

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING

STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS

THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN

DISTRICT OFFICE BANGKOK

SPU

SRIPATUM บุษย์ลัดดา ปรีสุทษ  
UNIVERSITY BOONLADDA PORISOOT

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

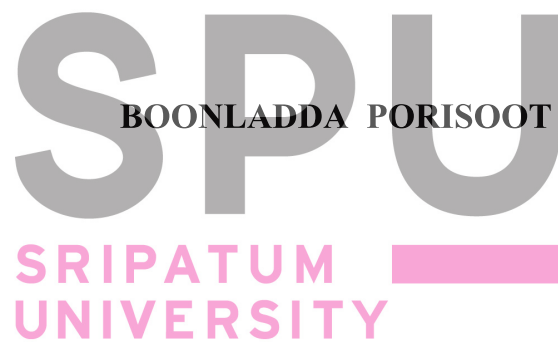
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

**THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING  
STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS  
THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN  
DISTRICT OFFICE BANGKOK**



**A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF  
MASTER OF EDUCATION  
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING  
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION  
SRIPATUM UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2020  
COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY**

ชื่อหัวข้อสารนิพนธ์

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร  
THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING  
STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6  
STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN  
DISTRICT OFFICE BANGKOK

นักศึกษา

นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธ รหัสประจำตัว 63501362

หลักสูตร

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณะ

สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข)  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร ลินจินดาวงศ์)  
.....กรรมการ  
(ดร.ผุสดี กลิ่นเกษร)

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน

คณบดีคณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม



.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

วันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2564

สารนิพนธ์เรื่อง	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร
คำสำคัญ	การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผลการเรียนรู้
นักศึกษา	นางสาวบุญลัดดา ปริสุทธ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.สุสดี กลิ่นเกษร
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2563

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เครื่องมือวิจัย ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.40/83.11 และ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้มีค่ามีความยากง่าย ( $p$ ) ตั้งแต่ 0.25 – 0.76 มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ 0.27 – 0.63 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบเท่ากับ .5642 กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขนกรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน วิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติทดสอบ (t) ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ (Percentage) และ การใช้การหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ผลการศึกษาวิจัย พบว่า

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ( $E_1/E_2$ ) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 85.87/85.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงว่า ผลการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

พบว่า คะแนนทดสอบหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ( $t=16.37$ ;  $p < .05$ ) แสดงว่าการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น



**TITLE** THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN DISTRICT OFFICE. BANGKOK

**KEYWORD** THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING LEARNING OUTCOME

**STUDENT** BOONLADDA PORISOOT

**ADVISOR** DR. PHUSSADEE KLINKESORN

**LEVEL OF STUDY** MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING

**FACULTY** SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION SRIPATUM UNIVERSITY

**ACADEMIC YEAR** 2020

### ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) The development of activity-based learning story of the historical method for grade 6 students 2) To compare the historical method achievement between pretest and posttest after using activity-based learning story of the historical method for grade 6 students The research tools learning activity set The learning management plan had the efficiency ( $E_1/E_2$ ) of 84.40/83.11, and the learning outcome test had the difficulty ( $p$ ) from 0.25 – 0.76, the discriminating power ( $r$ ) from 0.27 – 0.63 and the Confident (Reliability) of the test is .5642. The sample group consisted of 36 primary school students under the Bang Khen District Office, Bangkok. Data were analyzed using mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.), test statistic ( $t$ ), percentage and the use of efficacy ( $E_1/E_2$ ). The results of the research found that

1. The development of activity-based learning story of the historical method for grade 6 students, it was found that the efficiency of the activity-based learning activity set about the historical method For grade 6 students ( $E_1/E_2$ ), the learning activity set was 85.87/85.19, which was higher than the 80/80 benchmark. effective according

to the specified criteria

2. To compare the historical method achievement between pretest and posttest after using activity-based learning story of the historical method for grade 6 students, it was found that the test scores after studying with the activity-based learning activity set about the historical method for grade 6 students, their pre-test scores were significantly higher at the .05 level ( $t=16.37$ ;  $p < .05$ ). about the historical method For students in grade 6, students have higher learning outcomes.



## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาจาก ดร.สุสติ กลิ่นเกษร ที่ให้ความเมตตาเป็นที่ปรึกษาในเรื่องวิชาการและระเบียบวิจัย ที่ให้ความช่วยเหลือและเวลาอันมีค่าในการอ่านทบทวนสารนิพนธ์ เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง จนทำให้สารนิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ตลอดจนคุณแลจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา ผู้วิจัยจึงใคร่ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์ ดร.สุสติ กลิ่นเกษร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินทร สิ้นจินดาวงศ์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่กรุณาให้คำชี้แนะ และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิทยานิพนธ์

ขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน นางสาวโชติศิกาญจน์ ยุติธรรมนนท์ นางกนกกรานต์ โล้วมั่งคอง และ นางชนิดาภา สิริสุภทศ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และผู้ที่เกี่ยวข้อง

คุณค่าและประโยชน์ของสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณ คุณพ่อ นายล้อมชัย ปริสุทธ และคุณแม่ นางสุวรรณ ปริสุทธ ที่ส่งเสริมให้เล่าเรียนศึกษาตั้งแต่เล็กจนจบจนปัจจุบัน ทั้งยังให้โอกาสในการเลือกเรียนและประกอบอาชีพด้วยตนเอง อีกทั้งยังให้กำลังใจ ความรัก และความอบอุ่น ด้วยดีเสมอมา

SRIPATUM  
UNIVERSITY

นางสาวบุญลัดดา ปริสุทธ



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญแผนภาพ.....	IX
<b>บทที่</b>	
<b>1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
คำถามการวิจัย .....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	5
สมมติฐานการวิจัย .....	5
ขอบเขตการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์ .....	7
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>9</b>
ตอนที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
ตอนที่ 2 เทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL)และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
ตอนที่ 3 ผลการเรียนรู้ .....	24
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>32</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	32
แบบแผนของการวิจัย.....	33
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	33

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	36
	การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	43
	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	43
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
	ตอนที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทาง ประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	45
	ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน.....	65
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
	สรุปผลการวิจัย .....	69
	อภิปรายผลการวิจัย .....	70
	ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ .....	73
	ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป .....	74
	บรรณานุกรม .....	75
	ภาคผนวก .....	81
	ภาคผนวก ก เอกสารขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ เครื่องมือประกอบการทำสารนิพนธ์ .....	82
	ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้ .....	86
	ภาคผนวก ค ตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	111
	ภาคผนวก ง การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	113
	ภาคผนวก จ รูปภาพกิจกรรมการเรียนสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้.....	121
	ประวัติย่อผู้วิจัย .....	126

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรม	11
2.2	ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	13
2.3	ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน	21
3.1	ตารางแสดงแผนการทดลองในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	33
3.2	ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย	34
3.3	แผนการดำเนินงาน	36
3.4	วิเคราะห์เนื้อหา เพื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	37
4.1	กำหนดการจัดการเรียนการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐาน	46
4.2	กำหนดการจัดการเรียนการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมเป็นฐานแบบออนไลน์	51
4.3	แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	62
4.4	จำนวนกลุ่มตัวอย่างและคะแนนการทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	65
4.5	ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุด กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	66

## สารบัญแผนภาพ

1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
3.1	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์	39
3.2	คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	39
3.3	แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรม	40
3.4	บรรยากาศการทดลองภาคสนามกับกลุ่มทดลอง 30 คน	41
4.1	ประกาศกรุงเทพมหานครสั่งปิดสถานที่เป็นการชั่วคราว	48
4.2	ประกาศกรุงเทพมหานครเลื่อนเปิดภาคเรียนที่ 1	48
4.3	โปรแกรมการเข้าศึกษาชุดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์โปรแกรม Anyflip	49
4.4	ส่งแบบสำรวจความพร้อมของนักเรียนในการเรียนออนไลน์ในกลุ่มไลน์	49
4.5	นัดหมายเวลาเรียนกับนักเรียนกลุ่มเรียนออนไลน์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	50
4.6	กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 1 ปฐมนิเทศ (ออนไลน์)	54
4.7	แผนภาพสรุปขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน	55
4.8	กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 2 รั้งงู้งางเขน (ออนไลน์)	57
4.9	กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 3 นักประวัติศาสตร์น้อย (ออนไลน์)	59
4.10	กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 4 ปังฉิมนิเทศ (ออนไลน์)	61

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมนั้น มุ่งพัฒนานักเรียนทุกคนให้เป็น ผู้ที่มี ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง สามารถนำความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การอาชีพ และเทคโนโลยี มาใช้ประโยชน์ในการทำงาน อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และแข่งขันในสังคมไทยและสากล เห็นแนวทางในการประกอบอาชีพ รักการทำงาน และมีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างพอเพียง และมีความสุข โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ มุ่งพัฒนานักเรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความ สมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่น ในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความรอบรู้และทักษะ พื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาคือ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดย มุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ตาม ศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ผลจากการประเมินสมรรถนะการศึกษาไทยเปรียบเทียบกับนานาชาติพบว่า 1 ปี 2562 International Institute for Management Development : IMD พบว่าประเทศไทยอยู่ในอันดับ ที่ 56 จาก 63 ประเทศ มีอันดับเท่าเดิมเมื่อเปรียบเทียบกับปี 2561 และเมื่อเปรียบเทียบกับภูมิภาค เอเชียใต้ปรับลดลงเป็นอันดับที่ 4 จากอันดับ 3 ในอาเซียน อีกทั้งเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบ 10 ปีที่ ผ่านมา จะเห็นว่าประเทศไทยมีสมรรถนะด้านการศึกษาลดลง จากอันดับที่ 47 ในปี 2552 ลดลง เป็นอันดับที่ 56 ในปี 2562 ลดลงถึง 9 อันดับ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563) และเมื่อ วิเคราะห์ประเด็นปัญหาคุณภาพการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานพบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำ โดยพิจารณาจากผลคะแนนการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (O-net) คะแนน เฉลี่ย 4 ปี ตั้งแต่ปี 2557 – 2560 ในระดับสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละต่ำกว่า 50 และมีผลคะแนนที่ต่ำลงเป็นลำดับ (สถาบันการทดสอบการศึกษาแห่งชาติ, 2560)

ทั้งนี้สำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร ได้กำหนดยุทธศาสตร์ตามแผนพัฒนาการศึกษาขั้น พื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2560 – 2563) ที่ระบุถึงการพัฒนาคุณภาพมาตรฐาน การศึกษา ระบุไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 1 ยกระดับคุณภาพมาตรฐานการศึกษาและเสริมสร้างความ เข้มแข็งทางวิชาการ โดยมีเป้าประสงค์ที่ว่า นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกกลุ่มสาระการ

เรียนรู้เพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด มีการกำหนดตัวชี้วัดที่วัดด้วยจำนวนโรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไป โดยทุกโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการศึกษา ทั้ง 437 โรงเรียนต้องสร้างแนวทางเพื่อพัฒนาสถานศึกษาให้ดำเนินการสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ดังกล่าว (สำนักยุทธศาสตร์การศึกษา, 2559) สำนักงานศึกษากรุงเทพมหานครได้ดำเนินการส่งเสริมสนับสนุนเร่งพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ทุกโรงเรียนมีระดับคุณภาพมาตรฐานที่สูงยิ่งขึ้นทุกปี จึงได้กำหนดนโยบายการพัฒนาคุณภาพทุกโรงเรียนให้มีคุณภาพสูงทัดเทียมกัน โดยใช้ระบบเครือข่ายทางการศึกษาเป็นกลยุทธ์ในการให้กลุ่มโรงเรียนช่วยเหลือเกื้อกูลในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาระหว่างโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยกำหนดโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียน ซึ่งเป็นโครงการที่เน้นการพัฒนากระบวนการภายในการสร้างผู้นำทางวิชาการการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้การพัฒนาองค์ความรู้สู่การสร้างนวัตกรรมทางการบริหารและการจัดการเรียนรู้ ฯลฯ ทั้งนี้ เพื่อการผลุงคุณภาพและยกระดับคุณภาพของโรงเรียนให้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาคุณภาพโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครด้วยระบบเครือข่ายโรงเรียนที่ยั่งยืน เครือข่ายโรงเรียนมีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และ โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร มีผู้นำทางวิชาการที่มีคุณภาพ (ฝ่ายการศึกษา สำนักงานเขตบางเขน, 2563ก)

สำนักงานเขตบางเขน มีโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 โรงเรียน เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ 2 แห่ง ขนาดกลาง 1 แห่ง และ ขนาดเล็ก 2 แห่ง แบ่งเป็น 1 เครือข่ายโรงเรียน ได้แก่ เครือข่ายโรงเรียนที่ 19 โดยมีประธานเครือข่ายเป็นผู้ประสานงานระหว่างโรงเรียนกับสำนักงานเขตบางเขน รวมถึงมีผู้ประสานงานเครือข่ายที่ 19 ระดับกลุ่มสาระ โดยคัดเลือกจากความเหมาะสมในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้จากทั้ง 5 โรงเรียน ที่จะมาเป็นผู้นำทางวิชาการประสานงานแลกเปลี่ยนการเรียนรู้การพัฒนาองค์ความรู้สู่การสร้างนวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้ให้เกิดผลขึ้นภายในกลุ่มสาระ ทั้งนี้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีโรงเรียนประชาธิปไตยเป็นตัวแทนผู้ประสานงานเครือข่ายระดับกลุ่มสาระ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาทางโรงเรียนประชาธิปไตยได้ดำเนินการตามนโยบายโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากการประชุมเครือข่าย กิจกรรมการประกวดแข่งขัน การจัดนิทรรศการวิชาการเครือข่าย และจัดกิจกรรมที่ประสานความร่วมมือระดับเครือข่ายกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมาย ส่งผลให้ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เครือข่ายโรงเรียนที่ 19 บรรลุวัตถุประสงค์ตามโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนตามที่ได้ตั้งไว้ (ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน, 2563ข)

จากการประชุมเครือข่าย ผู้วิจัยในฐานะหัวหน้าผู้ประสานงานเครือข่ายที่ 19 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการมุ่งเน้นให้เครือข่ายโรงเรียนมีผลงานเชิงวิชาการ โดยสนับสนุนและส่งเสริมให้ครูในกลุ่มสาระได้นำผลงานเชิงวิชาการในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ไปใช้พัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานศึกษาของตนเอง และผลักดันให้ครูในกลุ่มสาระผลิตสื่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในงานจัดนิทรรศการวิชาการเครือข่าย (โรงเรียนประชาภิบาล, 2563) ทั้งนี้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ผ่านมามีพบว่า สื่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ที่มาในรูปแบบของสื่อการจัดการเรียนรู้ในสาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ ยังไม่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกิดขึ้นในกลุ่มเครือข่าย ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์ เพื่อค้นหามาตรฐานและตัวชี้วัดที่เหมาะสมในการจัดทำผลงานวิชาการในรูปแบบของสื่อการจัดการเรียนรู้ พบว่ามาตรฐาน ส 4.1 ที่ว่าด้วยเรื่องการเข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) มีเนื้อหาที่น่าสนใจและสามารถบูรณาการเอาเนื้อหาเรื่องราวของความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเขตบางเขนเข้ามานำเสนอได้ด้วย อีกทั้งการจัดทำผลงานวิชาการในรูปแบบของสื่อการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ สอดคล้องกับภารกิจหลักของ โครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียนที่ว่าด้วยเรื่อง การพัฒนาคุณภาพโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครด้วยระบบเครือข่าย โรงเรียนที่ยั่งยืนและเครือข่ายโรงเรียนมีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

แนวทางการจัดทำผลงานวิชาการในรูปแบบของสื่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งการจัดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในปัจจุบันการสอนวิชาประวัติศาสตร์ไม่ได้เน้นการท่องจำหรือให้เรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผลเชื่อถือได้ โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ (ณรงค์ พ่วงพิศ และ วุฒิชัย มูลศิลป์, 2560) อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนจะยึดรูปแบบเดิม ๆ ย่อมยาก ที่จะทำให้ผู้เรียนสร้างความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ทางประวัติศาสตร์ได้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูผู้สอนและ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป (ชูดิมา ศิริวงศ์, 2551)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ พบว่าชุดกิจกรรมหมายถึงโปรแกรมทางการสอนทุกอย่างที่จัดไว้เฉพาะมีวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการสอน วัตถุประสงค์ที่ใช้ในการเรียนคู่มือครูเนื้อหาแบบทดสอบข้อมูลเชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของ

การเรียนรู้ไว้อย่างชัดเจนชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาและฝึกฝนด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้คอยแนะนำเท่านั้น (Good, 1973) นอกจากชุดกิจกรรมยังจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนของนักเรียน และถ่ายทอดเนื้อหาประสบการณ์ที่สลับ ซับซ้อน และมีลักษณะเป็นนามธรรมซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2552) และชุดกิจกรรมยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นวางแผนกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (อริยาภรณ์ ขุนปิกมีย์, 2561) ดังนั้นชุดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นนวัตกรรมที่ครูใช้ประกอบทำให้เกิดการเรียนรู้ง่ายและรวดเร็วขึ้น สามารถจดจำได้นาน ทำให้สิ่งที่เป็นนามธรรมที่เข้าใจยากก็สามารถทำให้เป็นรูปธรรมที่เข้าใจง่าย ช่วยสร้างบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ที่ดี นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่บรรลุผล

แต่ทว่าชุดกิจกรรมเป็นเพียงสื่อการสอนที่เป็นปัจจัยหนึ่งในการช่วยแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอน กระบวนการจัดการเรียนการสอนเองก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะสนับสนุนให้การจัดการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพ เมื่อประกอบกันด้วยชุดกิจกรรมกับกระบวนการเรียนการสอนที่เหมาะสม ก็จะทำให้เป้าหมายประสงค์ของการจัดการเรียนการสอนนั้นประสบผลสำเร็จ จากงานวิจัยที่ผ่านมาการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) Padmavathi (2013) ได้กล่าวไว้ว่าเป็นการจัดการกระบวนการสอนที่เน้นการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเป็นหลัก หลักการเรียนรู้ที่สำคัญเพื่อให้นักเรียนได้เกิดทักษะต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้ค้นคว้าด้วยตนเอง ได้ใช้กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์การเรียนรู้ และสามารถตกผลึกความรู้จากการเรียนการสอนเรื่องนั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งจะแตกต่างจากการนั่งเรียนแบบฟังบรรยาย แบบการเป็นผู้รับ การเรียนโดยผ่านกิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระยะยาว และเรียนรู้อย่างมีความสุข อีกทั้ง ศศิธร ลิจันทรพร, (2557) ได้กล่าวถึงเทคนิคการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ผ่านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการทดลอง การเล่นเกม การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี จะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ในตัวบุคคลได้อย่างเต็มความสามารถ ทั้งนี้เมื่อชุดกิจกรรมกับกระบวนการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มาประกอบกันแล้วผู้เรียนจะเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับวุฒิภาวะของนักเรียนส่งผลให้ผลการเรียนรู้สูงขึ้นลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางจัดการเรียนการสอนของ Haq



(2016) แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทเทิร์น (Northern University Pakistan) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ว่า กลุ่มที่เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่า การทดสอบหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษานโยบายแนวคิดทฤษฎีและการศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังเหตุผลทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถพัฒนาผลการเรียนรู้ในรายวิชาประวัติศาสตร์ตามเป้าประสงค์ที่ว่า นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้เพิ่มขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด และ เครือข่ายโรงเรียนที่ 19 มีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพิ่มเติมได้ในที่สุด

### คำถามการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. ผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่ อย่างไร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

### สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 โรงเรียน ทั้งหมด 706 คน (รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร, 2563)

### ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

ขอบเขตของเนื้อหาที่นำมาใช้ในการศึกษาโดยมี กระบวนการเรียนจัดการเรียนการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานและใช้สื่อด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำกิจกรรม และการประเมินผล ดังนี้  
 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2 เล่ม ได้แก่ เล่มที่ 1 รักจุ่งทุ่งบางเขน (Bangkhen Lover) เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย (A Little Historian At Bangkhen) ขั้นอภิปราย  
 ขั้นสรุป

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยใช้ รูปแบบการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน Activity based learning (ABL) 4 ขั้นตอน 1.ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2. ขั้นสอน 3. ขั้นอภิปราย 4. ขั้นสรุป

ตัวแปรตาม คือ

- 1) ประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์
- 2) ผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

### ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอบเขตด้านเวลา การศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาทดลอง 7 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2564 - วันที่ 22 มิถุนายน 2564

## นียมศัพท์

1. วิธีสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน Activity based learning (ABL) หมายถึง การสอนวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความรู้ ความคิด และทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ เนื้อหา พัฒนาทักษะและความสามารถในการทำงานวิชาประวัติศาสตร์ โดยผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผ่านการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่มีความหมายด้วยตนเอง

2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชาประวัติศาสตร์ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เสริมการจัดการเรียนรู้เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยมีจุดมุ่งหมายสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเป็น 2 เล่ม ดังนี้ เล่มที่ 1 รักจุ่ง พุงบางเขน (Bangkhen Lover) เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์ตัวน้อย (A Little Historian At Bangkhen)

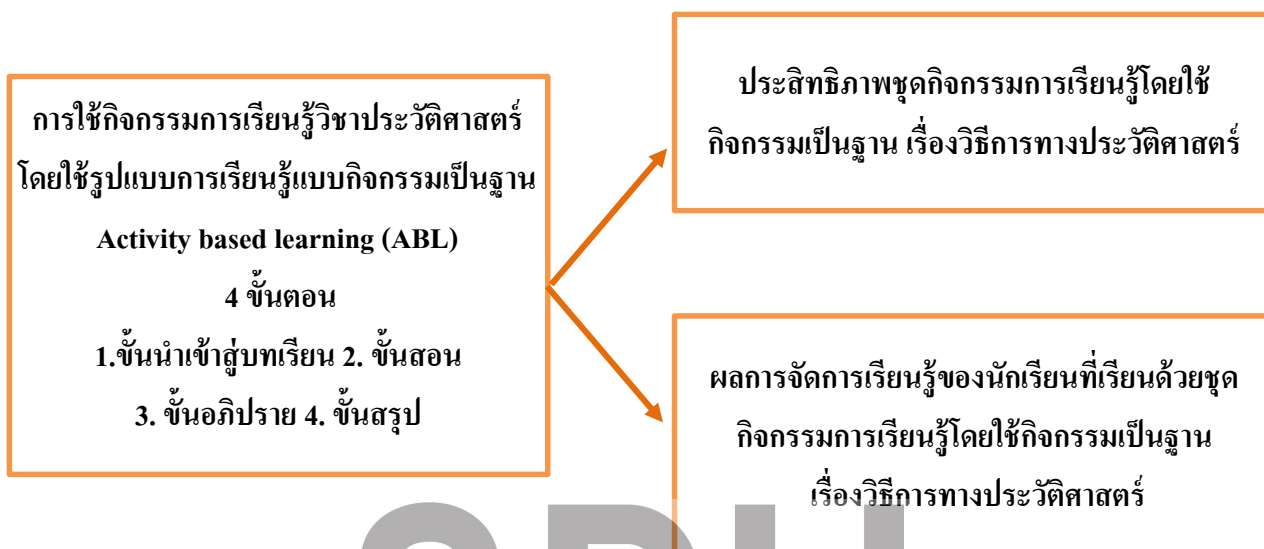
3. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การสร้างบทเรียนที่มีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น เกม เนื้อหาความรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ในลักษณะเป็นชุดและหาคุณภาพของบทเรียน โดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์

4. ผลการเรียนรู้ หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสร้างเป็นคำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้อง ข้อละ 1 ตัวเลือก กำหนดคะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน มีทั้งหมด 15 ข้อ

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ
2. ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพที่นักเรียนสามารถนำไปศึกษาได้ด้วยตนเอง ตามความสะดวกและความสนใจทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลา
3. เครือข่ายโรงเรียนที่ 19 มีผลงานเชิงวิชาการที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพิ่มเติม

