



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัย “การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม”

โดย

อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ บุรณะกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง

สิงหาคม 2563



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการวิจัย “การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม”

ผู้วิจัย

อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ บุรณะกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง

สนับสนุนโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.)

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกสว.ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

ชื่อเรื่อง โครงการวิจัย “การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม”
 ผู้วิจัย อาจารย์ ดร.พัชรินทร์ บุรณะกร
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง
 ปีที่ได้รับทุน พ.ศ. 2556

บทคัดย่อ

งานวิจัย เรื่อง แนวทางการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย 2) เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม 3) เพื่อสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 4) เพื่อนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน โดยใช้วิธีการวิจัยหลายแบบตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์นักเรียนระดับมัธยมศึกษา และนักศึกษา ระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย การประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม การสร้างสื่อประสม การนำสื่อประสมไปทดลองใช้พัฒนาผู้เรียน

ผลการวิจัยด้านปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย พบว่า ผู้เรียนไม่ได้เกลียดหรือไม่ชอบเนื้อหาในวรรณคดีไทย แต่เบื่อหน่ายการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เนื่องจากครูสอนอ่านเอาเรื่อง ให้ท่องจำคำศัพท์ สอนโดยไม่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของผู้เรียน การแก้ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดี ควรให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด การกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ การฝึกคิดแก้ปัญหาแทนตัวละคร การเชื่อมโยงเนื้อหาในอดีตมาสู่ชีวิตจริงในปัจจุบัน การวิเคราะห์วิจารณ์ภาษา เนื้อหา คุณค่าในวรรณคดี

ผลการวิจัยด้านการวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม พบว่า ผลการคัดเลือกวรรณคดีไทยที่จะนำไปทำสื่อประสม จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ นิราศภูเขาทอง พระอภัยมณี ลิลิตตะเลงพ่าย มัทนะพาธา ขุนช้างขุนแผน สังข์ทอง โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปจัดทำสื่อประสมและเทคนิคการนำเสนอ ด้วยการวาดภาพตัวละคร การถ่ายทำวิดีโอ การเล่นเกม จัดทำการ์ตูนแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก การนำเสนอภาพยนตร์ ละครเวที ละครโทรทัศน์ บางตอนมาประกอบในสื่อประสม การอัดเสียงบรรยาย สนทนา การอ่านบทกลอนเป็นร้อยแก้ว ปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จคือ การให้ความสำคัญกับการจัดทำ storyboard และเนื้อหารวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง เป็นอย่างมาก ตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขอย่างละเอียดมากเพื่อให้สื่อประสมที่จัดทำสามารถสื่อเรื่องราววรรณคดีไทยที่สามารถพัฒนาผู้เรียนด้านการเรียนรู้คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม และคุณค่าด้านศีลธรรม ได้อย่างลึกซึ้งตามแนวคิดสำคัญของวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง

ผลการวิจัยด้านการจัดทำสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย พบว่า ขั้นตอนการจัดทำสื่อประสม คือ 1) เขียน storyboard 2) ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจ story board 3) แก้ไข storyboard 4) ประชุมฝ่ายเนื้อหาเกี่ยวกับฝ่ายจัดทำสื่อประสม 5) รวบรวม resource เพื่อใช้จัดทำสื่อประสม เช่น การวาดภาพตัวละคร การถ่ายทำวิดีโอ การเล่นเกม จัดทำการ์ตูนแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก การนำสื่อภาพยนตร์ ละครเวที ละครโทรทัศน์ บางตอนมาประกอบในสื่อประสม การอัดเสียงบรรยาย สนทนา การอ่านบทกลอนเป็นร้อยแก้วและร้อยกรอง 6) จัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง 7) ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง พระอภัยมณี 8) แก้ไขสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง จนเสร็จสมบูรณ์ ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมทั้ง 6 เรื่อง อยู่ในระดับดีมากสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนในโรงเรียนและมหาวิทยาลัยได้ต่อไป

