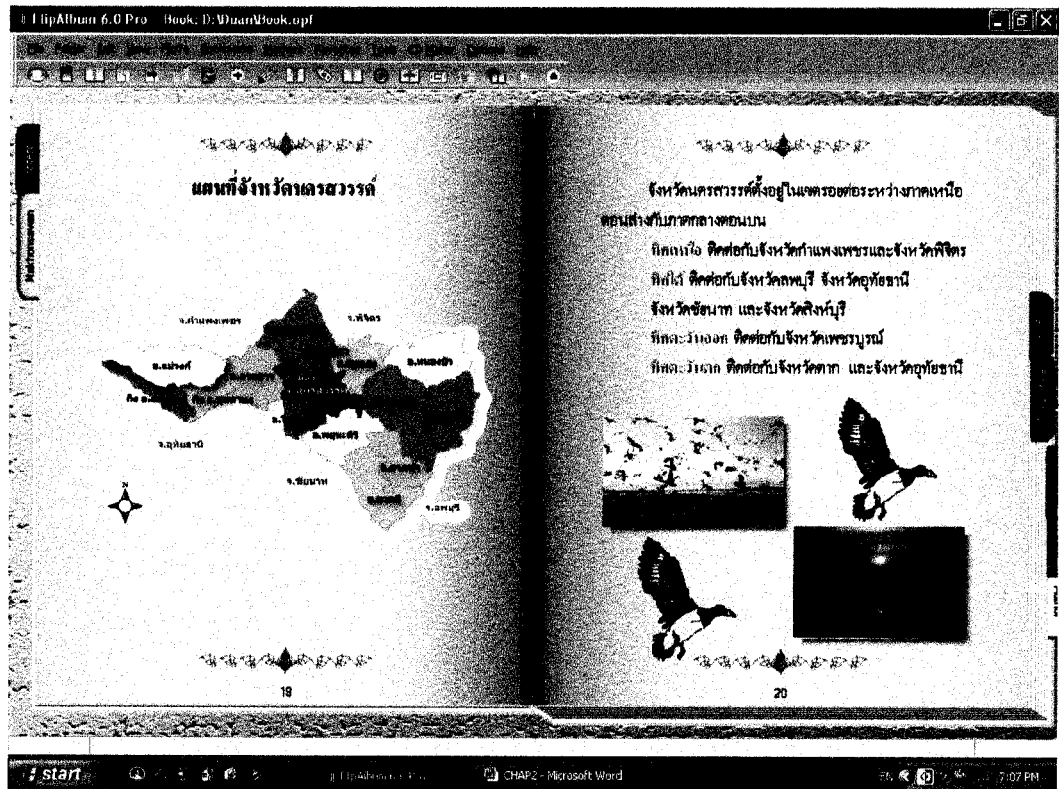




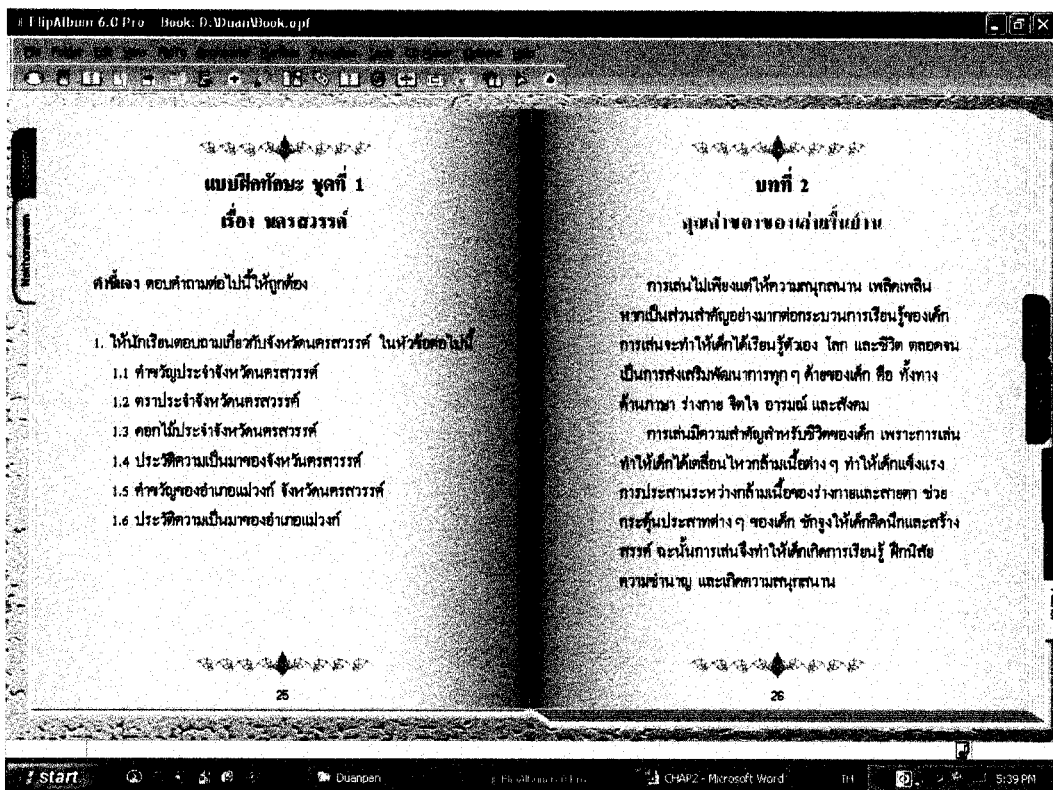
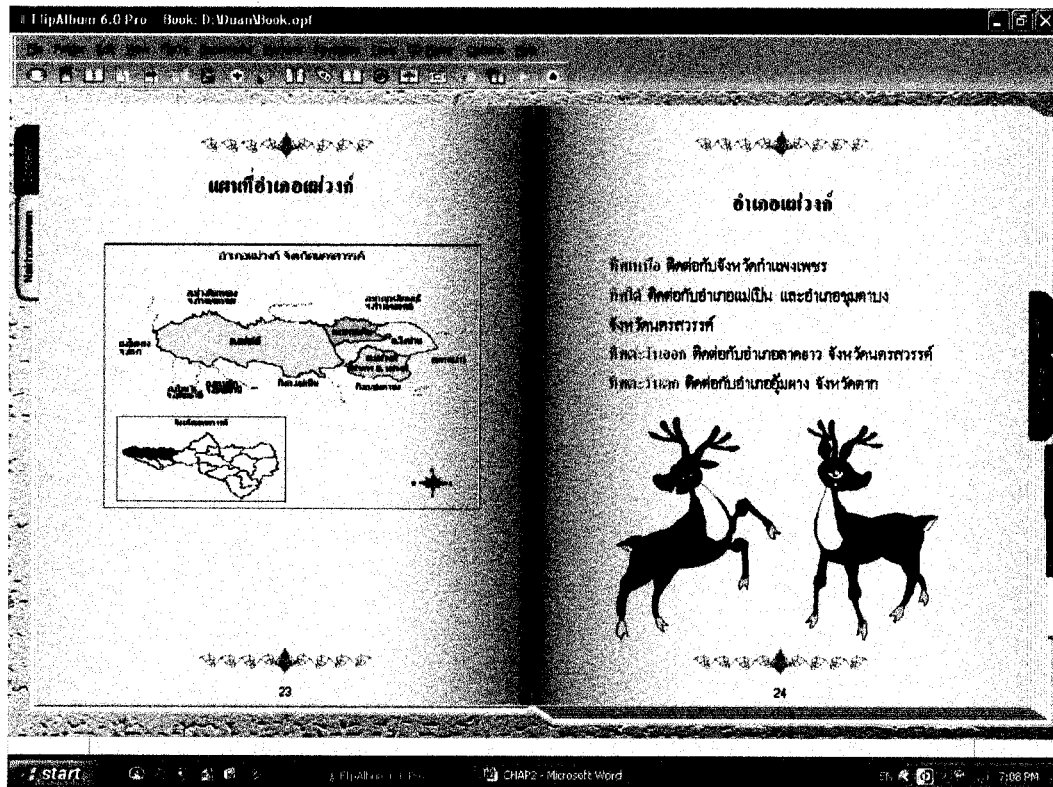


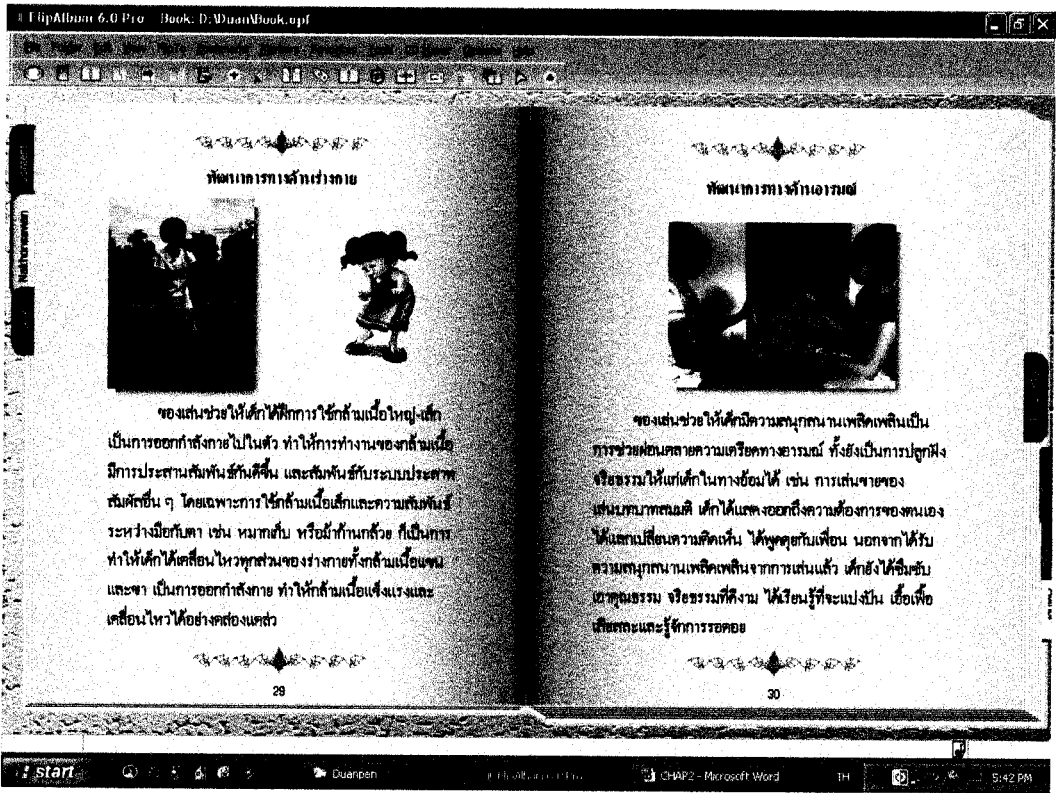
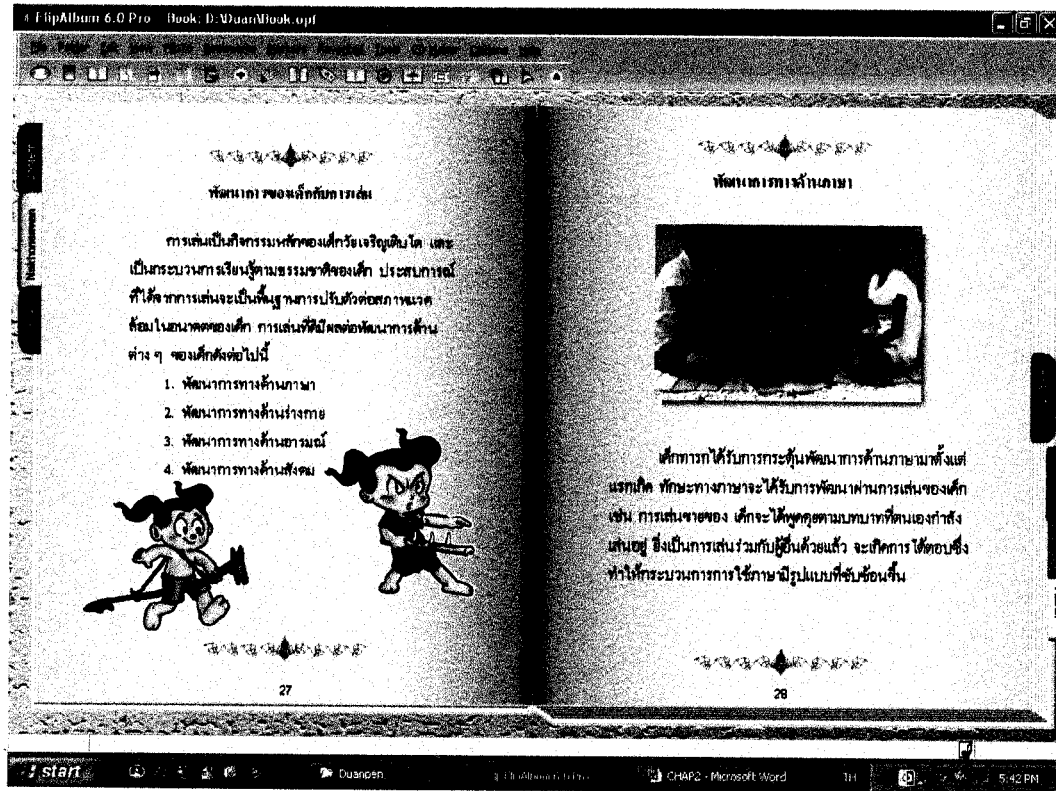


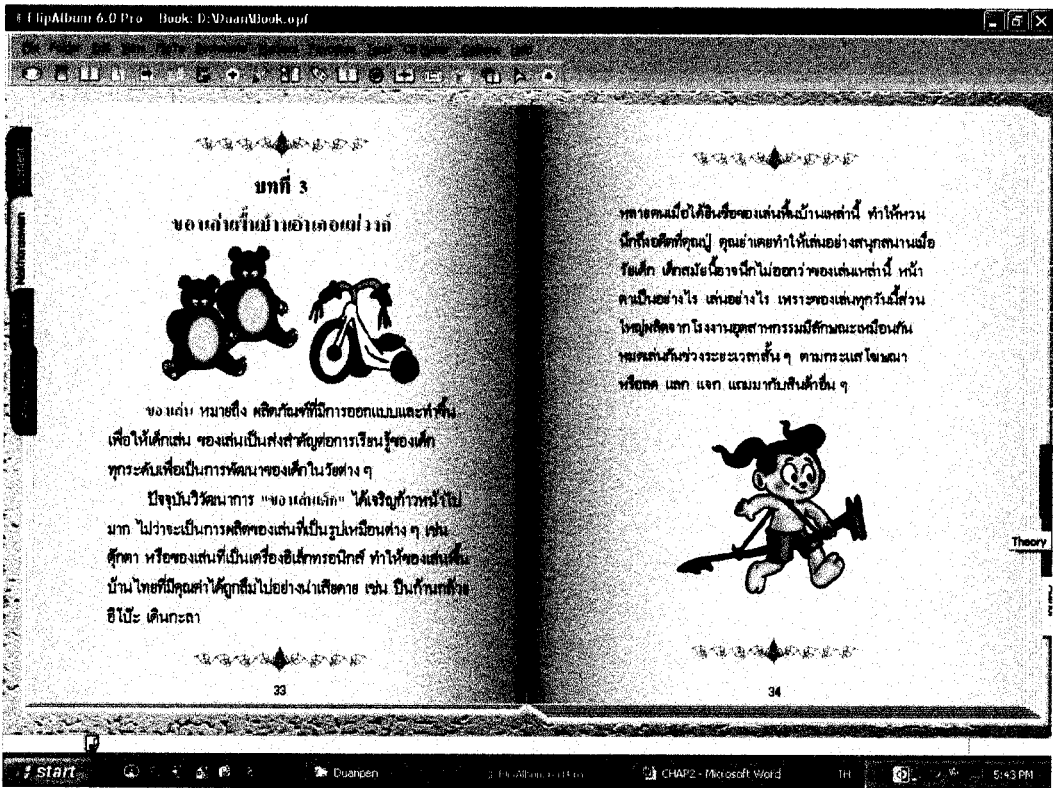
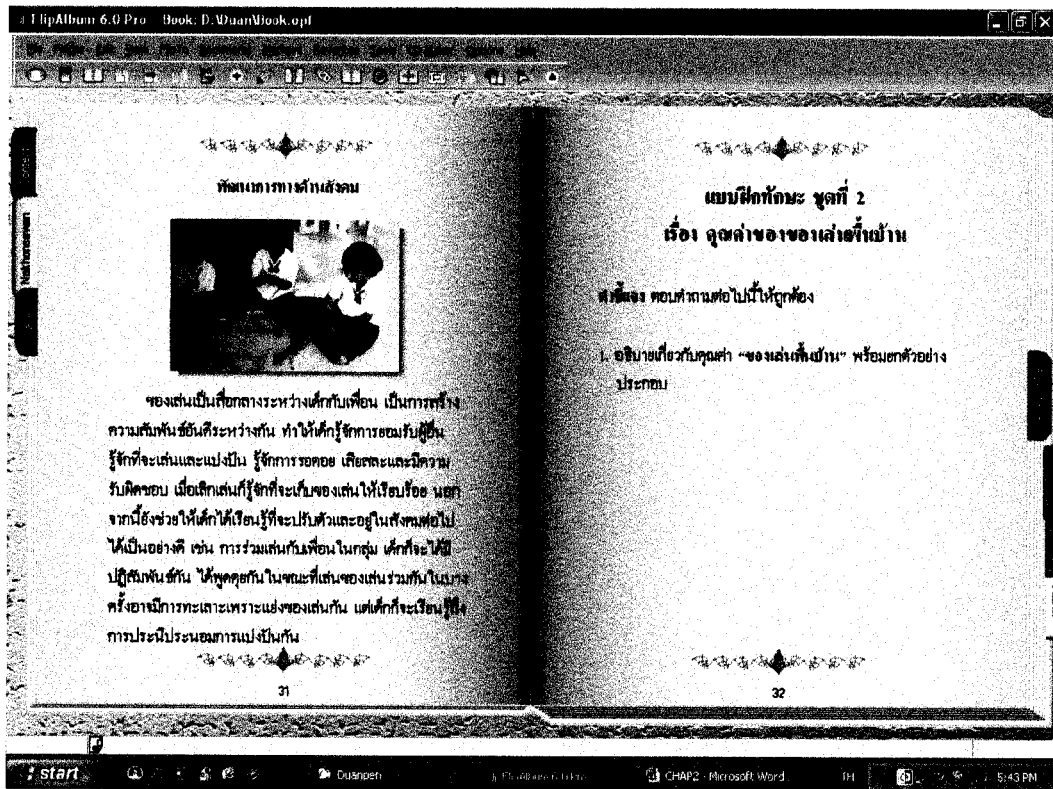


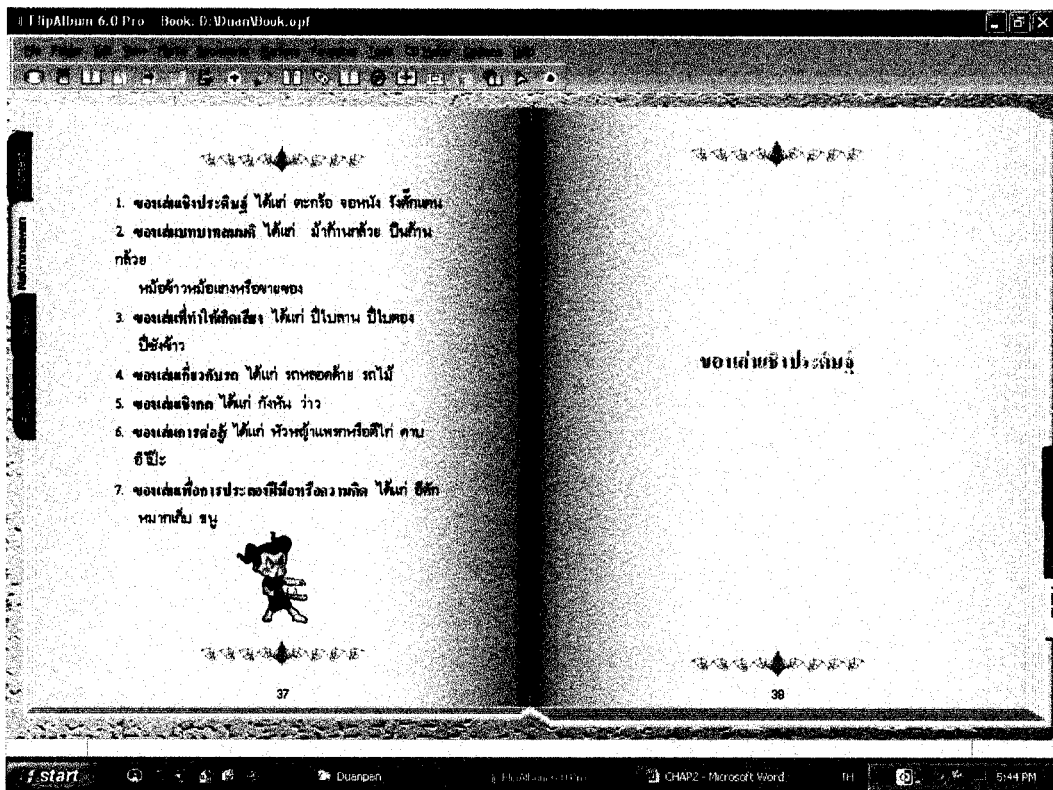
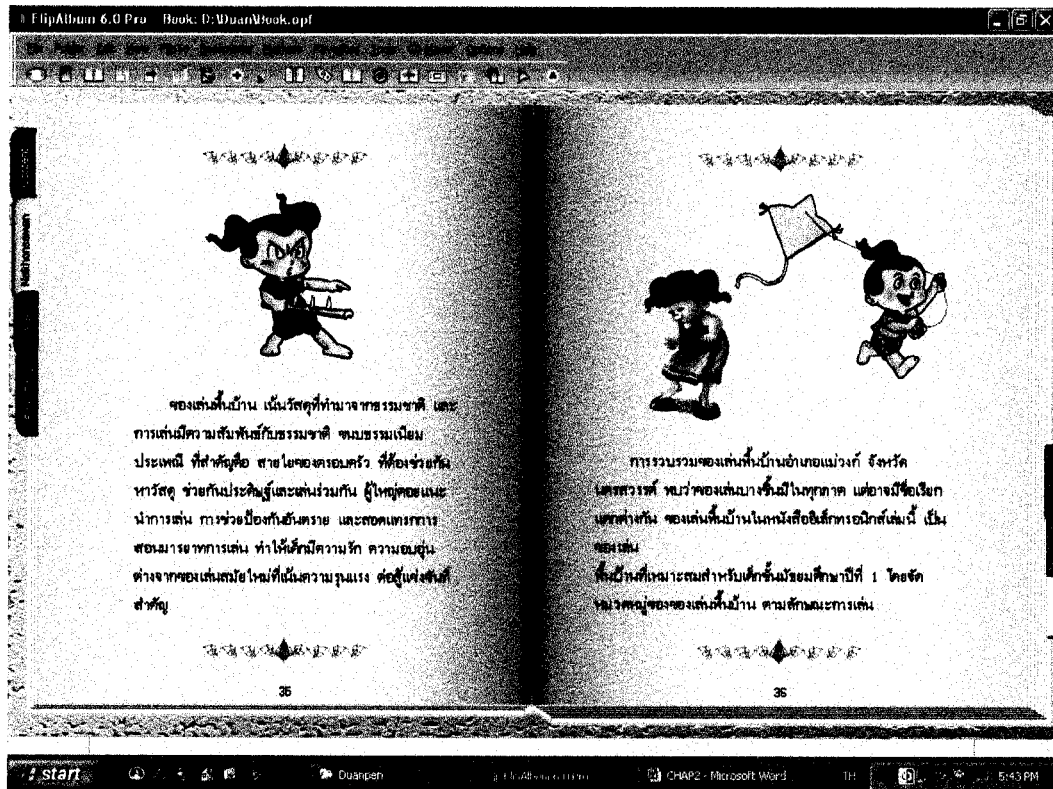














FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\DuanBook.opf

**ตะกร้อ**

วัตถุประสงค์  
ในสถาน โบสถ์หรือโบระพีร



วิธีทำ  
นำในสถาน โบสถ์หรือโบระพีร มาตามเป็นลูกตะกร้อ




วิธีเล่น  
เตะหรือ โยนหรือรับระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก หรือเด็กเล่น กับเด็กหัวข้อตนเอง

39

**มสึใจองคกรรล่ำ (ตะกร้อ)**

- ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย การใช้มือและเท้าในการเตะหรือ โยน-รับลูกตะกร้อ
- ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม ฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่น

ข้อควรระวัง  
การเล่นตะกร้อที่เห็นให้จัดเช่นคือการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย และส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม ในเรื่องการเล่นร่วมกับผู้อื่น




40

Start Duapen 5:44 PM

FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\DuanBook.opf


**ล่อนนัง**



วัตถุประสงค์  
ค้นแห้วหญ

วิธีทำ  
1. ใช้สาคิมของค้นแห้วหญ โดยเลือกสาคิมที่อบน ตรง ไม่เปิดเป็นงคืดออกทั้ง ถ้ามีใบหุ้มสาคิมอยู่ลอกใบออกให้หามค  
2. ผู้เล่นทั้ง 2 คน นั้งหันหน้าเข้าหากัน จับสาคิมของหญ้าให้ขอยคนละค้าน ฉีกปลายออกคนละนคิ แล้วฉีกสาคิมต่อไป โดยพยายามฉีกให้ยาวเท่า ๆ กัน ก็จะได้อเป็นงคิมง

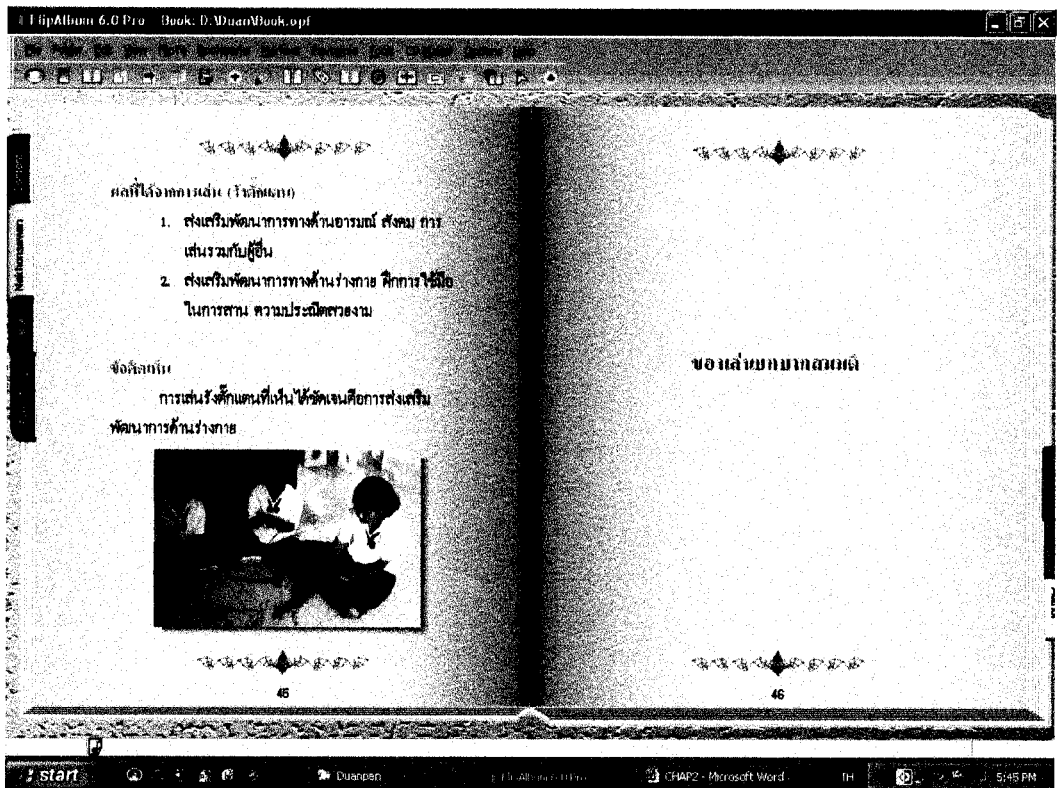
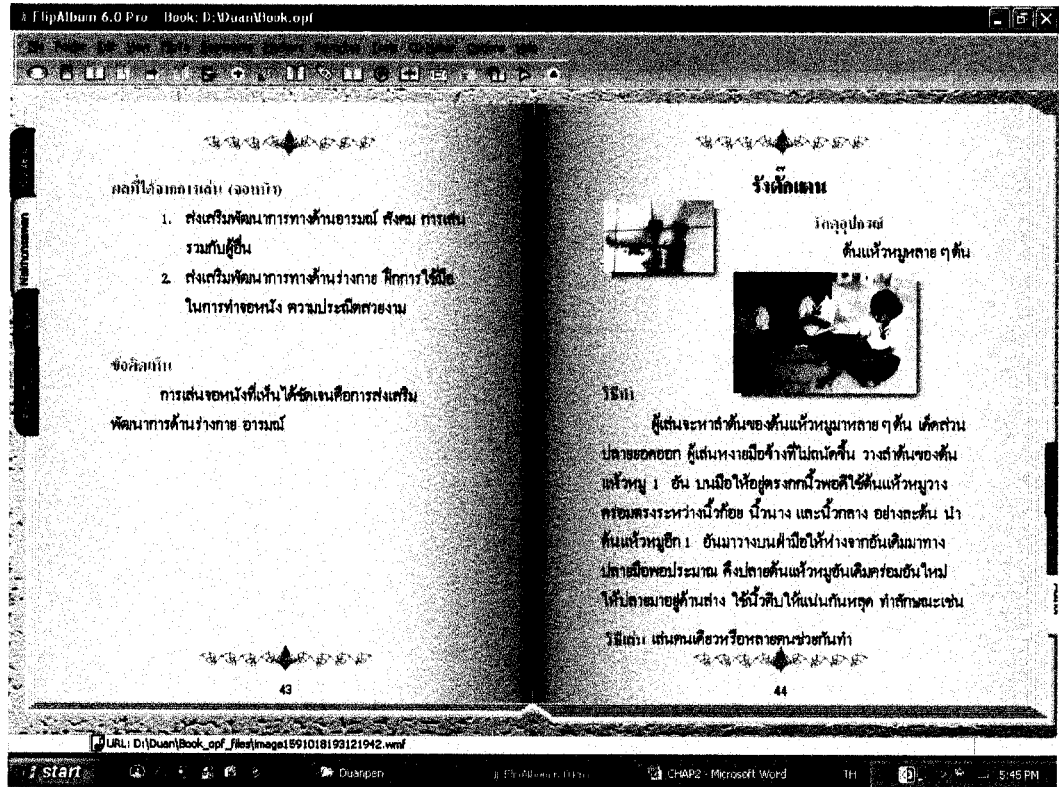
41



วิธีเล่น ไม่เปลลางงงงหญ ผู้เล่น 2 คน ช่วยกันทำงคิมง เมื่อได้งคิมงแล้วจะช่วยกันเล่นเรื่อง เช่น นิทาน ฉีก ภาพยนตร์ หรือเรื่องคณคิตภายในครอบครัว

42

Start Duapen 5:44 PM





FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\Duan\Book.opf

### ทำกำไลขลุ่ย

วัตถุประสงค์

ทำกำไลขลุ่ยไม้กึ่งคันทรีหรือขลุ่ย



วิธีทำ

1. ตัดกำไลขลุ่ยขนาดใหญ่มาหนึ่งกำไล ให้ความยาวประมาณ 1 เมตรขึ้นไป ใช้มีดแกะใบกำไลถึงปลายเอาส่วนตรงกำไลขลุ่ยเป็นลำตัว ปลายกำไลขลุ่ยเหลือส่วนที่เป็นใบของไม้เล็กน้อย ทำเป็นหางไม้
2. ทำกำไลขลุ่ยตรงโคนที่มีความหนาใหญ่ ใช้มีดปาดจนกระทั่งโคน ความยาวประมาณ 10 เซนติเมตร ทำให้เป็นคอมมีนึ่งรูของข้างตั้งขึ้นแล้วใช้มีดตัดแต่งตรงด้านหัวให้แบนเพื่อเป็นหัวขลุ่ย
3. ใช้เชือกหรือปอมีความยาวพอประมาณผูกหัวและท้ายสำหรับผู้นั้นตะพวยหรือคล้องไหล่

47

### วิธีเล่น

การเล่นทำกำไลขลุ่ยผู้นั้นใช้เชือกตะพวยหรือคล้องไหล่ที่กำไลขลุ่ยให้เป็นไม้แล้วจึงกระโดด โดดขึ้นเหมือนไม้วิ่ง ผู้นั้นอาจจะไม้วิ่งแข่งกันแล้วถือเชือกผู้นั้นหรือวิ่งไล่จับกันหลาย ๆ คน บางคนจะถือไม้วิ่งเป็นเส้นผ่า ๆ หากตีดูว่ามีกำไลขลุ่ยของใครก็แสดงว่ามีกำไลขลุ่ยตัวนั้นเป็นฝ่ายพ่ายแพ้






48

start Duanpen CHAP2 - Microsoft Word 5:45 PM

FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\Duan\Book.opf

### ผลที่ได้จากการเล่น (มีทั้งกำไลขลุ่ย)


1. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษา การแสดงบทบาทสมมติการเล่นสังคม การเล่นรวมกลุ่ม ผู้เล่นต้องเคารพกฎกติกาในการเล่นจึงจะเล่นร่วมกับผู้อื่น ได้มีการแข่งขันคิดเรื่อง การเคารพกติกา การมีไม้ใจไม้กีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย
2. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย การวิ่ง

49

### ข้อสังเกต

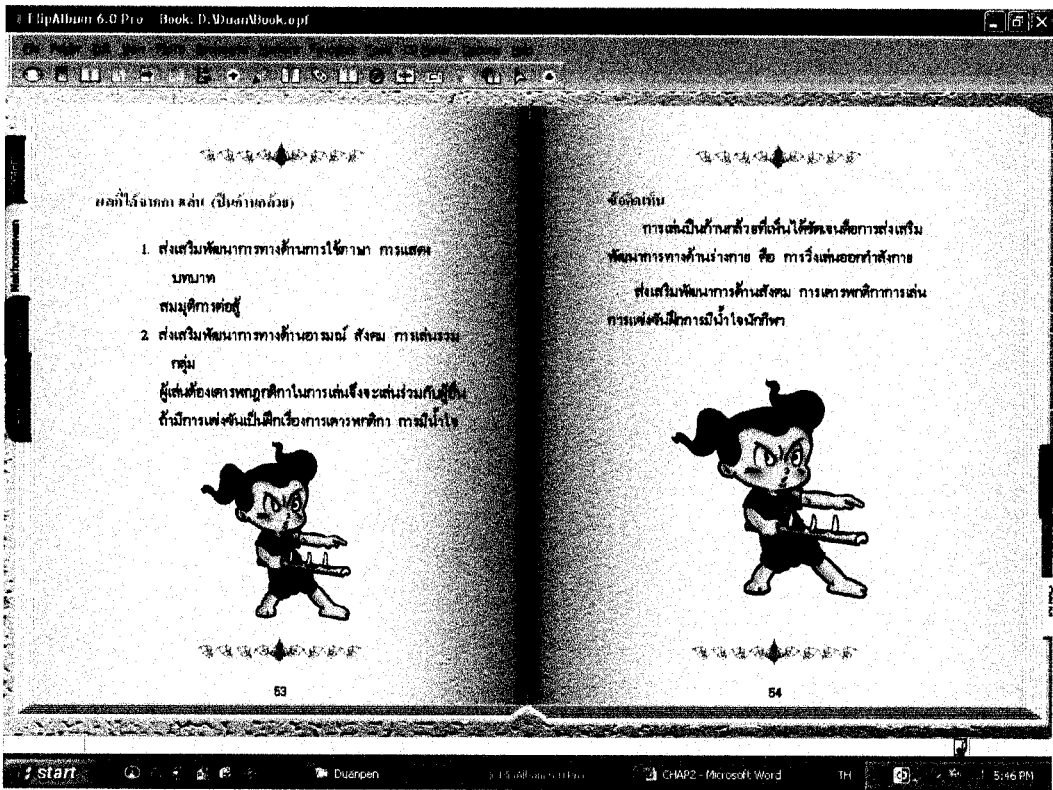
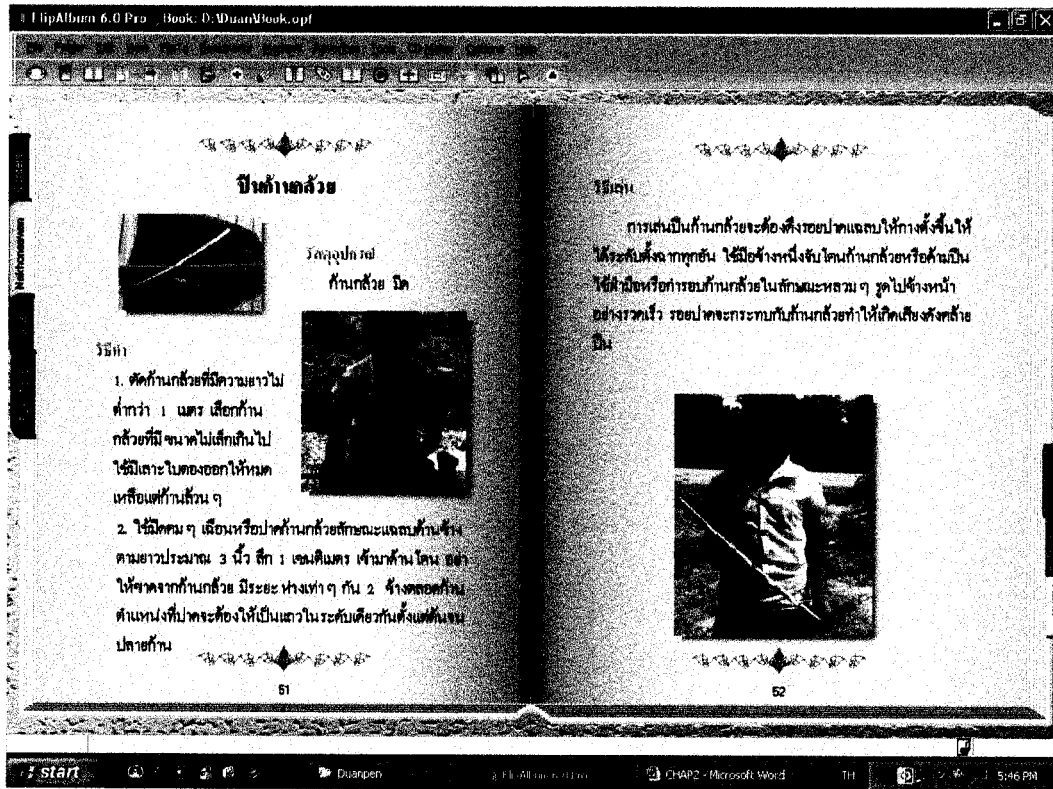
การเล่นทำกำไลขลุ่ยที่เล่นได้ชัดเจนเสียงการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย คือ การวิ่งเล่นออกกำลังกาย

ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม การเคารพกติกาการเล่น ในการเล่นแข่งขันมีการมีไม้ใจไม้กีฬา

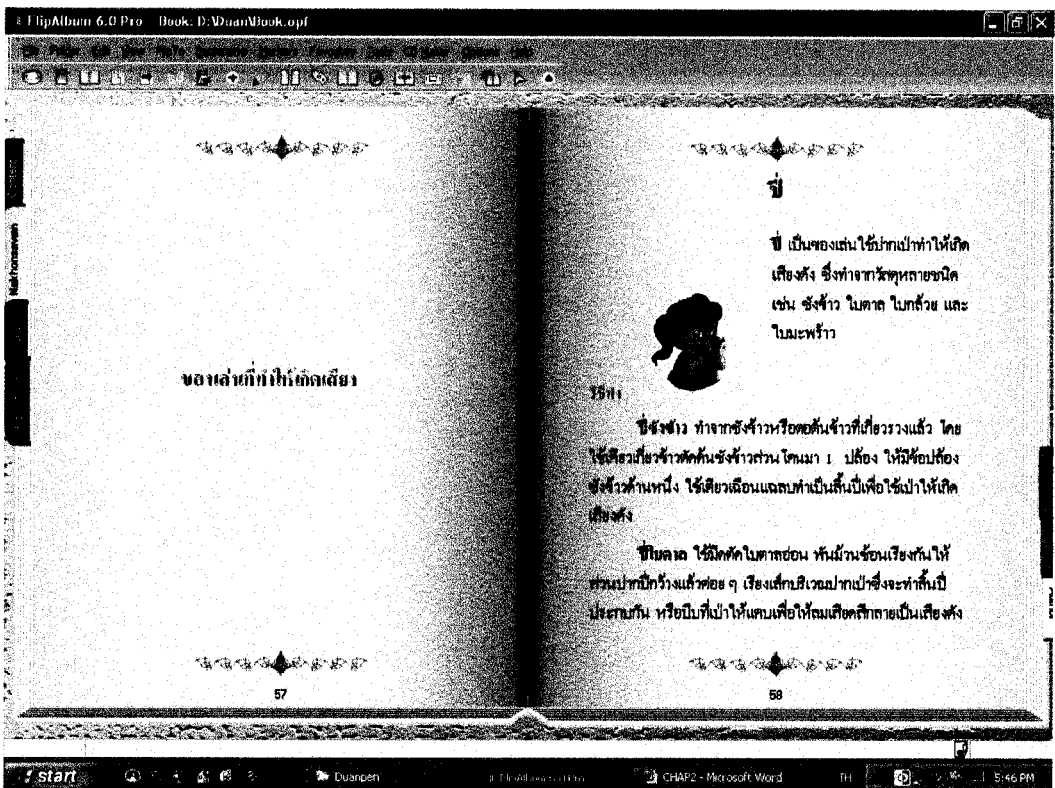
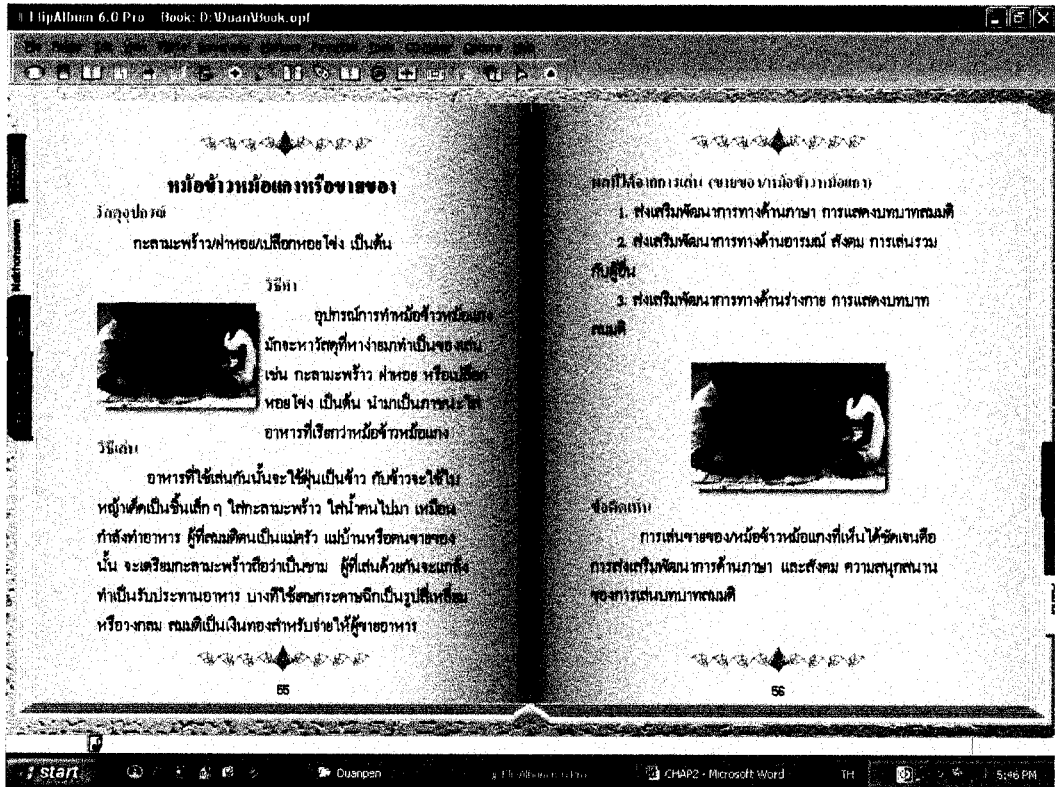