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

#### ตอนที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.3 ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1.4 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

#### ตอนที่ 2 เทคนิคการจัดการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL)

- 2.1 ความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
- 2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน
- 2.3 ประเภทของกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน
- 2.4 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการจัดการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

#### ตอนที่ 3 ผลการเรียนรู้

- 3.1 ความหมายของผลการเรียนรู้
- 3.2 วิธีการศึกษาผลการเรียนรู้
- 3.3 ประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้

## ตอนที่ 1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

### 1.1 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้รับความนิยมในระบบการศึกษาของประเทศไทยมีหลายประเภท โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ก็เป็นหนึ่งในประเภทที่ผู้สอนนำมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยแก้ปัญหาทางการเรียนรู้ของผู้เรียนบางประการได้ โดยทั่วไป สำหรับความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีผู้สนใจและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน โดยกล่าวไว้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนที่ระบุไว้และตามความสามารถของรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคน โดยมีเนื้อหากิจกรรมและการประเมินผล รวมไว้ด้วยกัน มีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยให้คำปรึกษาเมื่อนักเรียนเกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมนั้น (พัชรี แก้วอาภรณ์, 2558) อีกทั้ง ชุดกิจกรรมยังเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนเป็นผู้สร้างขึ้นวางแผนกำหนดเป้าหมายวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรมเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (อริยาภรณ์ ชูนปักษ์, 2561)

นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาจากต่างประเทศได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้หลายรูปแบบ โดยกล่าวว่า ชุดการเรียนรู้ยังเป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ ส่วนเนื้อหาที่นำมาสร้าง ชุดการเรียนรู้มาจากขอบข่ายความรู้ที่หลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ซึ่งต้องสื่อความหมายให้แก่ผู้เรียน อย่างชัดเจน จนผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย หรือ จุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม (Kapfer & Kapfer, 1972) อีกทั้งชุดกิจกรรมหมายถึงโปรแกรมทางการสอนทุกอย่างที่จัดไว้เฉพาะมีวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการสอนอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนคู่มือครู เนื้อหาแบบทดสอบข้อมูลที่เชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้อย่างชัดเจนชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาและฝึกฝนด้วยตนเอง โดยครูเป็นผู้คอยแนะนำเท่านั้น (Good, 1973)

จากการศึกษาความหมายของชุดกิจกรรมที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนที่ระบุไว้ในชุดกิจกรรม โดยมีการใช้สื่อและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ สื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ คู่มือครู เนื้อหาแบบฝึกหัด และการประเมินผล

## 1.2 องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีองค์ประกอบหลายส่วนที่มาประกอบกันเป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ในการสร้างผู้สร้างจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบที่เหมาะสมให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของผู้สร้าง เพื่อให้ท้ายที่สุดชุดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

### ตารางที่ 2.1 องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรม

ภานุวัฒน์ เปรมปรี (2556)	สุภาภรณ์ พรรัตนกิจกุล (2557)	ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561)
1) ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุชื่อกิจกรรมการเรียนรู้	1) คำชี้แจงการใช้ชุดการเรียนรู้ เป็นคำชี้แจงให้ผู้เรียนทราบจุดประสงค์ของการเรียนรู้ และส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้	1) หัวข้อหรือชื่อกิจกรรมจะเป็นชื่อเดียวกับชื่อของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
2) คำชี้แจง เป็นส่วนที่อธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้การสอน	2) เนื้อหาเป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาทั้งหมดที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน	2) คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรมเป็นคำชี้แจงให้นักเรียนได้ทราบว่าชุดกิจกรรมชุดนี้ประกอบด้วยส่วนประกอบใดบ้าง
3) จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุเป้าหมายที่ต้องการให้นักเรียนบรรลุผลหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้	3) ใบกิจกรรมเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมตามขั้นตอนที่กำหนดไว้	3) จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้นักเรียนเกิดหลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรม
4) เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้	4) แบบฝึกหัดเป็นส่วนที่ฝึกให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น	4) กิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูกำหนดขึ้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ภาณุวัฒน์ เปรมปรี (2556)	สุภาภรณ์ พรรตติกิจกุล (2557)	ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561)
5) เนื้อหา เป็นส่วนที่ระบุเนื้อหาเกี่ยวกับระบบนิเวศน้ำจืดในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้	5) แบบทดสอบเป็นส่วนที่ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	5) ใบความรู้เป็นสิ่งที่บอกเนื้อหาของบทเรียนที่นักเรียนจะต้องศึกษา
6) วัสดุอุปกรณ์ เป็นส่วนที่ระบุวัสดุอุปกรณ์และสารเคมีที่นำมาใช้ในแต่ละกิจกรรม	-	6) ใบกิจกรรมให้นักเรียนทำหลังจากได้ทำกิจกรรมการเรียนการสอนและศึกษาเนื้อหาจนเข้าใจแล้ว
7) กิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม	-	7) ใบตรวจสอบความรู้และทักษะให้นักเรียนทำหลังจากทำกิจกรรมและใบกิจกรรมเสร็จสิ้น
8) แบบทดสอบท้ายกิจกรรม เป็นแบบฝึกหัดหลังปฏิบัติกิจกรรมแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้	-	8) แบบฝึกหัดให้นักเรียนทำหลังจากได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นทั้งหมดแล้วเพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาบทเรียน
-	-	9) ใบเฉลยใบงานและใบเฉลยแบบฝึกหัดเมื่อนักเรียนทำใบงานหรือแบบฝึกหัดเสร็จแล้วจะสามารถตรวจสอบความถูกต้องจากใบเฉลยใบงาน
-	-	10) การประเมินผลคือแบบทดสอบย่อยประจำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้ประเมินนักเรียนในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละชุด



สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ชื่อกิจกรรมจะเป็นชื่อเดียวกับชื่อของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
2. คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรม
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. กิจกรรมการเรียนรู้
5. ใบความรู้
6. ใบกิจกรรม
7. ใบเฉลยกิจกรรมเฉลยแบบทดสอบ
8. การประเมินผล

### 1.3 ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม ได้มีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

#### ตารางที่ 2.2 ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

สุภรณ์ พรรัตนกิจกุล (2557)	พัชรี แก้วอารมณ์ (2558)	ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561)
1) ศึกษาหลักสูตรเนื้อหาผล การเรียนรู้	1) ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา	1) วิเคราะห์มาตรฐานการ เรียนรู้และสาระการเรียนรู้ ของหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐานหลักสูตร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
2) กำหนดหน่วยการเรียนรู้โดย แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ	2) ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการ เรียนรู้	2) วิเคราะห์เนื้อหา และ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยเรียงเนื้อหาจากง่ายไปสู่ เนื้อหาที่ยากตามลำดับ
3) กำหนดองค์ประกอบของ ชุดการเรียนรู้	3) กำหนดรูปแบบและสร้าง ชุดกิจกรรม	3) กำหนดกรอบผลการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อประกอบ การสอนและการวัดผลประเมิน

## ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

สุภรณ์ พรรตกิจกุล (2557)	พัชรี แก้วอาภรณ์ (2558)	ประภาศิริ ปราโมทย์ (2561)
4) สร้างชุดการเรียนรู้โดยให้ความสอดคล้องกับเนื้อหาและผลการเรียนรู้	4) กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน	4) สร้างชุดกิจกรรมที่ประกอบไปด้วย ชื่อกิจกรรม คำนำ สารบัญ คำแนะนำ สำหรับครู คำแนะนำการใช้ สำหรับนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ ใบความรู้ ใบกิจกรรม ใบตรวจสอบความรู้ ภาคผนวก ประกอบด้วย ใบเฉลยใบกิจกรรม ใบเฉลยใบตรวจสอบความรู้ และตารางสรุปคะแนน
5) กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยสอดคล้องกับมโนคติ	5) เลือกและผลิตสื่อการเรียนการสอน	5) วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเลือกกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสมกับชุดกิจกรรม และฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น
6) นำชุดการเรียนรู้ไปใช้การหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้	6) กำหนดแบบประเมิน	6) จัดทำสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระและจุดประสงค์ที่ต้องการสอน
	7) หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม	7) หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม เพื่อให้แน่ใจว่าชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการสอนสามารถนำไปใช้ได้จริง

ในการสร้างชุดกิจกรรมเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยได้นำหลักตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นมาประยุกต์ดังนี้ คือ

1. วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเรียนประชาภิบาล รายวิชาประวัติศาสตร์
2. วิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้
3. กำหนดกรอบการเรียนรู้ทั้งหมด
4. สร้างชุดกิจกรรม
5. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ใช้สื่อ
6. หาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม

#### 1.4 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ถือเป็นสิ่งที่ยืนยันว่าชุดกิจกรรมที่สร้างมา มีประสิทธิภาพ สามารถจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ได้ ซึ่งมี นักการศึกษาหลายได้กล่าวถึง การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมไว้ดังนี้

เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง (2555) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องดำเนินการหาประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

ประเมินตรวจสอบความถูกต้อง ด้านเนื้อหา การนำเสนอเนื้อหา ภาษา กิจกรรมประกอบรูปภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ด้านการวัดประเมินผล ด้านการสร้างชุดการสอน โดยใช้เกณฑ์ประเมินชุดการสอนดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	4.51-5.00
เหมาะสมมาก	3.51-4.50
เหมาะสมปานกลาง	2.51-3.50
เหมาะสมน้อย	1.51-2.50
เหมาะสมน้อยที่สุด	1.00-1.50

โดยยึดเกณฑ์การตัดสินความเหมาะสมตั้งแต่ระดับ คะแนนเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป จึงถือว่าเป็นชุดการสอนที่เข้าเกณฑ์

#### ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียนทั้งชั้น ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่าหงุดหงิด

ทำหน้างาน หรือทำท่าทางไม่เข้าใจหรือไม่ หลังจากทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามแล้วให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียนนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น แล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้ง จนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าจะทดสอบประสิทธิภาพเกินสามครั้ง ด้วยเหตุนี้ ขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1:100

เกณฑ์การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกณฑ์การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหมายว่าเรียนจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1 / E_2$  โดย  $E_1$  คือประสิทธิภาพของกระบวนการและ  $E_2$  คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ซึ่งคิดเป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนที่ได้ดังนั้น  $E_1 / E_2$  คือผลเฉลี่ยของคะแนนของนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบท้ายกิจกรรมแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ต่อเปอร์เซ็นต์ผลเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนครบทุกกิจกรรมการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้การประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้คือผลที่ได้จากการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากได้เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 80/80 หมายถึงเกณฑ์พิจารณาผลการเรียนการสอนจากชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดย 80 ตัวแรกหมายถึงคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบท้ายกิจกรรมแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละไม่ต่ำกว่า 80 และ 80 ตัวหลังคือคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนทุกกิจกรรมครบทั้งกิจกรรมการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละไม่ต่ำกว่า 80

### 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้

จุณีพร ศรีวิสัย (2556) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง หน้าที่พลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีชื่อว่า “รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบเทคนิค STAD เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” โดยมีองค์ประกอบดังนี้ หลักการ วัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระความรู้ สิ่งที่จะเสริมการเรียนรู้ ระบบสังคม หลักการตอบสนอง ระบบสนับสนุนและเงื่อนไขการนำไปใช้ รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการเรียนการสอน 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) ขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน 3) ขั้นสรุป 4)

ชั้นวัดและประเมินผล และ 5) ชั้นสร้างความประทับใจ ค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 90.45/89.24 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ชนันพัฒน์ วรรณวิจิตร (2559) การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลของ 40 การวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 84.22/82.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

จุฑามาศ ขอบชูผล (2560) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลจากการวิจัย พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.95/85.10 มากกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ 80/80

ปรีชา สุขเงิน (2561) รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่ตะละ อำเภอถ้ำรงค์ วัฒนา ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 80.00/80.00 โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.39/83.35

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าชุดการจัดการเรียนรู้ เป็นสื่อที่วิธีการสอนหรือนวัตกรรม ที่แตกต่างออกไปจากการเรียนการสอนปกติมีแนวโน้มที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้รายงานจึงสนใจที่จะศึกษาชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## ตอนที่ 2 เทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL)

### 2.1 ความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL)

Activity-Based Learning หรือ ABL เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม เป็นแนวคิดที่มีนักการศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างมากในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ที่ผ่านมามีนักวิจัยหลายท่านทำการศึกษาไว้มากมาย เป็นการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ค้นคว้า ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าในเนื้อหาบทเรียนผ่านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำ

หรือปฏิบัติด้วยตนเอง จากการทดลอง การเล่นเกม การสร้างสรรค์ผลงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีการวางแผนในการใช้สื่อที่ดี จะนำไปสู่การพัฒนาความรู้ในตัวบุคคลได้อย่างเต็มความสามารถ (ศศิธร ลิจันทรพร, 2557) อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน (Activity based Learning) เป็น การเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือการเรียนรู้แบบกลุ่มโดยผู้เรียนได้ลงมือทำลงมือปฏิบัติร่วมกันและจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการสำรวจค้นพบหรือสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการเชื่อมโยงหรือบูรณาการข้อมูลจากสิ่งที่ได้เรียนมาและเกิดการเรียนรู้จากการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณจากสิ่งที่ผู้เรียนได้ทำลงไป การอภิปรายหรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้กับคนในกลุ่มและเพื่อนในชั้นเรียน ภายหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยครูผู้สอนมีหน้าที่ช่วยแนะแนวทางไปยังเป้าหมายของการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในกิจกรรมและส่งเสริมการช่วยเหลือซึ่งกันและกันผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือการเรียนรู้แบบกลุ่มโดยกิจกรรมที่จัดขึ้นในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานต้องมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในชั้นเรียน (ฉัฐวดี สุกุณี, 2559)

นอกจากนี้ได้มีนักการศึกษาต่างประเทศได้ให้ความหมายเกี่ยวกับความหมายของกิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL) โดยกล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีพื้นฐานมาจากการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) ซึ่งเชื่อว่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพมากกว่าการป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าลงมือปฏิบัติ กล้าคิดและกล้าแสดงออก สามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกต การทดลองและการลงมือทำ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Ayotola and Ishola, 2013) และยังได้กล่าวถึงการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานว่ามุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้และทักษะต่าง ๆ จากการเข้าร่วมกิจกรรมและการลงมือทำซึ่งกิจกรรมที่จัดขึ้นมีทั้งเกมการเรียนรู้แบบปกติ เกมการเรียนรู้แบบแข่งขัน แสดงบทบาทสมมติการแสดงละคร การร้องเพลง การวาดภาพ โดยผู้เรียนจะไม่ได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การลงมือปฏิบัติของตนเองแต่ยังเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของเพื่อน ๆ ในกลุ่มในห้องเรียน (Deep, 2014)

จากการศึกษาความหมายของความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL) ที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า คือการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นลงมือปฏิบัติ และก็เกิดผลการเรียนรู้ที่ตามจุดประสงค์ที่วางไว้

## 2.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้เน้นบทบาท และความร่วมมือของผู้เรียน โดยทั่ว ๆ ไป ความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ได้มีผู้สนใจและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันดังนี้

Prem (2012) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานนี้มีความสำคัญต่อผู้เรียนในด้านการอาศัยประสบการณ์ตรงทางการเรียนรู้ เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวัน ว่าสามารถนำมาเชื่อมโยงกับความรู้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าด้วยตนเอง จดจำและเข้าใจเนื้อหาความรู้จากการตกผลึกทางความคิด นอกจากนี้ยังฝึกให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3, (2560) ได้ระบุลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านความรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเองมากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียนและการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนอีกด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการพัฒนาทักษะ ด้านการคิดและการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และเข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูมทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานสามารถสรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำที่สุดแล้ว เมื่อผู้เรียนได้ทำกิจกรรม จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาในทุก ๆ ด้าน

## 2.3 ประเภทของกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

การจัดกิจกรรมตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานสามารถจัด

กิจกรรมได้หลายรูปแบบ นักการศึกษาได้ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

Deep (2014) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมออกเป็น 3 หมวดหมู่ คือ

1. กิจกรรมที่เน้นการค้นพบ (Exploratory) ทั้งในด้านความรู้ ความคิดและทักษะ
2. กิจกรรมที่เน้นการสร้างความรู้ (Constructive) เป็นการได้รับประสบการณ์ผ่านการสร้าง

ผลงาน

3. กิจกรรมที่เน้นการแสดงออกทางความคิด (Expressive) โดยจะเน้นไปที่การนำเสนองาน NOEL (2018) ได้กล่าวว่า มีกิจกรรมมากมายที่สามารถใช้กับ ABL ได้ เช่น

1. การแสดงละคร เป็นเหตุการณ์เรื่องราว หรือ นวนิยายถูกสร้างขึ้นใหม่เป็นการนำเสนอที่น่าฟัง

2. แบบทดสอบ เป็นกิจกรรมการแข่งขันที่ผู้เข้าร่วมควรให้คำตอบสำหรับคำถามในช่วงเวลาที่กำหนดตามกฎที่กำหนดไว้ล่วงหน้า

3. การสนทนากลุ่ม มีการจัดตั้งกลุ่มและนักเรียนจะอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดและตัดสินใจหรือได้ข้อสรุป

4. การแสดงบทบาทสมมติ นักเรียนกำหนดสถานการณ์บางอย่างหรือแสดงบทบาทของตัวละคร

5. เกมการศึกษา เกมได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะเพิ่มความเข้าใจในแนวคิดเรียนรู้เกี่ยวกับบางวิชา

6. การระดมความคิด นักเรียนสร้างไอเดียมากมายเกี่ยวกับธีมเฉพาะหรือปัญหาโดยไม่มี การแสดงความคิดเห็นในมุมมองของใคร

7. การแก้ปัญหา การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดหรือหลักการหรือสูตรหรือข้อมูลที่จำเป็นอย่างน้อยหนึ่งอย่าง

8. การอภิปราย การอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับข้อโต้แย้งระหว่างสองกลุ่มซึ่งกลุ่มหนึ่งโต้แย้งเพื่อปกป้องประเด็นหรือธีมที่ขัดแย้งกันและกลุ่มอื่น ๆ จะทำให้เกิดข้อโต้แย้งกับธีม

9. การทำงานภาคสนาม นักเรียนได้สัมผัสกับสถานการณ์ในชีวิตจริงรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลและได้ข้อสรุป

10. การเรียนรู้แบบค้นพบ นักเรียนเรียนรู้โดยการสำรวจหรือค้นพบหลายแง่มุมของสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง

11. โครงการ โครงการมีวัตถุประสงค์เพื่อบรรลุเป้าหมายแห่งความเข้าใจที่ชัดเจนอย่างน้อยหนึ่งอย่าง พวกเขาเกี่ยวข้องกับการตรวจสอบและค้นหาวิธีแก้ไขวางแผนและดำเนินการให้นักเรียนสำเร็จ



12. การทำแผนที่แนวคิด เป็นกระบวนการแสดงแนวคิดหรือสิ่งที่แตกต่างกันในรูปแบบลำดับชั้น โดยมีแนวคิดทั่วไปที่ครอบคลุมมากที่สุดที่ด้านบนและแนวคิดทั่วไปน้อยกว่าที่ด้านล่างในรูปแบบภาพ

จากประเภทของกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่า ในงานวิจัยชิ้นนี้จะเน้นการจัดกิจกรรมที่เน้นการแสดงออกทางความคิด โดยจะเน้นไปที่การนำเสนองานควบคู่ไปกับเกมการศึกษา การระดมความคิด การอภิปราย

## 2.4 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีนักวิชาการศึกษาหลายท่านมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันและได้กล่าวไว้ดังนี้

### ตารางที่ 2.3 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน

ศศิธร ลิจันทรพร (2556)	ณัฐวดี สกุลณี (2559)	เพ็ญนิภา ตลับกลาง (2562)
1) ขั้นกระตุ้นและให้ประสบการณ์	1) ขั้นกระตุ้นเพื่อเตรียมความพร้อม	1) ขั้นเตรียม คือ การเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2) ขั้นให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ	2) ขั้นจัดกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์	2) ขั้นกิจกรรมการสอน
3) ขั้นผลสะท้อนกลับ	3) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนคิด	3) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม คือ การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ลงมือทำกิจกรรมที่ได้เตรียมไว้
4) ขั้นประเมินผล	4) ขั้นสรุปและการนำไปใช้	4) ขั้นสรุปและประเมินผล คือ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองกับผู้อื่นได้ และประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนและทำกิจกรรมมาทั้งหมด

จากขั้นตอนในการดำเนินการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีผู้ให้แนวคิดนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์รูปแบบขั้นตอนในการดำเนินการเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานออกมาเป็นขั้นตอนดำเนินการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของผู้วิจัย ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
2. ชี้นำสอน
3. ชี้นำเสนอและอภิปราย
4. ชี้นำสรุปผลการเรียนรู้

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ศศิธร ลิจันทรพร (2556) การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐาน โดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาบนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียน ประถมศึกษาตอนปลาย โดยได้สรุปว่ากิจกรรมเป็นฐานที่เน้นให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการสะท้อนความคิด สอดคล้องกับ ทิศนา แจมมณี (2545) ว่า การรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากชั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกันจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติและใช้จริงในชีวิตประจำวัน โดยสอดคล้องกับ Lakshmi (2007) ว่า การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จะช่วยทำให้นักเรียนในกลุ่มพูดคุยทำงานร่วมกัน และการเคารพในมุมมองของผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ นิรุช เหลือลัมย์ (2552) ว่า เป็นการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้และเผยแพร่ความรู้ที่ได้แก่ผู้อื่น และสอดคล้องกับ นฤมล มณีงาม (2547) ที่ได้เสนอการจัดการกิจกรรมโดยใช้วิธีดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้ด้วยการรับใช้สังคมว่า ขั้นตอนสะท้อนกลับ เป็นขั้นที่นักเรียนเรียนคิดวิเคราะห์เหตุการณ์และสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติการ สร้างข้อสรุป และนำเสนอผลงานจากการปฏิบัติการรับใช้สังคม ซึ่งแสดงถึงความมีวินัยต่อส่วนรวม

ณัฐวดี สุกณี (2559) การพัฒนาเจตคติแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า เจตคติแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานช่วงหลังเรียนสูงกว่าช่วงก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เจตคติแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ในช่วงก่อนเข้าเรียนระหว่างเรียนและหลังเลิกเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานที่จำแนกตามระดับของเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์และแรงจูงใจ

ไฟล์สัมฤทธิ์ในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ทั้งสองระดับมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

เสกสรร สุขเสนาและคณะ (2561) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1) ชื่อเรื่อง 2) สารสำคัญ 3) จุดประสงค์ 4) เนื้อหากิจกรรม 5) วิธีดำเนินกิจกรรม มี 6 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นเตรียมการ (2) ขั้นเรียนรู้นอกห้องเรียน (3) ขั้นนำ (4) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (5) ขั้นอภิปราย และ (6) ขั้นประเมินผล 6) วิธีวัดและประเมินผล และ 7) สื่อและอุปกรณ์ และคุณภาพของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านพบว่า ทุกราชการประเมินมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) 4.70 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.03 ซึ่งแสดงว่า มีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) สอดคล้องมากที่สุด

เพ็ญภา ตลับกลาง (2562) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต นักเรียนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05 และ ความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมาก

Alshammari (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เกมเป็นฐานในการเพิ่มการเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่ง ได้ศึกษากับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย Western Illinois University จำนวน 26 คนเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่มาจากหลากหลายประเทศและวัฒนธรรมผลการศึกษาพบว่าไม่มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่อย่างไรก็ตามผลของการใช้เกมเป็นฐานโดยใช้บัตรคำสามารถเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

Haq (2016) แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทเทิร์น (Northern University Pakistan) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการฟัง เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการพูด เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการอ่าน เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการเขียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่าการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มที่เรียน โดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติ

Hag and Bangash (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยศึกษาผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการพูด กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชายจำนวน 50 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน จากนั้นนำผลการทดสอบหลังเรียนมาเปรียบเทียบกับผลการทดสอบก่อนเรียน ผลการศึกษาพบว่าผลการทดสอบทักษะการพูดหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

Ceilk (2018) แห่งมหาวิทยาลัยสิร์ท (Siirt University Turkey) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อกิจกรรมคณิตศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 78 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบกับวิธีสอนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้นทั้งสองกลุ่ม ส่วนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานลดลงอย่างมีนัยสำคัญและส่วนความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติสูงขึ้น

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการจัดการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity based learning : ABL) พบว่ามีความเหมาะสมในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นผู้รายงานจึงสนใจที่จะศึกษาชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### ตอนที่ 3 ผลการเรียนรู้

#### 3.1 ความหมายของผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ มีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นเหมือนความคาดหวังของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยความหมายของผลการเรียนรู้ ได้มีนักวิจัยหลายท่านทำการศึกษาไว้มากมาย ดังนี้

องค์การยูเนสโก (UNESCO) กล่าวว่าผลการเรียน (Outcomes) คือ ผลที่คาดหวัง หรือผลสำเร็จของหลักสูตร หรือการบรรลุเป้าหมายของวัตถุประสงค์ขององค์กรดังที่แสดงให้เห็นได้ โดยระดับตัวชี้วัด เช่น ทักษะ ทักษะทางปัญญา และความรู้ของนักเรียน ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (Student Learning Outcomes) จะเป็นตัวที่บอกถึงสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องรู้ เข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติได้ภายหลังจากที่ได้สำเร็จกระบวนการในการเรียนรู้แล้ว เช่นเดียวกันกับทักษะทางปัญญา และทักษะในทางปฏิบัติที่ผู้เรียนจะต้องได้รับและปฏิบัติได้หลังจากสำเร็จในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

รายวิชา หรือหลักสูตร ผลการเรียนรู้จะมาพร้อมกับเกณฑ์การประเมินที่ระบุเกณฑ์ขั้นต่ำ ในขณะที่การให้คะแนนจะอยู่บนพื้นฐานของความตั้งใจที่อยู่นอกเหนือหรือภายใต้เกณฑ์นั้น ผลการเรียนรู้ต่างจากจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ซึ่งจุดมุ่งหมายการเรียนรู้จะให้ความสนใจกับผลสำเร็จมากกว่าความตั้งใจสอนของครูผู้สอน (Lee, 2004)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้กล่าวถึงความหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ NQF ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 หมายถึง เกณฑ์บ่งชี้คุณลักษณะการเรียนรู้และผลของการเรียนรู้ทั้งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรที่กำหนดไว้ในแต่ละระดับและประเภทการศึกษาและหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากฝึกปฏิบัติและ/หรือจากการทำงาน ประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ 1) ความรู้ (Knowledge) 2) ทักษะ (Skills) 3) ความสามารถในการประยุกต์ใช้และความรับผิดชอบ (Application and Responsibility)

บัณฑิต ทิพากร (2561) ได้กล่าวถึงความหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกเป็นรูปธรรมนั้นคือต้อง ทำได้ (Active) สำเร็จ (Achievable) และสามารถวัดและประเมินผลได้ (Assessed) รวมทั้งต้องมีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กัน (Aligned) ในทุกระดับตั้งแต่บทเรียน รายวิชา หลักสูตร

จากการศึกษาความหมายของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า ผลการเรียนรู้เป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียน ที่ได้มาจากการเรียนรู้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดทำขึ้น เมื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนนั้น จะต้องตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้สอนที่ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ออกมาเป็นผลลัพธ์ให้เป็นตามที่คุณสอนตั้งใจไว้

### 3.2 วิธีการศึกษาผลการเรียนรู้

ความมุ่งหวังของผู้สอน คือ การเห็นผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนเกิดขึ้นตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ วิธีการศึกษาผลการเรียนรู้จึงเป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้สอน ในการวัดผลการเรียนรู้ว่าผู้เรียนเกิดผลลัพธ์ตามที่ผู้สอนได้ตั้งไว้หรือไม่ โดยวิธีการศึกษาผลการเรียนรู้ได้มีนักวิจัยหลายท่านทำการศึกษาไว้มากมาย ดังนี้

วิรัช วรณรัตน์ (2535) ได้กล่าวถึงการวัดผลและประเมินผลในพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นต้องมีหลักการที่จะต้องนำไปปฏิบัติดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์ของการวัดและการประเมินผลให้ชัดเจนในลักษณะของจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ได้รับพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการให้เกิดขึ้นและจะสามารถวัดได้หรือสังเกตได้เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้วทั้งใน ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยหรือทักษะพิสัย

2. เลือกใช้วิธีการวัด เครื่องมือที่เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์นั้น ๆ เพราะจะทำให้ผลที่ได้จากการวัดมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3. เลือกใช้เครื่องมือการวัดผลที่มีคุณภาพเนื่องจากผลที่ได้จากการวัดจะต้องนำไปใช้ในการประเมินเพื่อตัดสินคุณค่าหรือตัดสินใจดังนั้นจำเป็นต้องมีความมั่นใจว่าผลนั้น ๆ เกิดจากเครื่องมือที่มีคุณภาพอย่างแท้จริง

4. ในการวัดผลแต่ละครั้งครูผู้สอนควรจะต้องเลือกใช้วิธีการหรือเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายเพื่อช่วยลดความคลาดเคลื่อนที่เกิดจากข้อบกพร่องของวิธีการหรือเครื่องมืออื่น ๆ

5. ใช้ผลจากการวัดที่มีความคุ้มค่า กล่าวคือการวัดผลจะได้รับข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการปรับปรุง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการแนะแนวการศึกษาต่อหรือการพัฒนาาระบบการบริหารการเรียนการสอนในโรงเรียน เป็นต้น

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2556) ได้กล่าวถึงกระบวนการวัดและประเมินผลการศึกษา โดยในการวัดและประเมินผลแต่ละครั้งจะต้องมีการดำเนินการที่เป็นระบบที่มีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างจุดประสงค์กิจกรรมการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน เป็นขั้นตอนของการวางแผนในการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดจุดประสงค์วิธีการจัดการเรียนการสอนหรือเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาตัดสินผลการเรียนเป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนยอมรับข้อตกลงร่วมกันและเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองได้มีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นขั้นตอนของการปรับจุดประสงค์รายวิชาให้เป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดสังเกตและประเมินได้เพื่อให้ครูผู้สอนได้มีความเข้าใจในพฤติกรรมและคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนของการนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือวัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาใช้สร้างเครื่องมือวัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมนั้น ๆ

ขั้นตอนที่ 4 ทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนของการนำเครื่องมือวัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญสาขาที่เกี่ยวข้องได้พิจารณา/ตรวจสอบ/ปรับปรุง แล้วจึงไปทดลองใช้กับผู้เรียนในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้รับไปวิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือวัดการเรียนรู้ต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์คุณภาพ เป็นขั้นตอนของการนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบและ

การรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติเพื่อหาดัชนีบ่งชี้คุณภาพของเครื่องมือวัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 6 เกณฑ์/ตัดสินผลการเรียน เป็นขั้นตอนของการนำผลที่ได้รับจากการทดสอบจริงของผู้เรียนมาพิจารณาตัดเกรดหรือให้ระดับผลการเรียนตามเกณฑ์มาตรฐานหรือเกณฑ์ที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นได้ซึ่งการดำเนินการอาจกระทำเมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนแล้วหรือในระหว่างการเรียนการสอนดำเนินการอยู่ที่ใด

จากการศึกษาวิธีการศึกษาผลการเรียนรู้ที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า วิธีการศึกษาผลการเรียนรู้ของชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีกระบวนการศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนดังนี้

1. กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยศึกษาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย

2. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้

3. ทดสอบและเก็บรวบรวมข้อมูล

4. วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้

5. นำผลที่ได้รับจากการทดสอบจริงของผู้เรียนมาพิจารณาตามเกณฑ์

### 3.3 ประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นจะต้องเลือกเครื่องมือให้เหมาะสมกับลักษณะจุดประสงค์การศึกษาและแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ ได้มีนักวิจัยหลายท่านทำการศึกษาไว้มากมาย ดังนี้

สมชาย รัตนทองคำ (2554) ได้กล่าวถึงประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ไว้ว่า เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้มีหลายลักษณะ แต่ละชนิดมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด พอสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบคือชุดของคำถามหรือสิ่งเร้าที่นำไปใช้ให้ผู้สอบตอบสนองออกมา ชุดของสิ่งเร้านี้มักอยู่ในรูปของข้อคำถาม ซึ่งอาจให้เขียนตอบ แสดงพฤติกรรม ให้พูดออกทางวาจาก็ได้ทำให้สามารถวัดได้สังเกตได้และนำไปสู่การแปลความหมายได้แบบทดสอบนี้สามารถใช้ได้กับการวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย แต่ส่วนใหญ่นิยมวัดทางด้านพุทธิพิสัย

2. แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบสอบถามเป็นชุดของคำถามที่เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบ ข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความรู้สึก ความเชื่อ และความ

สนใจต่างๆ ในทางการศึกษามักนิยมใช้วัดและประเมินผลด้านจิตพิสัยได้แก่มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) เป็นเครื่องมือที่ใช้ได้ทั้งให้ผู้ถูกวัดประเมินตนเอง และผู้อื่นประเมิน การตอบกระทำ โดยให้ผู้ตอบหรือผู้สังเกตประเมินค่าของคุณลักษณะออกมาเป็นระดับต่างๆ มากน้อยตามปริมาณ หรือความเข้มของความรู้สึกหรือพฤติกรรมที่แสดงออก

3. แบบสำรวจรายการ แบบสำรวจรายการมีลักษณะคล้ายมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิรท เพียงแต่ส่วนที่เป็นคำตอบ ไม่ได้กำหนดค่าระดับความรู้สึกว่ามีมากน้อยเพียงไร แต่เป็นการตอบเพียง 2 ตัวเลือกว่า มี-ไม่มี, ใช่-ไม่ใช่, เคย-ไม่เคย ฯลฯ เป็นต้น

4. แบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นแบบวัดที่สอบถามถึงแนวคิด ความรู้สึก หากอยู่ในสถานการณ์สมมติใด ๆ ที่ผู้ออกข้อสอบสร้างขึ้น อาจบรรจุไว้ในส่วนที่เป็นข้อความ หรือส่วนที่เป็นคำตอบก็ได้ อาจนำเสนอเหตุการณ์ด้วยข้อความ หรือรูปภาพ หรือสื่ออื่น ๆ ก็ได้

5. แบบสังเกต การสังเกตเป็นเครื่องมือวัดผลที่นิยมใช้กันมาก โดยการใช้ประสาทสัมผัสของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประเมินได้สังเกตพฤติกรรมที่สนใจในตัวผู้ถูกวัด ผลการสังเกตจะมีความเที่ยงตรงเพียงใดขึ้นกับองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1) สิ่งที่สังเกต 2) ตัวผู้สังเกต 3) ตัวผู้ถูกสังเกต

กระทรวงศึกษาธิการ (2557) ได้ระบุวิธีการประเมินแบบต่าง ๆ ที่ผู้สอนสามารถเลือกใช้ได้ มีดังต่อไปนี้

1. การสังเกตพฤติกรรม เป็นการเก็บข้อมูลจากการดูการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน โดยไม่ขัดจังหวะการทำงานหรือการคิดของผู้เรียน

2. การสอบปากเปล่า เป็นการให้ผู้เรียนได้แสดงออกด้วยการพูดตอบประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามมาตรฐาน

3. การพูดคุย เป็นการสื่อสาร 2 ทางอีกประเภทหนึ่ง ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน สามารถดำเนินการเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้

4. การใช้คำถาม ให้คำตอบที่เป็นไปได้หลากหลาย เป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการเริ่มต้นเปลี่ยนการถามแบบความจำให้เป็นคำถามที่ต้องใช้การคิดบาง เพราะมีคำตอบที่เป็นไปได้หลายคำตอบ

5. การเขียนสะท้อนการเรียนรู้ (Journals) เป็นรูปแบบการบันทึกการเขียนอีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเขียนตอบกระทู้หรือคำถามของครูซึ่งจะต้องสอดคล้องกับความรู้ทักษะที่กำหนดในตัวชี้วัด

6. การประเมินการปฏิบัติ (Performance Assessment) เป็นวิธีการประเมินงานหรือกิจกรรมที่ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนปฏิบัติงานเพื่อให้ทราบถึงผลการพัฒนาของผู้เรียน

7. การประเมินด้วยแฟ้มสะสมงาน (Portfolio Assessment) แฟ้มสะสมงานเป็นการเก็บ



รวบรวม ชิ้นงานของผู้เรียนเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าและความสำเร็จของผู้เรียน

8. การวัดและประเมินด้วยแบบทดสอบ เป็นการประเมินตัวชี้วัดด้านการรับรู้ข้อเท็จจริง (Knowledge) ผู้สอนควรเลือกใช้แบบทดสอบให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมิน

9. การประเมินด้านความรู้สึกรู้สึกคิด เป็นการประเมินคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะและเจตคติที่ควรปลูกฝังในการจัดการเรียนรู้

10. การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่ สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน

11. การประเมินตนเองของผู้เรียน (Student Self-assessment) การประเมินตนเองนับเป็นทั้งเครื่องมือประเมินและเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้เพราะทำให้ผู้เรียนได้คิดใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไร เรียนรู้อย่างไร และผลงานที่ทำนั้นดีแล้วหรือยัง

12. การประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment) เป็นเทคนิคการประเมินอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าจะนำมาใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าถึงคุณลักษณะของงานที่มีคุณภาพ เพราะการที่ผู้เรียนจะบอกได้ว่าชิ้นงานนั้นเป็นเช่นไร

จากการศึกษาประเภทของเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า วิธีการศึกษาผลการเรียนรู้ของชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นแบบทดสอบประเภทแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

### 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้

สุริพร ศิรินามมนตรี และคณะ (2554) ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิโรจน์ เนาวบุตร และปราโมทย์ เกือบประเสริฐ, (2554) การศึกษาผลการเรียนรู้ เพื่อสร้างชิ้นงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้กิจกรรมโครงงาน งานวิจัย

ฉบับนี้ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม โครงการเพื่อสร้างชิ้นงานกับกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนรู้ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงโดยใช้กิจกรรม โครงการเพื่อสร้างชิ้นงาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

สร้อยกอบพิมาย และคณะ (2562) การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1 งานวิจัยฉบับนี้เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางภาษา ทักษะการทำงานกลุ่ม ความมีวินัย และความพึงพอใจ โดยใช้ชุดกิจกรรมในการสอนแบบ 2W3P กับเกณฑ์ที่กำหนดไว้เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมในการสอนแบบ 2W3P ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้ 1) ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนอยู่ในระดับสูง ด้านทักษะทางภาษาอยู่ในระดับปานกลาง ด้านทักษะการทำงานกลุ่ม อยู่ในระดับสูง ด้านความมีวินัย อยู่ในระดับสูง ด้านความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเมื่อทดสอบแล้วผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน สูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหน่วย Number ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนและก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีพัฒนาการเห็นได้อย่างชัดเจน

ศิริธร บุญศิริ และคณะ (2563) การศึกษาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษหน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษายโสธร เขต 4 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนในการสอนแบบ Team Pair Solo (TPS) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศรายวิชาภาษาอังกฤษ หน่วย Number โดยใช้บทเรียนการ์ตูนในการสอนแบบ Team Pair Solo (TPS) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายโสธร เขต 4 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทาง

ภาษา ทักษะการทำงานกลุ่ม ความมีวินัยในการเรียน และความพึงพอใจ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ หน่วย Number โดยใช้บทเรียนการคู่ในการสอนแบบ Team Pair Solo (TPS) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 1 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้ 1. ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ หน่วย Number โดยใช้บทเรียนการคู่ในการสอนแบบ Team Pair Solo (TPS) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 1 พบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางภาษา ทักษะการทำงานกลุ่ม ความมีวินัยและความพึงพอใจ สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทุกด้าน 2. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศหน่วย Number ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนและก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้าน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้ พบว่า วิธีการสอนหรือนวัตกรรม ที่แตกต่างออกไปจากการเรียนการสอนปกติมีแนวโน้มที่จะทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสูงขึ้น ดังนั้นผู้รายงานจึงสนใจที่จะศึกษาชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ ชุดการจัดการเรียนรู้จากการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ จำนวน 2 ข้อ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับวิธีดำเนินการวิจัย มีดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 5 โรงเรียน ทั้งหมด 706 คน (รายงานสถิติการศึกษา ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร, 2563)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล สังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) ด้วยเหตุผลดังนี้

1. สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้ผู้วิจัยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจากแบบออนไซต์มาเป็นรูปแบบออนไลน์

2. เมื่อผู้วิจัยปรับเปลี่ยนรูปแบบการทดลองมาเป็นรูปแบบออนไลน์ ข้อจำกัดของกลุ่มตัวอย่างคือความพร้อมของเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ในการเข้าเรียนบทเรียนออนไลน์ของผู้วิจัย

ผู้วิจัยจึงทำการหาอาสาสมัครเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง โดยประกาศไปยังนักเรียนที่สนใจและมีความพร้อมในการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ผลปรากฏว่า มีนักเรียนที่สนใจและมีความพร้อมตามเกณฑ์ด้วยกัน 36 คน ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน

ประชากรบาล สังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2564

## 2. แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว และวัดก่อนและหลังการทดลอง One Group Pretest – Posttest Design ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงแผนการทดลองในการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E = กลุ่มทดลอง

X = การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

O<sub>1</sub> = การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม

O<sub>2</sub> = การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรม

SRIPATUM  
UNIVERSITY

## 3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย และเก็บข้อมูลตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

ระยะที่ 2 ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ตารางที่ 3.2 ขั้นตอนดำเนินการทำวิจัย

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	ผลที่เกิดขึ้น
ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์		
1.	1.1 ผู้วิจัยศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม เทคนิคการสอนกิจกรรมเป็นฐาน	นำข้อมูลที่ศึกษามาวางแผนการสร้างชุดกิจกรรม
	1.2 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์	ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ตามที่ได้วางแผนไว้
	1.3 ประเมินความถูกต้องเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้	นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านประเมิน
	1.4 ทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองภาคสนาม 1: 30 (Tryout)	นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ทดลองกับนักเรียน จำนวน 30 คน โดยทำการจัดการเรียนการสอนทั้ง 4 แผน 7 ชั่วโมง เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
	1.5 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวิเคราะห์	ศึกษาเอกสารการจัดทำข้อสอบจากหนังสือระเบียบวิธีวิจัยและหนังสือการวัดผลการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
	1.6 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาที่จะสร้างแบบทดสอบ	ศึกษา เอกสารตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระที่ 4 สาระประวัติศาสตร์ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์
	1.7 กำหนดจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด	กำหนดจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ที่ต้องการวัดให้ครอบคลุมเนื้อหา และเรื่องที่จะใช้สร้างเป็นแบบทดสอบ

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

ระยะที่	ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	ผลที่เกิดขึ้น
1.	1.8 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์	ให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดและจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดที่訂ไว้ โดยสร้างเป็นคำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้อง ข้อละ 1 ตัวเลือก กำหนดคะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน มีทั้งหมด 30 ข้อ ต้องการจริงจำนวน 15 ข้อ
	1.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง	โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด หรือค่า IOC
	1.10 นำแบบทดสอบไปทดลอง	นำแบบทดสอบที่ผ่านการหาค่า IOC และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำแบบทดสอบไปทดลอง (Tryout) กับนักเรียนที่เคยเรียนวิชานี้มาแล้วที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง
	1.11 นำผลที่ได้จากแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบรายข้อ	นำผลที่ได้จากแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่า (p) และค่า (r) และคัดเลือกข้อสอบได้จำนวน 30 ข้อ โดยตัดข้อที่มีข้อคำถามซ้ำในจุดประสงค์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดเดียวกันออกไป
	1.12 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น	นำแบบทดสอบ สอบที่เข้าเกณฑ์ทั้ง 15 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งหมด
ระยะที่ 2 ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน		
2	2.1 วัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน	เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบ
	2.2 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผน	จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่เตรียมไว้
	2.3 วัดผลการเรียนรู้หลังเรียน	เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบ
	2.4 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้	วิเคราะห์สถิติพื้นฐาน

ตารางที่ 3.3 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.								
	พ.ย. 2563	ธ.ค. 2563	ม.ค. 2564	ก.พ. 2564	มี.ค. 2564	เม.ย. 2564	พ.ค. 2564	มิ.ย. 2564	ก.ค. 2564
<b>ระยะที่ 1</b>									
1.1 ผู้วิจัยศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	x								
1.2 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	x								
1.3 ประเมินความถูกต้องเหมาะสมของชุดกิจกรรม		x							
1.4 ทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Tryout)			x						
1.5 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการวิเคราะห์			x						
1.6 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาที่จะสร้างแบบทดสอบ			x						
1.7 กำหนดจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด			x						
1.8 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์				x					
1.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบ เพื่อปรับปรุง แก้ไขให้ถูกต้อง					x				
1.10 นำแบบทดสอบไปทดลอง						x			
1.11 นำผลที่ได้จากแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ของข้อสอบรายข้อ						x			
1.12 นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น						x			
<b>ระยะที่ 2</b>									
2.1 วัดผลการเรียนรู้ก่อนเรียน								x	
2.2 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผน								x	
2.3 วัดผลการเรียนรู้หลังเรียน								x	
2.4 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้									x

#### 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีจำนวน 3 ชุด แบ่งออกเป็น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ และ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดการพัฒนา ดังนี้

##### 4.1 การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้



การสร้างชุดกิจกรรมเรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ศึกษารายละเอียดของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาภิบาล พุทธศักราช 2563 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

4.1.2 วิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยเรียงเนื้อหาจากง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยากตามลำดับ

ตารางที่ 3.4 วิเคราะห์เนื้อหา เพื่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ชุดกิจกรรม	เรื่อง	เทคนิคการเรียนรู้ กิจกรรมเป็นฐาน	เวลาที่ใช้
	ปฐมนิเทศและทดสอบก่อนเรียน		2
ชุดที่ 1 รักจูงทุ่งบางเขน	วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน	เทคนิคการเรียนรู้กิจกรรมเป็น ฐาน 4 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน - กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต - กิจกรรม เกมทายได้ให้เลย ขั้นที่ 2 ชี้นสอน - ศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 1 ขั้นที่ 3 ชี้นำเสนอและอภิปราย - นำเสนอผลงานและนำ ผลงานอภิปรายผลร่วมกัน ขั้นที่ 4 ชี้นำสรุปผลการเรียนรู้ - กิจกรรมเกมเศรษฐีเงินล้าน	2

ตารางที่ 3.4 (ต่อ)

ชุดกิจกรรม	เรื่อง	เทคนิคการเรียนรู้ กิจกรรมเป็นฐาน	เวลาที่ใช้
ชุดที่ 2 นักประวัติศาสตร์ น้อย	การประยุกต์เอาวิธีการ ทางประวัติศาสตร์มาใช้ ศึกษาเรื่องราวทาง ประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น	เทคนิคการเรียนรู้กิจกรรมเป็น ฐาน 4 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน - กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต - กิจกรรม เกมเปิดโปงเห็นโป๊ ขั้นที่ 2 ขั้นสอน - ศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 2 ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย - นำเสนอผลงานและนำ ผลงานอภิปรายผลร่วมกัน ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ - กิจกรรมเกมเศรษฐีเงินล้าน	2
	<b>ปฏินิมิตและแบบทดสอบหลังเรียน</b>		1
	<b>รวมชั่วโมงกิจกรรมทั้งหมด</b>		7

4.1.3 พิจารณากำหนดกรอบผลการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อประกอบการสอน และการวัดผลประเมินผล