ผลการวิจัยด้านการนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน พบว่า การนำสื่อประสมวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง ไปจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นตอนปลาย นักศึกษาไทยและชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทยในมหาวิทยาลัย พบว่า บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยมีประสิทธิภาพ 87.67/89.20 ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐาน ข้อ 1 และผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านสื่อประสม หลังการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐาน ข้อ 2

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้จึงสรุปได้ว่า การนำบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้จัดการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานและมีความแตกต่างทางนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 ระหว่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนสื่อประสม ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยในงานวิจัยชิ้นนี้ มีกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการสำรวจปัญหาและความต้องการของผู้เรียนก่อน จากนั้นมีการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทย จนได้เนื้อหา และกลวิธีสำคัญอันจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีได้ตรงตามที่หลักสูตรต้องการ และได้มีการประชุมคณะทำงานด้านการสร้างสื่อประสมที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวรรณคดีไทยมาช่วยกันบูรณาการศาสตร์ทั้งสองเข้าด้วยกันจนได้สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่มีประสิทธิภาพ และแตกต่างจากสื่อเทคโนโลยีด้านวรรณคดีประเภทอื่น ๆ คือ เน้นที่การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 3 คุณค่า ได้แก่ คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม และคุณค่าด้านคตินิยม จึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

คำสำคัญ : แนวทางการพัฒนา การเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย สื่อประสม

Title	Guidelines for improving learning of Thai literature values through multimedia
Researchers	Dr. Patcharin Buranakorn Asst. Prof. Dr. Kittipong Phumpuang
Scholarship year	A.D. 2013

Abstract

Research on the development of learning values of Thai literature through mixed media have purposes are 1) To analyze problems in teaching and learning Thai literature 2) To analyze and find a way to manage Thai literature through multimedia 3) To create a multimedia for learning the value of Thai literature 4) To apply the multimedia to learn about the value of Thai literature to develop learners. By using various research methods according to the research objective. Including High school student interview And higher education students Thai Language Department. Focus group experts in Thai Literature to find ways to manage Thai literature through multimedia. Multimedia creation. Using multimedia to try and develop learners.

The research results on problems of teaching and learning Thai literature were found that students did not dislike contents of Thai literature but felt bored of teachers' teaching styles focusing on reading comprehension and memorizing vocabulary without relating the stories to learners' daily life. In order to solve the problems, the focus of teaching should be on improving learners' skills of thinking, asking questions, creating games or activities, performing role-plays, solving problems of characters, relating stories in the past to nowadays lives, and analyzing or criticizing stories and values in the studied literature.

The research results in analyzing the approaches of Thai literature learning management through a multimedia were found that the results of the selection of Thai literature to be used for multimedia is six classical Thai literature, which were Niras Phukhaotong; Pra Apaimanee; Lilit Talaengpai; Muttanapatha; Khunchang Khunphan; and Sangthong. The multimedia suggested to be created were: drawings of characters; videos making; electronic games; animated cartoons; moving pictures; graphic pictures; adding parts of films, stage dramas, or television dramas in the

teaching media; audio recordings; conversations; and reading proses of the poetry. Factors making the created multimedia efficient were the focus on storyboard and the content of the six literature. Also, the careful reviews and suggestions made the completed media very effective, which motivated learners to be aware of aesthetic, social, and moral values of the six literature.

The results of the research on the preparation of multimedia for learning the value of Thai literature were found that Processes of developing the multimedia were: 1) writing scripts and drawing storyboards; 2) storyboards were checked by scholars; 3) reviewing storyboards; 4) discussions between content writers and media producers; 5) gathering of resources for media production, including drawing characters; video filming; games designing; animation cartoon making; graphic designing; collecting of related motion pictures, state performances, and television dramas for parts supporting; and sound making, including narrations, conversations, and prose and poetry chanting; 6) multimedia production of the six classical Thai literature; 7) reviewing of the multimedia by scholars; and 8) revising of the multimedia and the completion media. The results of the evaluation of the quality of all 6 multimedia media were at a very good level as teaching materials for schools and universities.