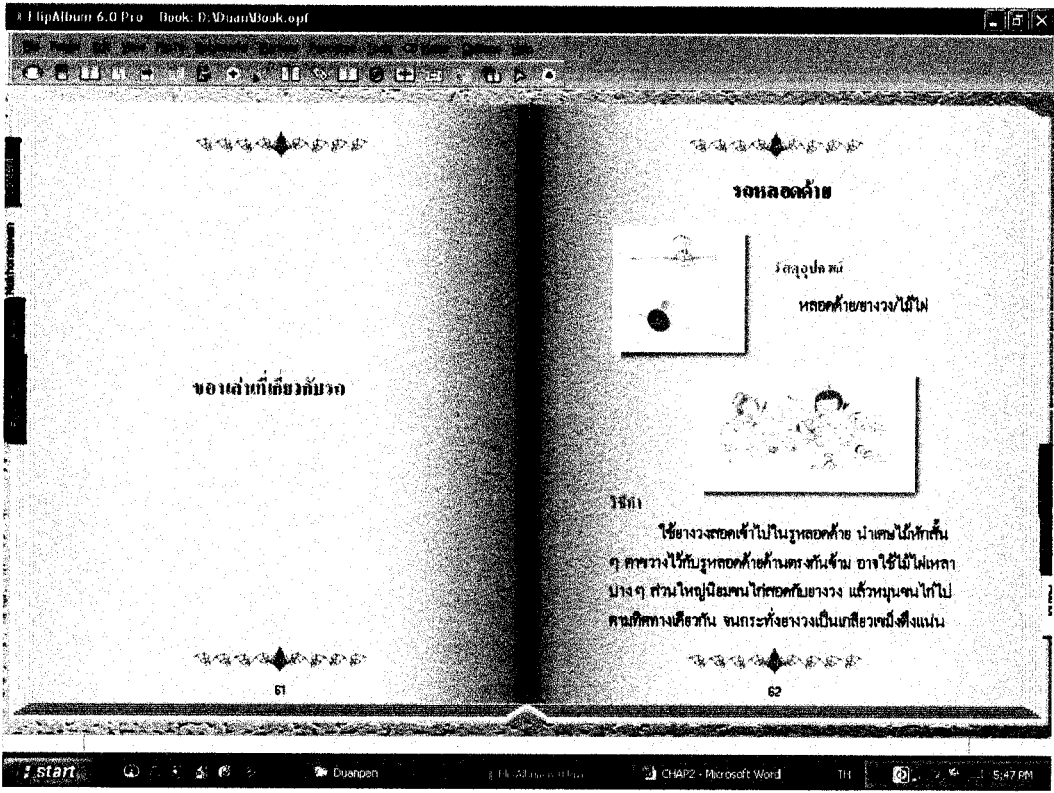
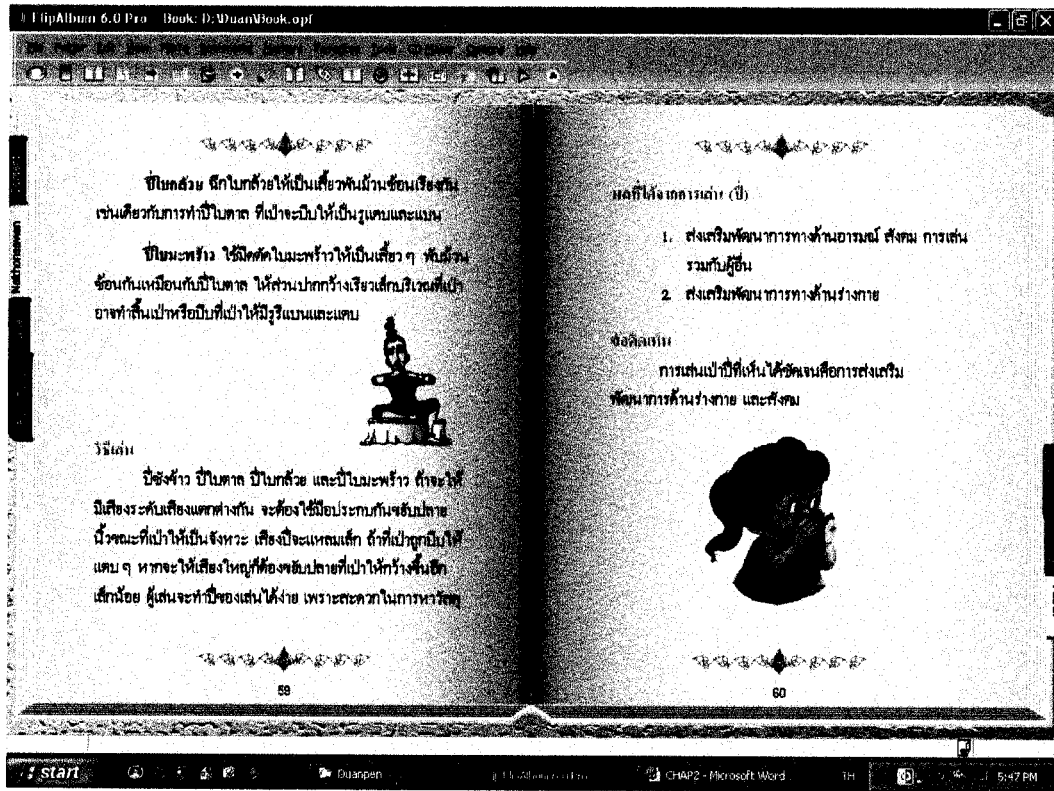
50

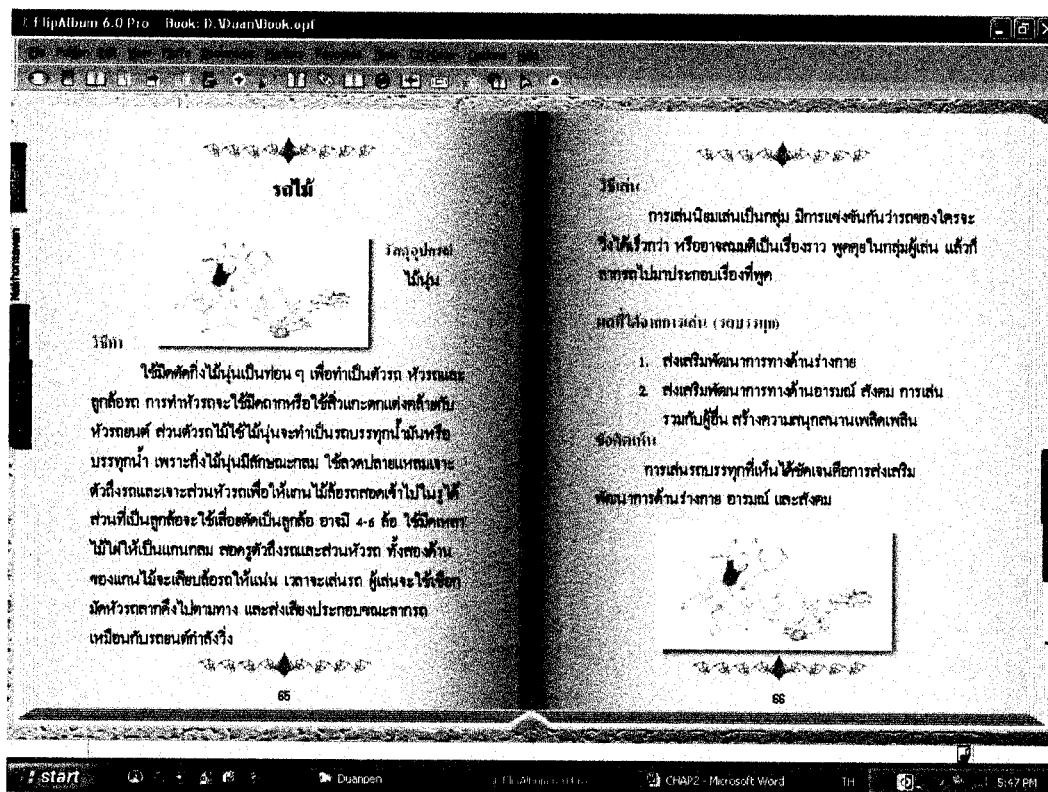
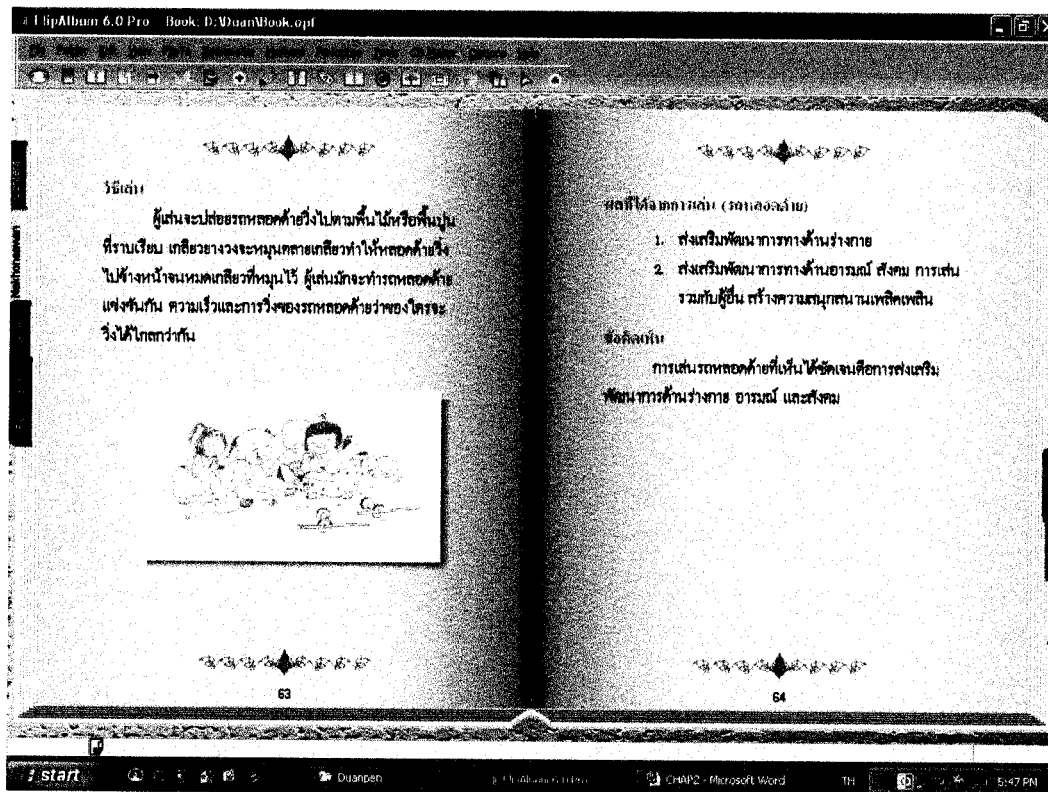
start Duanpen CHAP2 - Microsoft Word 5:45 PM

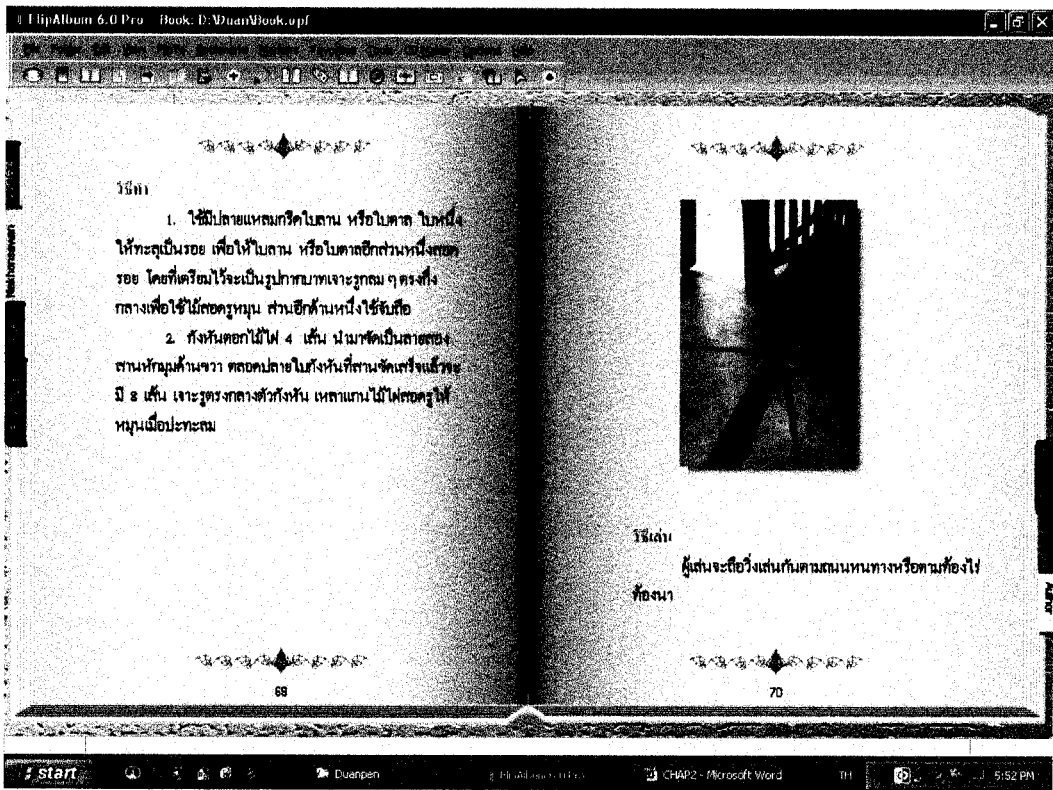
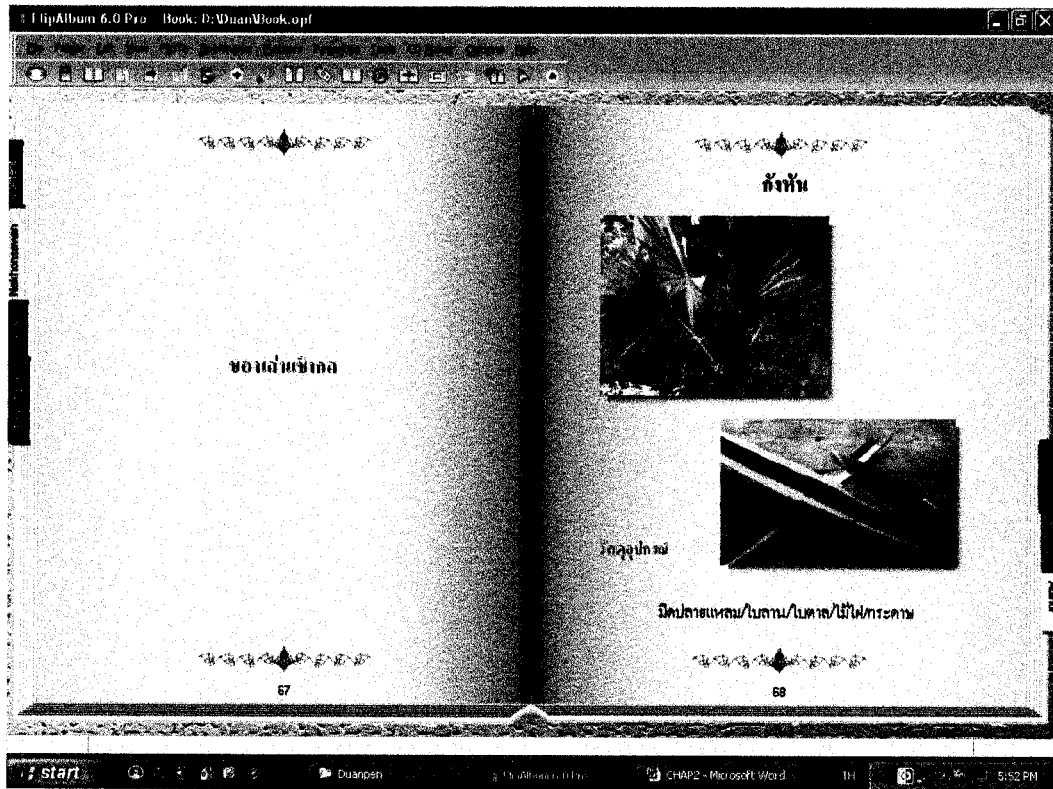


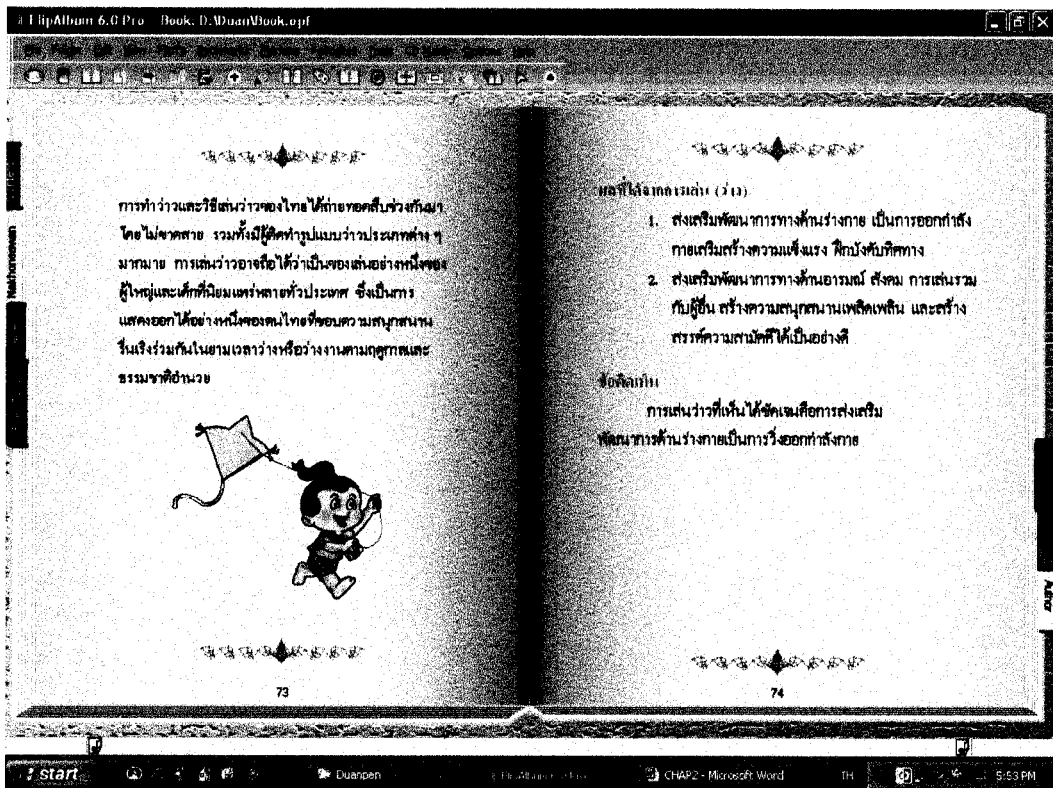
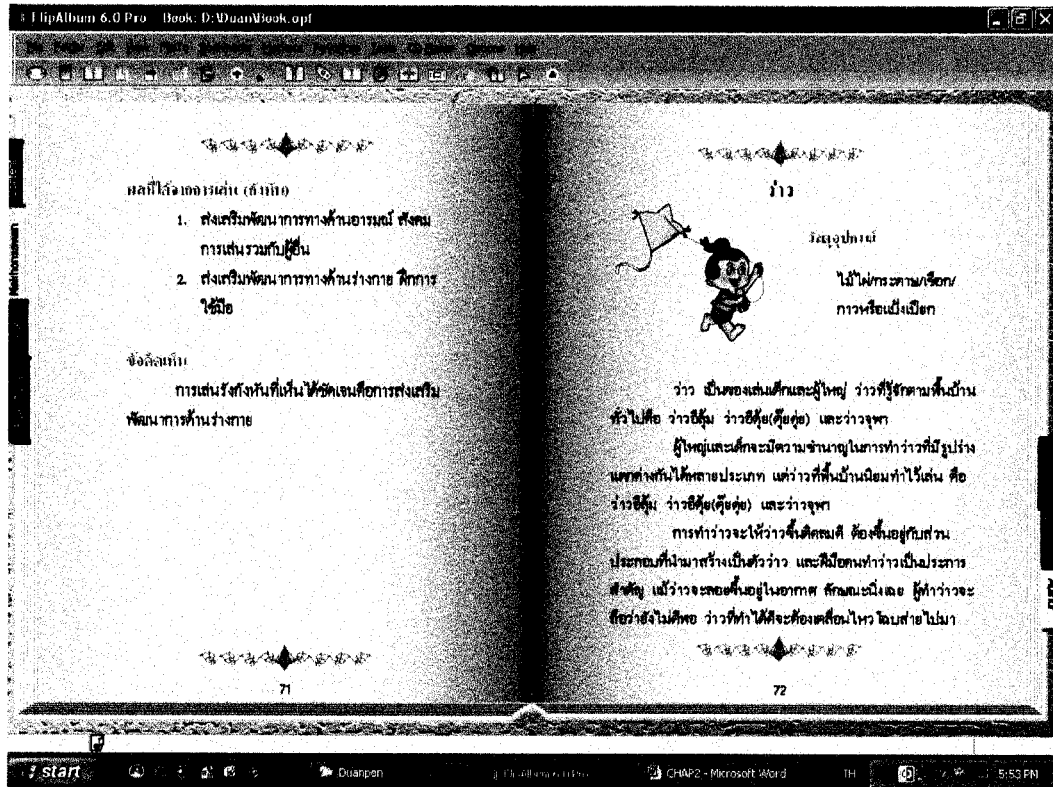