4.1.4 สร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยให้ สัมพันธ์กับเนื้อหา และร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 ชั่วโมง ทั้งหมด 2 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 รักจุ่งทุ่งบางเขน Bangkok Lover (แผนจัดการเรียนรู้ที่ 1-2 จำนวน 4 ชั่วโมง)

ชุดที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย A Little Historian At Bangkok (จำนวน 3 ชั่วโมง)

ซึ่งในแต่ละชุดกิจกรรมฯ จะประกอบไปด้วย

- (1) ชื่อกิจกรรมจะเป็นชื่อเดียวกับชื่อของชุดกิจกรรมการเรียนรู้
- (2) คำชี้แจงในการใช้ชุดกิจกรรม
- (3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- (4) กิจกรรมการเรียนรู้
- (5) ใบบความรู้
- (6) ใบบกิจกรรม
- (7) ใบบเฉลยกิจกรรมเฉลยแบบทดสอบ
- (8) การประเมินผล



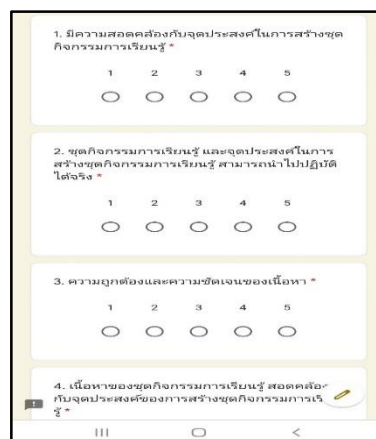
ภาพที่ 3.1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

4.1.5 สร้างคู่มือการใช้งาน มีไว้เพื่อให้ครูผู้สอนนำไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม ประกอบด้วย ชื่อชุดกิจกรรม คำแนะนำสำหรับผู้ใช้ชุดกิจกรรม สิ่ง que ผู้สอนต้องเตรียม แผนการจัดการเรียนรู้ หัวเรื่องที่จะสอนในแต่ละแผนการเรียนรู้



ภาพที่ 3.2 คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

4.1.6 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้และคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน ประเมินตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม



ภาพที่ 3.3 แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรม

4.1.7 นำแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินมาตรวจให้คะแนนและหาค่าเฉลี่ย โดยยึดหลักเกณฑ์การตัดสินระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์ตัดสินคุณภาพที่ยอมรับได้และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

ตารางที่ 3.5 สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
ด้านความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.30	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้	4.89	0.30	มากที่สุด
ด้านความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ในใบงาน	4.70	0.48	มากที่สุด
ด้านความถูกต้องและความเหมาะสมในการใช้ภาษา	4.22	0.33	มากที่สุด
ด้านการพิมพ์ภาพและการจัดรูปแบบ	4.60	0.32	มากที่สุด
ด้านความสะดวกในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้	4.70	0.48	มากที่สุด
ผลการประเมินรวมทุกด้าน	4.68	0.16	มากที่สุด

จากตาราง ผลการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์มีคุณภาพในระดับมากที่สุด หมายความว่า ชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นสื่อที่มีคุณภาพในระดับดีมาก เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.1.8 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ไปทดลอง (Tryout) เพื่อหาข้อบกพร่องของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กับนักเรียนจำนวน 30 คน โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 เพื่อหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและค่าประสิทธิผลของผลลัพธ์ สำหรับ  $E_1$  คือค่าประสิทธิภาพของงานและแบบฝึกปฏิบัติ กระทำโดยการนำคะแนนงานทุกชิ้นของนักเรียนในแต่ละกิจกรรม แต่ละคนมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ยและเทียบส่วน โดยเป็นร้อยละ สำหรับค่า  $E_2$  คือประสิทธิภาพผลลัพธ์ของการประเมินหลังเรียนของแต่ละสื่อหรือชุดการสอน กระทำได้โดยการเอาคะแนนจากการสอบหลังเรียนและคะแนนจากงานสุดท้ายของนักเรียนทั้งหมดรวมกันหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบส่วนร้อย เพื่อหาค่าร้อยละ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) ซึ่งค่า  $E_1/E_2$  ซึ่งตัวผู้วิจัยตั้งเกณฑ์มาตรฐานไว้ที่ 80/80 พบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยค่า  $(E_1/E_2)$  ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 84.40/83.11 พร้อมทั้งจะนำไปทดลองใช้ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ต่อไป



ภาพที่ 3.4 บรรยากาศการทดลองภาคสนามกับกลุ่มทดลอง 30 คน

#### 4.2 แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่เรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

##### 4.2.1 ศึกษาวิธีการแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้และการวิเคราะห์ข้อสอบ

4.2.2 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

4.2.3 กำหนดจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ที่ต้องการวัดให้ครอบคลุมเนื้อหา และเรื่องที่จะใช้สร้างเป็นแบบทดสอบ

4.2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ ให้ ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดและจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ที่ตั้งไว้ โดยสร้างเป็นคำถาม แบบปรนัย 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้อง ข้อละ 1 ตัวเลือก กำหนดคะแนนข้อที่ตอบถูกข้อละ 1 คะแนน มีทั้งหมด 30 ข้อ ต้องการจริงจำนวน 15 ข้อ

4.2.5 เสนอแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ ต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามรายข้อกับวัตถุประสงค์หรือจุดประสงค์ที่ต้องการวัด โดยพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ (IOC) (พงรัตน์ ทวีรัตน์, 2550) โดยกำหนดคะแนนความเห็นดังนี้

-1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้น ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

0 คือ ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดหรือไม่

+1 คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

ซึ่งค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ และปรากฏผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จุดประสงค์ที่ 1 ข้อที่ได้ IOC น้อยกว่า 0.5 นั้น คือ ข้อ 2,5,9,10,14, จุดประสงค์ที่ 2 ข้อที่ได้ IOC น้อยกว่า 0.5 นั้น คือ ข้อ 21 และ ข้อ 25 ข้อที่ได้ค่า IOC น้อยกว่า 0.5 ได้นำไปปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริงกับ กลุ่มทดลองกับนักเรียน 30 คน โดยใช้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล ปีการศึกษา 2563

4.2.6 นำแบบทดสอบที่ผ่านการหาค่า IOC และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำแบบทดสอบไปทดลอง (Tryout) กับนักเรียนที่เคยเรียนวิชานี้มาแล้ว ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล จำนวน 30 คน

4.2.7 นำผลที่ได้จากแบบทดสอบไปวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบรายข้อและนำแบบทดสอบ สอบที่เข้าเกณฑ์ทั้ง 15 ข้อ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น

(Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้วิธีคูเตอร์ ริชาร์ดสัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยผลการวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกข้อสอบ จำนวน 15 ข้อ ที่มีความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.25 – 0.76 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.27 – 0.63 ซึ่งข้อสอบที่คัดเลือกไว้มีความเหมาะสมตามเกณฑ์ และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบเท่ากับ .5642

4.2.8 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เพื่อเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้รายงานค้นคว้านำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปดำเนินการทดลองตามขั้นตอนกับกลุ่มตัวอย่างตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 จัดเตรียมสถานที่ เครื่องมือด้วยการ จัดเตรียมห้องเรียน โต๊ะเก้าอี้ พร้อมกับ จัดเตรียมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนสื่อที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้

5.2 ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงจุดประสงค์การเรียนการสอน รูปแบบการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผล

5.3 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่อง วิธีการทางประวัติศาสตร์ จำนวน 15 ข้อ เมื่อทดสอบเรียบร้อยแล้วจะทำการตรวจแล้วบันทึกผลคะแนนไว้

5.4 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ตามระยะเวลาและกระบวนการที่กำหนดไว้ในแผนการเรียนรู้จนครบ จำนวน 7 ชั่วโมง ในระยะนี้เป็นารเก็บคะแนนจากผลการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ในระหว่างเรียนและแบบทดสอบย่อยแต่ละเรื่อง พร้อมกับการทดสอบระหว่างเรียน

5.5 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง แล้วจึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) พร้อมกันทั้งหมด ในวันสุดท้ายของการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

5.6 นำผลข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปวิเคราะห์หาค่าสถิติต่อไป

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และตอนที่ 2 การวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามการวิจัย

6.1 วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80  
โดยการใช้การหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ )

6.2 วิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็น  
ฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนที่เรียน  
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ค่า S.D. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard  
deviation) สถิติค่าที (t-test for Dependent)





## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

(E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub>) หมายถึง เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยการใช้หาประสิทธิภาพชุด

กิจกรรม                       
 $\bar{x}$  หมายถึง มัชฌิมเลขคณิต หรือค่าเฉลี่ย (mean)

S.D. หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

t หมายถึง สถิติทดสอบ

Percentage หมายถึง ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์

## ตอนที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยมีแผนที่นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยมีกำหนดการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม 2564 – 7 มิถุนายน 2564 รายละเอียดมีดังต่อไปนี้

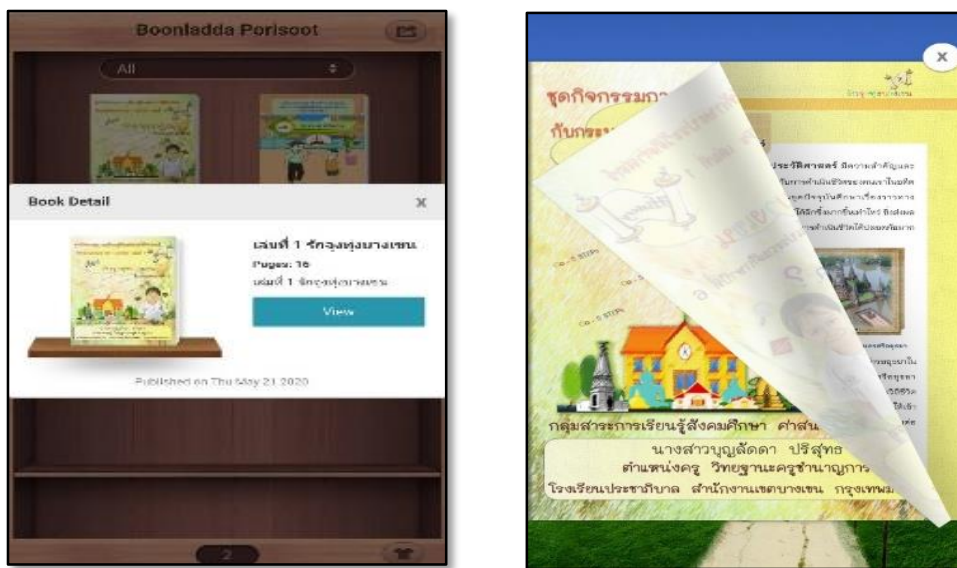
### ตารางที่ 4.1 กำหนดการจัดการเรียนการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
17 พ.ค.	ปฐมนิเทศ (ชั่วโมงที่ 1)	- ชี้แจงจุดประสงค์ - ทำข้อตกลงในชั้นเรียน	- My Mapping ข้อตกลง
20 พ.ค.	ปฐมนิเทศ (ชั่วโมงที่ 2)	- แบบทดสอบก่อนเรียน - จับสลากคัดเลือกสมาชิกแต่ละกลุ่ม	- แบบทดสอบก่อนเรียน - ใบรายชื่อสมาชิก
24 พ.ค.	รักจุงทุ่งบางเขน (ชั่วโมงที่ 1)	กิจกรรมเป็นฐาน 4 ชั้น 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน - กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต - กิจกรรม เกมทายได้ให้เลย 2. ชั้นสอน - ศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดที่ 1	- พวงมาลัยรถยนต์ - PPT บทเรียน ABL ชุดที่ 1 - ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดที่ 1
27 พ.ค.	รักจุงทุ่งบางเขน (ชั่วโมงที่ 2)	3. ชี้นำเสนอและอภิปราย - นำเสนอผลงานอภิปรายผลร่วมกัน	- ใบงาน กิจกรรม - รูปถ่ายชิ้นงาน

วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
27 พ.ค.	รักจุงทุ้งบางเขน (ชั่วโมงที่ 2)	4. ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ - กิจกรรมเกมเศรษฐีเงินล้าน	- PPT บทเรียน ABL ชุดที่ 1
31 พ.ค.	นักประวัติศาสตร์น้อย (ชั่วโมงที่ 1)	กิจกรรมเป็นฐาน 4 ชั้น 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน - กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต - กิจกรรม เกมเปิดป๊อปเห็นปีป 2. ขั้นสอน - ศึกษาชุดกิจกรรม การเรียนรู้ชุดที่ 2	- พวงมาลัย รถยนต์ - PPT บทเรียน ABL ชุดที่ 2 - ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ ชุดที่ 2
3 มิ.ย.	นักประวัติศาสตร์น้อย (ชั่วโมงที่ 2)	3. ชี้นำเสนอและอภิปราย - นำเสนอผลงาน อภิปรายผลร่วมกัน 4. ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ - กิจกรรมเกมเศรษฐี เงินล้าน	- ใบงาน กิจกรรม - รูปถ่ายชิ้นงาน - PPT บทเรียน ABL ชุดที่ 1
7 มิ.ย.	ปัจฉิมนิเทศ (ชั่วโมงที่ 1)	- ร่วมกันสรุปความรู้ - แบบทดสอบหลังเรียน	- My Mapping สรุปความรู้ - แบบทดสอบ หลังเรียน

จากตารางที่ 4.1 เป็นกำหนดการจัดการเรียนการสอน แต่เนื่องด้วยในช่วงเวลาที่จะทำการทดลองได้เกิดสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 เกิดขึ้น ทั้งนี้ตามประกาศกรุงเทพมหานครได้มีคำสั่งให้งดใช้สถานศึกษาทำกิจกรรมไม่ว่ากรณีใด ๆ อีกทั้งมีประกาศเลื่อนเปิดภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 และให้ข้าราชการครูในสังกัดกรุงเทพมหานครเตรียมวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเรียนการสอนแบบออนไลน์





ภาพที่ 4.3 โปรแกรมการเข้าศึกษาชุดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์โปรแกรม Anyflip

นอกจากนี้ยังมีความจำเป็นที่จะต้องปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 4 แผน ให้สามารถจัดกิจกรรมในรูปแบบของออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน แต่เนื่องด้วยกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อาจมีข้อจำกัดในเรื่องของช่วงเวลาในการเรียนออนไลน์และช่องทางที่นักเรียนจะเข้าเรียนออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้จัดทำแบบสำรวจความพร้อมของนักเรียนในการเรียนออนไลน์ขึ้นเพื่อหาอาสาสมัครที่มีความพร้อม โดยผู้วิจัยได้ส่งแบบสำรวจความพร้อมลงในช่องทางแชทกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ของสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ภาพที่ 4.4 ส่งแบบสำรวจความพร้อมของนักเรียนในการเรียนออนไลน์ในกลุ่มไลน์



ตารางที่ 4.2 กำหนดการจัดการเรียนการสอนชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานแบบออนไลน์

วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
1 มิ.ย.	ปฐมนิเทศ (2 ชั่วโมง)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชี้แจงจุดประสงค์</li> <li>- ทำข้อตกลงในชั้นเรียน</li> <li>- แบบทดสอบก่อนเรียน</li> <li>- ศึกษาและทดลองใช้แอปพลิเคชันไลน์</li> <li>- ศึกษาและทดลองใช้โปรแกรม Anyflip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PPT บทเรียน</li> <li>ABL ปฐมนิเทศ</li> <li>- แอปพลิเคชันไลน์</li> <li>- โปรแกรม Anyflip</li> </ul>
2 มิ.ย.	รักจุงทุ่งบางเขน (2 ชั่วโมง)	<p>กิจกรรมเป็นฐาน 4 ชั้น</p> <p>1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต</li> <li>- กิจกรรม เกมทายได้ให้เลย</li> </ul> <p>2. ชั้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดที่ 1</li> </ul> <p>3. ชี้นำเสนอและอภิปราย</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอผลงานอภิปรายผลร่วมกัน</li> </ul> <p>4. ชั้นสรุปผลการเรียนรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมเกมได้ล่าเขาวงกต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พวงมาลัยรถยนต์</li> <li>- PPT บทเรียน</li> <li>ABL ชุดที่ 1</li> <li>- แอปพลิเคชันไลน์</li> <li>- โปรแกรม Anyflip</li> <li>- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ชุดที่ 1</li> <li>- ใบงานกิจกรรมรูปถ่ายชิ้นงาน</li> <li>- โปรแกรม Wordwall</li> </ul>

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการสอน
3 มิ.ย. (2 ชั่วโมง)	นักประวัติศาสตร์น้อย	กิจกรรมเป็นฐาน 4 ชั้น 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน - กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต - กิจกรรม เกมเปิดปีป เห็นปีป 2. ชั้นสอน - ศึกษาชุดกิจกรรม การเรียนรู้ชุดที่ 2 3. ชี้นำเสนอและ อภิปราย - นำเสนอผลงาน อภิปรายผลร่วมกัน 4. ชั้นสรุปผลการเรียนรู้ - กิจกรรมเกมเกมตอบ คำถาม	- พวงมาลัยรถยนต์ - PPT บทเรียน ABL ชุดที่ 2 - แอปพลิเคชันไลน์ - โปรแกรม Anyflip - ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้ชุดที่ 2 - ใบงานกิจกรรม รูปถ่ายชิ้นงาน - โปรแกรม Wordwall
4 มิ.ย. (1 ชั่วโมง)	ปัจฉิมนิเทศ (1 ชั่วโมง)	- ศึกษาคลิปวิดีโอสรุป เนื้อหาวิธีการทาง ประวัติศาสตร์ - แบบทดสอบหลังเรียน	- คลิปวิดีโอ - แบบทดสอบ หลังเรียน - แอปพลิเคชันไลน์

เมื่อได้นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองใช้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน จำนวน 7 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ปฐมนิเทศ (ออนไลน์) จำนวน 2 ชั่วโมง ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ โดยนัดหมายนักเรียนเข้าเรียนในเวลา 10.00 น. – 12.00 น. ซึ่งก่อนเวลา 10.00 น. ผู้วิจัยได้ส่งข้อความแจ้งเตือนในกลุ่มเพื่อเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้เข้าเรียน



ตรงเวลา เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยได้เริ่มกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1) เข้าใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ รูปแบบการใช้งานรูปแบบไลฟ์เพื่อเริ่มการเรียนการสอน และให้นักเรียนเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าเรียนผ่านลิงค์ Google Form โดยนักเรียนได้ทยอยกันเข้าเช็คชื่อและทักทายผู้วิจัยผ่านการพิมพ์ข้อความลงและส่งสติ๊กเกอร์ผ่านทางช่องแชทของกลุ่มไลน์

2) ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินผลสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ของชุดกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนเข้าใจจุดประสงค์และเกณฑ์ประเมินผลไม่ได้มีข้อซักถามแก่ผู้วิจัยในประเด็นนี้

3) นักเรียนได้ร่วมกันทำข้อตกลงในชั้นเรียนออนไลน์ตามหลักประชาธิปไตย โดยนักเรียนแต่ละคนเสนอข้อตกลงให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนช่วยกันโหวตเลือกข้อตกลงที่เพื่อน ๆ เห็นด้วยมากที่สุด มีนักเรียนหลายคนได้เสนอข้อตกลงมากมาย ยกตัวอย่างเช่น

“ห้ามพิมพ์คำไม่สุภาพในกลุ่ม”

“ห้ามพิมพ์เล่นในกลุ่ม”

“เข้าเรียนตรงเวลา”

“ห้ามทะเลาะกันในกลุ่ม”

“ห้ามออกจากกลุ่มก่อนเวลา”

“ห้ามโทรเล่นในกลุ่ม”

“ห้ามพิมพ์รบกวนเวลาทำงาน”

จากข้อเสนอของนักเรียนแต่ละคน เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ต่างโหวตเลือกข้อตกลงที่เป็นกฎในการเรียนการสอนออนไลน์ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ กฎข้อที่ 1 ห้ามพิมพ์คำไม่สุภาพในกลุ่ม กฎข้อที่ 2 ห้ามพิมพ์เล่นในกลุ่ม กฎข้อที่ 3 เข้าเรียนตรงเวลา 10.00 น. – 12.00 น. กฎข้อที่ 4 ห้ามทะเลาะกันในกลุ่ม และกฎข้อที่ 5 ห้ามพิมพ์รบกวนเวลาทำงาน โดยทั้ง 5 ข้อนี้ นักเรียนถือเป็นข้อตกลงที่ต้องปฏิบัติร่วมกัน

4) นักเรียนเข้าทำแบบทดสอบก่อนเรียนผ่านลิงค์ Google Form เป็นจำนวน 15 ข้อ เพื่อเก็บข้อมูลคะแนนก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยให้เวลาทำทั้งหมด 15 นาที แต่ทว่านักเรียนหลายคนทำไม่ทัน ผู้วิจัยจึงได้ยืดหยุ่นเวลาในการทำแบบทดสอบออกไปอีก 5 นาทีเพื่อให้นักเรียนทำต่อให้เสร็จ

5) นักเรียนเข้าทดลองใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ในรูปแบบการใช้งานอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบวีดิโอคอล หรือ รูปแบบไลน์มีทติ้ง ไปพร้อมกับผู้วิจัย

6) นักเรียนเข้าศึกษาคลิปวิดีโอการใช้งาน โปรแกรม Anyflip และทดลองเข้าใช้งานด้วย

ตนเอง นักเรียนคนไหนเข้าใช้งานเป็นแล้วก็แคปเจอร์หน้าจอที่กำลังเข้าใช้งานอยู่ ส่งเข้าในกลุ่ม เพื่อให้ผู้วิจัยได้ตรวจสอบ ผลปรากฏว่านักเรียนสามารถใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ในรูปแบบต่างๆ ได้เป็นอย่างดี และสามารถเข้าใช้งานโปรแกรม Anyflip ในการเข้าศึกษาชุดกิจกรรมได้

7) นักเรียนได้รับมอบหมายภาระงานสำหรับการเรียนครั้งต่อไปจากผู้วิจัย โดยนักเรียนจะต้องเข้าไปศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 1 รักรุ่งทุ่งบางเขน มาล่วงหน้าและทำชิ้นงานพวงมาลัยรถยนต์มาคนละ 1 ชิ้นงาน นำมาใช้ในการทำกิจกรรมในชั่วโมงเรียนครั้งต่อไป

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในแผนนี้ทำให้ผู้วิจัยพบเห็นพฤติกรรมของนักเรียนในการยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะการทำข้อตกลงในชั้นเรียนออนไลน์ที่นักเรียนช่วยกันเสนอข้อตกลง และช่วยกันเลือกข้อตกลงที่เหมาะสมกับชั้นเรียนที่สุด อีกทั้งนักเรียนสามารถใช้งานสื่อออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการใช้งานบนแอปพลิเคชันไลน์ หรือแม้แต่การเข้าศึกษาชุดกิจกรรมผ่าน โปรแกรม Anyflip นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยจึงประเมินได้ว่าการจัดการเรียนการสอนให้แผนนี้ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี



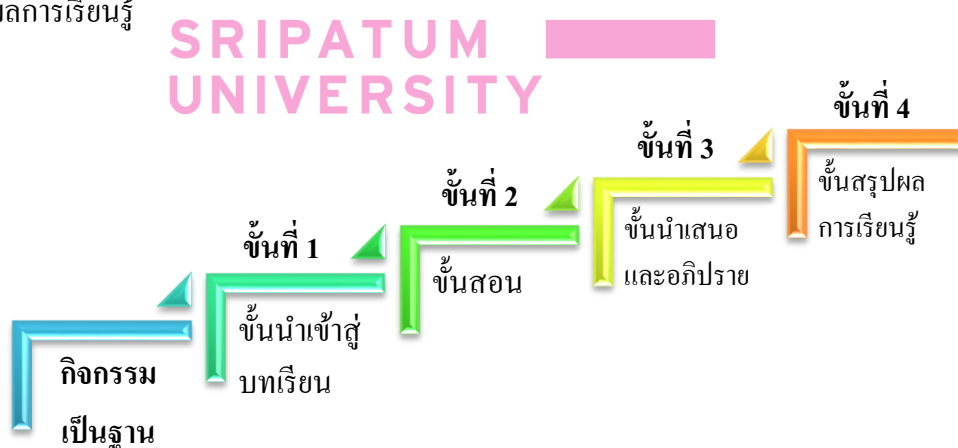
ภาพที่ 4.6 กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 1 ปฐมนิเทศ (ออนไลน์)