For the application of multimedia for learning values of Thai literature to develop learners, three secondary schools and students majoring in Thai language from three universities, participated the application. The result was found that the efficiency of the multimedia drills and exercises was 87.67/89.20, respectively, according to the first assumption. For the achievement of learning through the multimedia, the post-test score was significantly higher than the pre-test at 0.05 statistic level, according to the second assumption.

From the above findings, it was possibly assumed that the application of multimedia, and its drills and exercises, for learning values of Thai literature in classes was efficient and standardized, the pre-test and post-test scores were significantly differed at 0.05 statistic level. This was consequently from the processes of the creation of the multimedia which focused on surveying of problems and requirements of learners. Then, group discussions with experts on teaching literature were held for scoping contents and methodology responding to the required syllabus. Lastly, the

educational technology experts, multimedia creators, and literature teachers integrated their sciences in working groups. As a result, the efficient and unique multimedia for learning values of Thai literature, focusing on three values, aesthetic; social and moral, was created for efficient learning of Thai literature.

Keywords : guidelines for improving, learning, values of Thai literature, multimedia

กิตติกรรมประกาศ

ตามที่สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย สกว. ได้ประกาศให้ทุนสนับสนุนการวิจัย เพื่อการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย สกว. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2556 ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอโครงการเพื่อขอทุนวิจัย เรื่อง “การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม” งานวิจัยนี้จึงสำเร็จได้ด้วยทุนสนับสนุนจาก สกว. ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย สกว. และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย และให้โอกาสส่งงานปิดเล่มวิจัยที่ล่าช้าและเนิ่นนานเป็นอย่างมาก

ขอขอบคุณผู้ทรงคุณด้านภาษาและวรรณคดีไทยทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ 1) รศ.ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ 3) รศ.สมพร ร่วมสุข 4) ผศ.สมเกียรติ คูทวีกุล และ 5) ผศ.มุกดา ลิบลับ ที่ช่วยนำเสนอความคิดเห็น และตรวจเครื่องมือวิจัยจนนำแนวทางและนำเครื่องมือไปเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.สุมาลี เชื้อชัย คุณครูกนกวรรณ ตุงจินานนท์ ฝ่ายจัดทำ story board และ ฝ่ายถ่ายทำสื่อประสม และทีมงานด้านอื่น ๆ อีกมากมายหลายคน ซึ่งประชุมกันหลายครั้งและหลายปี เพื่อให้ข้อมูลด้านวรรณคดีไทยหลอมรวมบูรณาการกับข้อมูลด้านเทคโนโลยีการศึกษา และแก้ไขงานกันหลายครั้ง จนได้สื่อประสมที่สมบูรณ์นำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้ ที่ถึงแม้เมื่อทำงานเสร็จหมดแล้ว ทีมงานต้องมาตั้งต้นถ่ายทำ และประกอบสร้างสื่อประสมทั้ง 6 เรื่องกันใหม่ทั้งหมดเนื่องจากไฟไหม้บ้านหัวหน้าโครงการ แต่ทีมงานทุกคนก็พร้อมเริ่มจัดทำกันใหม่ จนสามารถได้สื่อประสมที่สมบูรณ์ไปใช้พัฒนาผู้เรียนได้ต่อไป

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียน โรงเรียนราชวินิตบางเขน โรงเรียนรัตนานธิเบศร์ และโรงเรียนราชวินิตสุวรรณภูมิ อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ที่ให้ความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างหลายครั้ง จนงานสำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบคุณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ และคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิจัย ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์ด้วยดี

ดร.พัชรินทร์ บุรณะกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ พุ่มพวง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของโครงการวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมุติฐานของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ระเบียบวิธีวิจัยและขั้นตอนดำเนินงาน	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไทย	10
แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม	22
แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	47
ขอบเขตของการวิจัย	47
เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	50
ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง.....	50
ระเบียบวิธีวิจัยและขั้นตอนดำเนินงาน.....	50
ผลที่คาดว่าจะได้รับเมื่อการดำเนินงานเสร็จสิ้นที่เป็นรูปธรรม	56
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย	57
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม	62