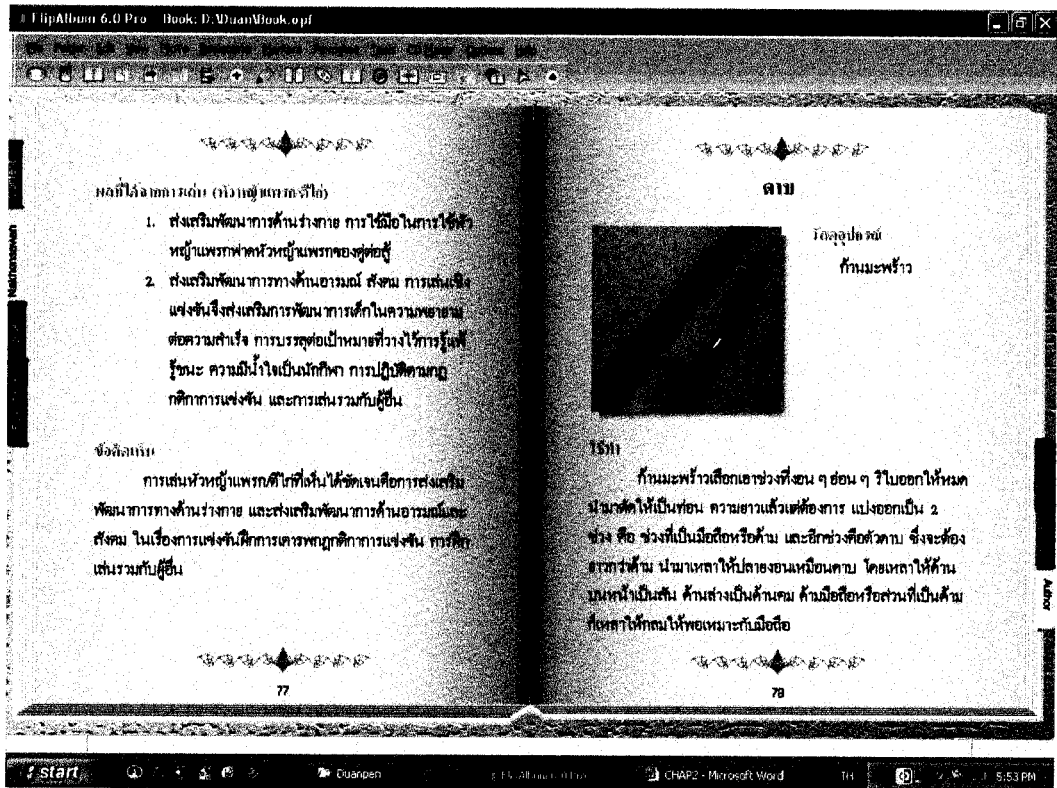
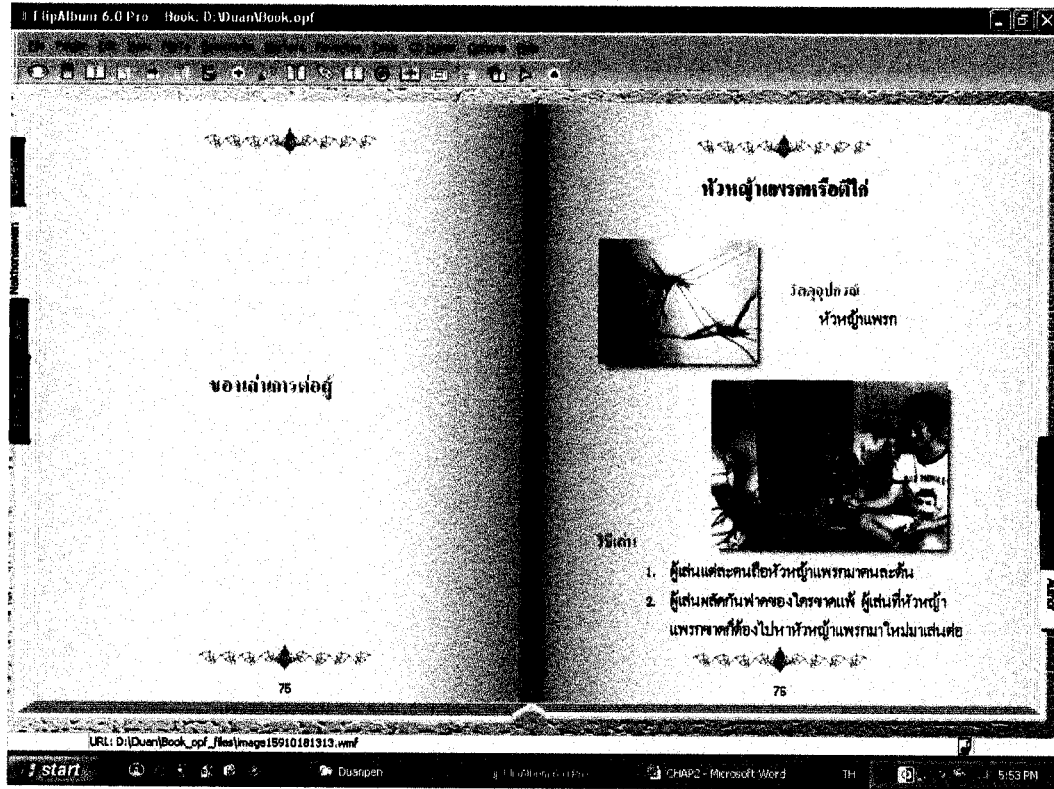


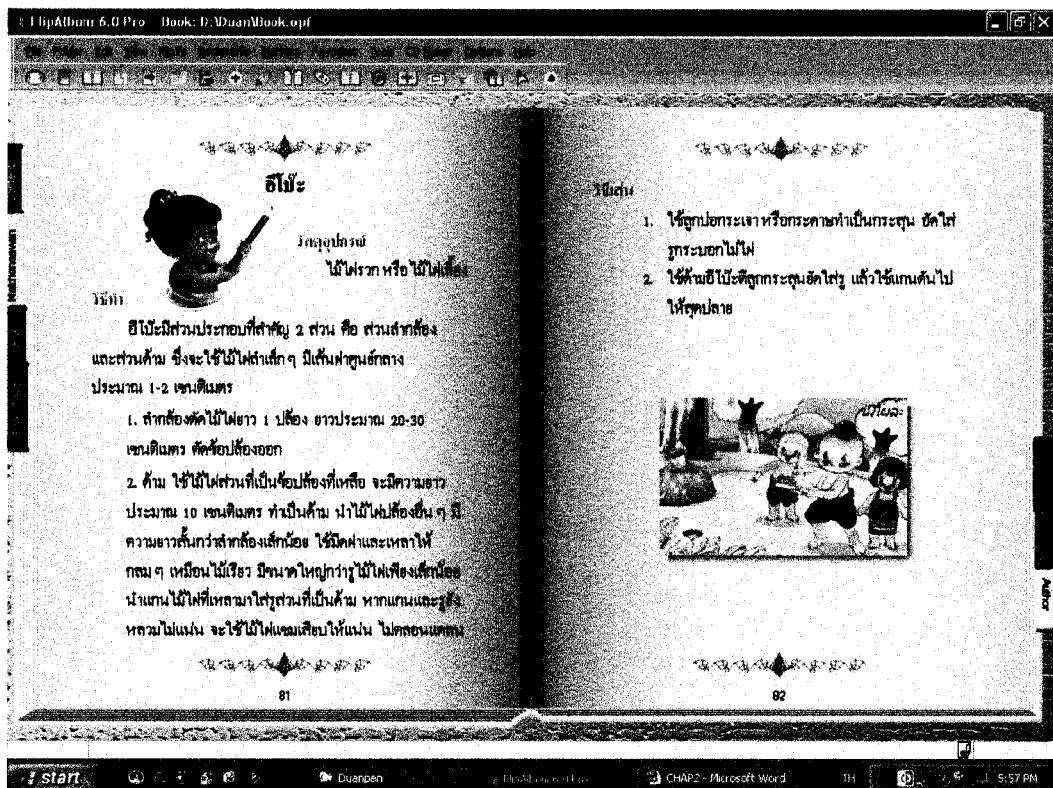
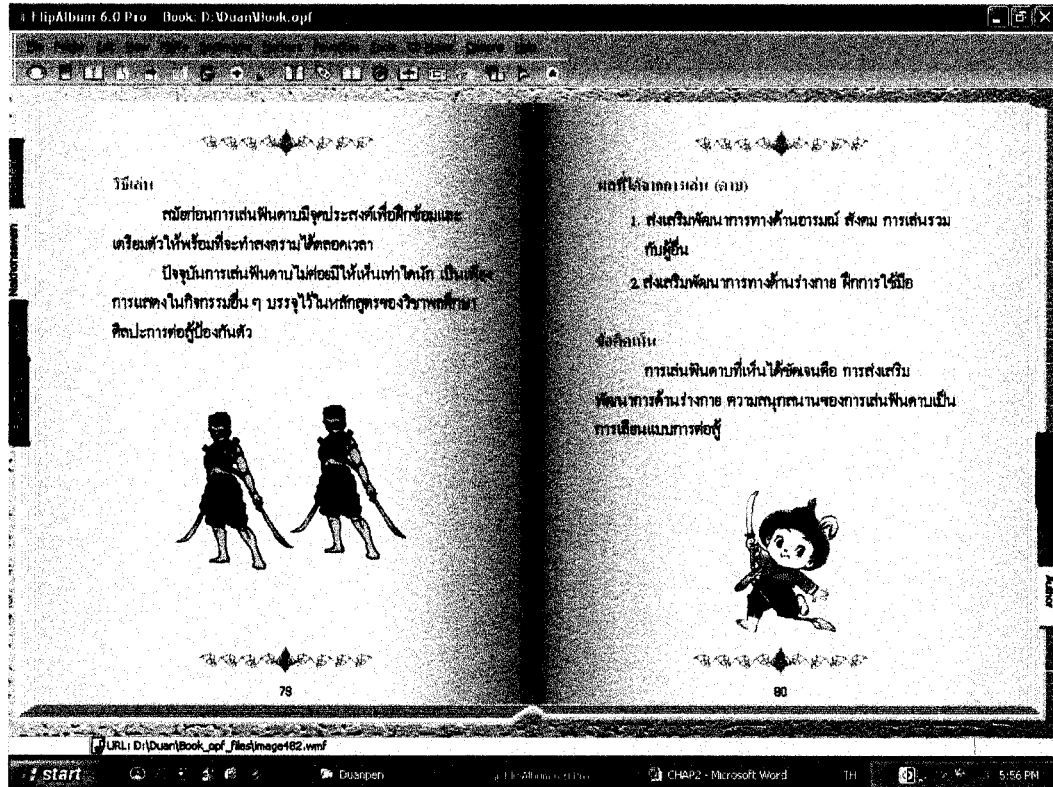


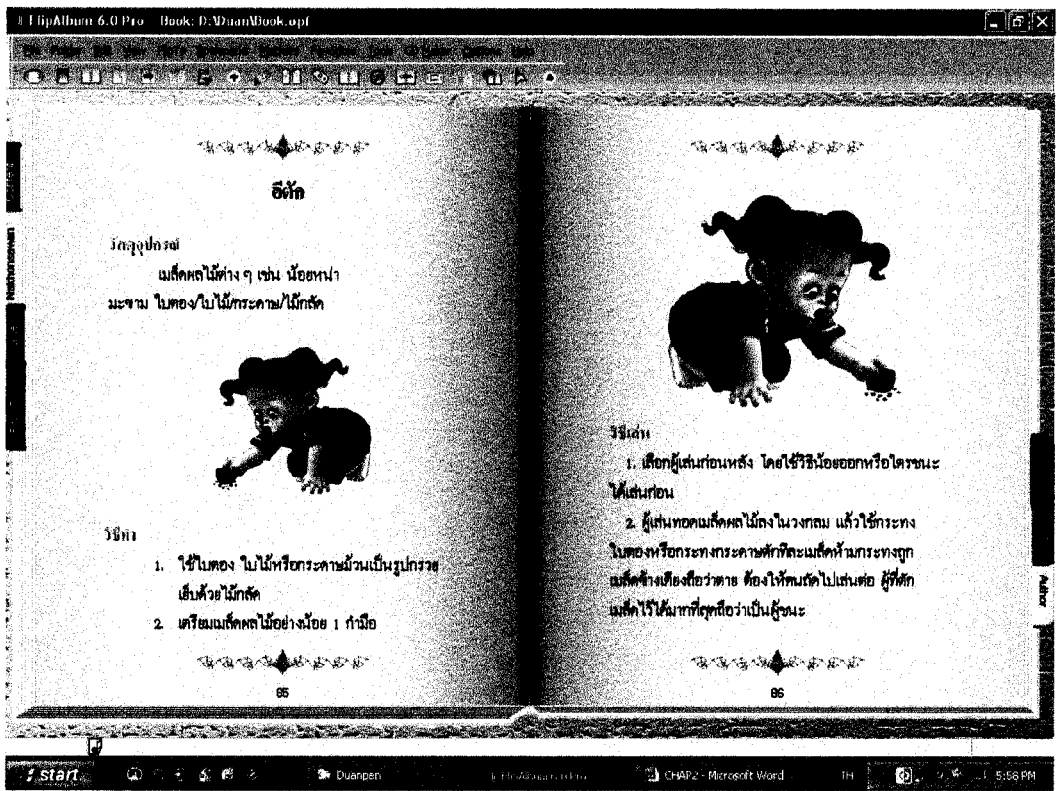
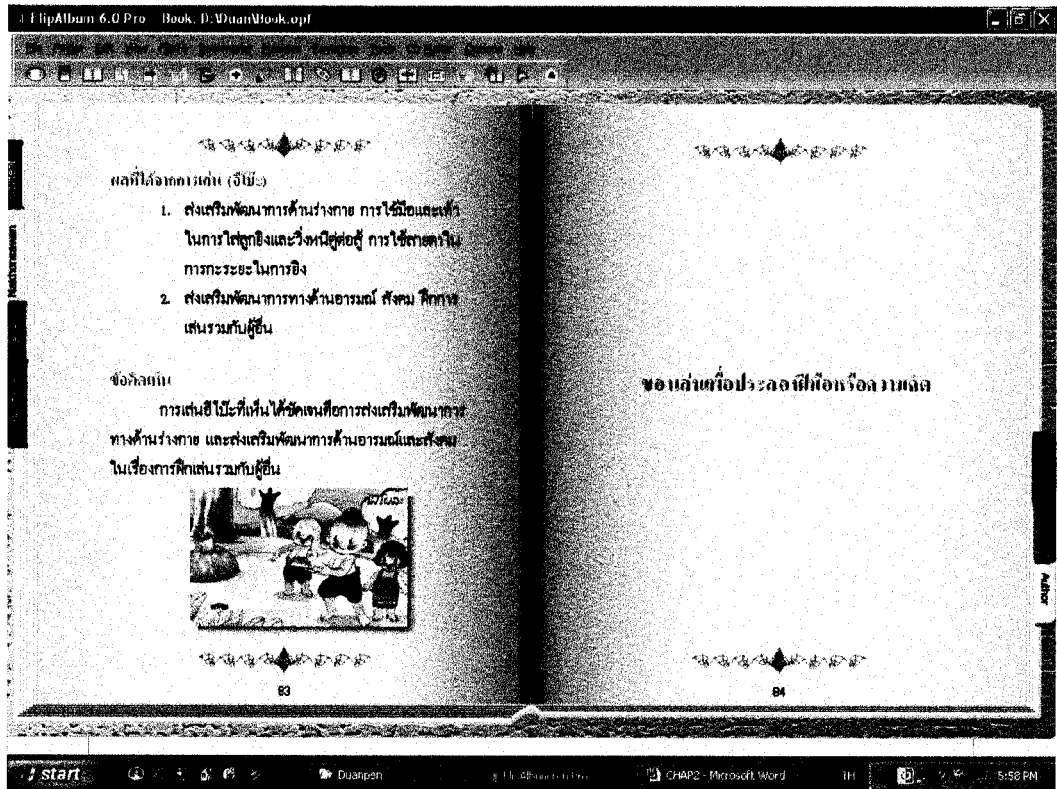




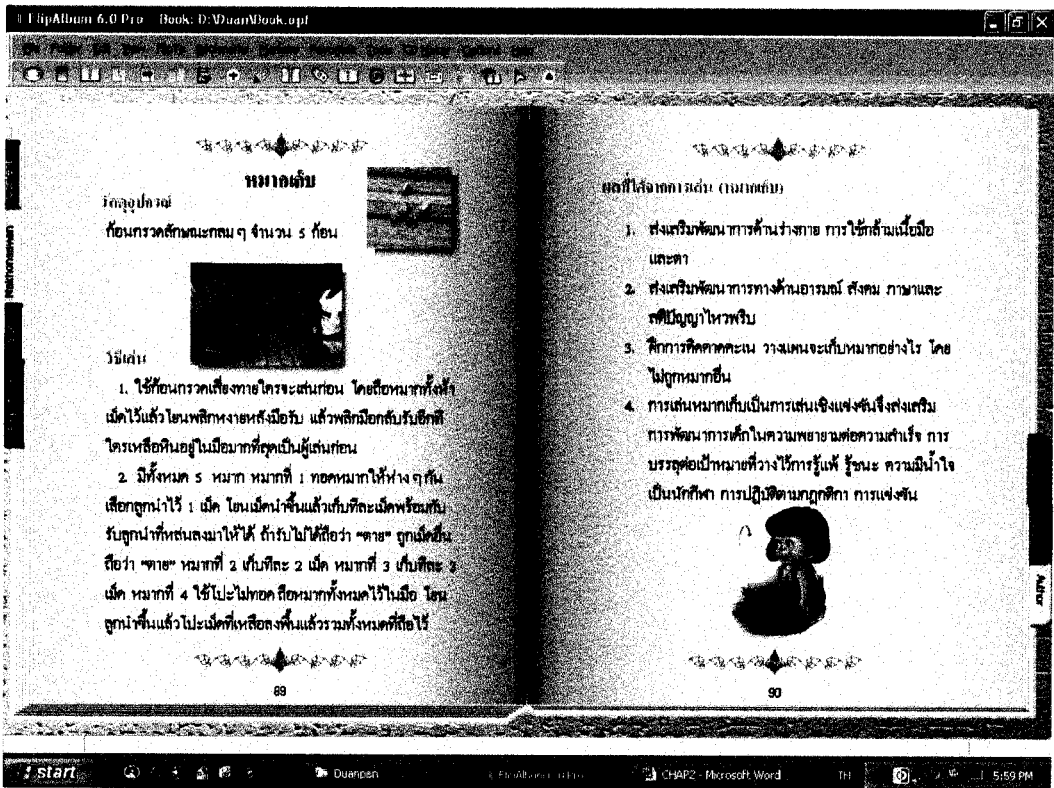
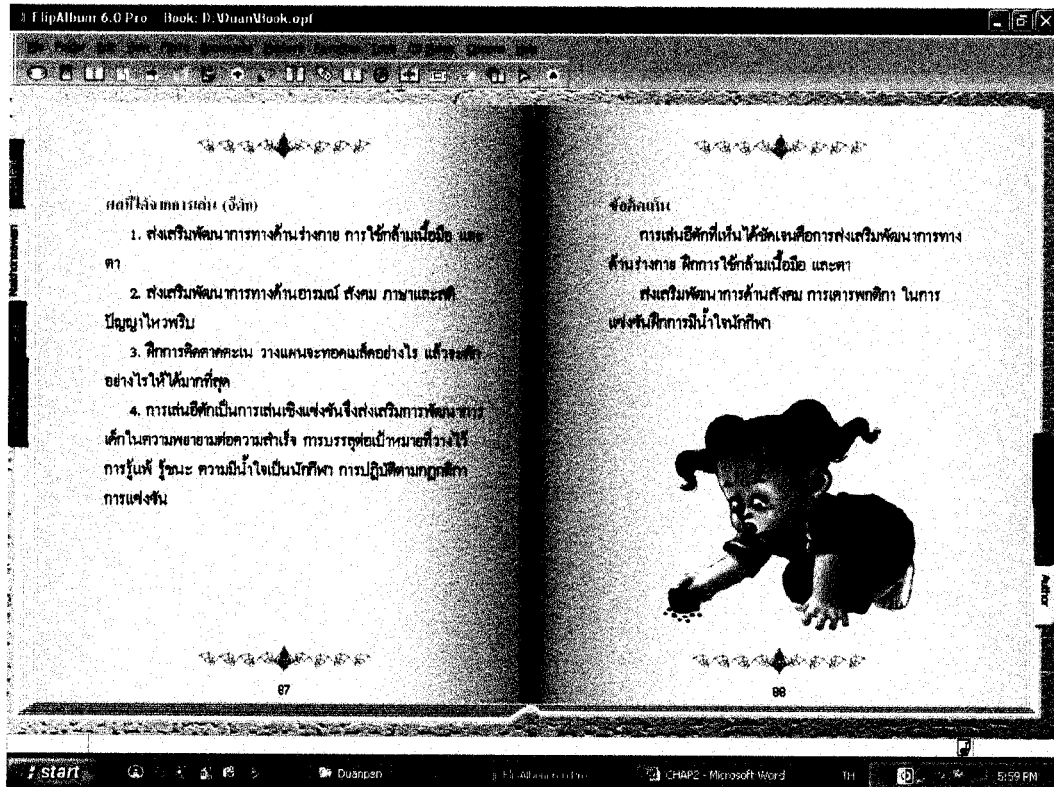