2. แผนการจัดการเรียนเรียนรู้ที่ 2 รักรุ่งทุ่งบางเขน (ออนไลน์) จำนวน 2 ชั่วโมง ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ โดยนัดหมายนักเรียนเข้าเรียนในเวลา 10.00 น. – 12.00 น. เช่นเดียวกัน โดยครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ได้ส่งข้อความแจ้งเตือนนักเรียน เพื่อเป็นการตรวจสอบความสนใจ และตรวจสอบการปฏิบัติตามข้อตกลงที่ร่วมกันตั้งไว้ ผลปรากฏว่านักเรียนเข้าเรียนตรงเวลาโดยพร้อมเพรียงกันได้เป็นอย่างดี เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยได้เริ่มกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1) เข้าใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ รูปแบบการใช้งานรูปแบบไลฟ์เพื่อเริ่มการเรียนการสอน และให้นักเรียนเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าเรียนผ่านลิงค์ Google Form

2) ผู้วิจัยได้ติดตามภาระงานเมื่อครั้งที่แล้วที่ได้มอบหมายไว้ โดยให้นักเรียนเข้าไปศึกษาชุดกิจกรรมเล่มที่ 1 ล่วงหน้า ร่วมทั้งทำชิ้นงานพวงมาลัยรถยนต์ที่นักเรียนจะต้องนำมาใช้ทำกิจกรรม ชี้นำเข้าสู่บทเรียนในครั้งนี้ พบว่านักเรียนได้ศึกษาชุดกิจกรรมมาล่วงหน้าและมีชิ้นงานพร้อมที่จะทำกิจกรรม

3) ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์มาเป็นรูปแบบวิดีโอคอล จากนั้นได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทั้ง 4 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นที่ 2 ชั้นสอน ชั้นที่ 3 ชี้นำเสนอและอภิปราย และ ชั้นที่ 4 ชั้นสรุปผลการเรียนรู้



ภาพที่ 4.7 แผนภาพสรุปขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน นักเรียนได้ร่วมกิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต นักเรียนได้สวมบทบาทเป็นนักย้อนเวลาด้วยการจำลองสถานการณ์นั่ง Time machine ของโดราเอมอนย้อนเวลากลับไปศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ โดยนักเรียนนำชิ้นงานพวงมาลัยรถยนต์ที่ได้จัดทำ นำมาจำลองสถานการณ์ขับ Time machine ย้อนเวลาไปพร้อมกัน นักเรียนจะต้องขับ Time

machine ผ่านด่านที่เป็นป้ายจราจรต่างๆ ไปจนถึงสถานที่ในอดีตที่กำหนดให้ จึงจะเข้าสู่กิจกรรมถัดไป นักเรียนร่วมใจกันปฏิบัติกิจกรรมเป็นไปอย่างสนุกสนาน แม้กิจกรรมจะถูกจัดขึ้นแบบออนไลน์แต่นักเรียนก็สามารถสวมบทบาทสมมุติจำลองสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี นักเรียนเกิดความตื่นเต้นสนุกสนานมีอารมณ์ร่วมไปกับกิจกรรม ส่งผลให้กิจกรรมดังกล่าวเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียน เมื่อเข้าสู่กิจกรรมต่อมา กิจกรรมเกมทายคำให้เลย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์กลับมาเป็นรูปแบบไลฟ์เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรม โดยกิจกรรมนี้จะเป็นเกมกิจกรรมที่ให้ให้นักเรียนทายภาพปริศนาว่า ภาพดังกล่าวถือกำเนิดขึ้นตรงกับอาณาจักรทางประวัติศาสตร์ของไทยในอาณาจักรใด โดยให้นักเรียนพิมพ์หมายเลขที่เป็นคำตอบของแต่ละอาณาจักรลงในแชทกลุ่มเพื่อส่งคำตอบ เมื่อจบกิจกรรมนักเรียนคนใดตอบถูกมากที่สุดเป็นผู้ชนะ โดยกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นนักเรียน ให้ตื่นตัวและฝึกการคิดอย่างง่ายๆ ประกอบกับสร้างความสนุกสนานจึงส่งผลให้กิจกรรมนี้เป็นที่ ชื่นชอบของนักเรียนอีกเช่นเดียวกัน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 1 – กิจกรรมที่ 5 ของชุดกิจกรรมเล่มที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ส่งไฟล์ใบงานกิจกรรมเข้าไปในกลุ่ม นักเรียนคนใดสะดวกปริ้นส์ หรือเขียนคำตอบลงสมุดพร้อมตกแต่งให้สวยงามก็สามารถทำได้ตามความสะดวกของนักเรียน ในขณะที่นักเรียนทำใบงานกิจกรรมผู้วิจัยเองยังคงไลฟ์สอนอยู่ตลอดเพื่อคอยให้คำปรึกษากับนักเรียนในเรื่องของการทำใบกิจกรรม ตอบข้อสงสัยต่างๆ ซึ่งนักเรียนก็มีข้อคำถามในการทำใบงานกิจกรรมกลับมาเป็นระยะๆ ยกตัวเช่น นักเรียนหลายคนพบปัญหาในการทำใบงานกิจกรรมที่ 3 หนึ่งตัวฟ้าเดียว ซึ่งเป็นกิจกรรมในรูปแบบปริศนาอักษรไขว้หลายคนยังไม่เข้าใจในวิธีการทำ ผู้วิจัยจึงได้มีการทำคลิปวิดีโอสั้นๆ สอนการทำใบงานกิจกรรมที่ 3 ให้กับนักเรียนส่งผลให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 3 สำเร็จ ผู้วิจัยได้แจ้งกับนักเรียนเพิ่มเติมว่าเมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนถ่ายรูปใบงานแล้วอัปโหลดลงอัลบั้มเลขที่ของตนเอง เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าทำภาระงานสำเร็จ

ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์เป็นรูปแบบวิดีโอคอล และให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานที่สำเร็จผ่านวิดีโอคอลให้เพื่อนๆ ได้รับชม จากนั้นนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่ได้จากการทำใบงานกิจกรรมที่ 1 – ใบงานกิจกรรมที่ 5 ร่วมกันพร้อมกับผู้วิจัย โดยผู้วิจัยคอยซักถามนักเรียนเพิ่มเติมเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ซึ่งนักเรียนเองก็ให้ความร่วมมือในการอภิปรายผลและตอบข้อซักถามของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ ได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์กลับมาเป็นรูปแบบไลฟ์เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรมขั้นสรุปผลการเรียนรู้ โดยนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้กับผู้วิจัยและประเมินผลความเข้าใจของผ่านการเล่นเกมไล่ล่าเขาวงกต ในแอปพลิเคชัน Wordwall นักเรียนให้ความสนใจเข้าไปเล่นเกมในแอปพลิเคชันเป็นอย่างมาก ผลคะแนนจากการ

เล่นเกมผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในแผนนี้ทำให้ผู้วิจัยพบเห็นพฤติกรรมของนักเรียนในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการที่นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลาโดยที่ผู้วิจัยไม่ต้องแจ้งเตือนพบเห็นได้ถึงบรรยากาศความสนุกสนานของการทำกิจกรรมย้อนเวลาหาคิด รวมทั้งความตั้งใจในการทำใบงานกิจกรรมที่ 1-ใบงานกิจกรรมที่ 5 และผลย้อนกลับของนักเรียนหลังจากเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในแผนที่ 2 โดยนักเรียนหลายคนได้ให้ผลย้อนกลับมากับผู้วิจัย ยกตัวอย่างเช่น

“เรียนกับครู โบคือดีมาก”

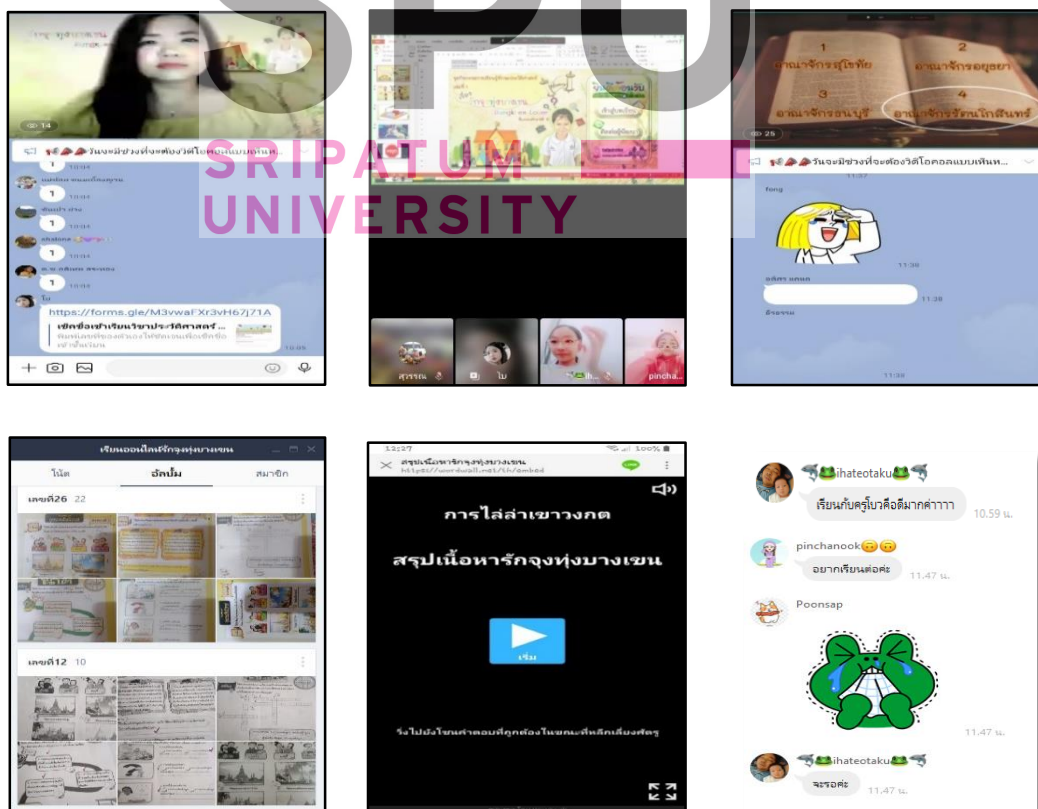
“อยากเรียนต่อค่ะ”

“สนุกมากๆครับ

“สนุกค่ะ”

“จะรอค่ะ”

ด้วยพฤติกรรมที่แสดงออกข้างต้น ผู้วิจัยจึงประเมินได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ในแผนนี้ มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมและเป็นที่พึงพอใจของนักเรียน



ภาพที่ 4.8 กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 2 รักจุงหุงบางเขน (ออนไลน์)

3. แผนการจัดการเรียนเรียนรู้ที่ 3 นักประวัติศาสตร์น้อย (ออนไลน์) จำนวน 2 ชั่วโมง  
 ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ นัคหมายนักเรียนเข้าเรียนในเวลา 10.00 น. – 12.00 น. นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา ผู้วิจัยมีการชมเชยนักเรียนเพื่อเป็นการเสริมแรง เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยได้เริ่มกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1) เข้าใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ รูปแบบการใช้งานไลฟ์เพื่อเริ่มการเรียนการสอน และให้นักเรียนเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าเรียนผ่านลิงค์ Google Form

2) ผู้วิจัยได้ติดตามภาระงานเมื่อครั้งที่แล้วที่ได้มอบหมายไว้ไม่ว่าจะเป็นให้นักเรียนเข้าไปศึกษาชุดกิจกรรมเล่มที่ 2 ล่วงหน้า รวมทั้งนำชิ้นงานพวงมาลัยรถยนต์จากกิจกรรมในแผนที่แล้วนำมาใช้ทำกิจกรรมชิ้นนำเข้าสู่บทเรียนในครั้งนี้ด้วย

3) ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์เป็นวิดีโอคอล จากนั้นก็ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทั้ง 4 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ในแผนการจัดการเรียนในแผนที่ 3 นี้ เริ่มต้นด้วยกิจกรรมกิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต เช่นเดียวกันกับแผนที่ 2 เมื่อเริ่มต้นกิจกรรมพฤติกรรมที่พบ คือ นักเรียนมีความตื่นเต้นที่จะได้ร่วมกิจกรรม เตรียมตัวสำหรับการทำกิจกรรมกันอย่างพร้อมเพรียง พอเข้าสู่ขั้นตอนการทำกิจกรรมนักเรียนก็ร่วมใจกันทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน นักเรียนสามารถสวมบทบาทสมมติจำลองสถานการณ์กับ Time machine ได้ดีขึ้น ผ่านด้านแต่ละด้านไปโดยง่าย เมื่อเข้าสู่กิจกรรมต่อมา กิจกรรมเกมเปิดปีปเห็นปีป เป็นกิจกรรมที่จะมีการหมุนวงล้อเลือกผู้โชคดีเปิดป้ายหมายได้ 1 หมายเลข จากนั้นให้ทายภาพปริศนาว่าภาพที่เห็นเป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ใดในเขตบางเขน ตอบถูกได้คะแนน ตอบผิดผู้วิจัยจะหมุนวงล้อต่อเพื่อเลือกผู้โชคดีเปิดหมายเลขต่อไป จากกิจกรรมดังกล่าวผู้วิจัยพบเห็นพฤติกรรมของนักเรียนที่ช่วยเหลือกันทายภาพปริศนา แม้ในการทายภาพดังกล่าวไม่ใช่ของตนเอง นั้นแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความต้องการอยากทราบว่าภาพปริศนาคือสถานที่ใด

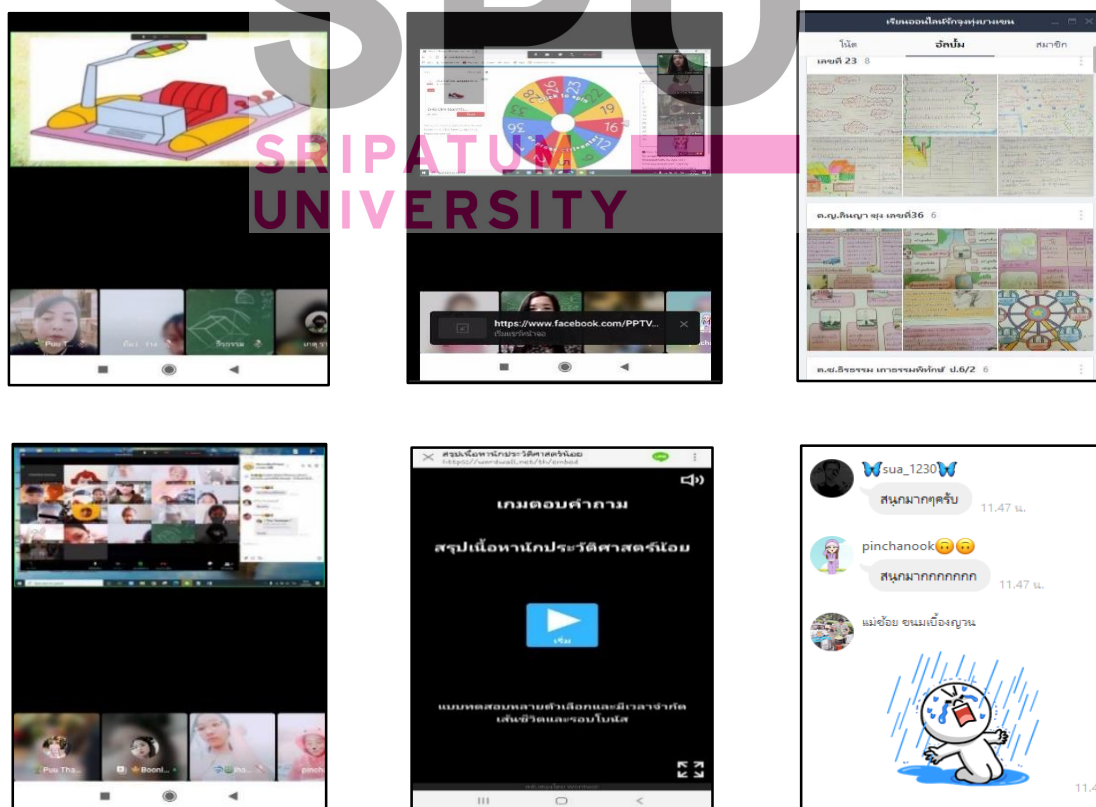
ขั้นที่ 2 ขั้นสอน ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์กลับมาเป็นรูปแบบไลฟ์เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรม จากนั้นได้มอบหมายภาระงานให้นักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 1 – กิจกรรมที่ 6 ของชุดกิจกรรมเล่มที่ 2 โดยผู้วิจัยได้ส่งไฟล์ใบงานกิจกรรมเข้าไปในกลุ่ม นักเรียนคนใดสะดวกปริ้นต์ หรือเขียนคำตอบลงสมุดพร้อมตกแต่งให้สวยงามก็สามารถทำได้ตามความสะดวกของนักเรียน ในขณะที่นักเรียนทำใบงานกิจกรรม นักเรียนก็มีข้อคำถามในการทำใบงานกิจกรรมกลับมาเป็นระยะๆ โดยผู้วิจัยคอยตอบข้อคำถามอยู่ตลอด เมื่อนักเรียนทำใบงานกิจกรรมที่ 1-ใบงานกิจกรรมที่ 6 เสร็จสิ้นก็ถ่ายรูปผลงานลงอัลบั้มเลขที่ของตนเองในกลุ่มไลน์

ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์เป็น

รูปแบบวิดีโอคอลล และให้ผู้เรียนแต่ละคนนำเสนอผลงานที่สำเร็จผ่านวิดีโอคอลลให้เพื่อนๆ ได้รับชม จากนั้นนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่ได้จากการทำใบงานกิจกรรมที่ 1 – ใบงานกิจกรรมที่ 6 ร่วมกันพร้อมกับผู้วิจัย โดยผู้วิจัยคอยซักถามนักเรียนเพิ่มเติมเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ซึ่งนักเรียนเองก็ให้ความร่วมมือในการอภิปรายผลและตอบข้อซักถามของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์กลับมาเป็นรูปแบบไลฟ์เพื่อความสะดวกในการจัดกิจกรรมขั้นสรุปผลการเรียนรู้ โดยนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้กับผู้วิจัยและประเมินผลความเข้าใจของผ่านการเล่นเกมตอบคำถาม ในแอปพลิเคชัน Wordwall นักเรียนให้ความสนใจเข้าไปเล่นเกมในแอปพลิเคชันเป็นอย่างมาก

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในแผนนี้ทำให้ได้ผู้วิจัยพบเห็นพฤติกรรมใหม่ของผู้เรียนเพิ่มเติมอีกหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทนายภาพปริศนา หรือแม้แต่ความสามารถของนักเรียนที่มีความตั้งใจในการสร้างสรรค์ตกแต่งใบงานกิจกรรมให้สวยงาม อีกทั้งผลย้อนกลับของนักเรียนหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปในเชิงบวก ผู้วิจัยจึงประเมินได้ว่าการจัดการเรียนการสอนในแผนนี้ประสบผลสำเร็จ



ภาพที่ 4.9 กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 3 นักประวัติศาสตร์น้อย (ออนไลน์)

4. แผนการจัดการเรียนเรียนรู้ที่ 4 ปัจฉิมนิเทศ (ออนไลน์) จำนวน 1 ชั่วโมง ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ นัดหมายนักเรียนเข้าเรียนในเวลา 10.00 น. – 11.00 น. โดยในแผนนี้เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ชั่วโมงสุดท้ายของการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา โดยพร้อมเพรียงกัน เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยได้เริ่มกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับดังนี้

1) เข้าใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ รูปแบบการใช้งานไลฟ์เพื่อเริ่มการเรียนการสอน และให้นักเรียนเข้าแชทชื่อเพื่อเข้าเรียนผ่านลิงก์ Google Form จากนั้นผู้วิจัยได้ชี้แจงกับนักเรียนถึงแนวทางการเรียนการสอนในแผนนี้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมครั้งสุดท้าย เพื่อเป็นการสรุปผลการศึกษาค้นคว้ากิจกรรมทั้ง 2 เล่มที่ผ่านมา

2) ผู้วิจัยได้เปลี่ยนรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์เป็นรูปแบบวิดีโอคอลและให้นักเรียนศึกษาคลิปวิดีโอสรุปเนื้อหาวิธีการทางประวัติศาสตร์ เมื่อนักเรียนศึกษาจบนักเรียนก็ร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้ทั้งหมดด้วยการแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับผู้วิจัย

3) ผู้วิจัยได้ประกาศผลคะแนนสะสมของนักเรียนแต่ละ และมอบรางวัลให้แก่ผู้มีคะแนนสะสมสูงสุด 3 รางวัล โดยรางวัลได้แก่ สติกเกอร์ไลน์ 1 แบบตามใจชอบ

4) ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเข้าทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่าน ลิงก์ Google Form เป็นจำนวน 15 ข้อ เพื่อเก็บข้อมูลคะแนนก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง เป็นอันเสร็จสิ้นกิจกรรม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในแผนนี้ทำให้ได้ผู้วิจัยพบเห็นพฤติกรรมแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยนักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นสรุปข้อคำถามของผู้วิจัย อีกทั้งช่วยกันวิเคราะห์สถานการณ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งผลสรุปที่นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นเป็นคำตอบในแนวทางที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างเช่น

คำถาม “วิธีการทางประวัติศาสตร์มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง”

“5 ขั้นตอน ค่ะ”

“จากที่เรียนมามี 5 ขั้นตอนค่ะ”

“หนูตอบขั้นที่ 1 ได้...ขั้นกำหนดหัวข้อค่ะ”

“ขั้นสุดท้ายการนำเสนอข้อมูลครับ”

“การตรวจสอบข้อมูลคือขั้นที่ 3 ค่ะ”

จากคำถามที่ว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง นักเรียนได้ร่วมใจกันสรุปแสดงความคิดเห็นออกมาเป็นระยะๆ หรือแม้แต่คำถามที่ผู้วิจัยซักถาม เป็นข้อคำถามที่ต้องวิเคราะห์สถานการณ์ นักเรียนก็สามารถช่วยกันหาคำตอบเป็นที่สำเร็จได้ ยกตัวอย่างเช่น



คำถาม “ค.ญ.ญาญาอยากรู้ว่าโรงเรียนประชาภิบาล ถูกสร้างขึ้นเมื่อไหร่ ใครเป็นคนสร้าง ค.ญ.ญาญาจึงใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์สืบค้นหาความจริง เริ่มต้นค.ญ.ญาญาได้กำหนดหัวข้อที่จะศึกษาที่มีชื่อว่า ใครกันหนอก่อตั้งประชาภิบาลที่รัก จากนั้นค.ญ.ญาญาได้รวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาค้นคว้าในห้องสมุด ขอสัมภาษณ์ผู้อำนวยการครูและนักการภารโรงหลายๆ คน หลังจากรวบรวมข้อมูลแล้วค.ญ.ญาญาจึงนำเอาข้อมูลที่รวบรวมได้ดังกล่าวมาเรียบเรียงเนื้อหาและนำเสนอผ่านเฟสบุ๊คของตนเอง” จากสถานการณ์ของค.ญ.ญาญา นักเรียนคิดว่าค.ญ.ญาญาปฏิบัติตามขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์หรือไม่เพราะเหตุใด ให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็น

“ญาญาไม่ทำตามขั้นตอนครับ”

“ค่ะไม่ทำตามขั้นตอนเหมือนจะหายไปขั้นหนึ่ง”