ตอนที่ 3 การสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย.....	68
ตอนที่ 4 การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน.....	73
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	87
สรุปผลการวิจัย	87
อภิปรายผลการวิจัย	93
ข้อเสนอแนะ.....	95
บรรณานุกรม.....	96
ภาคผนวก เครื่องมือวิจัย	101

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของโครงการวิจัย

การสอนภาษาไทยในปัจจุบันนี้มุ่งเน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ภาษาในการแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตและปัญหาของสังคม เน้นการสอนภาษาในฐานะเครื่องมือของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองและสามารถนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาตนเอง กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการกำหนดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ในหลักสูตรโดยปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีความต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาและกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนทุกช่วงชั้นได้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ครบทั้ง 5 สาระคือสาระการอ่านสาระการเขียนสาระการฟังการดูและการพูดสาระหลักการใช้ภาษาและสาระวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้การดำรงชีวิตและการติดต่อสื่อสารอันจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองชุมชนสังคมและประเทศชาติในที่สุด (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 6-17)

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมภาษาและสมบัติศิลป์ที่สำคัญของชาติซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และภาคภูมิใจ จวบจนปัจจุบัน เพราะวรรณคดี เป็นสิ่งถ่ายทอดความคิด และสะท้อนภาพชีวิต สังคม ประเพณี วัฒนธรรมและความเชื่อของคนในชาติ อีกทั้งยังแสดงถึงภูมิปัญญาของชาติ ดังที่ ศักดิ์ศรี แย้มนิตดา (2544 : 10) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นการแสดงออกของความเจริญทางด้านจิตใจและสติปัญญาของคน ดังนั้นวรรณคดีจึงถือเป็นเครื่องแสดงความเจริญสาขาหนึ่งของชนในชาติ ชาติที่เจริญแล้วเท่านั้นที่จะสามารถสร้างสรรค์วรรณคดีขึ้นมาเป็นสมบัติประจำชาติของตนได้

การเรียนการสอนวรรณคดีเป็นสิ่งสำคัญ แม้จะไม่สามารถก่อประโยชน์ในเชิงรูปธรรมได้ในทันทีทันใด หรือมองไม่เห็นหนทางในการนำไปใช้ประกอบอาชีพได้โดยตรง แต่วรรณคดีมีคุณค่าด้านการจรรโลงใจ การขัดเกลาสติปัญญา ความคิด และความเข้าใจในมนุษย์ให้แก่ผู้อ่านอย่างมหาศาล สถาบันการศึกษาทุกแห่งจึงมีวิชาวรรณคดีไทยเป็นทั้งวิชาบังคับและวิชาเลือกในระดับชั้นต่าง ๆ ดังที่ เจตนา นาควัชระ (2538 : 155-171) กล่าวว่า ความสำคัญของวรรณคดีไทย สรุปได้ว่า การศึกษาวรรณคดีเป็นรากฐานสำคัญในการดำรงไว้ซึ่งชีวิตที่เพียบพร้อมด้วยภูมิปัญญาและจริยธรรม วรรณคดีศึกษาเป็นระบบที่เอื้อต่อความต้องการและความปรารถนาของมนุษย์ยุคใหม่ และมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าวิทยาการแขนงอื่น ๆ ในการที่จะสร้างสภาพแวดล้อมและพัฒนาให้การอุดมศึกษาเจริญก้าวหน้า ซึ่งคือการสร้างความรู้ทางวิชาการ และการแสวงหาข้อวินิจฉัยที่แท้จริงร่วมกัน