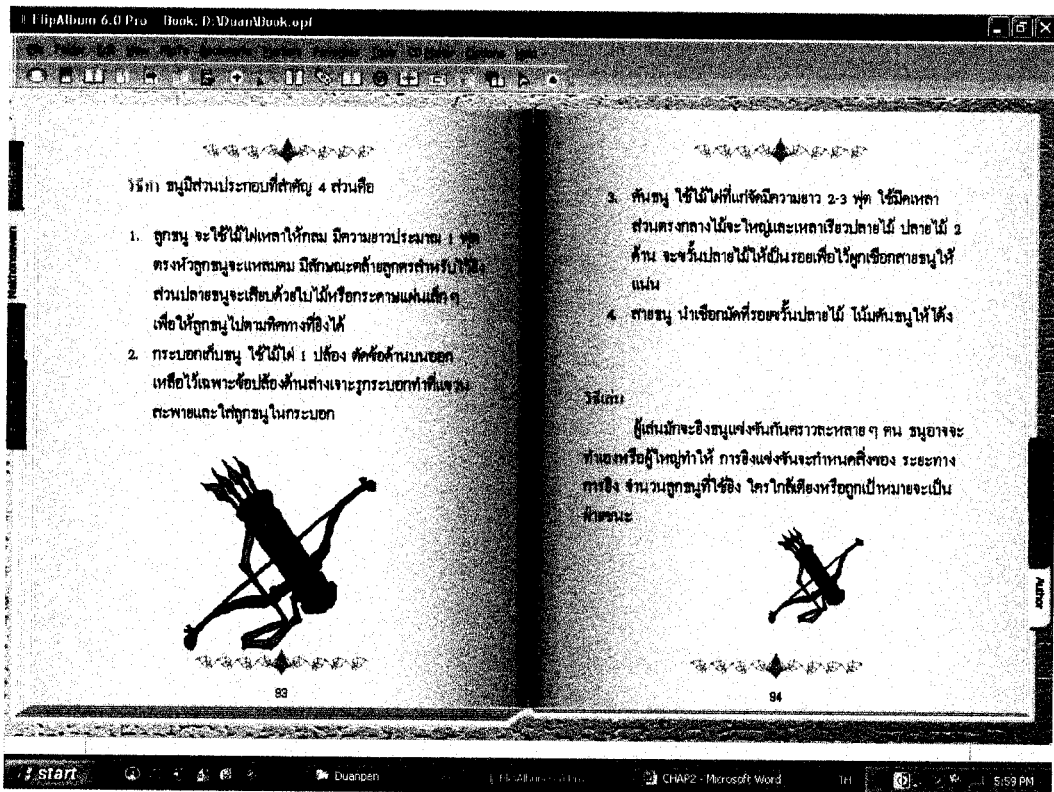
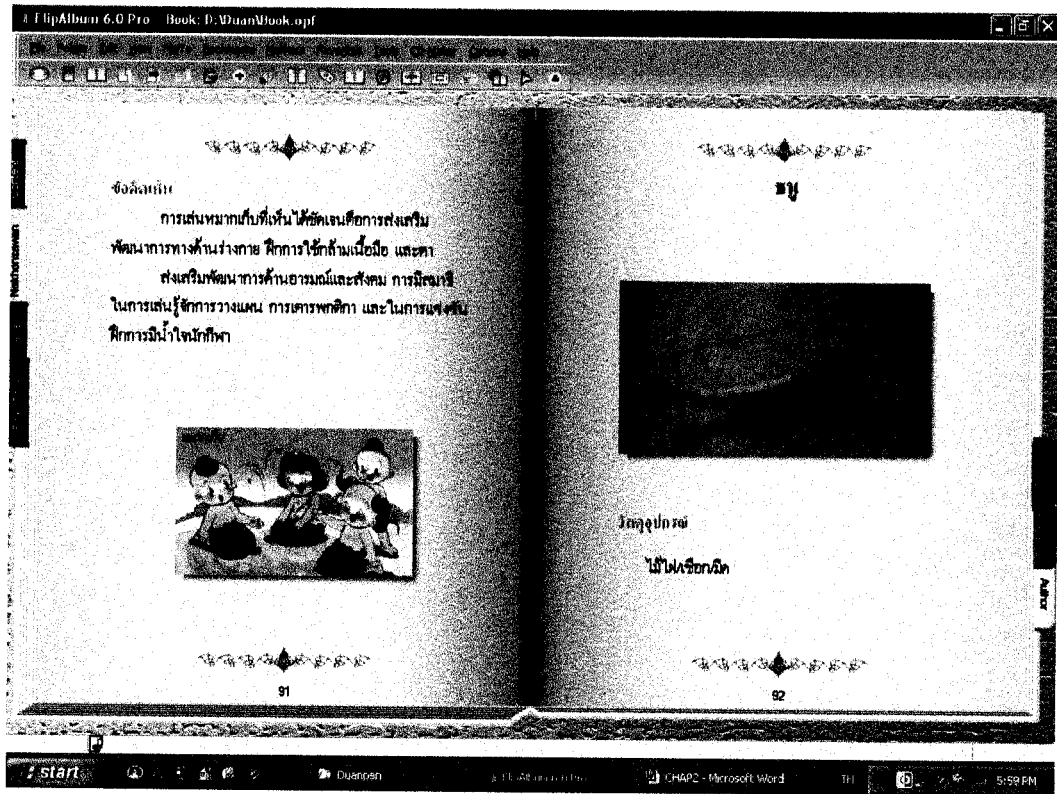


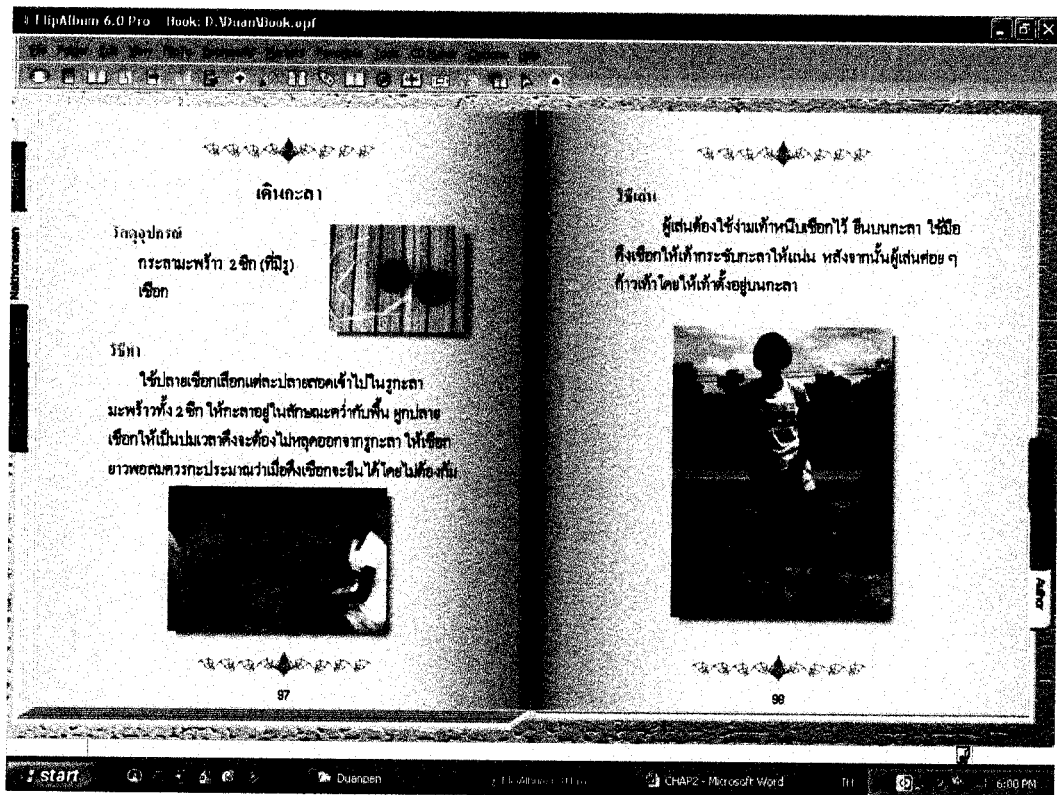
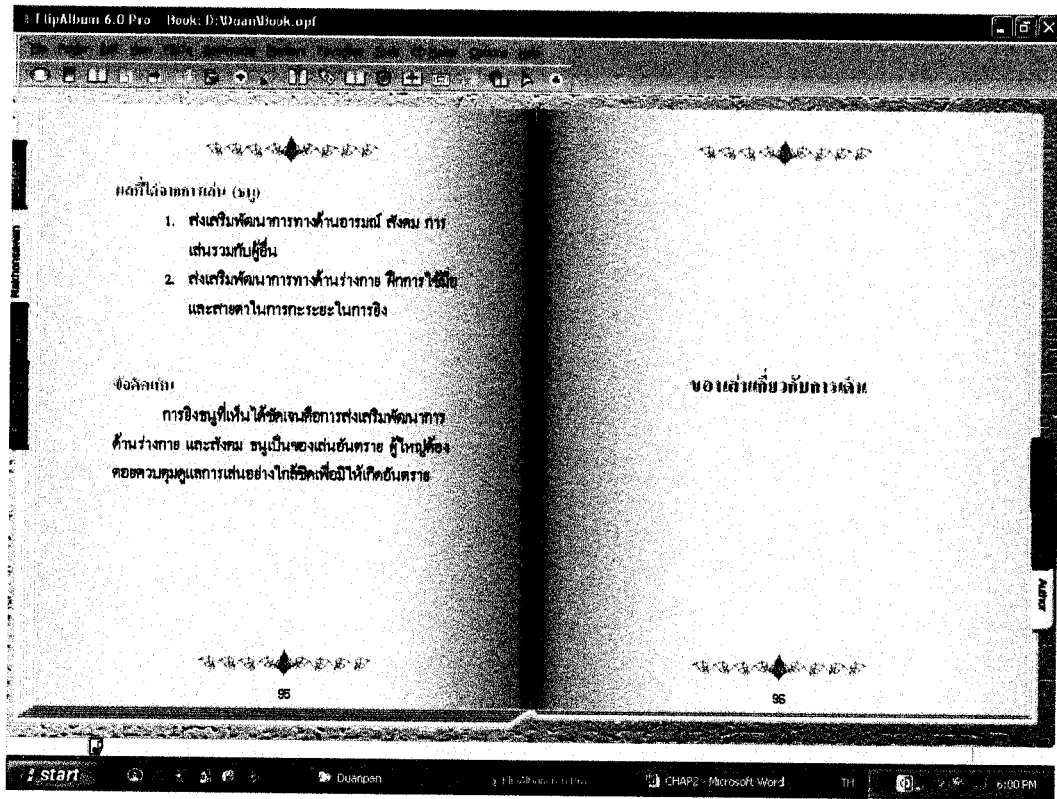













FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\Duan\Book.opf

ผลที่โถงเคลมลับ (เก็บตะล)


- ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการตัว และการเคลื่อนไหวร่างกายบนกะลามะพร้าว
- ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม การแข่งขัน กิจกรรมการเล่านิทาน การมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย



88

ข้อคิดค่ะ

การเล่นดินกะลาทำให้เห็นได้ชัดเจนคือการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการตัวและการเคลื่อนไหว ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม การฝึกเล่นร่วมกับผู้อื่น ในการแข่งขันกิจกรรมการเล่านิทาน การมีน้ำใจนักกีฬา



100

start Duanpen FlipAlbum 6.0 Pro CHAP2 - Microsoft Word TH 6:00 PM


FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\Duan\Book.opf

ไม้ต่อขา

วัตถุประสงค์  
ไม้ไผ่ 2 ตา

วิธีทำ


- เลือกไม้ไผ่ 2 ขนาดพอเหมาะ แข็งแรง ยาวประมาณ 2-5 เมตร ใช้มีดเลาะลำไม้ไผ่ให้เรียบ เหยื่อจนทั่วหรือทิงไฟที่แข็งแรงไว้สำหรับเหยื่อเดิน
- หั่นแขนงไม้ไผ่ไม่ทันทันและแข็งแรง จะเจาะรูลำไม้ไผ่ให้สูงเท่าๆกัน ใช้ไม้เนื้อแข็งทำเป็นเดือยหรือสลัก เพื่อให้เท้าเหยื่อได้ตะคอก



101

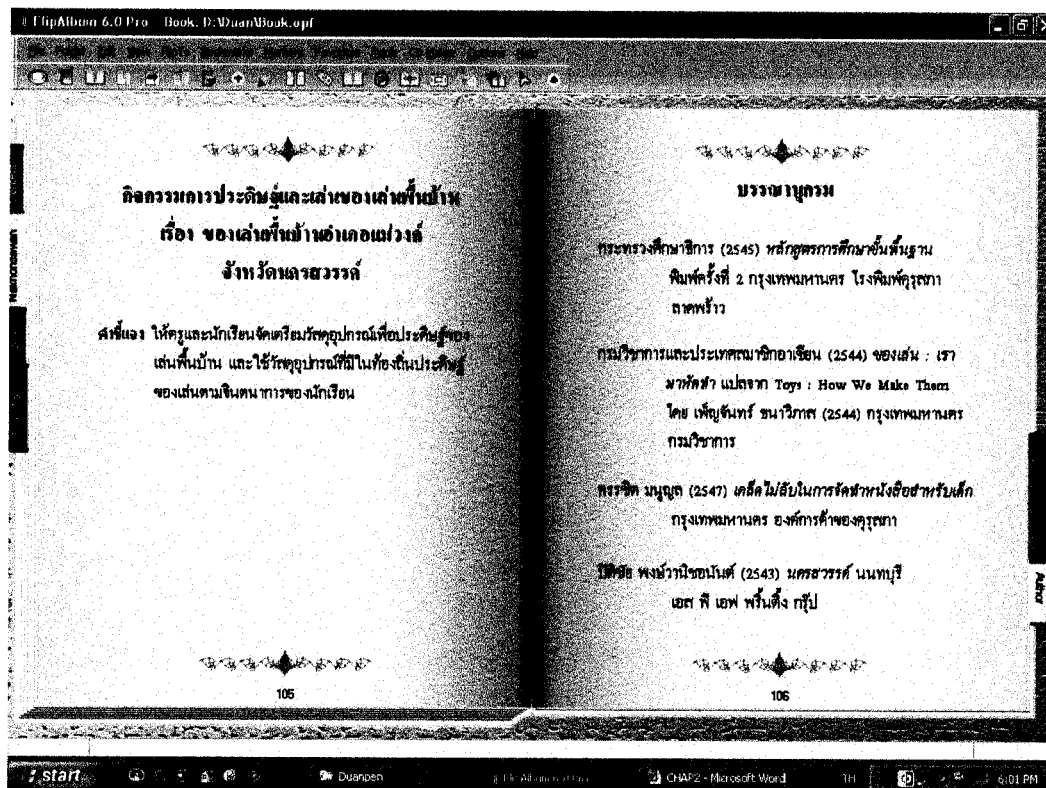
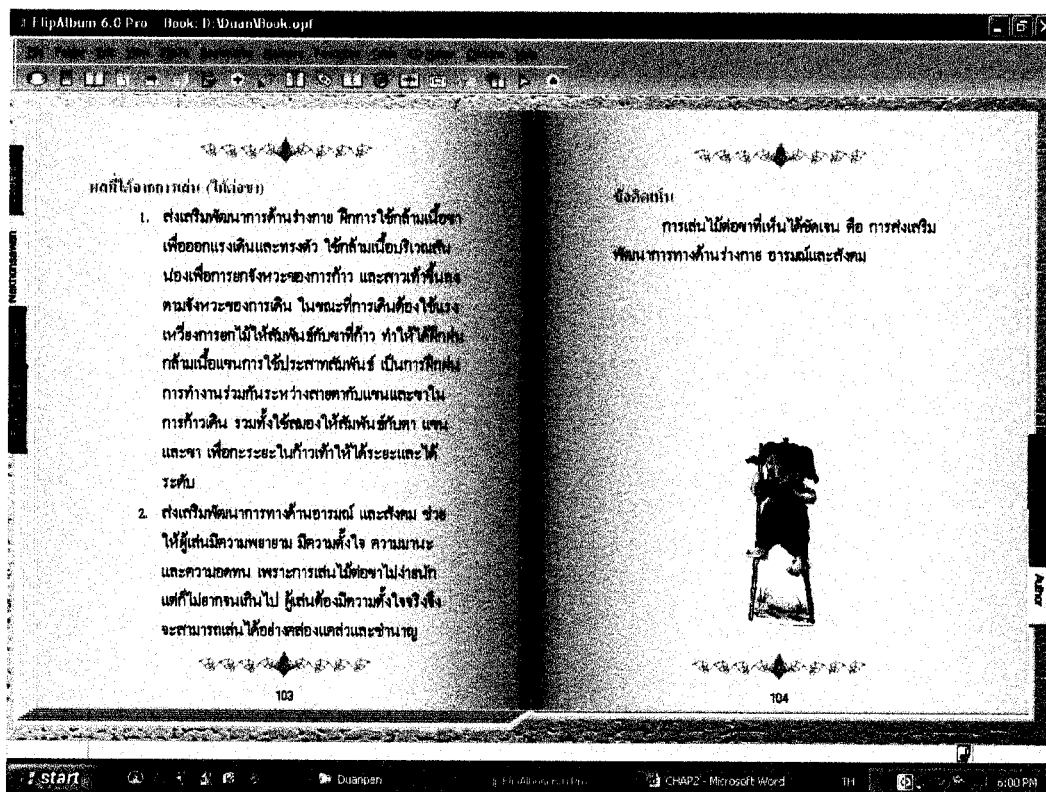
วิธีเล่น

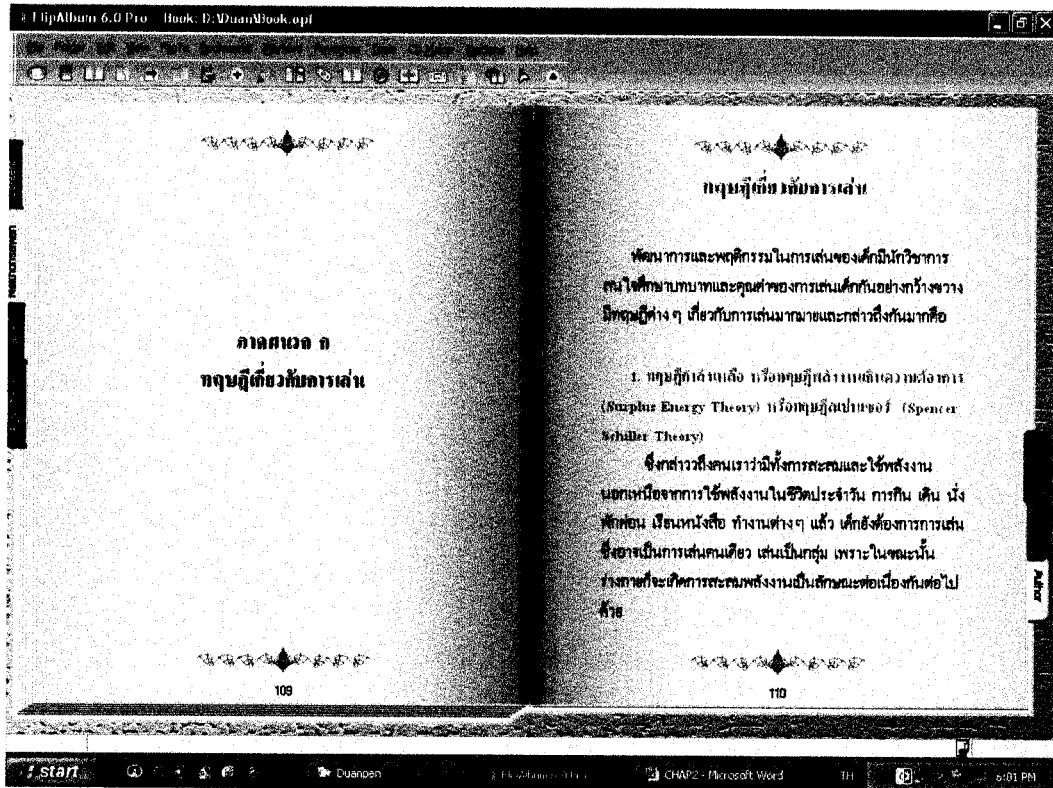
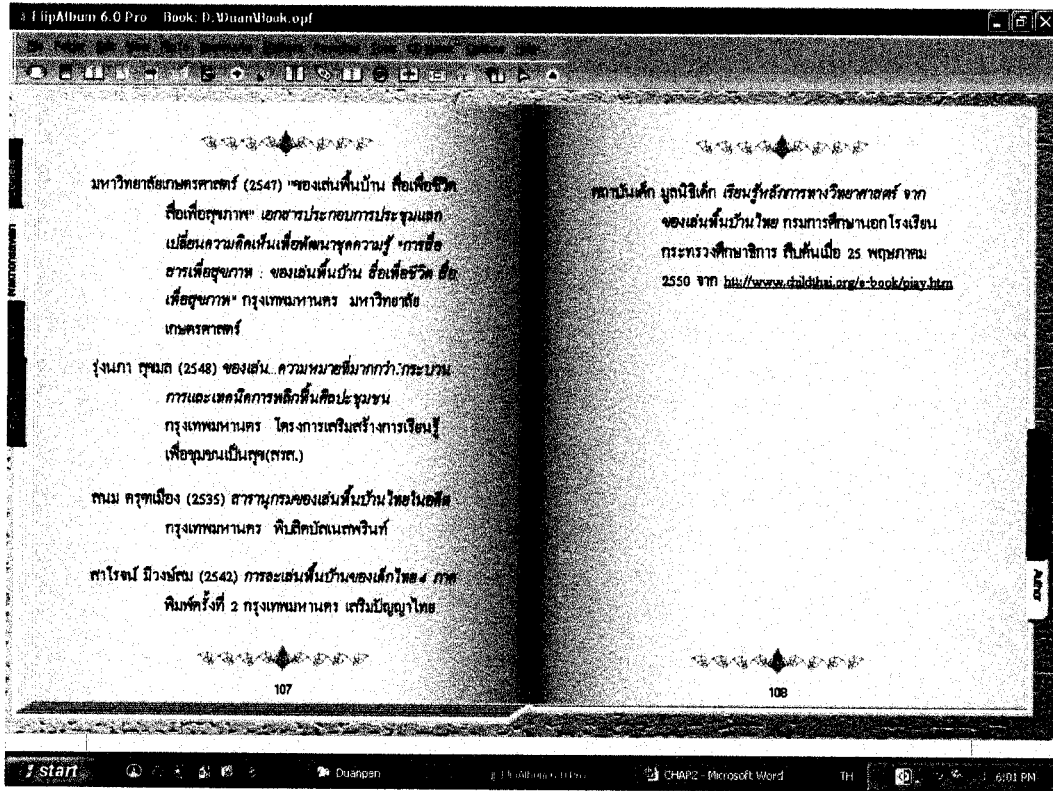
ผู้เล่นใช้เท้าเหยื่อขึ้นเหยื่อคือไม้ที่ตะคอก เดินหรือวิ่งไปให้วิ่งที่ตูด กติกากการเล่นใช้ระยะทางจากเส้นเริ่มต้น มีระยะทาง 50 เมตร ทุกคนจะต้องยืนอยู่บนไม้ไผ่ตลอดทาง ถ้าล้มจะต้องกลับไปเริ่มต้นที่เส้นกำหนดครั้งใหม่ การเข้าเส้นชัยจะพิจารณาจากแนวตัวที่ถึงจุดเส้นชัย