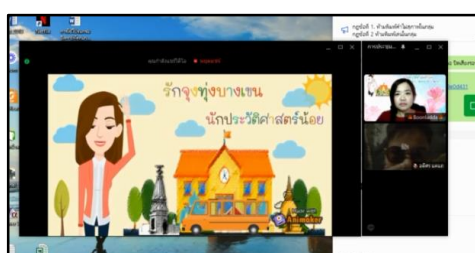
“ครบทั้ง 5 ขั้น ไม่ใช่หรือ...หรือเปล่า”

“ไม่ใช่...ขาดไปขั้นหนึ่งคู่มือ”

“ใช่ค่ะญาญาไม่ตรวจสอบเลยเอาไปเรียบเรียงเลย”

“ญาญาเค้าไม่ตรวจสอบข้อมูลครับ”

การที่นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากข้อคำถามผู้วิจัยได้ซักถาม ผู้วิจัยสามารถประเมินได้ว่า นักเรียนเกิดพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เกิดการเรียนรู้และสามารถต่อยอดนำความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์สถานการณ์ได้ถูกต้อง ส่งผลให้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประสบความสำเร็จ



ภาพที่ 4.10 กิจกรรมการเรียนการสอนแผนที่ 4 บัณฑิตนิเทศ (ออนไลน์)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับกลุ่มตัวอย่างเป็นที่เรียบร้อยแล้วนั้น ผู้วิจัยก็ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อที่จะหาค่าหาประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการนำเอาผลการประเมินของนักเรียนที่ได้ทำการศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปแล้วนั้นมาวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลคะแนนดังกล่าวประกอบไปด้วย คะแนนจากกิจกรรมและคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  พบว่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.3 แสดงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เลขที่	คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ )			ร้อยละ ( $E_1$ )	คะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ( $E_2$ )	
	เล่มที่ 1	เล่มที่ 2	รวม (150)		หลังเรียน	ร้อยละ
	(70 คะแนน)	(80 คะแนน)				
1	57	70	127	84.67	12	80.00
2	58	69	127	84.67	13	86.67
3	56	67	123	82.00	14	93.33
4	58	69	127	84.67	12	80.00
5	58	69	127	84.67	15	100.00
6	56	69	125	83.33	11	73.33
7	60	69	129	86.00	13	86.67
8	59	72	131	87.33	11	73.33
9	62	70	132	88.00	12	80.00
10	58	71	129	86.00	12	80.00

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนประสิทธิภาพของ กระบวนการ ( $E_1$ )			ร้อยละ ( $E_1$ )	คะแนนประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์( $E_2$ )	
	รวม (150)		หลังเรียน		ร้อยละ	
	เล่มที่ 1 (70 คะแนน)	เล่มที่ 2 (80 คะแนน)				
11	60	68	128	85.33	13	86.67
12	61	65	126	84.00	13	86.67
13	64	72	136	90.67	14	93.33
14	59	68	127	84.67	12	80.00
15	60	71	131	87.33	14	93.33
16	58	70	128	85.33	15	100.00
17	59	73	132	88.00	15	100.00
18	63	69	132	88.00	14	93.33
19	56	67	123	82.00	12	80.00
20	59	68	127	84.67	12	80.00
21	59	69	128	85.33	11	73.33
22	62	72	134	89.33	13	86.67
23	58	68	126	84.00	14	93.33
24	61	70	131	87.33	12	80.00
25	61	69	130	86.67	11	73.33
26	63	69	132	88.00	14	93.33
27	55	67	122	81.33	11	73.33
28	58	66	124	82.67	11	73.33
29	56	70	126	84.00	12	80.00
30	56	72	128	85.33	12	80.00
31	59	71	130	86.67	13	86.67
32	58	75	133	88.67	13	86.67
33	66	69	135	90.00	14	93.33

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E <sub>1</sub> )			ร้อยละ (E <sub>1</sub> )	คะแนนประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์(E <sub>2</sub> )	
	เล่มที่ 1	เล่มที่ 2	(150)		หลังเรียน	ร้อยละ
	(70 คะแนน)	(80 คะแนน)				
34	62	69	131	87.33	12	80.00
35	61	70	131	87.33	14	93.33
36	61	68	129	86.00	14	93.33
$\bar{X}$	59.36	69.44	128.81	85.87	12.80	85.19
ร้อยละ	84.80	86.81			85.19	

จากตารางที่ 4.1 ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังจากนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการหรือค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนแบบทดสอบท้ายบทเรียนระหว่างเรียน เท่ากับ 85.87 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ หรือค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 85.19 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน ข้อที่ 1

สรุป ผลที่ได้จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คือ ผู้วิจัยได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีเทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่เน้นการพัฒนานักเรียนให้เกิดองค์ความรู้และทักษะกระบวนการในเรื่องของวิธีการทางประวัติศาสตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้มีโอกาสพัฒนาตนเองในเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ที่ต้องมีการปรับการเรียนการสอนจากรูปแบบอนไลน์มาเป็นรูปแบบออนไลน์ และยังได้เห็นถึงความพยายามของนักเรียนในการปรับตัวเข้ากับการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบดังกล่าว จนทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จ

**ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**

ผลการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ปฐมนิเทศ (ออนไลน์) และให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปัจฉิมนิเทศ (ออนไลน์) โดยผู้วิจัยทำเอาข้อมูลที่ได้อมาวิเคราะห์ทางสถิติ และทดสอบค่าที่ชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) ได้ผลดังนี้

**ตารางที่ 4.4** จำนวนกลุ่มตัวอย่างและคะแนนการทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
1	6	12	19	9	12
2	5	13	20	7	15
3	6	14	21	8	11
4	7	12	22	5	13
5	8	15	23	5	11
6	6	11	24	8	12
7	8	13	25	7	12
8	9	11	26	9	15
9	8	12	27	8	15
10	9	12	28	7	14
11	7	13	29	9	12
12	8	13	30	7	12
13	9	14	31	8	11
14	8	12	32	9	13

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
15	9	14	33	7	14
16	6	12	34	9	12
17	8	13	35	6	11
18	7	14	36	8	14

จากตารางที่ 4.2 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลคะแนนก่อนเรียนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ร้อยละ 50.00 เป็นจำนวน 22 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 61.11 และมีผลคะแนนหลังเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ร้อยละ 50.00 เป็นจำนวน 36 คน โคนคิดเป็นร้อยละ 100.00 จากนั้นผู้วิจัยได้นำคะแนนจากการตอบแบบทดสอบก่อนเรียนมาเปรียบเทียบกับคะแนนการตอบแบบทดสอบหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งผลการเปรียบเทียบแสดงดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มตัวอย่าง	N	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		t-test	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง	36	7.54	1.55	12.80	1.58	16.37*	0.00

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.3 เป็นผลการเปรียบเทียบภายในกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้พบว่าคะแนนของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งพบว่าหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้ว นักเรียนได้คะแนนทดสอบหรือผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t=16.37$ ;  $p < .05$ ) แสดงว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าก่อนเรียนจริง เป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ (2) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประชาภิบาล สังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเครื่องมือวิจัย จำนวน 3 ชุด แบ่งออกเป็น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 2 เล่ม เล่มที่ 1 รั้งจูงทุ่งบางเขน เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อยกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน 7 ชั่วโมง มีค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 84.40/83.11 และ แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ จำนวน 15 ข้อ มีค่ามีความยากง่าย ( $p$ ) ตั้งแต่ 0.25 – 0.76 มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ 0.27 – 0.63 และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบเท่ากับ .5642

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอนโดยการแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติทดสอบ (t) ระดับนัยสำคัญ (p-value) ร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ (Percentage) และ การใช้การหาประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ )



## สรุปผลการวิจัย

### ผลการวิจัยพบว่า

1. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ( $E_1/E_2$ ) ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 85.87/85.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงว่า ผลการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนทดสอบหลังจากเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ( $t=16.37; p < .05$ ) แสดงว่าการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น

### ข้อค้นพบ

1. จากการที่ผู้วิจัยปรับแผนการทดลองชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาเป็นแบบออนไลน์ ก็ได้พบพฤติกรรมของผู้เรียนในการศึกษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากการเรียนแบบออนไลน์ นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานทั้ง 4 ชั้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกิจกรรมขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมย้อนเวลาหาอดีต ผู้วิจัยสังเกตได้ว่านักเรียนมีส่วนร่วมและสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนาน อีกทั้งนักเรียนสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงที่เป็นกฎในชั้นเรียนออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นการเข้าเรียนตรงเวลาหรือการไม่พิมพ์เล่นขณะที่มีการเรียนการสอน เป็นที่สังเกตได้ว่านักเรียนมีวินัยในการเรียนเป็นอย่างมาก

2. ผลจากการทำใบงานกิจกรรมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 2 ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้พบเห็นถึงความตั้งใจและการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในการปฏิบัติภาระงานให้สำเร็จ และผลคะแนนจากการทำใบงานกิจกรรมก็ได้ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ ได้ผลคะแนนผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ทุกคน

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น พบว่า ค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอาจเป็นเพราะว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้ระบุขั้นตอน ในการเรียนรู้อย่างละเอียดและแยกกิจกรรมที่เป็นความรู้ทฤษฎีและการปฏิบัติงานตามความเหมาะสมกับผู้เรียน ในแต่ละกิจกรรมย่อยแต่ละกิจกรรม จะมีใบกิจกรรม สำหรับประเมินความรู้และส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เหตุผลดังกล่าวนี้ ทำให้ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ ได้ค่า  $E_1/E_2$  ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 85.87/85.19 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 ซึ่งมีผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Kapfer & Kapfer (1972) ที่ว่าชุดการเรียนรู้ยังเป็นรูปแบบการสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุพฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ และสอดคล้องกับการศึกษาของ จุณีพร ศรีวิสัย (2556) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง หน้าที่พลเมืองสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีชื่อว่า “รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ประกอบเทคนิค STAD เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” มีค่าประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 90.45/89.24 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชนันพัฒน์ วรรณวิจิตร (2559) การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผลของ 40 การวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค LT มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 84.22/82.08 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

ทั้งนี้ เป็นเพราะกระบวนการจัดทำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักสูตร จุดประสงค์ คำอธิบายรายวิชา คำนึงว่าเนื้อหาสาระของรายวิชาที่จัดทำและจัดวางโครงสร้างตามรายละเอียดเนื้อหาที่กำหนดไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ การปฏิบัติเจตคติและค่านิยมที่พึง

ประสงค์ แล้วจัดทำแผนผังแนวคิดของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเรื่องราวและจัดลำดับขั้นตอนที่จะนำเสนอ ให้เกิดความกระชับ ชัดเจนและมีความต่อเนื่องในกระบวนการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้กระทำตามขั้นตอนของหลักวิชา การจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญและคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การทดลองใช้และตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา กระทำตามขั้นตอนที่ถูกต้องเป็นระบบตามหลักวิชาการ ก่อนนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดำเนินการภายใต้การตรวจสอบดูแลเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ มีการทดลองใช้อย่างเป็นระบบเพื่อให้ถูกต้อง

2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ Activity-Based Learning : ABL หรือ กิจกรรมเป็นฐาน ที่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เน้นลงมือปฏิบัติ และเกิดผลการเรียนรู้ที่ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ นั่นได้เกิดผลขึ้นจริง โดยเฉพาะกิจกรรมเป็นฐานทั้ง 4 ขั้น ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎีดังกล่าว เป็นกิจกรรมที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสุขผ่านกระบวนการกิจกรรมเป็นฐานในขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน และขั้นที่ 2 ขั้นสอน อีกทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกิจกรรมเป็นฐานยังส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นผ่านกระบวนการขั้น 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย และ ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Ayotola and Ishola (2013) ที่ว่าการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าลงมือปฏิบัติ กล้าคิดและกล้าแสดงออก สามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกต การทดลองและการลงมือทำ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เสกสรร สุขเสนาและคณะ (2561) การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1) ชื่อเรื่อง 2) สารสำคัญ 3) จุดประสงค์ 4) เนื้อหากิจกรรม 5) วิธีดำเนินกิจกรรม มี 6 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นเตรียมการ (2) ขั้นเรียนรู้นอกห้องเรียน (3) ขั้นนำ (4) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม (5) ขั้นอภิปราย และ (6) ขั้นประเมินผล 6) วิธีวัดและประเมินผล และ 7) สื่อและอุปกรณ์ รวมทั้งมีผลการศึกษาที่สอดคล้องกับ Haq (2016) แห่งมหาวิทยาลัยนอร์ทเทิร์น (Northern University Pakistan) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองวัดดูประสงค์ของการศึกษา เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการฟัง เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการพูด เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะ

การอ่าน เพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมเป็นฐานในทักษะการเขียน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน ผลการศึกษาพบว่าการทดสอบหลังเรียนของกลุ่มที่เรียนโดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติ และสอดคล้องกับ Hag and Bangash (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยศึกษาผลของการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการพูด กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชายจำนวน 50 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เรียนโดยใช้วิธีสอนแบบปกติ และกลุ่มที่ 2 เรียนโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐาน จากนั้นนำผลการทดสอบหลังเรียนมาเปรียบเทียบกับ การทดสอบก่อนเรียน ผลการศึกษาพบว่าการทดสอบทักษะการพูดหลังเรียนของกลุ่มที่เรียน โดยกิจกรรมเป็นฐานสูงกว่ากลุ่มที่เรียนโดยวิธีแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. จากผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนที่สูงขึ้น และการกระจายของคะแนนสอบหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียน แสดงว่า หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว นักเรียนมีพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่ดี มีผลการเรียนรู้ที่สูงขึ้น นักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนมีคะแนนเกาะกลุ่มกันดี เป็นเรื่องซึ่งชี้ชัดว่านวัตกรรมได้แก่ สื่อ วิธีสอนที่ครูใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนนั้นใช้ได้เหมาะสม ผลการเรียนรู้ของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี โดยมีคะแนนของกลุ่มนักเรียนที่ใกล้เคียงกัน และอาจเป็นเพราะว่าการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้น มีเนื้อหาและกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิด เกิดการเรียนรู้และเข้าใจที่แท้จริง และมีกระบวนการที่ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถค้นพบหลักการ ความคิดรวบยอดและสามารถสรุปผลได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุรีพร ศิรินามมนตรี และคณะ, (2554) ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กับเกณฑ์ที่กำหนด ร้อยละ 75 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สรวัลนุช กอบพิมาย และคณะ, (2562) การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ร้อยเอ็ดเขต 1 งานวิจัยฉบับนี้เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้

ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1 ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะทางภาษา ทักษะการทำงานกลุ่ม ความมีวินัย และความพึงพอใจ โดยใช้ชุดกิจกรรมในการสอนแบบ 2W3P กับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมในการสอนแบบ 2W3P ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้ 1) ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนอยู่ในระดับสูง ด้านทักษะทางภาษาอยู่ในระดับปานกลาง ด้านทักษะการทำงานกลุ่ม อยู่ในระดับสูง ด้านความมีวินัย อยู่ในระดับสูง ด้านความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเมื่อทดสอบแล้วผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน สูงกว่าเกณฑ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หน่วย Number ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนและก่อนเรียน พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยนักเรียนมีพัฒนาการเห็นได้อย่างชัดเจน

ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่.05 อาจเป็นเพราะว่าการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อหา และกระบวนการกิจกรรมเป็นฐาน 4 ขั้นที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ความคิด และเกิดการเรียนรู้อย่างเข้าใจที่แท้จริง เพราะมีกระบวนการที่ให้นักเรียนสามารถค้นพบหลักการ ความคิดการจัดการเรียนรู้ของวิธีการทางประวัติศาสตร์ นอกจากนั้นในกระบวนการจัดการเรียนการสอน มีการประเมินผลก่อนเรียน ทำให้ทราบความรู้พื้นฐานและแนวทางในการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ หลังจากจบบทเรียนแล้ว ก็มีการประเมินผลการเรียน เพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากเรียนจบในบทนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด มีปัญหาอุปสรรคในการเรียนรู้ประการใด เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนในบทต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูผู้สอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตบางเขน ควรพิจารณาความเหมาะสมด้านเวลาเพื่อให้ผู้เรียนและครูผู้สอนได้เตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มที่
2. ครูผู้สอนควรนำผลการศึกษานี้ไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและจัดกิจกรรมการเรียน

การสอนในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีผลงาน ชิ้นงานเป็นที่ประจักษ์ และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว สังคมและประเทศชาติต่อไป

3. ครูผู้สอนควรรักษาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ คู่มือและลักษณะของการดำเนินการกิจกรรม ให้ละเอียดเพื่อให้สามารถใช้ชุดกิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการส่งเสริม การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาอื่น ๆ ของรายวิชาประวัติศาสตร์ ในส่วนที่ต้องการให้ผู้เรียน เรียนรู้ภาคทฤษฎีควบคู่ กับการปฏิบัติงาน เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาประสิทธิภาพการสอน

2. ควรมีการศึกษาการใช้สื่อการสอนประเภทอื่น ๆ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย บทเรียนสำเร็จรูป หรือพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อเปรียบเทียบกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่ยังเผชิญกับสถานการณ์โรคระบาด โควิด 19 ที่เน้นกระบวนการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ดังนั้น ควรมีการดำเนินการศึกษาถึงสื่อในรูปแบบอื่นๆ ประกอบไปด้วย เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์และให้บรรลุจุดหมายและสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 รวมทั้งหลักสูตรของสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551** สาระและมาตรฐาน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- เกริก ท่วมกลาง , และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555). **การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอลโล่การพิมพ์.
- จุฑามาศ ชอบชูผล. (2560). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. โรงเรียนบ้านหลังเขา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2.
- จุณีพร ศรีวิไลย์. (2556). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง หน้าที่พลเมือง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**. โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดโพธิวาต) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี. สุราษฎร์ธานี : โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดโพธิวาต).
- ชุตินา ศิริวงศ์. (2551). **การจัดการเรียนรู้ โดยใช้แหล่งเรียนรู้ ในชุมชน ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และ หลักฐานทางประวัติศาสตร์**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา.
- ชนันพัฒน์ วรรณวิจิตร. (2559). **การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาหน้าที่พลเมือง โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**. บุรีรัมย์: ปริญญามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน**. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย. 5(1). 7-20
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). **นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ**. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตปอเรชั่น.
- ณรงค์ พ่วงพิศ และ วุฒิชัย มูลศิลป์ . (2560). **หนังสือเรียนวิชาประวัติศาสตร์ไทย**. กรุงเทพฯ , อักษรเจริญทัศน์.
- ณัฐวุฒิ สกุนี. (2559). **การพัฒนาเจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน**. กรุงเทพมหานคร:

ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาคณิตศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภารัตน์ บุตรแดงน้อยและคณะ. (2560). การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องตัวกลางการสื่อสารข้อมูล สำหรับมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสาร โครงานงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์.

นิโรจน์ เนาวบุตร และปราโมทย์ เกือบประเสริฐ. (2554). การศึกษาผลการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้กิจกรรมโครงการเพื่อสร้างชิ้นงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. 7(2). 1-17.

บัณฑิต ทิพากร. (2 กุมภาพันธ์ 2561). BU RESEARCH รวมงานวิชาการ. เข้าถึงได้จาก DSpace at Bangkok University: <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/2985>

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

ประภาศิริ ปราโมทย. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกมเพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ปรีชา สุขเงิน. (2561). รายงานผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านแม่ตะละ อำเภอภักดีชุมพล. เชียงใหม่: โรงเรียนบ้านแม่ตะละ.

ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน. (2563ก). แผนปฏิบัติการสำนักงานเขตบางเขน. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเขตบางเขน.

ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน. (2563ข). รายงานสรุปโครงการพัฒนาคุณภาพเครือข่ายโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายการศึกษาสำนักงานเขตบางเขน.

พัชรี แก้วอาภรณ์. (2558). การสร้างชุดกิจกรรม เรื่อง พี่งี้ใกล้ตัวเรา โดยใช้สวนพฤกษศาสตร์โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์นี้หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

พิชิต ฤทธิจรูญ. (2556). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : เฮ้าส์ ออฟเคอร์มิสท์.



- เพ็ญภา ตลับกลาง. (2562). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนกิจกรรมเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเขียนเขต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2550). วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์(พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภาณุวัฒน์ เปรมปรี. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องระบบนิเวศน้ำจืดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประเทียวิทยาทานจังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการมัธยม มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภาพิษฐ์ มณีสาคร โพน โปร์แมนและคณะ. (2563). ผลการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกแบบ Activity Based Learning ต่อการรับรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษและทัศนคติต่อการเรียนของนักศึกษาพยาบาล. คณะทำงานพิจารณาทุนวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและวิจัยในชั้นเรียน สถาบันพัฒนาคณาจารย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- มนชิตา เรืองล้ำ. (2556). การพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการสอนภาษาไทยมหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โรงเรียนประชาภิบาล. (2563). รายงานการประชุมเครือข่ายกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม. การประชุมเครือข่ายกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (หน้า 2). กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนประชาภิบาล.
- ลาวรรณ โสมแพน. (2550). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิรัช วรรณรัตน์. (2535). “หน่วยที่ 1 แนวคิดของการวัดและการประเมินผลระดับประถมศึกษา” ในเอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการวัดและประเมินผลกลุ่มวิชาทักษะและสร้างเสริมประสบการณ์ หน่วยที่ 1 – 7. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ศศิธร ลิจันทรัพย์. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเป็นฐานโดยใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา บนอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่เพื่อส่งเสริมความมีวินัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสาร คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศิริพร พรมนา. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.
- ศิริธร บุญศิริ และคณะ. (2563). การศึกษาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษหน่วย Number ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาชายโศธร เขต 1 โดยใช้บทเรียนการคู่ในการสอนแบบ Team Pair Solo (TPS). รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชธานีวิชาการ ครั้งที่ 5 “การวิจัยเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Research to Make A CHANGE)”. 428-439.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2554). การวัดและประเมินผลทางการศึกษา. เข้าถึงเมื่อ 15 ธันวาคม 2563 , เข้าถึงได้จาก <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/54/13eva.pdf>
- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2551). ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. กภาพลินธุ์ : ประสานการพิมพ์.
- สรลนุช กอบพิมาย และคณะ. (2562). การศึกษาผลการเรียนรู้หน่วย Number กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนแบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 1. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทสมส.). 25(4). 171-185.
- สถาบันการทดสอบการศึกษาแห่งชาติ. (2560). รายงานประจำปี 2560. กรุงเทพฯ: สถาบันการทดสอบการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต 3. (2560). แนวคิดการจัดกิจกรรม ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้. เข้าถึงเมื่อ 3 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก <https://rb.gy/194beb>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (เล่มที่ 1). กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). สมรรถนะการศึกษาไทยในเวลาสากล ปี 2562 (เล่มที่ 1). นนทบุรี: บริษัท 21 เซนจูรี จำกัด.
- สำนักยุทธศาสตร์การศึกษา. (2559). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุภาพร พรรตกรกิจกุล. (2557). การพัฒนาชุดการเรียนรู้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบ่งกลุ่มผลสัมฤทธิ์เรื่องโดเมนและเรนจ์ของฟังก์ชันของนักเรียนชั้น

**มัธยมศึกษาปีที่ 4.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสอนคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

สุริพร ศิรินามมนตรี และคณะ. (2554). ผลการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง **อสมการชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3** โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. 5(1). 131-139.

เสกสรร สุขเสนาและคณะ. (2561). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามแนวการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะพลเมืองอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. Veridian E-Journal, Silpakorn University.