เจือ สตะเวทิน(2508: 194-195)ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของการเรียนวรรณคดีว่า มีอยู่ด้วยกัน 3 ประการ ประการแรก คือ เพื่อให้ผู้เรียนได้ซาบซึ้งกับความงามและความไพเราะ (สุนทรียะ) ประการที่สอง คือ ต้องการให้การศึกษามีอรรถ ปลอดจนกล่อมเกลาจิตใจ และความรู้สึกนึกคิดของคนเป็นการ

ยกระดับจิตใจมนุษย์ และประการสุดท้าย คือ เพื่อให้เข้าใจวัฒนธรรมและภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชาติ ตลอดจนปลูกฝังจิตสำนึกของการอนุรักษ์

นอกจากนี้ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2543: 55) กล่าวถึง เหตุผลของการศึกษาวรรณคดีไว้ คล้ายคลึงกัน สรุปได้ว่า การเรียนวรรณคดีมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้รู้และเข้าใจในวัฒนธรรม สภาพความคิดของคนใน สมัยต่างๆ นอกจากนี้วรรณคดียังให้ประโยชน์ทั้งทางด้านภาษา ศิลปะและความเข้าใจในชีวิตด้วย ดังนั้น จุดมุ่งหมายของการศึกษาวรรณคดีก็คือ การใช้วรรณคดี เป็นสื่อกลางให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในบทประพันธ์ด้านภาษา ศิลปะ และความเข้าใจในชีวิต ตลอดจนตระหนักถึงความเป็นมาด้าน ศิลปวัฒนธรรม และสังคมของคนในชาติ ทั้งนี้เมื่อเรียนวรรณคดีแล้วผู้เรียนควรสามารถนำความรู้ และ ข้อคิดที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

การเรียนรู้อรรถคดีจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนอกจากจะเป็นการสืบสานความเจริญงอกงามทางวัฒนธรรมแล้วยังเป็นการช่วยพัฒนาความคิด สติปัญญาของผู้เรียน และยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความเป็นมนุษย์มากขึ้นอีกด้วย การสอนวรรณคดีทำให้ผู้เรียนเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และสั่งสมมาอย่างยาวนานยาวนาน และการอ่านวรรณคดีจึงเป็นการศึกษาเรื่องราวของชีวิตมนุษย์ซึ่งส่งผลให้โลกทัศน์ของผู้อ่านกว้างขวางขึ้น ผู้อ่านจะเข้าใจสภาพปัญหาสังคมและวัฒนธรรมทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต วิสัยทัศน์ของการเรียนวรรณคดีไทยจึงมุ่งให้ผู้เรียน ชื่นชมซาบซึ้ง และภูมิใจในภาษาไทย เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม ตลอดจนภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นส่วนสร้างเสริมความงามงามในชีวิตผู้อ่าน (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 1) หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดให้วรรณคดีไทยเป็นสาระหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยกำหนดไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ว่า “เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง” (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 19)

แม้ว่าวรรณคดีจะมีความสำคัญเพียงใดก็ตาม แต่ผู้เรียนในยุคปัจจุบันก็ยังไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี ดังที่ วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (2519: 253 – 257) กล่าวถึง ปัญหาเกี่ยวกับการสอนวรรณคดีไทย โดยสรุปว่า การเรียนการสอนส่วนใหญ่จะเรียนโดยการแปลคำศัพท์ยากมากกว่าการสอนให้เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งซึ่งทั้งที่จริงแล้วการเรียนวรรณคดี คือการทำความเข้าใจชีวิต และควรศึกษาถึงศิลปะต่างๆ ที่ใช้ในการประพันธ์