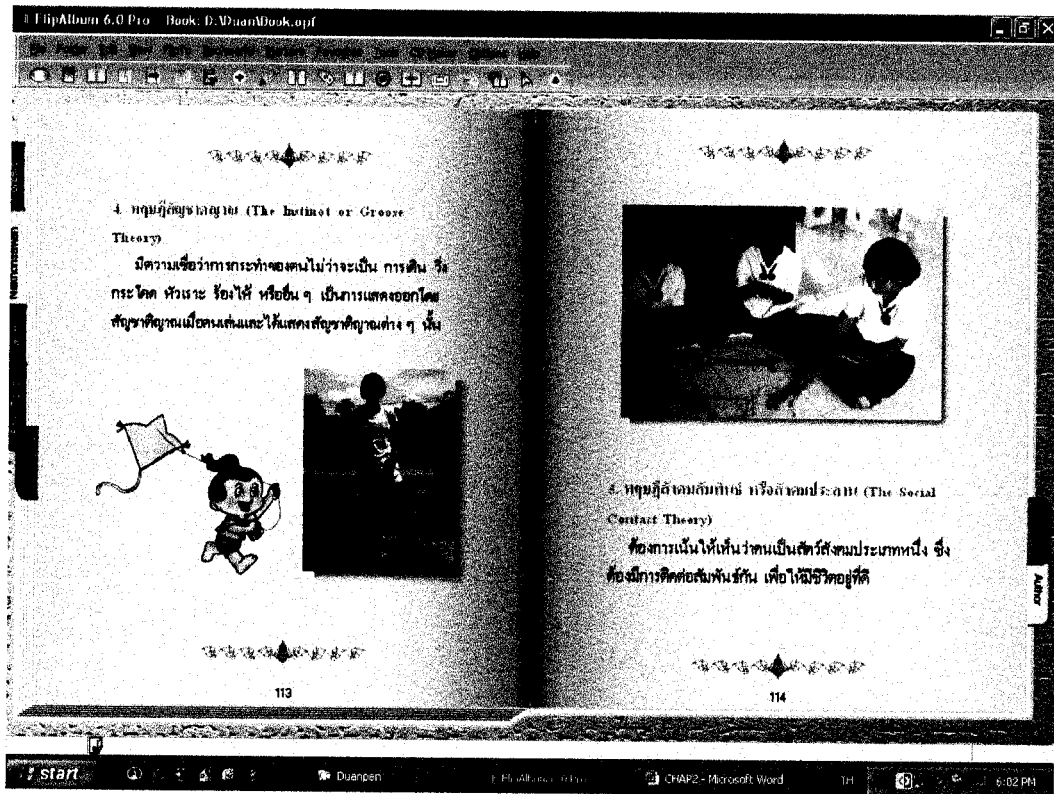
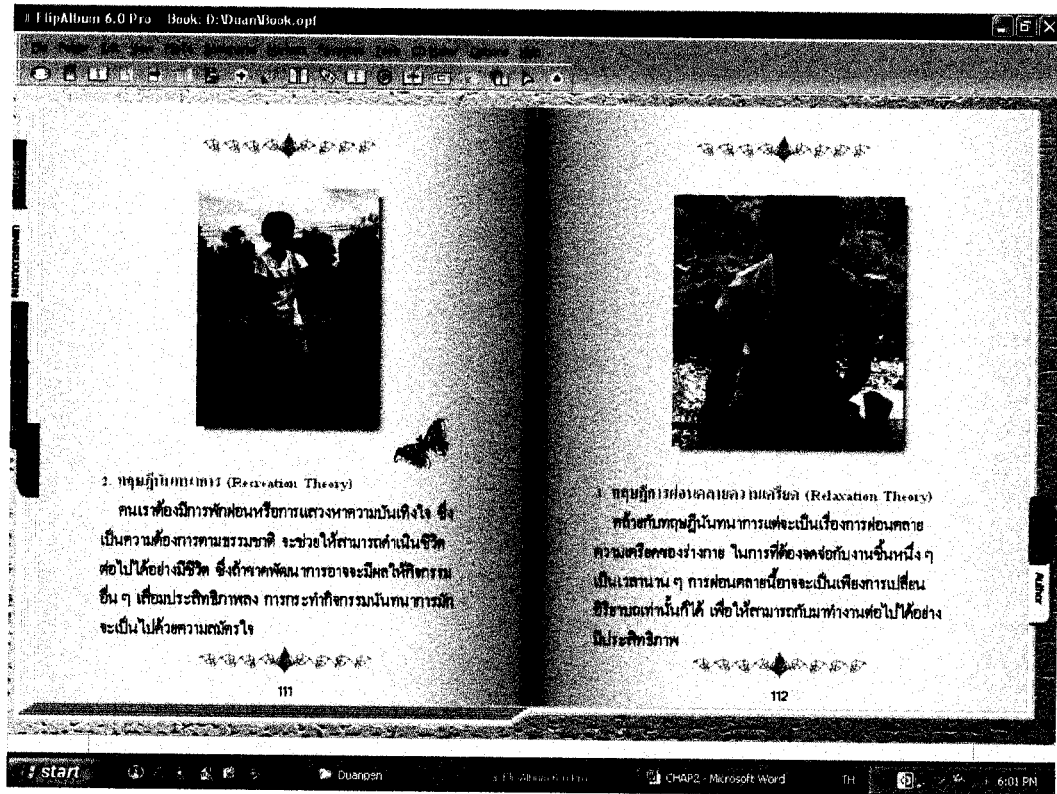


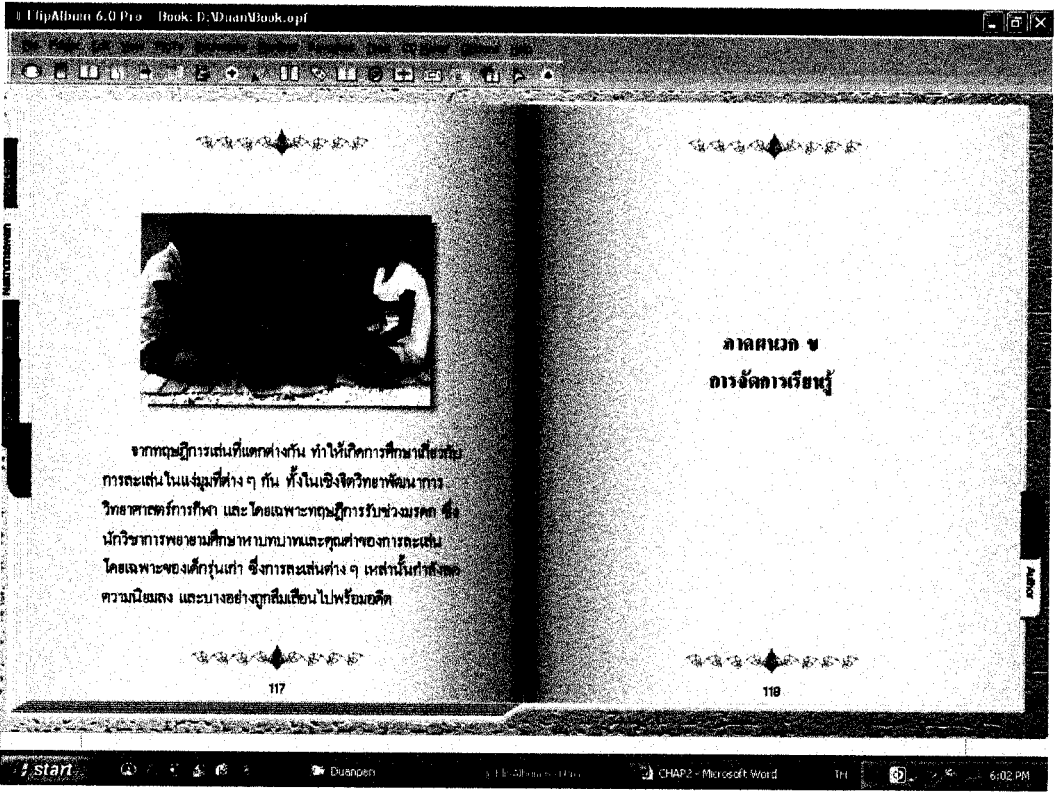
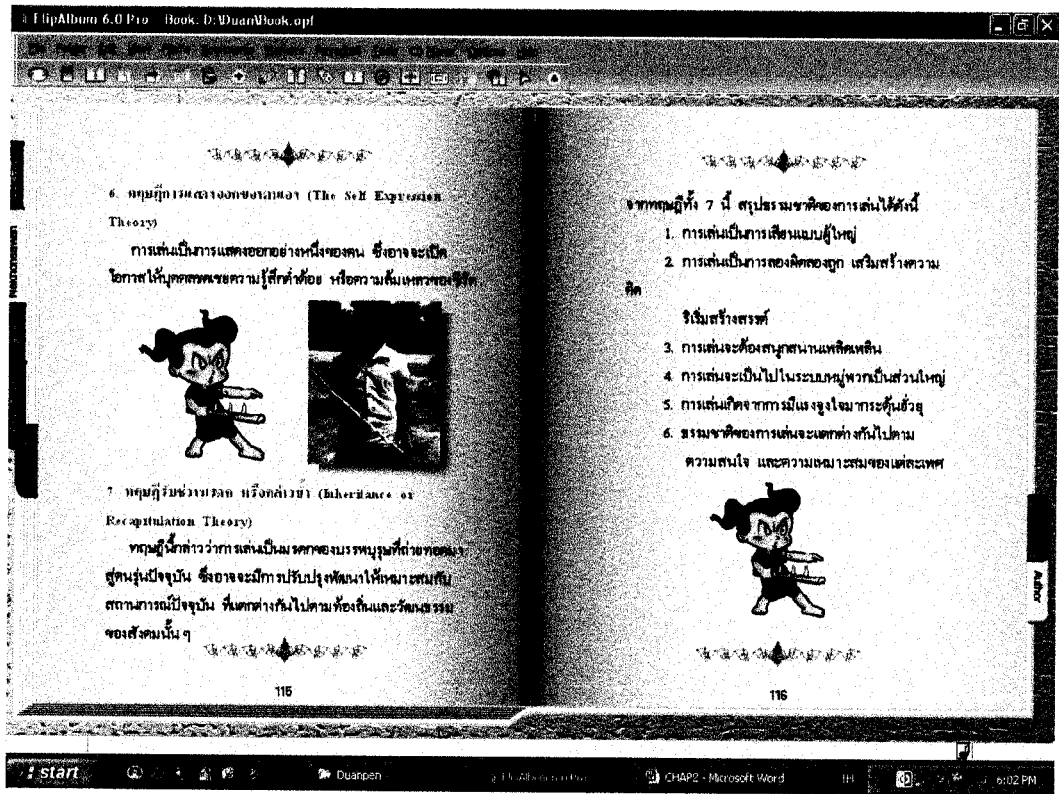
102

start Duanpen FlipAlbum 6.0 Pro CHAP2 - Microsoft Word TH 6:00 PM

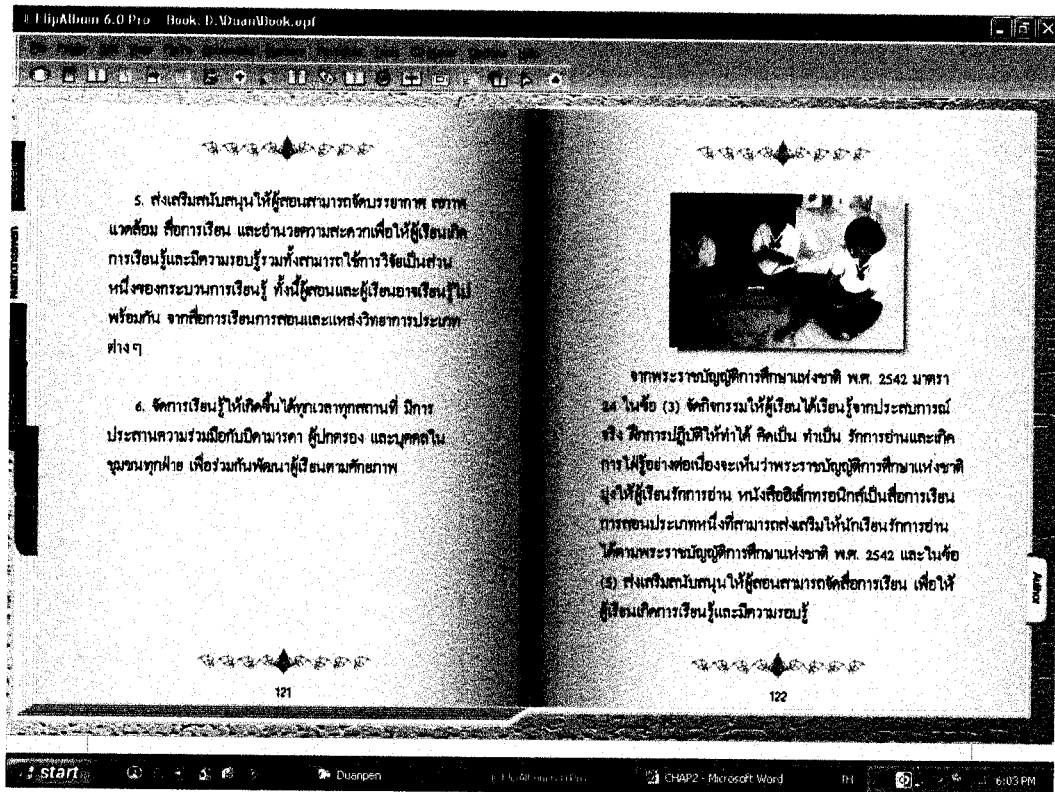
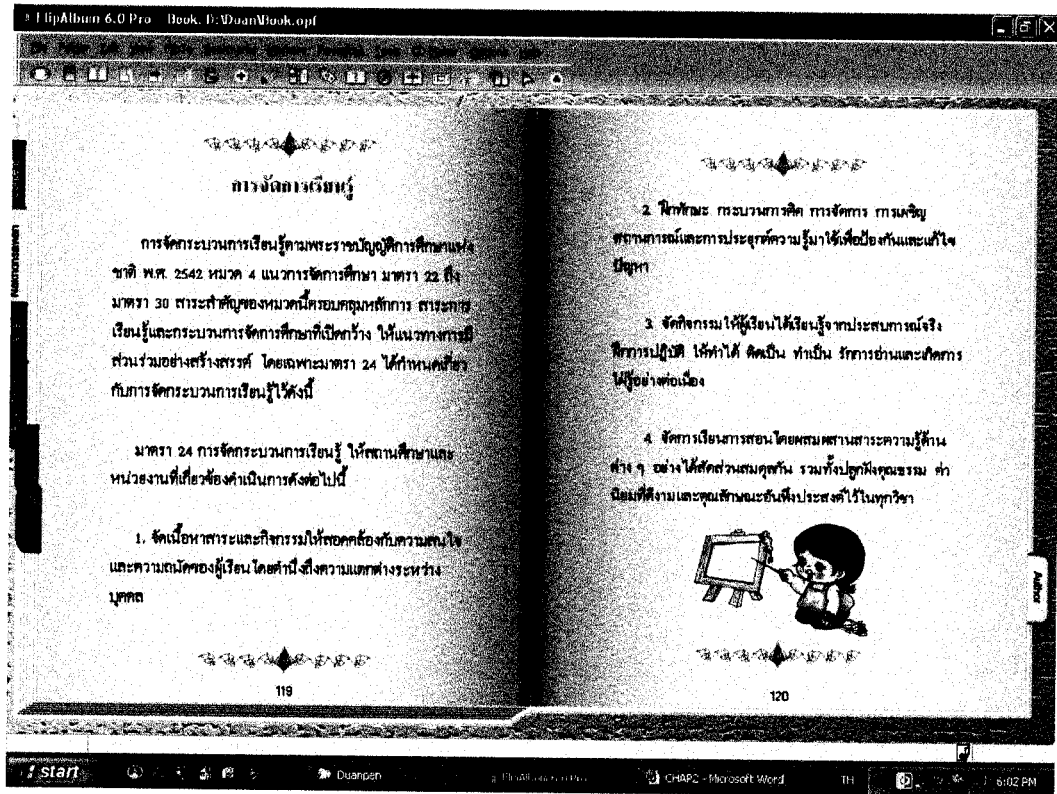


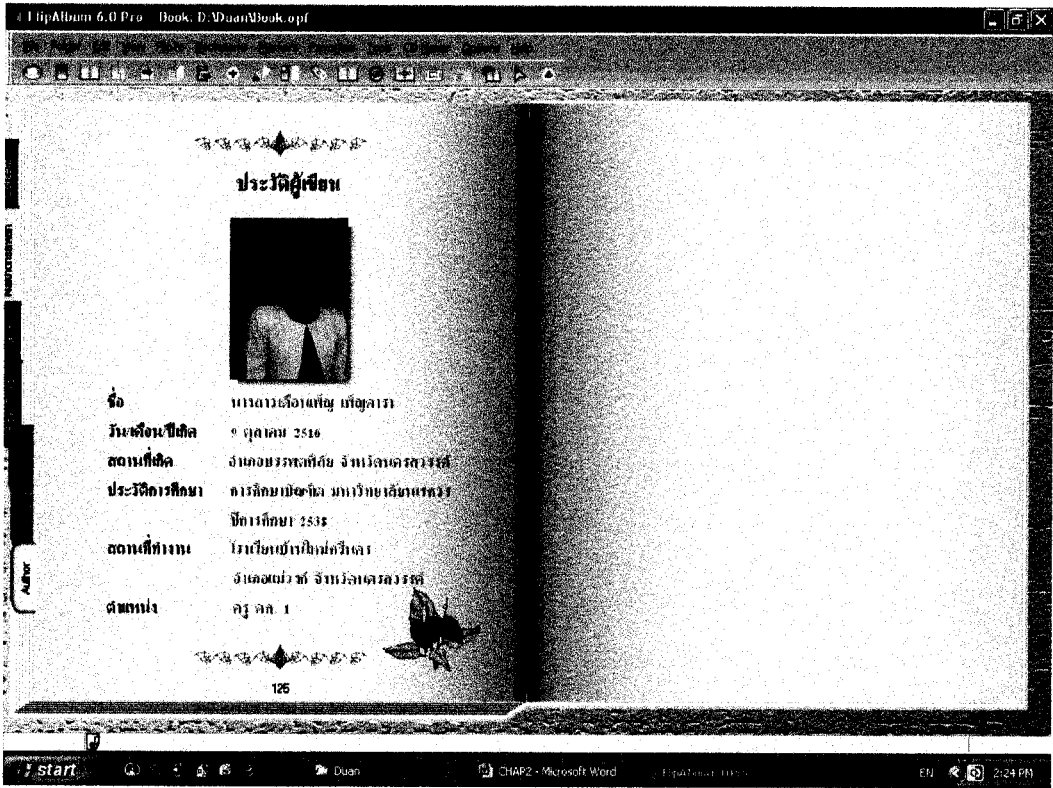
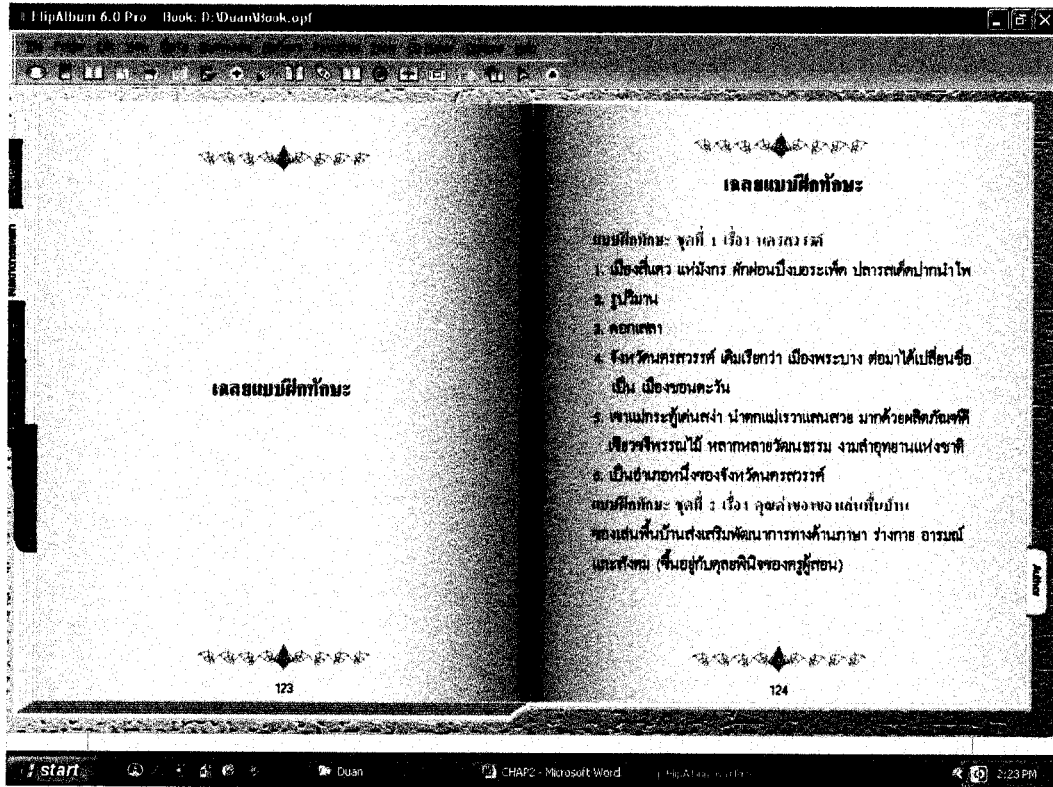













FlipAlbum 6.0 Pro Book: D:\DuanBook.pdf

คำขวัญอำเภอแม่เมาะ

ชมแม่กระทุ่มต้นสูง  
น้ำตกแม่เมาะสวนสวย  
มาก็ค้อมลิตักช้างดี

เที่ยวชมสัตว์ระเผล  
หาดทรายดีมาชมรวม



start

Duan-m

FlipAlbum 6.0 Pro

CHAP2 - Microsoft Word

TH

6:03 PM

### บทที่ 3

## สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ สรุปผลได้ดังนี้

### 1. ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 1.1 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ตารางที่ 3.1 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	1	1	1	1
2. การแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์	1	0	1	0.67
3. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา น่าสนใจ	1	0	1	0.67
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	1	1	1	1
5. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	1	0	1	0.67
6. ความน่าสนใจของเนื้อหา	1	0	1	0.67
7. เนื้อหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของ ผู้เรียน	1	1	1	1
รวม				0.81