อรพินทร แก้วภู. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมรายวิชาทัศนศิลป์ตามแนวคอนสตรัคติวิซึม **นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.** วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

อริยภรณ์ ขุนปักษ์. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

**SRIPATUM  
UNIVERSITY**

#### ต่างประเทศ

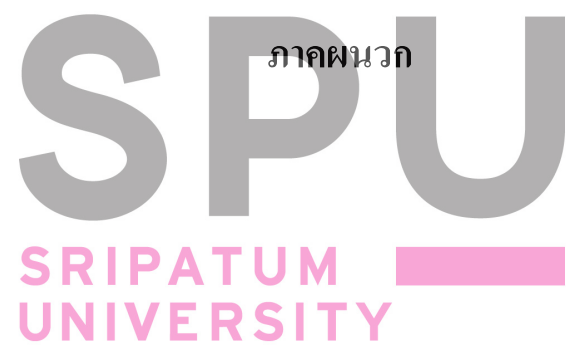
Alshammari, N. A. (2013). **A Quantitative Study of the Impact of Immersive GameBased Learning on Enhancing Vacabulary Instruction and Acquisition for English Language Learners.**

Ali Hébert and Petra Hauf. (2015). **Student learning through service learning: Effects on academic development, civic responsibility, interpersonal skill and practical skill.** Active Learning in Higher Education, 16(1), 37 – 49.

Awasthi, D. (2014). **Activity-based Learning Methodology can bring improvement in quality of education in India.** Research paper of GLRA – Global Journal for Research Analysis, 3(August).

Ayotola, A., and Ishola, A. (2013). **Preparation of Primary Teachers In Pupil-Centered Activity-Based Mathematics Instructions and Its Model.** Portugal: Proceeding In 1<sup>st</sup> Annual International Interdisciplinary Conference.

- Ceilk. (2018). **The Effects of Activity Based Learning on Sixth Grade Students' Achievement and Attitudes towards Mathematics Activities**. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14(1), 1963-1977.
- Good, C. V. (1973). **Dictionary of Education**. New York: McGraw-Hill Book Company.
- NCSALL. (2006). **Activity-based Instruction: Why and How**. เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก [www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED\\_inst.pdf](http://www.ncsall.net/fileadmin/resources/teach/GED_inst.pdf)
- Padmavathi, B.V.V. (2013). **Activity based learning**. **Research Journal of English Language and Literature (RJELAL)**, 1(3), 287-289.
- Lee, H. (2004). **Learning Outcomes**. เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <http://www.qualityresearchinternational.com/glossary/learningoutcomes.htm>
- Limbu, P. (2012). **Why do we need to use activity based learning method?**. เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2563. เข้าถึงได้จาก <http://eprogressiveportfolio.blogspot.com/2012/06/activity-based-teachingmethod.html>
- NOEL, P. (2018). **Activity-Based Learning**. เข้าถึงเมื่อ 10 December 2020. เข้าถึงได้จาก <https://www.iktcambridge.com/activity-based-learning/>
- Hag, K., and Bangash, (2017). **Development of speaking skills through activity based learning at elementary level**. Eurasian journal of education research, 69 (241-252).
- Haq. (2016). **Development of language skills through activity based learning at grade-VI in KhyberPakhtunkhwa**. Ph.D. dissertation, Faculty of Arts and Social Sciences Northern University, Nowshera Pakistan.
- Kapfer, P. G. , & Kapfer, M. B. (1972). **Learning package in American education**. Englewood Cliffs, NJ: Education Technology Publication.



ภาคผนวก ก  
เอกสารขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ  
ประกอบการทำสารนิพนธ์

SRIPATUM UNIVERSITY



BANGKHEN  
3410/2  
PHAHOLYOTHIN RD.,  
JATUIK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

CHONBURI CAMPUS  
79 BANGNA-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUANG,  
CHONBURI 20000  
TEL. 0 3874 3690-9  
FAX. 0 3874 3700  
www.nelit.spu.ac.th

KHON KAEN  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
NAMUANG DISTRICT,  
AMPHUR BUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4322 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มสป.0108/344/019

29 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำสารนิพนธ์  
เรียน อาจารย์ใช้ติศึกษาคุณน์ ยุธิธรรมนนท์  
ตำแหน่งผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนประชาภิบาล

ด้วย นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธ รหัส 63501362 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร (DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN DISTRICT OFFICE BANGKOK) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.สุลดี กอ์นเกษร

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ขอการวิจัย ทั้งนี้ ขออัญญาตมอบหมายให้ นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธ เบอร์โทรศัพท์ 086-3756140 ติดต่อขอมติหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

BANGKOK  
2410/2  
PHAHOLYOTHIN RD.,  
JATUJAK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

CHONBURI CAMPUS  
79 BANONG-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUEANG,  
CHONBURI 30000  
TEL. 0 3874 3090-9  
FAX. 0 3874 3700  
www.eest.spu.ac.th

KHON KAEN  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
KHAMLIANG DISTRICT,  
AMPSAJR MUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4323 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มศป.0108/344/020

29 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำสารนิพนธ์  
เรียน อาจารย์กนกกรรณต์ ใ้ว่มั่นคง  
ครูชำนาญการพิเศษ

ด้วย นางสาวบุญลัดดา ปริสุทธ รหัส 63501362 นักศึกษาระดับอุดมศึกษาสาขาคณะครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร (DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN DISTRICT OFFICE BANGKOK) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ครุ.ลลิตี กสิณเกษร

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ ขออนุญาคอมอบหมายให้ นางสาวบุญลัดดา ปริสุทธ เบอร์โทรศัพท์ 086-3756140 ติดต่อปรึกษายบายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY



**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

BANGKOK  
2410/2  
PHAHOLYOTHIN RD.,  
JATUJAK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

CHONBURI CAMPUS  
79 BANGNA-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUANG,  
CHONBURI 20000  
TEL. 0 3874 3690-9  
FAX. 0 3874 3708  
www.east.spu.ac.th

KHON KAEN  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
NAMJANG DISTRICT,  
AMPHUR MUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4322 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มคป.0108/344/021

29 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขออนุญาตเผยแพร่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำสารนิพนธ์  
เรียน อาจารย์ชนิดภา สิริคุภักดิ์  
ครูชำนาญการพิเศษ

ด้วย นางสาวบุญธิดา ปริสุทธ รหัส 63501362 นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบัณฑิตศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม สาขาวิชาพัฒนกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร (DEVELOPMENT OF ACTIVITY-BASED LEARNING STORY OF THE HISTORICAL METHOD FOR GRADE 6 STUDENTS THE SCHOOL IS UNDER THE BANG KHEN DISTRICT OFFICE BANGKOK) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ดร.มุลณี กิ่งจันทร์

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ทั้งนี้ ขออนุญาตมอบหมายให้ นางสาวบุญธิดา ปริสุทธ เบอร์โทรศัพท์ 086-3756140 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY



## แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ สังคมศึกษา (ประวัติศาสตร์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1

หน่วยที่ 1 เรื่อง รักจุงทุ่งบางเขน

จำนวน 7 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ปฐมนิเทศ (ออนไลน์)

จำนวน 2 ชั่วโมง

สัปดาห์

วันที่สอน



### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.1 เข้าใจความหมายและความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

#### ตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.6/1 อธิบายความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อย่างง่าย ๆ

### 2. สาระสำคัญ

1. ความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
2. การศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน

### 3. สาระการเรียนรู้

การศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ จะทำให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและชัดเจน

### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้ผู้ตัวชี้วัด

1. ใช้งานแอปพลิเคชัน Line, และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน anyflip ด้วยตนเองได้ (P1)
2. มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)

### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. ทักษะกระบวนการ (ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21)

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะสืบค้นข้อมูล
3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาได้
4. ทักษะในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น

7. กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าชั้นเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน LINE (ไลฟ์) และเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าชั้นเรียนผ่านลิงก์ Google Form (15 นาที)



2. ครูชี้แจงเนื้อหาการจัดเรียนการสอนและชี้แจงเกณฑ์การประเมินในครั้งนี้ (15 นาที)



3. นักเรียนและครูร่วมกันทำข้อตกลงในชั้นเรียนร่วมกันตามหลักประชาธิปไตย (15 นาที)

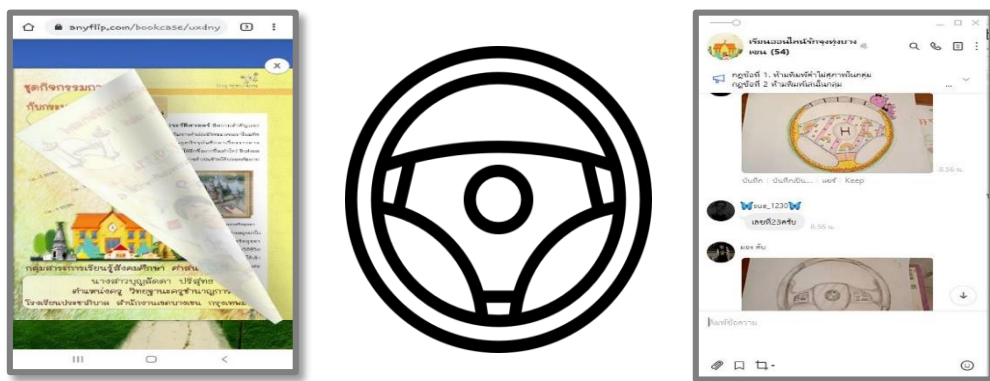
4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัย 15 ข้อผ่านลิงก์ Google Form (15 นาที)



5. นักเรียนศึกษาขั้นตอนการเข้าเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Line พร้อมทั้งศึกษาวิดีโอคลิปขั้นตอนการเข้าใช้งาน พร้อมฝึกปฏิบัติการเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน Line และ แอปพลิเคชัน anyflip (60 นาที)



6. (ภาระงาน) นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 1 รักรุ่งทุ่งบางเขน ผ่านแอปพลิเคชัน anyflip พร้อมทั้งวาดรูปหรือระบายสีภาพการ์ตูนพวงมาลัยรถยนต์ให้สวยงามแล้วตัดให้เป็นรูปทรงนำมาร่วมกิจกรรมในคาบต่อไป



### 8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- Power point
- คลิปวิดีโอการใช้งาน แอปพลิเคชัน Line และ แอปพลิเคชัน anyflip
- แอปพลิเคชัน Line
- แอปพลิเคชัน anyflip
- Google From
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 1 รักงุงุ่นบางเขน
- มือถือ
- สัญญาณ WIFI

### 9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

รายการการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ใช้งานแอปพลิเคชัน Line ได้ และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านแอป พลิเคชัน anyflip ด้วยตนเองได้ (P1)	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการ จัดการเรียนรู้	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการ ทางประวัติศาสตร์ในการศึกษา ประวัติศาสตร์ (A1)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ แผนที่ 1 เรื่องปฐมนิเทศออนไลน์

ชื่อ-สกุล		รายการประเมิน				
		ทดสอบก่อนเรียน	กิจกรรม			
			LIne	anyfilp	รวม	ระดับ
คะแนน		15	4	4	8	ดีขึ้นไป
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

### เกณฑ์การประเมิน

รายการการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ระดับ 4 ดีมาก	ระดับ 3 ดี	ระดับ 2 พอใช้	ระดับ 1 ปรับปรุง
เข้าใช้งานได้แอปพลิเคชัน Line และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม anytip ด้วยตนเองได้	เข้าใช้งานได้แอปพลิเคชัน Line และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม anytip ด้วยตนเองได้ถูกต้องครบถ้วน	เข้าใช้งานได้แอปพลิเคชัน Line และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม anytip ด้วยตนเองได้บ้างเป็นส่วนใหญ่	เข้าใช้งานได้แอปพลิเคชัน Line และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม anytip ด้วยตนเองได้บ้างเป็นบางส่วน	เข้าใช้งานได้แอปพลิเคชัน Line และ เข้าอ่านบทเรียนออนไลน์ผ่านโปรแกรม anytip ด้วยตนเองได้เป็นส่วนน้อย

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไปถือว่าผ่าน

### แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ สังคมศึกษา (ประวัติศาสตร์)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่อง รักจุงทุ้งบางเขน	จำนวน 7 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง รักจุงทุ้งบางเขน (ออนไลน์)	จำนวน 2 ชั่วโมง
สัปดาห์	วันที่สอน



#### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

##### มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.1 เข้าใจความหมายและความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

##### ตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.6/1 อธิบายความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อย่างง่าย ๆ

#### 2. สาระสำคัญ

1. ความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
2. การศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน

#### 3. สาระการเรียนรู้

การศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ จะทำให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและชัดเจน

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้ผู้ตัวชี้วัด

1. นักเรียนบอกขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (K1)
2. นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้ (P1)
3. มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)



## 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. รักความเป็นไทย

## 6. ทักษะกระบวนการ (ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21)

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะสืบค้นข้อมูล
3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาได้
4. ทักษะในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น

## 7. กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าชั้นเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน LINE และเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าชั้นเรียนผ่านลิงค์

Google Form (10 นาที)



### ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต (10 นาที)

2. นักเรียนร่วมกันทักทายเป็นภาษาเพื่อนบ้านและสวมบทบาทสมมุติเป็นนักท่องเที่ยว ด้วยเครื่อง Time machine ย้อนเวลาไปในอดีต ผ่านวิดีโอคอลของแอปพลิเคชัน LINE โดยนักเรียนแต่ละคนจะต้องปฏิบัติตามภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จก่อนเข้าสู่กิจกรรมต่อไป



### กิจกรรม เกมทายได้ให้เลย (20 นาที)

3. นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมเกมทายได้ให้เลย โดยมีภาพสถานที่สำคัญของอาณาจักรไทยในอดีตมาให้นักเรียนดูและให้แต่ละคนทายว่าเป็นสถานที่สำคัญที่เกิดขึ้นในอาณาจักรใด จากนั้นการพิมพ์ตอบลงไปแอปพลิเคชัน LINE พิมพ์ 1 คือ ตอบอาณาจักรสุโขทัย พิมพ์ 2 คือ ตอบอาณาจักรอยุธยา พิมพ์ 3 คือ ตอบอาณาจักรธนบุรี พิมพ์ 4 คือ ตอบอาณาจักรรัตนโกสินทร์ ภาพใดที่นักเรียนตอบถูกให้จดคะแนนไว้ตอบถูก 1 ภาพเท่ากับ 1 คะแนน เมื่อเสร็จกิจกรรมนักเรียนถ่ายรูปคะแนนทั้งหมดที่ได้ลงแอปพลิเคชัน LINE เพื่อตรวจสอบ



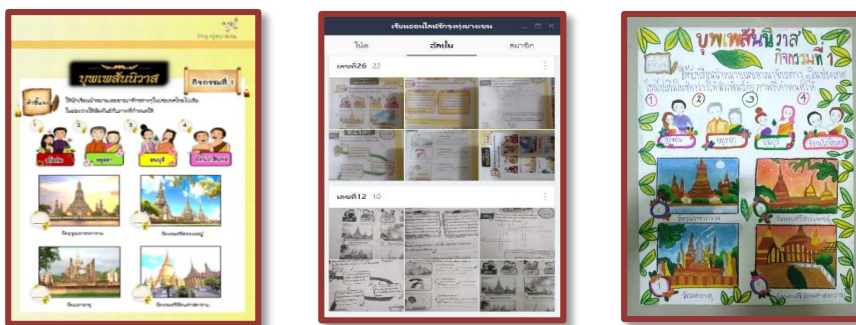
SRIPATUM  
UNIVERSITY

4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัย 10 ข้อ 10 คะแนน (10 นาที)



**ขั้นที่ 2 ขั้นสอน**

5. ภาระงานหลัก คือ นำความรู้ที่ได้จากการเรียนบทเรียนออนไลน์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เล่มที่ 1 รักรุ่งทุ่งบางเขน มาทำใบกิจกรรมให้ครบในแต่ละตอน เมื่อทำเสร็จให้ถ่ายรูปใบกิจกรรม แล้วอัปโหลดลงอัลบั้มกลุ่มไลน์ในช่องเลขที่ของตนเอง



**ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย (20 นาที)**

6. นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลงานผ่านวิดีโอคอลของแอปพลิเคชัน LINE อภิปรายผลที่ได้ พร้อมเฉลย คำตอบที่ถูกต้องร่วมกัน



**ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (10 นาที)**

7. นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอนในครั้งนี้ ผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall โดยให้นักเรียนเข้าเล่น เกมไล่ล่าเขาวงกต เพื่อประเมินผลความเข้าใจ



8. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียน โดยใช้ข้อสอบปรนัย 10 ข้อ 10 คะแนน (10 นาที)



9. นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย เพื่อนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนครั้งต่อไป



### 8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- Power point
- แอปพลิเคชัน LINE
- แอปพลิเคชัน Wordwall
- Google From
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 1 รักจุงทุ้งบางเขน
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย

- โปรแกรม anyflip
- ใบงานกิจกรรมที่ 1-6
- มือถือ
- สัญญาณ WIFI
- กระจก
- แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน

### 9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

รายการการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนบอกขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (K1)	ทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้ (P1)	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
แผนที่ 2 เรื่อง รักจุงทุ้งบางเขน BANGKHEN LOVER เล่มที่ 1

ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน								
	ทดสอบ ก่อน เรียน	กิจกรรมที่					ทดสอบ หลัง เรียน	รวม คะแนน ระหว่าง เรียน	คิด เป็น ร้อยละ
		1	2	3	4	5			
คะแนน	10	10	10	10	10	10	10	70	100
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
รวม									
ร้อยละ									

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

ระดับคุณภาพ

ระดับ 49 – 10 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับ 37 – 8 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับ 25 – 6 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับ 1ต่ำกว่า 5 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไปถือว่าผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลงาน ใบกิจกรรมที่ 1-5

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (9-10 คะแนน)	ดี (7-8 คะแนน)	พอใช้ (6-7 คะแนน)	ปรับปรุง (ต่ำกว่า 5 คะแนน)
คำตอบในกิจกรรม	คำตอบในกิจกรรมถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์	คำตอบในกิจกรรมถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	คำตอบถูกต้องเป็นส่วนน้อย	คำตอบไม่ถูกต้องเลย
ความสมบูรณ์ของกิจกรรม	ตั้งใจทำงานจนงานเสร็จสมบูรณ์	ตั้งใจทำงานเสร็จแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	ผลงานเสร็จสมบูรณ์เป็นส่วนน้อย	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์
ทำงานเสร็จทันเวลา	ทำงานเสร็จก่อนเวลา	ทำงานเสร็จทันเวลา	ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด	ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดและไม่ติดตามงาน

## แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ สังคมศึกษา (ประวัติศาสตร์)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่อง รักจุงทุ้งบางเขน	จำนวน 7 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นักประวัติศาสตร์น้อย (ออนไลน์)	จำนวน 2 ชั่วโมง
สัปดาห์	วันที่สอน



### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.1 เข้าใจความหมายและความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

#### ตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.6/1 อธิบายความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อย่างง่าย ๆ

### 2. สาระสำคัญ

1. ความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
2. การศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน

### 3. สาระการเรียนรู้

การศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ จะทำให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและชัดเจน

### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. นักเรียนสามารถประยุกต์เอาวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเองได้ (K1)
2. นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้ (P1)
3. มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)



### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

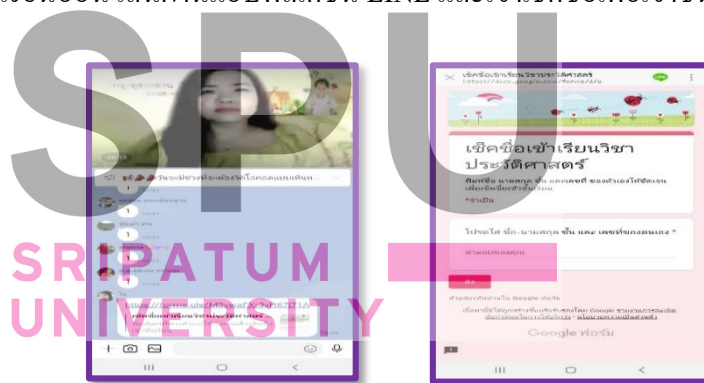
1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. รักความเป็นไทย

### 6. ทักษะกระบวนการ (ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21)

1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะสืบค้นข้อมูล
3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาได้
4. ทักษะในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น

### 7. กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าชั้นเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน LINE และเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าชั้นเรียนผ่านลิงค์ Google Form (10 นาที)



ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เวลา 20 นาที

กิจกรรม Time machine ย้อนเวลาหาอดีต 5 นาที

2. นักเรียนร่วมกันทักทายเป็นภาษาอ้อเจ้าและสวมบทบาทสนุกสนานเป็นนักท่องเวลา ด้วยเครื่อง Time machine ย้อนเวลาไปในอดีต ผ่านวีดีโอคอลของแอปพลิเคชัน LINE โดยนักเรียนแต่ละคนจะต้องปฏิบัติตามภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จก่อนเข้าสู่กิจกรรมต่อไป

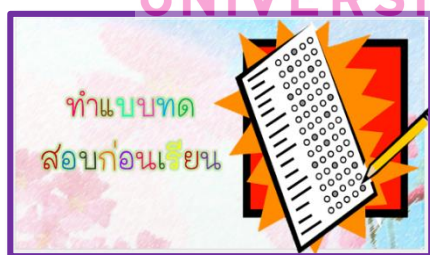


### กิจกรรม เกมเปิดป๊อปเห็นปั๊ เวลา 15 นาที

3. กติกามีอยู่ว่า จะมีภาพปริศนา จำนวน 5 ภาพ เป็นภาพประวัติศาสตร์ของศาสตร์ของสถานที่สำคัญในเขตบางเขน โดยในแต่ละภาพจะมีหมายเลขให้เลือก จำนวน 12 หมายเลข ครูจะสุ่มวงล้อเลขที่จาก โปรแกรม wheel of name เมื่อระบบสุ่มได้เลขที่ใคร นักเรียนคนนั้นจะได้เป็นผู้เลือกหมายเลขเพื่อเปิดภาพ โดยให้เวลาทายภาพปริศนาด้วยกัน 10 วินาที เมื่อเปิดภาพแล้วถ้าทายภาพปริศนาได้ รับไป 1 คะแนน

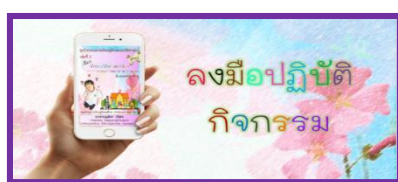


4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียน โดยใช้ข้อสอบปรนัย 10 ข้อ 10 คะแนน (10 นาที)



### ขั้นที่ 2 ชั้นสอน 30 นาที

5. ภาระงานหลัก คือ นำความรู้ที่ได้จากการเรียนบทเรียนออนไลน์ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย มาทำใบกิจกรรมให้ครบในแต่ละตอน เมื่อทำเสร็จให้ถ่ายรูปใบกิจกรรมแล้วอัปโหลดลงอัลบั้มกลุ่มไลน์ในช่องเลขที่ของตนเอง





### ขั้นที่ 3 ขั้นนำเสนอและอภิปราย 30 นาที

6. นักเรียนร่วมกันนำเสนอผลงานผ่านวิดีโอคอลของแอปพลิเคชัน LINE อภิปรายผลที่ได้ พร้อมเฉลยคำตอบที่ถูกต้องร่วมกัน



### ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (10 นาที)

7. นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนการสอนในครั้งนี้ ผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall โดยให้นักเรียนเข้าเล่น เกมตอบคำถาม เพื่อประเมินผลความเข้าใจ



8. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียนโดยใช้ข้อสอบปรนัย 10 ข้อ 10 คะแนน (10 นาที)



### 8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เครื่องคอมพิวเตอร์ - Power point กิจกรรม
- อุปกรณ์ต่อเวลา - แอปพลิเคชัน Line
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เล่มที่ 2 นักประวัติศาสตร์น้อย
- โปรแกรม anyflip - ไปงานกิจกรรมที่ 1-6
- โปรแกรม Wheel of name - มือถือ
- สัญญาณ WIFI - แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน

### 9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

รายการการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนสามารถประยุกต์เอาวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเองได้ (K1)	ทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
นักเรียนสามารถลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ได้ (P1)	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
แผนที่ 3 เรื่อง นักประวัติศาสตร์น้อย A Little Historian เล่มที่ 2

ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน									
	ทดสอบ ก่อน เรียน	กิจกรรมที่						ทดสอบ หลัง เรียน	รวม คะแนน ระหว่าง เรียน	คิด เป็น ร้อยละ
		1	2	3	4	5	6			
คะแนน	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
รวม										
ร้อยละ										