ประภาศรี สีหอำไพ (2550: 35) กล่าวถึง ปัญหาทั่วไปของการสอนวรรณคดี สรุปได้ว่า วิธีสอนของครูไม่เข้าใจ ก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน โดยผู้สอนมักจะมุ่งสอน “อ่านเอาเรื่อง” เพื่อให้ผู้เรียนเรียนด้วยวิธีท่องจำให้ได้เนื้อหาตามหลักสูตรเท่านั้น ซึ่งผลเสียของการอ่านเอาเรื่องก็คือ ผู้เรียนเห็นเป็นเรื่องไร้สาระและล้าสมัย เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการศึกษาวรรณคดี ยิ่งกว่านั้นการเรียนการสอนวรรณคดีส่วนใหญ่ ผู้สอนมักจะเป็นผู้นำจนกลายเป็นจำกัดขอบเขตหรือปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้วิจารณญาณ สอดคล้องกับ สร้อยสน สกลรักษ์ (2541 : 40) กล่าวว่า “ครูส่วนใหญ่มักทำให้ผู้เรียนรู้สึกเครียดและคิดว่าการอ่านวรรณคดีเป็นงานยากไปโดยไม่รู้ตัว เพราะครูมักสอนให้ผู้เรียนท่องจำความเข้าใจในชีวิต ตลอดจน

ตระหนักถึงความเป็นมาด้านศิลปวัฒนธรรม และสังคมของคนในชาติ ทั้งนี้ เมื่อเรียนวรรณคดีแล้วผู้เรียนควรสามารถนำความรู้ และข้อคิดที่ได้รับจากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ตั้งนั้น ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีจึงผิดไปจากวัตถุประสงค์และเจตนารมณ์ของหลักสูตรที่กำหนดสาระดังกล่าวไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพราะแทนที่เมื่อเรียนวรรณคดีแล้วผู้เรียนจะรักวรรณคดีกลับพบว่าผู้เรียนเกลียดวรรณคดี การเรียนการสอนวรรณคดีไทยในปัจจุบันจึงอยู่ในขั้นวิกฤต เพราะต้องต่อสู้ดิ้นรนกับสังคมยุคปัจจุบัน

ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีดังที่กล่าวมาข้างต้น หากผู้สอนละเลยการแก้ปัญหาปล่อยให้วรรณคดีเป็นเรื่องยากและไกลตัวคนรุ่นใหม่ ในที่สุดวรรณคดีไทยก็คงเป็นเสมือนโบราณวัตถุที่เก็บรักษาไว้ เพื่อเป็นสื่อแสดงความเจริญรุ่งเรืองของวัฒนธรรมทางภาษาในอดีต แต่ไม่ได้รับการศึกษาด้วยใจรักอย่างซาบซึ้งและจริงจัง การแสวงหากลยุทธ์การสอนวรรณคดีที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นพันธกิจที่สำคัญและเร่งด่วนที่ทำนายครูผู้สอนวรรณคดีไทยทุกระดับชั้น

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 หมวด 4 มาตรา 22-23 และหมวด 9 มาตรา 63-64 ได้กำหนดแนวทางการจัดการศึกษา กระบวนการเรียนรู้ และเทคโนโลยีการศึกษาที่เน้นถึงบทบาทความสำคัญของการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงคุณภาพผู้เรียนและผู้สอน (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 99) การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างเป็นระบบ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจจะเพิ่มศักยภาพผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน การใช้สื่อการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ถือเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง

ในสังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ที่ทันสมัยและเทคโนโลยีสื่อสารที่กว้างไกลไร้ขอบเขตจำกัดโดยมีเทคโนโลยีเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ และแหล่งความรู้ที่หลากหลาย แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการพ.ศ. 2554-2556 ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่ 2 คือ สนับสนุนการเรียนการสอนด้วยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการศึกษาของประเทศไทย โดยมีมาตรการ 4 ข้อ ที่เกี่ยวกับการนำ ICT มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุตามยุทธศาสตร์ดังกล่าว 4 ข้อ คือ 1) ปรับปรุงรูปแบบ/วิธีการในการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ เพื่อนำ ICT มาประยุกต์เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนการสอน 2) เพิ่มปริมาณและคุณภาพผู้เรียนให้มีทักษะด้าน ICT ที่สูงขึ้น 3) ส่งเสริมการศึกษาทุกระดับทุกประเภทให้นำ ICT มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น 4) ยกระดับการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและสาระความรู้ (content) ในเชิงปริมาณและคุณภาพ (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. 2553 :ออนไลน์)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยให้สอดคล้องกับแผนแม่บทดังกล่าวจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technology: ICT) และ