จากตารางที่ 3.1 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และ สังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.81

ตารางที่ 3.2 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. ภาพและสีเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา	1	0	1	0.67
2. ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี	1	0	1	0.67
3. ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	1	0	1	0.67
4. ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	1	0	1	0.67
5. มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และ เสียงที่เหมาะสม	1	0	1	0.67
6. การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน	1	1	1	1
7. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย	1	1	1	1
8. การพิมพ์ตัวสะกดการันต์ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	1	1	1	1
รวม				0.79

จากตารางที่ 3.2 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และ สังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.79

ตารางที่ 3.3 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการออกแบบจอภาพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ระดับ IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	0	1	1	0.67
2. ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	0	1	1	0.67
3. ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร	1	1	1	1
4. การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	0	1	1	0.67
รวม				0.75

จากตารางที่ 3.3 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และ สังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านการออกแบบจอภาพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.75

ตารางที่ 3.4 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการออกแบบระบบ  
การเรียนการสอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ระดับ IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1. ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดี เนื้อหา มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	0	1	1	0.67
2. ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน	1	1	1	1
3. ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของของเล่น ที่บ้าน	1	1	1	1
4. มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	1	0	1	0.67
5. ความยาวของการนำเสนอในแต่ละบทมี ความเหมาะสม	1	0	1	0.67
รวม				0.80

จากตารางที่ 3.4 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นต่อหนังสือ  
อิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และ  
สังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์  
ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง  
0.67 ถึง 1 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.80

ตารางที่ 3.5 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	IOC
1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ	0.81
2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา	0.79
3. ด้านการออกแบบจอภาพ	0.75
4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน	0.80
รวม	0.79

จากตารางที่ 3.5 พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ทุกด้าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 และมีค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.79

### 1.2 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) โดยนักเรียน

ตารางที่ 3.6 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ โดยนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. เนื้อหาน่าสนใจ	4.13	0.82	มาก
2. เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	4.17	0.79	มาก
3. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	4.10	0.80	มาก
รวม	4.13	0.80	มาก

จากตารางที่ 3.6 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้น



มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.13 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.17 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาน่าสนใจ และลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาน่าสนใจชวนติดตาม

ตารางที่ 3.7 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา โดยนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี	4.16	0.83	มาก
2. ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	3.80	0.76	มาก
3. ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	3.87	0.73	มาก
4. มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	4.03	0.76	มาก
5. ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.03	0.76	มาก
รวม	3.98	0.77	มาก

จากตารางที่ 3.7 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา โดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.98 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.16 รองลงมาได้แก่ มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม และภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น

ตารางที่ 3.8 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการออกแบบจอภาพ  
โดยนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	4.03	0.81	มาก
2. ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4.13	0.82	มาก
3. การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	3.90	0.84	มาก
4. การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	4.20	0.85	มาก
รวม	4.07	0.83	มาก

จากตารางที่ 3.8 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของ เล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านการออกแบบจอภาพ โดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.07 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.20 รองลงมาได้แก่ ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน และการเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม

ตารางที่ 3.9 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการออกแบบระบบ  
การเรียนการสอน โดยนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้ นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่น ที่บ้าน	4.33	0.61	มาก
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้ นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของ บรรพบุรุษในท้องถิ่น	4.13	0.78	มาก
3. นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจาก การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	4.17	0.70	มาก
รวม	4.21	0.69	มาก

จากตารางที่ 3.9 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของ  
เล่นที่บ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ ด้านการออกแบบระบบการเรียน  
การสอน โดยนักเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.21 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า หนังสือ  
อิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นที่บ้าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดซึ่งมี  
ค่าเท่ากับ 4.33 รองลงมาได้แก่ นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่านหนังสือ  
อิเล็กทรอนิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของ  
บรรพบุรุษในท้องถิ่น

ตารางที่ 3.10 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยรวมโดยนักเรียน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ	4.13	0.80	มาก
2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา	3.98	0.77	มาก
3. ด้านการออกแบบจอภาพ	4.07	0.83	มาก
4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน	4.21	0.69	มาก
รวม	4.08	0.77	มาก

จากตารางที่ 3.10 พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของ เล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงก์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มี ค่าเฉลี่ย 4.08 เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย มากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.21 รองลงมาได้แก่ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.13 และ ด้านการออกแบบจอภาพ มีค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา มีค่าเฉลี่ย 3.98

สรุปผลการประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 – 1 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 - 1

ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 - 1

ด้านการออกแบบจอภาพ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 – 1

ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 -1

ค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมเท่ากับ 0.79

สรุปผลการประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยนักเรียน จำนวน 30 คน มี ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.07 ถึง 5.00 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.13

ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.98

ด้านการออกแบบจอภาพ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.07

ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.21

ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.08

## 2. ผลการตรวจสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตารางที่ 3.11 แสดงผลการตรวจสอบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
1. นักเรียนชอบการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนี้	3.77	0.73	มาก
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน - ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंกั	4.33	0.61	มาก
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	3.87	0.68	มาก
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน	3.73	0.64	มาก
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้	3.70	0.65	มาก
รวม	3.88	0.66	มาก

จากตารางที่ 3.11 พบว่านักเรียนมีพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.88 เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า ข้อที่ 2 นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ย 4.33 รองลงมาได้แก่ ข้อที่ 3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี มีค่าเฉลี่ย 3.87 ข้อที่ 1 นักเรียนชอบการเรียนรู้

จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนี้ มีค่าเฉลี่ย 3.77 และข้อที่ 4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน มีค่าเฉลี่ย 3.73 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อที่ 5 นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้ มีค่าเฉลี่ย 3.70

สรุปผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 30 คน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.00 ถึง 5.00 ค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.88 มีความพึงพอใจต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวมอยู่ในระดับมาก

### 3. สรุปผลการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

#### 3.1 ลักษณะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีลักษณะดังต่อไปนี้

เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื้อหาให้ความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านของอำเภอแม่वंก จังหวัคนครสวรรค์ โครงสร้างของเนื้อหาประกอบด้วย

- 1) ปกหน้า
- 2) หน้าคำนำ
- 3) คำแนะนำการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 4) หน้าสารบัญ
- 5) เนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์พร้อมภาพประกอบที่เป็นภาพกราฟิกและภาพถ่ายจากสถานที่จริง
- 6) บรรณานุกรม
- 7) ภาคผนวก
- 8) ประวัติผู้เขียน
- 9) ปกหลัง

สร้างด้วยโปรแกรม FlipAlbum 6.0 Pro มีจำนวน 3 บท ความยาว 125 หน้า

#### 3.2 ลักษณะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ และนักเรียนสรุปผลได้ดังนี้

##### 3.2.1 การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลการประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน

3 คน ซึ่งมีรายการประเมินด้านเนื้อหา และการนำเสนอ ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา ด้านการออกแบบจอภาพ และด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 ด้านที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.81 คือ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ รองลงมา คือ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา ด้านที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องน้อยที่สุด ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.75 คือ ด้านการออกแบบจอภาพ และผลการประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวมมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.79

### 3.2.1 การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยนักเรียน

ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ตอบแบบสอบถาม ซึ่งมีรายการประเมินด้านเนื้อหา และการนำเสนอ ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา ด้านการออกแบบจอภาพ และด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.00 ถึง 5.00 ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.21 คือ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ และด้านการออกแบบจอภาพ ตามลำดับ ด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา มีค่าเท่ากับ 3.98 และผลการประเมินหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ซึ่งอยู่ในระดับมาก จึงสรุปได้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพระดับมาก

## 4. อภิปรายผล

ผลการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีประเด็นที่น่าสนใจนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประเมินด้านต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

1.1 ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่า เนื้อหาที่นำมาสร้างมีความสอดคล้องตรงตามวัตถุประสงค์ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน มีการแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสม การจัดลำดับขั้นนำเสนอเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ เนื้อหาที่มีความถูกต้อง การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจน เนื้อหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับจินตนา ไบกาซูยี (2542:26-28) ที่กล่าวว่า การสร้างหนังสือสำหรับเด็กต้องรู้ความต้องการ และความสนใจในการอ่านของเด็กแต่ละวัย หนังสือที่สร้างขึ้นต้องตอบสนองความ

ต้องการของผู้อ่านในวัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการสร้างหนังสือ ทำให้หนังสือที่สร้างขึ้นมีคุณภาพและมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็ก

1.2 ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่า ภาพมีเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา และความถูกต้องของภาษาในการอธิบายมีความชัดเจนและเหมาะสมดี ผู้ทรงคุณวุฒิได้แนะนำให้ปรับปรุงขนาดของภาพ ภาพประกอบเนื้อหา การเร้าความสนใจด้วยเสียงประกอบให้น่าติดตาม ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าข้ออื่น ๆ นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิยังได้เสนอแนะเพิ่มเติมให้ใช้ภาพประกอบเนื้อหาเป็นภาพเคลื่อนไหวแทนภาพนิ่ง เนื่องจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อมัลติมีเดียที่เรียนรู้ผ่านจอคอมพิวเตอร์ ถ้ามีการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวแทนภาพนิ่ง หรือแทรกคลิปวิดีโอในส่วนที่เป็นการสาธิตการเล่นจะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน และกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดีกว่า ทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบุปผชาติ ทัทพิทธรณ์ และคณะ (2544:63-67) ที่กล่าวว่า การเลือกใช้ภาพประกอบมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยให้มีสมาธิจดจ่อมากขึ้น ซึ่งการใช้ภาพประกอบที่เหมาะสมจะช่วยให้เรียนรู้ดีขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้ การนำเสนอด้วยภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวจะทำให้เกิดการเรียนรู้และดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ดีกว่าภาพนิ่ง และการใช้เสียงประกอบนั้นควรเลือกลักษณะของเสียงให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และระดับวัยของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมเกียรติ ตั้งนโม (2549:187-189) ที่กล่าวว่า สังคมข้อมูลข่าวสาร ภาพทั้งหลายต่างสื่อสารความหมาย ซึ่งมีมากขึ้นในปัจจุบันจึงมีความจำเป็นอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ข้อมูลรูปภาพ เสียง ตัวอักษร ที่ต้องใช้สายตาในการรับรู้ และมีความสำคัญในการเรียนรู้

1.3 ด้านการออกแบบจอภาพ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่า แบบอักษรที่ใช้ นำเสนอเนื้อหาที่มีความเหมาะสมดี ผู้ทรงคุณวุฒิได้แนะนำให้ปรับปรุงสีตัวอักษร การเน้นข้อความโดยใช้สีที่เหมาะสม และตัวอักษรที่เป็นข้อความที่สำคัญให้ใช้ตัวอักษรที่แตกต่างและมีสีสันที่ดึงดูดความสนใจ ซึ่งจะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน และกระตุ้นการเรียนรู้ได้ดีกว่า ทำให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับบุปผชาติ ทัทพิทธรณ์ และคณะ (2544:56) ที่กล่าวว่า สีข้อความ เป็นองค์ประกอบหน้าจอที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจในการอ่าน เป็นตัวกระตุ้นประสาทการรับรู้ที่สำคัญ

1.4 ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่า ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ออกแบบด้วยตรรกะที่ดี เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และความยาวของการนำเสนอในแต่ละบทมีความเหมาะสมดี ทั้งนี้เนื่องจากผู้ศึกษาได้ศึกษาหลักการและการออกแบบการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ออกแบบให้มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่าง



ระหว่างบุคคล และจัดลำดับเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องง่ายต่อการเรียนรู้ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ง่ายขึ้น พร้อมสร้างแบบฝึกทักษะและกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับวรรณนา คำสุภา (2546:13) ที่กล่าวว่า สร้างหนังสือสำหรับเด็ก จึงควรคำนึงถึงความสนใจของเด็กเป็นหลัก เป็นการกระตุ้นให้เด็กอยากอ่านหนังสือ และทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านเพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของเด็กให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. การตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยนักเรียน ประเมินด้านต่าง ๆ สรุปได้ดังนี้

2.1 จากการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยนักเรียน 30 คน ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา ด้านการออกแบบจอภาพ และด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ผลปรากฏว่า ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า รายการประเมินข้อ 1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนเห็นความสำคัญและต้องการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นของตนให้เป็นที่รู้จักและคงอยู่ต่อไป นอกจากนี้ ยังมีรายการประเมินข้ออื่น ๆ ที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด เช่น การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมความรู้ ช่วยสร้างทัศนคติที่ดีของผู้เรียนต่อท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับบุปผชาติ ทัทพิกรณ์ และคณะ (2544:56) ที่กล่าวว่า สีข้อความประกอบหน้าจอที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจในการอ่าน สีเป็นตัวกระตุ้นประสาทการรับรู้ที่สำคัญ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนแม่วงศ์พิทยาคม จังหวัดนครสวรรค์ มีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ สามารถนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนภาษาไทยที่มีเนื้อหาส่งเสริมความรู้ทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น ก่อให้เกิดการเรียนรู้เรื่อง ของเล่นที่คนรุ่นก่อนเล่นและเป็นการบันทึกคุณค่าของของเล่นของคนสมัยก่อน และเพื่อให้ครูได้นำไปใช้ป็นสื่อเสริมในการเรียนการสอนภาษาไทย

## 5. ข้อเสนอแนะ

### 5.1 ข้อเสนอแนะในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ครั้งต่อไป

1. ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านของทุกอำเภอ ทุกจังหวัดในประเทศไทยยังมีอีกเป็นจำนวนมากที่สมควรนำมาสร้างเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ควรศึกษาแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อนำข้อมูล จุดเด่น หรือเรื่องราวความเป็นมาที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อรวบรวมนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือเอกสารประกอบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคล ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมต่าง ๆ ในท้องถิ่นของตนให้มากยิ่งขึ้น

### 5.2 ข้อเสนอแนะในการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้

1. เนื้อหาที่นำมาสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก จังหวัคนครสวรรค์ ซึ่งนอกจากครูผู้สอนจะจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักของเล่นพื้นบ้านแล้วยังสามารถจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน และสามารถประดิษฐ์ของเล่นด้วยตนเองได้อีกด้วย
2. การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ นอกจากจะใช้เป็นสื่อเสริมในการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยแล้วยังสามารถนำไปใช้บูรณาการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในทักษะการอ่าน การฟัง การดู หรือบูรณาการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้อีกด้วย

**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545) *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*  
พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- คณะกรรมการการจัดนิทรรศการ เด็กฉลาดด้วยของเล่น ของภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2527) สาระสังเขป ออนไลน์ ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม  
2550 จาก <http://www.childthai.org/cic3/E-253.html>
- จันทนา ดีพิงตัน (2536) "ผลการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย และการเล่นทั่วไปที่มี  
ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางสติปัญญาต่างกัน"  
วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- จินตนา ไบกาชุย (2542) *เทคนิคการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา  
ลาดพร้าว
- ดอกลักษ์ วรยศ (2549) "การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย  
ภาคกลาง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1" การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญา  
นิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชา  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ทิสนา แคมมณี (2548) *รูปแบบการเรียนการสอน:ทางเลือกที่หลากหลาย* พิมพ์ครั้งที่ 3  
กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- นลินี ฒ นคร (2539) "เครื่องมือการวิจัย" ในเอกสารชุดฝึกอบรมการเรียนรู้การทำวิจัยด้วยตนเอง  
หน้า 158 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- บวร งามศิริอุดม และคณะ (2544) *ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อการพัฒนาเด็ก*  
กรุงเทพมหานคร บริษัทสยามเจริญพาณิชย์ สาระสังเขป ออนไลน์ ค้นเมื่อวันที่ 25  
พฤษภาคม 2550 จาก <http://www.childthai.org/cic3/E-244.html>
- บุญทอม นิกธรรม (2544) "คนเฒ่าคนแก่กับของเล่นพื้นบ้าน จุดบรรจบของคนสองวัย"  
วัฒนธรรมไทย 38, 5 (มิถุนายน-กรกฎาคม) : 63-65
- บุปผา บุญรัตน์ (2541) "การใช้ของเล่นชุดยางพาราเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยใน  
โรงเรียนทุ่งหว้า สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสตูล" วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษา  
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

- บุปผาชาติ ทัททิกรณ์ (2544) *ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา* กรุงเทพมหานคร  
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536) "ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ที่มีต่อการพัฒนาทาง  
สังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2" วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปิติชัย พงษ์วานิชอนันต์ (2543) *นครสวรรค์* นนทบุรี บริษัท เอส พี เอฟ พรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด  
ไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2550) สาระสังเขป ออนไลน์ ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2550 จาก  
<http://www.drpaition.com>
- มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547) (ออนไลน์) สาระสังเขป ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2550 จาก  
<http://www.childthai.org/cic3/E-253.html>
- ยุพา คงดิศ (2537) *การประดิษฐ์ของเล่นสำหรับเด็ก* กรุงเทพมหานคร สถาบันราชภัฏ  
จันทระเกษม
- ราชบัณฑิตยสถาน (2542) *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน* กรุงเทพมหานคร  
นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์
- รุ่งนภา สุขมด (2548) *ของเล่น...ความหมายที่มากกว่า: กระบวนการและเทคนิคการพลิกฟื้นศิลปะ  
ชุมชน* กรุงเทพมหานคร โครงการเสริมสร้างการเรียนรู้เพื่อชุมชนเป็นสุข (สรส.)
- ล้วน สายยศ (2537) "ระเบียบวิธีทางสถิติบางประการเพื่อการวิจัย" ใน *ประมวลสาระชุดวิชาการ  
วิจัยหลักสูตรและกระบวนการสอน* หน่วยที่ 4 หน้า 269-273 นนทบุรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- วรรณณา คำสุภา (2546) "การสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติม เรื่อง คำานานพื้นบ้านหรือภูมูชัย สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดลำพูน"  
การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตร  
และการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- วัฒนาพร ระงับทุกข์ *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พิมพ์ครั้งที่ 2*
- ศักดิ์ ศักดิ์ศรีพาณิชย์ (2550) การสร้าง E-Book แบบง่าย ๆ ด้วยโปรแกรม HTML Help  
Workshop สาระสังเขป ออนไลน์ ค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2550 จาก  
<http://www.com-th.net/articles/?ebook>
- สนม ครูทเมือง (2535) *สารานุกรมของเล่นพื้นบ้านไทยในอดีต* พิบลิตบัสเนสพรินท์
- สมเกียรติ ตั้งนโม (2549) *มองหาร่อง: วัฒนธรรมทางสายตา* มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

- สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (2547) ของเล่นพื้นบ้าน สื่อเพื่อชีวิต สื่อ  
เพื่อสุขภาพ กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- สุชา จันทร์เอม (2538) จิตวิทยาเด็ก พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- สิทธา จินากุล (2536) รายงานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัย โดยการเล่นเครื่องเล่น  
อิสระด้วยเครื่องเล่นพัฒนา กภาพสินธุ์ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา  
จังหวัดกาฬสินธุ์
- สาโรจน์ มีวงษ์สม (2542) การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย 4 ภาค พิมพ์ครั้งที่ 2  
กรุงเทพมหานคร บริษัท ศูนย์เสริมปัญญาไทย จำกัด
- อาภรณ์ ไชยสุวรรณ (2550) การทำหนังสือ E-book สารสังเขป ออนไลน์ ค้นเมื่อวันที่ 25  
พฤษภาคม 2550 จาก [http://krumali.maeai.com/ebook\\_01.html](http://krumali.maeai.com/ebook_01.html)

**ภาคผนวก**

**ภาคผนวก ก**  
**รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ**



### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณดี แสงประทีปทอง  
 สถานที่ทำงาน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 วุฒิการศึกษา กศ.ด. การทดสอบและวัดผลการศึกษา  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ 1) สอนระดับปริญญาโท  
 2) ควบคุมวิทยานิพนธ์  
 3) วิทยาการเรื่องการวัดผล การวิจัยและการประเมิน
  
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันทัด ทองรินทร์  
 สถานที่ทำงาน สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 วุฒิการศึกษา ด.ค. เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ 1) สอนระดับปริญญาโท  
 2) อาจารย์บรรยายพิเศษคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง  
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร  
 3) ควบคุมวิทยานิพนธ์  
 สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 4) ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิทยานิพนธ์ นิสิตนักศึกษา  
 สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
  
3. รองศาสตราจารย์ปรียา หิรัญประดิษฐ์  
 สถานที่ทำงาน สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
 วุฒิการศึกษา ค.ม. การสอนภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศาสตร์ แขนงวิชาไทยศึกษา  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

**ภาคผนวก ข**  
**ตำแหน่งสื่อเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ**



ที่ ศธ 0522.16(บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

25 สิงหาคม 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน ผศ.ดร.สันทนต์ ทองรินทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญคารา นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา  
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้  
ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริม  
พัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
อำเภอแม่वंกั จังหวัดนครสวรรค์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าวให้นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวม  
ข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ขั้นหนึ่งแล้ว  
แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลัก  
และกระบวนการวิจัย สาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อและ  
เทคโนโลยี ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษา  
ค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสวธีรานนท์)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0 2503 2870

โทรสาร 0 2503 3566-7



ที่ ศษ 0522.16(บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

25 สิงหาคม 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย  
เรียน รศ.ปรีญา หิรัญประคิษฐ์  
สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญคารา นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา  
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช ได้รับอนุมัติให้  
ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริม  
พัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
อำเภอแม่वंกั จังหวัดนครสวรรค์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าวให้นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวม  
ข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชั้นหนึ่งแล้ว  
แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลัก  
และกระบวนการวิจัย สาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา ได้  
โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษาค้นคว้าอิสระของ  
นักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
จึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิศวรธีรานนท์)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา  
โทร. 0 2503 2870  
โทรสาร 0 2503 3566-7



ที่ ศธ 0522.16(บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด  
จังหวัดนนทบุรี 11120