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน

เกณฑ์การประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน

ระดับคุณภาพ

ระดับ 49 – 10 คะแนน หมายถึง ดีมาก

ระดับ 37 – 8 คะแนน หมายถึง ดี

ระดับ 25 – 6 คะแนน หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 ต่ำกว่า 5 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินผลการประเมิน ตั้งแต่ระดับ 3 ขึ้นไปถือว่าผ่าน

## เกณฑ์การประเมินผลงาน ใบกิจกรรมที่ 1-6

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (9-10 คะแนน)	ดี (7-8 คะแนน)	พอใช้ (6-7 คะแนน)	ปรับปรุง (ต่ำกว่า 5 คะแนน)
คำตอบในกิจกรรม	คำตอบในกิจกรรมถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์	คำตอบในกิจกรรมถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	คำตอบถูกต้องเป็นส่วนน้อย	คำตอบไม่ถูกต้องเลย
ความสมบูรณ์ของกิจกรรม	ตั้งใจทำงานจนงานเสร็จสมบูรณ์	ตั้งใจทำงานเสร็จแต่ไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	ผลงานเสร็จสมบูรณ์เป็นส่วนน้อย	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์
ทำงานเสร็จทันเวลา	ทำงานเสร็จก่อนเวลา	ทำงานเสร็จทันเวลา	ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด	ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดและไม่ติดตามงาน

### แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระ สังคมศึกษา (ประวัติศาสตร์)	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1
หน่วยที่ 1 เรื่อง รักจุงทุ้งบางเขน	จำนวน 7 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ปัจฉินนิเทศ (ออนไลน์)	จำนวน 1 ชั่วโมง
สัปดาห์	วันที่สอน



#### 1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

##### มาตรฐานการเรียนรู้

ส 4.1 เข้าใจความหมายและความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

##### ตัวชี้วัด

ส 4.1 ป.6/1 อธิบายความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์อย่างง่าย ๆ

#### 2. สาระสำคัญ

1. ความสำคัญของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์
2. การศึกษาประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน

#### 3. สาระการเรียนรู้

การศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ จะทำให้ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้องและชัดเจน

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้ผู้ตัวชี้วัด

1. นักเรียนบอกขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (K1)
2. นักเรียนสามารถประยุกต์เอาวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเองได้ (K2)
3. มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

## 6. ทักษะกระบวนการ (ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21)

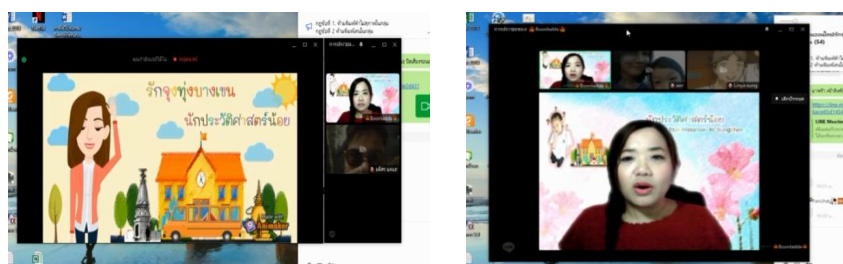
1. ทักษะการสื่อสาร
2. ทักษะสืบค้นข้อมูล
3. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแก้ปัญหาได้
4. ทักษะในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น

## 7. กระบวนการกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าชั้นเรียนออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน LINE (ไลฟ์) และเข้าเช็คชื่อเพื่อเข้าชั้นเรียนผ่านลิงค์ Google Form (15 นาที)



2. นักเรียนศึกษาคลิปวิดีโอสรุปเนื้อหาวิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ครูจัดทำขึ้น และร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ที่ได้ทั้งหมด ด้วยการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน (30 นาที)



3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อประเมินพัฒนาการของนักเรียน โดยใช้ข้อสอบปรนัย 15 ข้อ ผ่านลิงค์ Google Form (15 นาที)





### 8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งเรียนรู้

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- Power point
- คลิปวิดีโอสรุปเนื้อหา วิธีการทางประวัติศาสตร์
- แอปพลิเคชัน Line
- แอปพลิเคชัน anyflip
- Google From
- มือถือ
- สัญญาณ WIFI

### 9. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

รายการการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนบอกขั้นตอนของวิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (K1)	ทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
นักเรียนสามารถประยุกต์เอาวิธีการทางประวัติศาสตร์มาใช้ศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในท้องถิ่นของตนเองได้ (K2)	ทำแบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
มุ่งมั่นและสนใจศึกษาเรียนรู้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการศึกษาประวัติศาสตร์ (A1)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ แผนที่ 4 เรื่อง ป่าหินนิเทศออนไลน์

ชื่อ-สกุล		รายการประเมิน
		ทดสอบหลังเรียน
คะแนน		15
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน



ภาพตัวอย่างชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ชุดที่ 1

รักจุ่งทุ่งบางเขน

Bangkhen Lover

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธร

ตำแหน่งครู วิทยาลัยนาคราชกาญจนาภิเษก  
โรงเรียนประชานิบาล สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ชุดที่ 2

นักประวัติศาสตร์น้อย

A Little Historian At Bangkhen

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธร

ตำแหน่งครู วิทยาลัยนาคราชกาญจนาภิเษก  
โรงเรียนประชานิบาล สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

คู่มือการใช้งาน

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

รักจุ่งทุ่งบางเขน

นักประวัติศาสตร์น้อย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
นางสาวบุญลัดดา ปรีสุทธร

ตำแหน่งครู วิทยาลัยนาคราชกาญจนาภิเษก  
โรงเรียนประชานิบาล สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์

ปลื้มใจมาก!

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

งานดีดอทคอมรับ

เข้าสู่บทเรียน

ติดต่อผู้พัฒนา

โรงเรียนประชานิบาล

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ชุดที่ 1

รักจุ่งทุ่งบางเขน

Bangkhen Lover

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

งานดีดอทคอมรับ

เข้าสู่บทเรียน

ติดต่อผู้พัฒนา

โรงเรียนประชานิบาล

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ ชุดที่ 2

นักประวัติศาสตร์น้อย

A Little Historian At Bangkhen

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

งานดีดอทคอมรับ

เข้าสู่บทเรียน

ติดต่อผู้พัฒนา

โรงเรียนประชานิบาล



แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์  
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
		คนที่1	คนที่2	คนที่3			
1	1	+1	0	+1	2	0.7	ใช้ได้
1	2	-1	+1	0	1	0.3	ใช้ไม่ได้
1	3	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	4	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	5	-1	+1	0	1	0.3	ใช้ไม่ได้
1	6	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	7	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	8	+1	+1	0	2	0.7	ใช้ได้
1	9	0	0	+1	1	0.3	ใช้ไม่ได้
1	10	-1	+1	0	1	0.3	ใช้ไม่ได้
1	11	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	12	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	13	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
1	14	0	0	+1	1	0.3	ใช้ไม่ได้
1	15	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	16	+1	0	+1	2	0.7	ใช้ได้
2	17	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	18	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	19	+1	+1	0	2	0.7	ใช้ได้
2	20	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	21	0	0	+1	1	0.3	ใช้ไม่ได้
2	22	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

จุดประสงค์ การเรียนรู้	ข้อสอบข้อที่	คะแนนความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	สรุปผล
		คนที่1	คนที่2	คนที่3			
2	23	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	24	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	25	0	0	+1	1	0.3	ใช้ไม่ได้
2	26	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	27	-1	+1	+1	2	0.7	ใช้ได้
2	28	+1	0	+1	2	0.7	ใช้ได้
2	29	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
2	30	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

มีข้อสอบที่ต้องปรับปรุงจำนวน 7 ข้อ 2,5,9,10,14,21 และ 25

แบบประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน  
เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รายการประเมิน		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
<b>ด้านความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้</b>				
1	มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และจุดประสงค์ในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.67	0.58	มากที่สุด
3	ความถูกต้องและความชัดเจนของเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
4	เนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
5	เนื้อหาสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์	5.00	0.00	มากที่สุด
6	เนื้อหา มีความถูกต้องและชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
7	เนื้อหาอ่านเข้าใจง่าย	4.33	0.58	มาก
8	เนื้อหา มีความทันสมัยและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.33	0.58	มาก
9	เนื้อหา มีการให้ความรู้ใหม่เพิ่มเติม	5.00	0.00	มากที่สุด
10	เนื้อหาสามารถนำไปใช้ปฏิบัติจริงได้	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวม</b>		<b>4.67</b>	<b>0.30</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้</b>				
11	แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดชื่อเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
12	แผนการจัดการเรียนรู้มีสาระสำคัญที่สอดคล้องกับชื่อเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
13	แผนการจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับชื่อเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
14	กิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้และสามารถปฏิบัติได้จริง	5.00	0.00	มากที่สุด



รายการประเมิน		$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
15	มีสื่อประกอบการสอนที่หลากหลายและสอดคล้องกับ แผนการจัดการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
16	มีการวัดผลการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย	4.67	0.58	มากที่สุด
<b>รวม</b>		<b>4.89</b>	<b>0.30</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ในใบงาน</b>				
17	กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาชุดกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
18	มีคำอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรมชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
19	กิจกรรมสามารถปฏิบัติได้จริง	4.33	1.15	มาก
20	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
21	กิจกรรมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์	4.33	1.15	มาก
22	กิจกรรมมีความง่ายของเนื้อหาเหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
23	กิจกรรมเหมาะกับวัยและความสามารถของนักเรียน	4.33	0.58	มาก
24	กิจกรรมสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
25	กิจกรรมส่งผลให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทางการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
<b>รวม</b>		<b>4.70</b>	<b>0.48</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านความถูกต้องและความเหมาะสมในการใช้ภาษา</b>				
26	ภาษาที่ใช้มีความถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา	4.00	0.58	มากที่สุด
27	สำนวนภาษาที่ใช้อ่านเข้าใจง่ายและเหมาะสมกับวัยของ นักเรียน	4.33	0.00	มาก
28	การเรียบเรียงภาษามีความสละสลวยและสัมพันธ์กันทุกตอน	4.33	0.00	มาก
<b>รวม</b>		<b>4.22</b>	<b>0.33</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านการพิมพ์ภาพและการจัดรูปแบบ</b>				
29	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พิมพ์ได้ถูกต้องตามหลักการจัดทำ เอกสารประเภทชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
30	ตัวอักษรและรูปภาพประกอบมีขนาดและสีสันทึ่สวยงาม ชัดเจน	4.00	0.00	มาก

รายการประเมิน		$\bar{x}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
<b>ด้านการพิมพ์ภาพและการจัดรูปแบบ</b>				
31	การพิมพ์ไม่ผิด ไม่ตก การเว้นวรรคตอนถูกต้อง	4.67	0.58	มากที่สุด
32	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีรูปแบบสวยงาม น่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
33	มีรูปเล่มและขนาดพอเหมาะแก่การนำไปใช้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		<b>4.60</b>	<b>0.32</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านความสะดวกในการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ไปใช้</b>				
34	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำ ไปใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ได้อย่างสะดวก	5.00	0.00	มากที่สุด
35	ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ได้อย่างประหยัด และคุ้มค่า	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม		<b>5.00</b>	<b>0.00</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ผลการประเมินรวมทุกด้าน</b>		<b>4.68</b>	<b>0.16</b>	<b>มากที่สุด</b>

คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนร้อยละจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Try out)

เลขที่	คะแนนประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E1)		รวม (150)	ร้อยละ (E1)	คะแนนประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์(E2)	
	เล่มที่ 1 (70 คะแนน)	เล่มที่ 2 (80 คะแนน)			หลังเรียน	ร้อยละ
1	59	72	131	87.33	15	100.00
2	58	70	128	85.33	12	80.00
3	62	72	134	89.33	15	100.00
4	61	71	132	88.00	15	100.00
5	55	72	127	84.67	13	86.67
6	57	69	126	84.00	13	86.67
7	59	69	128	85.33	12	80.00
8	57	72	129	86.00	12	80.00
9	61	67	128	85.33	13	86.67
10	58	67	125	83.33	13	86.67
11	57	67	124	82.67	12	80.00
12	55	68	123	82.00	12	80.00
13	59	69	128	85.33	9	60.00
14	58	69	127	84.67	11	73.33
15	55	67	122	81.33	13	86.67
16	60	69	129	86.00	12	80.00
17	57	65	122	81.33	10	66.67
18	59	69	128	85.33	11	73.33
19	58	68	126	84.00	12	80.00
20	58	69	127	84.67	9	60.00
21	59	68	127	84.67	11	73.33
22	58	68	126	84.00	13	86.67
23	57	69	126	84.00	9	60.00

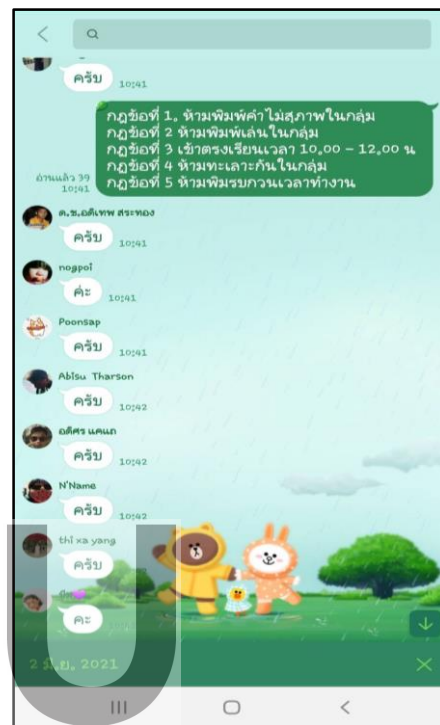
เลขที่	คะแนนประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E1)		รวม (150)	ร้อยละ (E1)	คะแนนประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์(E2)	
	เล่มที่ 1 (70 คะแนน)	เล่มที่ 2 (80 คะแนน)			หลังเรียน	ร้อยละ
24	58	69	127	84.67	12	80.00
25	57	69	126	84.00	11	73.33
26	58	68	126	84.00	13	86.67
27	59	67	126	84.00	14	93.33
28	57	69	126	84.00	13	86.67
29	58	69	127	84.67	13	86.67
30	57	60	117	78.00	9	60.00
$\bar{X}$	58.03	68.57	127.00	84.40	12.47	83.11
ร้อยละ	82.90	85.71			83.11	

ภาคผนวก จ

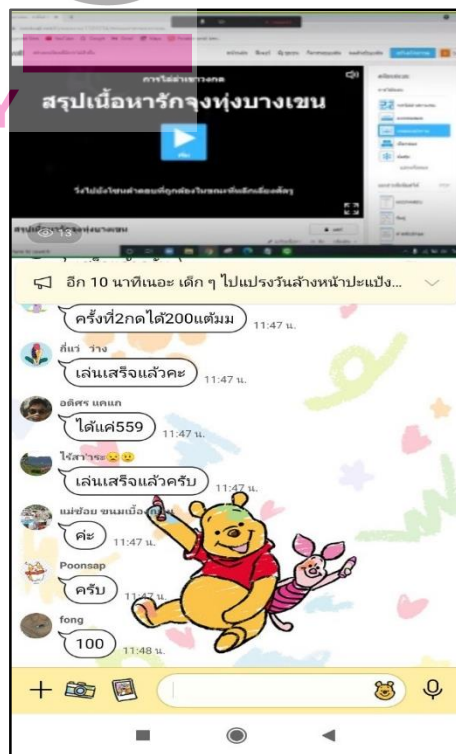
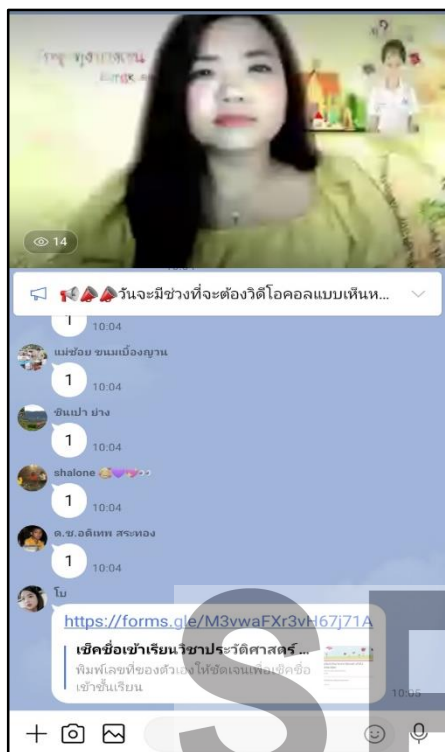
รูปภาพกิจกรรมการเรียนสอนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็น  
ฐาน เรื่องวิธีการทางประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**SRIPATUM UNIVERSITY**

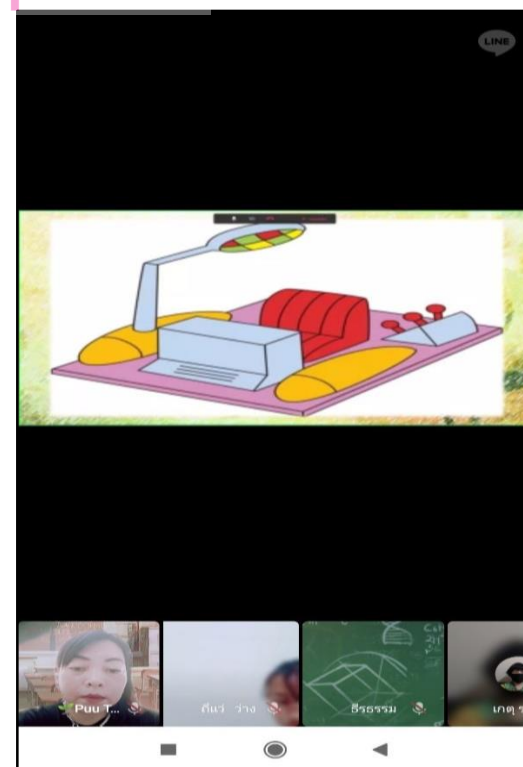
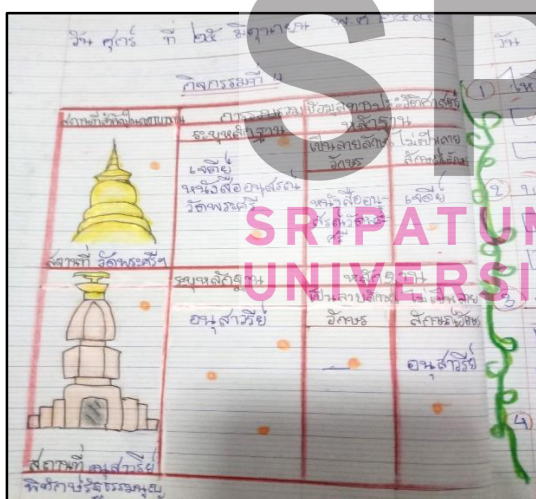
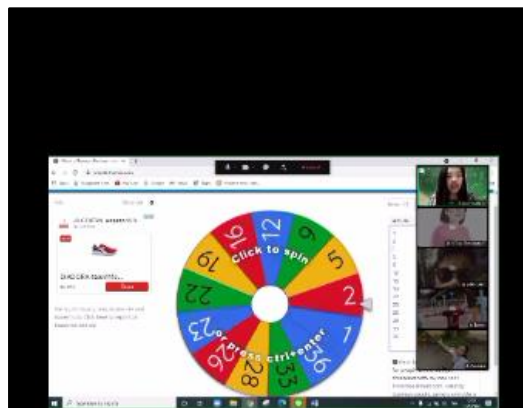
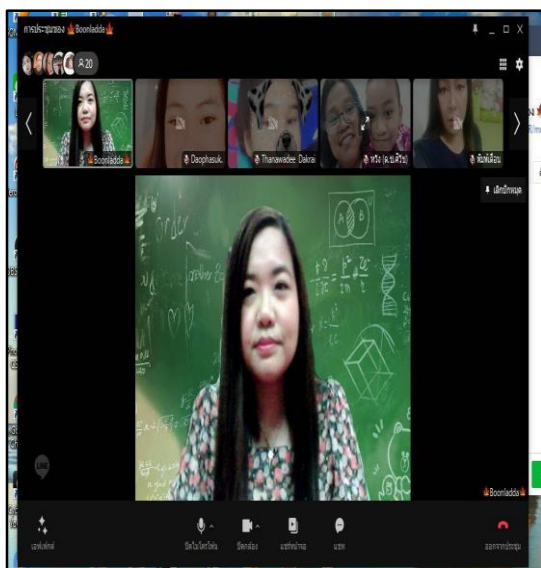
### ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนที่ 1 ปทุมธานีออนไลน์



### ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนที่ 2 รักจุงหุงบางเขน

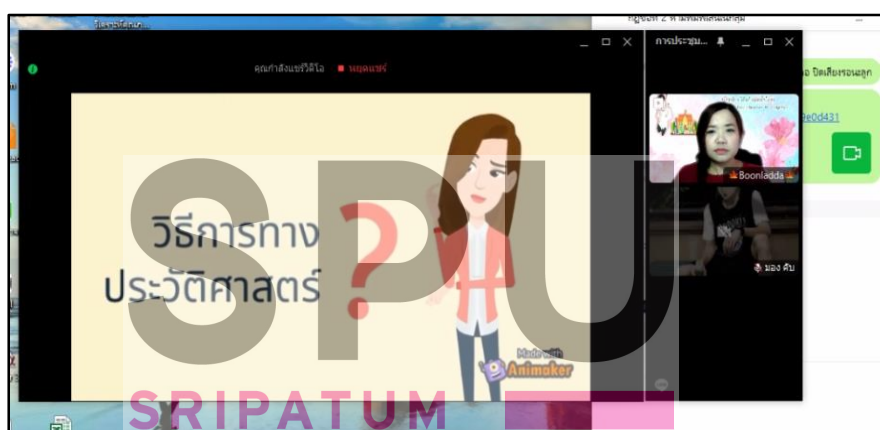
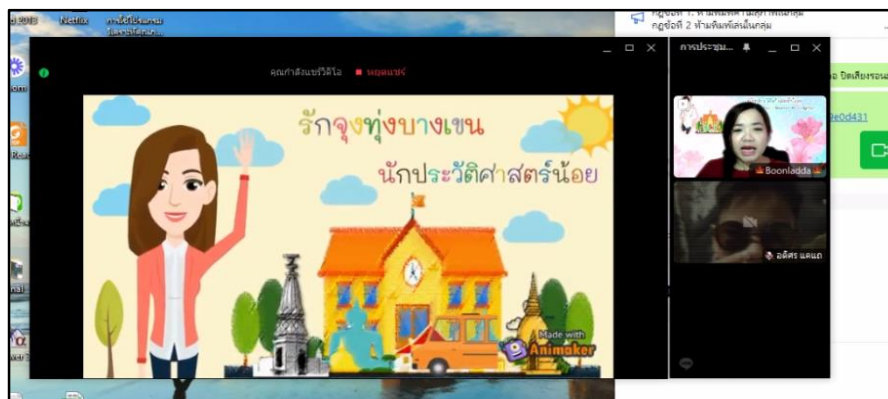


ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนที่ 3 นักประวัติศาสตร์น้อย





## ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนที่ 4 ปัจฉินนิเทศ



แบบทดสอบหลังเรียน  
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้  
เรื่องวิธีการทาง  
ประวัติศาสตร์ ระดับชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 6

ให้นักเรียนทำแบบทดสอบฉบับนี้ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก  
เลือก 1 คำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว จำนวน 15  
ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

\*จำเป็น

ชื่อ-นามสกุล และเลขที่ผู้ทำแบบทดสอบ 0 คะแนน

คำตอบของคุณ

1. องค์ประกอบของวิธีการทาง  
ประวัติศาสตร์ การรวบรวมหลัก

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวบุญลัดดา ปริสุทธ
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	3/429 หมู่ 3 แขวงคลองถนน เขตสายไหม จังหวัดกรุงเทพฯ
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนประชาภิบาล สำนักงานเขตบางเขน กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2550 ค.บ. จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
ผลงานด้านการวิจัย	