25 สิงหาคม 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย

เรียน รศ.ดร.วรรณคดี แสงประทีปทอง

สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญดารานักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา  
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช ได้รับอนุมัติให้  
ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริม  
พัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์ ตามโครงการการศึกษาค้นคว้าอิสระที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำการศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องดังกล่าวให้นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวม  
ข้อมูล และได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระไว้ชั้นหนึ่งแล้ว  
แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้นมีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลัก  
และกระบวนการวิจัย สาขาวิชาจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและ  
ประเมินผล ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบและให้ความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเครื่องมือการศึกษา  
ค้นคว้าอิสระของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับรายละเอียดอื่น ๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี  
จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสวธีรานนท์)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0 2503 2870

โทรสาร 0 2503 3566-7

**ภาคผนวก ก**

**ผลการวิเคราะห์คุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
<b>1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ</b>				
1.1 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	1	1	1	1
1.2 การแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสมกับวัตถุประสงค์	1	0	1	0.67
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาน่าสนใจ	1	0	1	0.67
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา	1	1	1	1
1.5 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	1	0	1	0.67
1.6 ความน่าสนใจของเนื้อหา	1	0	1	0.67
1.7 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน	1	1	1	1
<b>รวม</b>				<b>0.81</b>
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ ภาษา</b>				
2.1 ภาพและสีเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา	1	0	1	0.67
2.2 ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี	1	0	1	0.67
2.3 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	1	0	1	0.67
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	1	0	1	0.67
2.5 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	1	0	1	0.67
2.6 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน	1	1	1	1
2.7 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม เข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัย	1	1	1	1
2.8 การพิมพ์ตัวสะกดการันต์ ถูกต้องตามหลักภาษาไทย	1	1	1	1
<b>รวม</b>				<b>0.79</b>

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>				
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	0	1	1	0.67
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	0	1	1	0.67
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สีตัวอักษร	1	1	1	1
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	0	1	1	0.67
<b>รวม</b>				<b>0.75</b>
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>				
4.1 ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดี เนื้อหา มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	0	1	1	0.67
4.2 ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน	1	1	1	1
4.3 ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน	1	1	1	1
4.4 มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล	1	0	1	0.67
4.5 ความยาวของการนำเสนอในแต่ละบทมีความ เหมาะสม	1	0	1	0.67
<b>รวม</b>				<b>0.80</b>

รายการประเมิน	IOC
1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ	0.81
2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา	0.79
3. ด้านการออกแบบจอภาพ	0.75
4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน	0.80
<b>รวม</b>	<b>0.79</b>



**ภาคผนวก ง**  
**ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียน**

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	1	2	3	4	5
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	5	4	5	3	5
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	5	4	5	3	4
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	5	4	5	3	4
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี	5	4	5	4	5
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	3	3	3	3	4
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	4	3	4	3	4
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	3	3	4	3	4
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3	3	4	3	4
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	3	3	4	3	5
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	3	3	4	3	5
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	5	4	4	3	4
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	4	4	3	3	4
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	5	4	4	4	4
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	4	4	5	4	4
4.3 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	4	4	5	3	4
<b>ผลรวม</b>	<b>61</b>	<b>54</b>	<b>64</b>	<b>48</b>	<b>64</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.07</b>	<b>3.60</b>	<b>4.27</b>	<b>3.20</b>	<b>4.27</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	6	7	8	9	10
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	5	3	4	5	5
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	5	3	4	5	5
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	5	3	4	5	5
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี	5	3	4	4	5
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	4	3	4	5	4
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	4	3	4	5	4
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	4	3	4	4	5
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	3	4	5	5
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	4	3	4	4	5
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4	3	4	5	5
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	4	3	4	5	4
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	4	3	4	5	4
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	4	4	4	5	4
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	3	3	3	5	4
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	3	3	4	5	3
<b>ผลรวม</b>	<b>62</b>	<b>46</b>	<b>59</b>	<b>72</b>	<b>67</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.13</b>	<b>3.07</b>	<b>3.93</b>	<b>4.80</b>	<b>4.47</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัคนครสวรรค์**

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	11	12	13	14	15
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	4	5	3	3	4
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	4	5	3	4	4
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	4	5	3	4	4
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี	4	5	3	5	4
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	4	4	3	4	4
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	4	4	3	4	4
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	4	5	3	4	4
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	5	3	4	4
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	4	5	3	4	4
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4	5	3	4	4
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	4	5	3	5	5
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	4	5	3	5	5
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	4	5	4	5	3
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	4	5	3	5	4
4.3 นักเรียนมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	4	5	3	5	4
<b>ผลรวม</b>	<b>60</b>	<b>73</b>	<b>46</b>	<b>65</b>	<b>61</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.00</b>	<b>4.87</b>	<b>3.07</b>	<b>4.33</b>	<b>4.07</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंกั จังหวัดนครสวรรค์**

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	16	17	18	19	20
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	5	4	3	4	5
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	5	4	3	3	5
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	5	4	3	3	5
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสิ่งดึงดูดความสนใจได้ดี	5	4	5	5	5
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	5	4	4	5	5
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	5	4	3	5	5
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	5	4	5	5	5
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	5	5
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	5	4	3	5	5
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	5	4	3	5	5
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	3	5	3	5	3
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	5	5	5	5	4
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	5	4	4	5	5
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	5	4	5	5	4
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	5	4	4	5	4
<b>ผลรวม</b>	<b>73</b>	<b>62</b>	<b>57</b>	<b>70</b>	<b>70</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.87</b>	<b>4.13</b>	<b>3.80</b>	<b>4.67</b>	<b>4.67</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์**

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	21	22	23	24	25
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	4	3	5	4	4
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	4	5	5	4	4
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	4	3	5	4	4
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี	4	4	5	5	5
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	4	3	5	3	4
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	4	4	5	3	4
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	4	4	5	3	4
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	4	5	3	4
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	4	4	5	3	4
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	5	4	5	4	5
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	5	4	5	4	4
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	5	5	5	5	4
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	5	5	5	4	4
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	5	4	5	4	4
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	5	4	5	4	4
<b>ผลรวม</b>	<b>66</b>	<b>60</b>	<b>75</b>	<b>57</b>	<b>57</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>4.40</b>	<b>4.00</b>	<b>5.00</b>	<b>3.80</b>	<b>3.80</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์**

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่				
	26	27	28	29	30
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	3	5	5	3	4
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	3	5	5	3	4
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	3	5	5	3	4
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี	3	3	3	3	3
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	3	5	3	3	3
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	3	5	3	3	3
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	3	5	5	3	4
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	3	5	5	3	4
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	3	5	5	3	4
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	3	5	5	3	4
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	3	3	3	3	3
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	3	5	3	3	3
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	5	5	4	4	3
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	5	5	3	3	3
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	5	5	4	4	4
<b>ผลรวม</b>	<b>57</b>	<b>71</b>	<b>61</b>	<b>47</b>	<b>53</b>
<b>ค่าเฉลี่ย (<math>\bar{X}</math>)</b>	<b>3.80</b>	<b>4.73</b>	<b>4.07</b>	<b>3.13</b>	<b>3.53</b>

**ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัคนครสวรรค์**

รายการประเมิน	( $\bar{X}$ )	S.D
<b>1. ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ</b>	<b>4.13</b>	<b>0.80</b>
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ	4.13	0.82
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน	4.17	0.79
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม	4.10	0.80
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>	<b>3.98</b>	<b>0.77</b>
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี	4.16	0.83
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น	3.80	0.76
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม	3.87	0.73
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม	4.03	0.76
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.03	0.76
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>	<b>4.07</b>	<b>0.83</b>
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน	4.03	0.81
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4.13	0.82
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม	3.90	0.84
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม	4.20	0.85
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>	<b>4.21</b>	<b>0.69</b>
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน	4.33	0.61
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น	4.13	0.78
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน	4.17	0.70
<b>รวม</b>	<b>4.08</b>	<b>0.77</b>



**ภาคผนวก จ**  
**ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน**

## ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. นักเรียนขอรับการเรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องนี้	3	4	5	4	3	3	4	5	4	4
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นที่บ้าน - ของเล่นที่บ้าน อำเภอแม่वंกั	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	3	3	4	4	3	3	4	5	4	4
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นที่บ้าน	3	3	3	3	4	3	3	5	4	4
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้	3	3	4	3	4	3	3	5	4	3
ผลรวม	17	17	21	18	19	16	18	25	20	19
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	3.40	3.40	4.20	3.60	3.80	3.20	3.60	5.00	4.00	3.80

## ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1. นักเรียนชอบการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องนี้	4	3	4	5	3	4	3	5	4	3
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน - ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	3	4	4	5	4	3	5	5	4	3
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้	4	3	4	4	4	3	4	5	4	3
ผลรวม	18	19	20	23	19	17	21	25	20	17
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	3.60	3.80	4.00	4.60	3.80	3.40	4.20	5.00	4.00	3.40

## ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่									
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1. นักเรียนชอบการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่องนี้	3	4	4	3	4	3	3	4	3	5
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน - ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก	3	5	5	4	4	3	5	4	4	5
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5
ผลรวม	15	21	19	16	20	18	20	20	19	25
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	3.00	4.20	3.80	3.20	4.00	3.60	4.00	4.00	3.80	5.00

## ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	( $\bar{X}$ )	S.D
1. นักเรียนชอบการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนี้	3.77	0.73
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน - ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंกั	4.33	0.61
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	3.87	0.68
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน	3.73	0.64
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้	3.70	0.65
รวม	3.88	0.66

**ภาคผนวก จ**

**แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**

**แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**  
**เรื่อง** ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
**สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์**  
**สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ**

.....  
**คำชี้แจง** แบบประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบ่งออกเป็น 3 ตอน

**ตอนที่ 1** ข้อมูลส่วนตัว

**ตอนที่ 2** ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

**ตอนที่ 3** การแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ และประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ท่านเห็นว่ามีคุณภาพเหมาะสมดังนี้

แน่ใจว่าสอดคล้อง	ค่าระดับคะแนน	+1
ไม่แน่ใจ	ค่าระดับคะแนน	0
ไม่สอดคล้อง	ค่าระดับคะแนน	-1

**ตอนที่ 1** ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ-สกุล..... วุฒิทางการศึกษา.....

ตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงาน.....

.....

.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	แน่ใจว่า สอดคล้อง(+1)	ไม่แน่ใจ(0)	ไม่สอดคล้อง(-1)
<b>1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ</b>			
1.1 เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์			
1.2 การแยกย่อยเนื้อหาเหมาะสมกับ วัตถุประสงค์			
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา น่าสนใจ			
1.4 ความถูกต้องของเนื้อหา			
1.5 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา			
1.6 ความน่าสนใจของเนื้อหา			
1.7 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับความรู้ของ ผู้เรียน			
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>			
2.1 ภาพและสีเหมาะสม สอดคล้องกับ เนื้อหา			
2.2 ภาพและสีดึงดูดความสนใจได้ดี			
2.3 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจ เนื้อหาได้ดีขึ้น			
2.4 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม			
2.5 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และ เสียงที่เหมาะสม			
2.6 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้ชัดเจน			
2.6 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสม เข้าใจง่าย เหมาะสมกับวัย			



รายการประเมิน	ความคิดเห็น		
	แน่ใจว่า สอดคล้อง(+1)	ไม่แน่ใจ(0)	ไม่สอดคล้อง(-1)
2.7 การพิมพ์ตัวสะกดการันต์ ถูกต้อง ตามหลักภาษาไทย			
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>			
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่าน ได้ชัดเจน			
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหา เหมาะสม			
3.3 ความเหมาะสมของการเลือกใช้สี ตัวอักษร			
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสี เหมาะสม			
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียน การสอน</b>			
4.1 ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดีเนื้อหา มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง			
4.2 ส่งเสริมการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียน			
4.3 ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของของเล่น ที่บ้าน			
4.4 มีความยืดหยุ่นสนองความแตกต่าง ระหว่างบุคคล			
4.5 ความยาวของการนำเสนอในแต่ละ บทมีความเหมาะสม			

**ตอนที่ 3** ความคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

**3.1** ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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

**3.2** ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

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

**ภาคผนวก ข**  
**แบบสอบถามความคิดเห็นสำหรับนักเรียน**

**แบบสอบถามความคิดเห็น**

**หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**

เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกายอารมณ์และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंกั จังหวัดนครสวรรค์  
(สำหรับนักเรียน)

.....  
คำชี้แจง แบบสอบถามความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตอนที่ 3 การแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยทำ  
เครื่องหมาย / ลงในช่องที่นักเรียนเห็นว่ามีความเหมาะสมดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ ( ) ชาย ( ) หญิง อายุ.....ปี

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่..... โรงเรียน.....  
อำเภอ.....สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา.....เขต.....

## ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ระดับคะแนนความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านเนื้อหา และการนำเสนอ</b>					
1.1 เนื้อหาน่าสนใจ					
1.2 เนื้อหาส่งเสริมการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการอ่าน					
1.3 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจชวนติดตาม					
<b>2. ด้านภาพ เสียง และการใช้ภาษา</b>					
2.1 ภาพและสื่อดึงดูดความสนใจได้ดี					
2.2 ภาพประกอบมีส่วนช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น					
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม ชัดเจน มีความสวยงาม					
2.4 มีการนำเสนอทั้งข้อความ ภาพ และเสียงที่เหมาะสม					
2.5 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
<b>3. ด้านการออกแบบจอภาพ</b>					
3.1 แบบอักษรที่ใช้นำเสนอเนื้อหาอ่านได้ชัดเจน					
3.2 ขนาดตัวอักษรในการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม					
3.3 การเลือกใช้สีตัวอักษรเหมาะสม					
3.4 การเน้นข้อความโดยใช้อักษรและสีเหมาะสม					
<b>4. ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
4.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน					
4.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ช่วยให้นักเรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของบรรพบุรุษในท้องถิ่น					
4.3 นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการอ่าน					

**ตอนที่ 3** ความคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

**3.1** ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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

**3.2** ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไขของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

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

**ภาคผนวก ข**

**แบบสอบถามพึงพอใจสำหรับนักเรียน**

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม

.....  
คำชี้แจง แบบสอบถามความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตอนที่ 2 การแสดงความคิดเห็นอื่น ๆ ของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดย ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนชอบการเรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องนี้					
2. นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนเพิ่มขึ้น - นครสวรรค์ - คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน - ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก					
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี					
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้นักเรียนเห็นความสำคัญของของเล่นพื้นบ้าน					
5. นักเรียนอยากเรียนเรื่องอื่นด้วยสื่อที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้					



**ตอนที่ 3** ความคิดเห็นอื่น ๆ ของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)  
...../...../.....

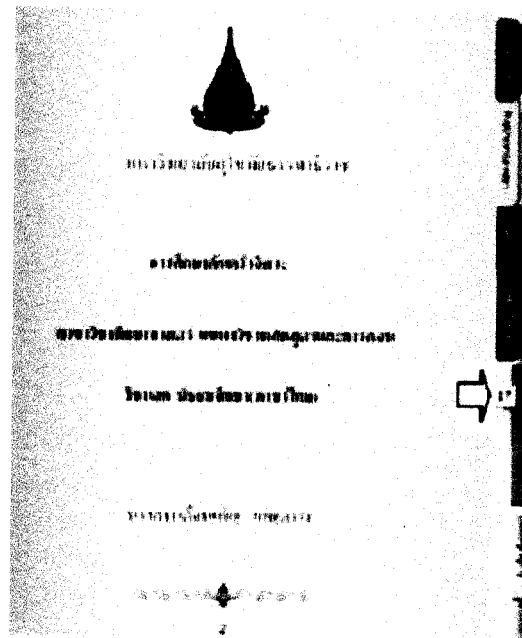
**ภาคผนวก ฅ**

**คู่มือการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)**

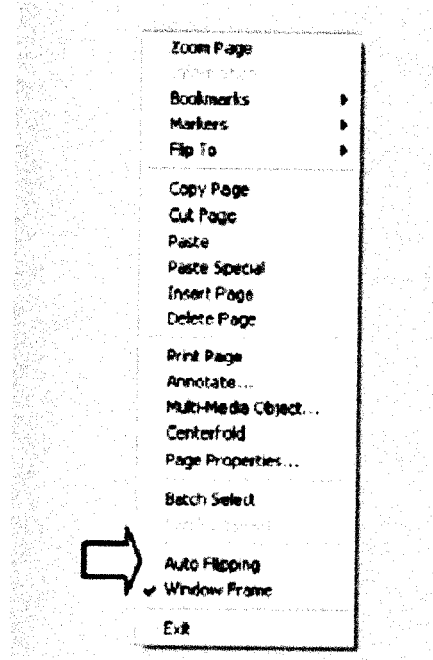
### คู่มือการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อำเภอแม่वंก จังหวัดนครสวรรค์

1. การเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ใส่แผ่น CD รอสักครู่  
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) จะแสดงผลแบบอัตโนมัติ  
 >>> สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ไม่สามารถเปิดใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)  
 ได้โดยอัตโนมัติให้เรียกเปิดข้อมูล Drive CD-Rom/Drive E <<<
2. การเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ให้คลิกหน้ากระดาษเมื่อต้องการเปิดอ่านหน้า  
ต่อไป
3. การเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หน้าที่ต้องการอ่าน เลื่อนเมาส์ไปที่ด้านขวา  
สุดจะปรากฏรูปมือและเลขหน้า คลิกเมาส์เปิดหน้าที่ต้องการอ่าน



4. การเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) โดยอัตโนมัติให้คลิกขวาหน้ากระดาษที่วางเลือก **Auto Flipping** หน้ากระดาษจะเปิดโดยอัตโนมัติ



5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เปิดอัตโนมัติ ถ้าต้องการเปิดด้วยตนเอง คลิกเมาส์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) จะกลับมาเหมือนปกติ
6. กดปุ่ม X เมื่อต้องการออกจากโปรแกรม

หมายเหตุ ความต้องการของระบบ

1. Windows 98/NT 4.0/200/ME/XP
2. IBM PC Compatible, Pentium III or 4 processor, หรือเทียบเท่า
3. 128 MB RAM
4. 160 MB free hard disk space
5. 16-bit color display adaptor
6. 800×600 pixels screen area

ภาคผนวก ญ  
สมุดแบบฝึกหัด

### คำแนะนำในการใช้สมุดแบบฝึกหัดและการจัดกิจกรรม

1. แบบฝึกหัดใช้เพื่อฝึกทักษะตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ซึ่งประกอบด้วยแบบฝึกจำนวน 2 ชุด ดังนี้
  - 1.1 แบบฝึกทักษะ ชุดที่ 1 เรื่อง นครสวรรค์
  - 1.2 แบบฝึกทักษะ ชุดที่ 2 เรื่อง คุณค่าของของเล่นที่บ้าน
2. กิจกรรมการประดิษฐ์และเล่นของเล่นที่บ้านที่ประดิษฐ์ขึ้นเอง

แบบฝึกทักษะ ชุดที่ 1  
เรื่อง นครสวรรค์

.....  
คำชี้แจง ตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. ให้นักเรียนตอบถามเกี่ยวกับจังหวัดนครสวรรค์ ในหัวข้อต่อไปนี้

1.1 คำขวัญประจำจังหวัดนครสวรรค์.....  
.....

1.2 ตราประจำจังหวัดนครสวรรค์.....

1.3 ดอกไม้ประจำจังหวัดนครสวรรค์.....

1.4 ประวัติความเป็นมาของจังหวัดนครสวรรค์.....  
.....  
.....  
.....

1.5 คำขวัญของอำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์.....  
.....

1.6 ประวัติความเป็นมาของอำเภอแม่วงก์.....  
.....  
.....  
.....







กิจกรรมการประดิษฐ์และเล่นของเล่นพื้นบ้าน  
เรื่อง ของเล่นพื้นบ้านอำเภอแม่वंก่ จังหวัดนครสวรรค์

.....  
คำชี้แจง ให้ครูและนักเรียนจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์เพื่อประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน และใช้วัสดุ  
อุปกรณ์ที่มีในท้องถิ่นประดิษฐ์ของเล่นตามจินตนาการของนักเรียน

เฉลยแบบฝึกทักษะ ชุดที่ 1

เรื่อง นครสวรรค์

.....  
คำชี้แจง ตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1. ให้นักเรียนตอบถามเกี่ยวกับจังหวัดนครสวรรค์ ในหัวข้อต่อไปนี้
  - 1.1 คำขวัญประจำจังหวัดนครสวรรค์ **เมืองสี่แคว แห่มังกร พักผ่อนบึงบอระเพ็ด ปลารสเด็ดปากน้ำโพ**
  - 1.2 ตราประจำจังหวัดนครสวรรค์ **รูปวิมาน**
  - 1.3 ดอกไม้ประจำจังหวัดนครสวรรค์ **ดอกเสถา**
  - 1.4 ประวัติความเป็นมาของจังหวัดนครสวรรค์ **จังหวัดนครสวรรค์ เดิมเรียกว่า เมืองพระบาง ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็น เมืองขอนแก่น**
  - 1.5 คำขวัญของอำเภอแม่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์ **เขาแม่กระทุ้เด่นสง่า น้ำตกแม่เฒ่าแสนสวย มากด้วยผลิตภัณฑ์ดี เขียวขจีพรรณไม้ หลากหลายวัฒนธรรมงามล้ำอุทยานแห่งชาติ**
  - 1.6 ประวัติความเป็นมาของอำเภอแม่วงก์ **เป็นอำเภอหนึ่งของจังหวัดนครสวรรค์**



เฉลยแบบฝึกทักษะ ชุดที่ 2  
เรื่อง คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน

---

คำชี้แจง ตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- อธิบายเกี่ยวกับคุณค่า “ของเล่นพื้นบ้าน” พร้อมยกตัวอย่างประกอบ  
ของเล่นพื้นบ้านส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม  
(ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)



**ประวัติผู้ศึกษา**

<b>ชื่อ</b>	นางสาวเดือนเพ็ญ เพ็ญคารา
<b>วัน เดือน ปีเกิด</b>	9 ตุลาคม 2516
<b>สถานที่เกิด</b>	อำเภอบรรพตพิสัย จังหวัดนครสวรรค์
<b>ประวัติการศึกษา</b>	การศึกษาระดับมัธยมศึกษา (ภาษาไทย) มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีการศึกษา 2538
<b>สถานที่ทำงาน</b>	โรงเรียนบ้านใหม่ศรีนคร อำเภอแม่่วงก์ จังหวัดนครสวรรค์
<b>ตำแหน่ง</b>	ครู คศ.1