เทคโนโลยีทางการศึกษามาประยุกต์ใช้เพื่อสนับสนุนในการจัดการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีที (ICT) ประกอบด้วยเทคโนโลยีสำคัญได้แก่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบเช่นการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction: CAI) การเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web Based Instruction: WBI) การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่เรียกว่า e-Learning (Electronic Learning) การเรียนการสอนผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile Learning: m-Learning) ฯลฯ

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้นมีการประยุกต์ใช้อย่างหลากหลายรูปแบบตามความเหมาะสมของแต่ละสาระการเรียนรู้ สื่อเทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่ได้จัดได้ว่าได้รับความนิยมในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน คือ สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย ซึ่งหมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความสีสัน ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและภาพยนตร์วีดิทัศน์และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้เสนอออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด เมาส์ หรือตัวชี้ เป็นต้น (พัลลภ พิริยะสุรวงศ์. 2542 : 12) ดังนั้นบทเรียนในรูปแบบสื่อประสมจึงเป็นการใช้สื่อหลายๆ รูปแบบมารวมกันเพื่อนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายมีทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบโดยการนำเสนอในรูปแบบที่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ ทำให้บทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อประสมมีชีวิตชีวามากขึ้น

ดังที่มิ้นกวีวิชาการได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยไว้หลายเรื่อง เช่น ทรงฤทธิ์ ฉิมโหมด (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบและวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สามก๊ก ตอนกวนอุไปรับราชการกับโจโฉ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พิมณิชา พรหมมานต (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปารณีย์ โชติมันเศรฐ์ (2551) ศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่องไตรภูมิพระร่วง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 เป็นต้น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น มีความรู้สึกรู้สึกชอบและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยมากขึ้น

บทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อประสมจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง เพราะผู้เรียนสามารถตอบสนองกับบทเรียนได้ และทราบผลการตอบสนองนั้นได้ทันที่ที่ สื่อประสมที่นำเสนอมีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหว มีเสียง มีภาพประกอบ สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นและการเสริมแรงที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเกิดความสนใจในเนื้อหาที่เรียนได้มากขึ้น จนส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้ ข้อดีอีก

ประการของบทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อประสมคือ สามารถจัดไว้เพื่อให้ใครก็ได้นำไปใช้ และบางบทเรียนก็สามารถจัดเพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ด้วยเนื่องจากบทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อประสมเน้นการให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนต้องใช้ความสามารถของตนเองในการทำ ความเข้าใจบทเรียน ดังนั้น การออกแบบบทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อประสมจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่ผู้จัดทำ จะต้องออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อหาและสอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของเนื้อหาการเรียนรู้ สารการ เรียนรู้วรรณคดีไทยเป็นสารการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาหลากหลายและมีเป้าหมายสำคัญคือการกระตุ้นผู้อ่าน ให้ตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทยที่มีต่อชีวิตมนุษย์ทั้งด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้าน คุณธรรม ดังนั้นหากนำสารการเรียนรู้วรรณคดีไทยมาพัฒนาเป็นรูปแบบบทเรียนที่นำเสนอผ่านสื่อ ประสม บทเรียนดังกล่าวจะส่งผลต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้ เกิดการตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทยที่มีต่อชีวิตมนุษย์ทั้งสามด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม เพื่อ หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยให้สามารถกระตุ้นความสนใจใคร่รู้อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทยได้ตรงตามเป้าหมายของสารการเรียนรู้วรรณคดีไทยได้มากยิ่งขึ้น การศึกษาวิจัยครั้งนี้ จึงเป็นการศึกษาวิจัยเพื่อหาคำตอบว่าผู้เรียนต้องการเรียนวรรณคดีด้วยรูปแบบใด ควรพัฒนาการ เรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมอย่างไรให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยได้ อย่างลึกซึ้งขึ้น การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดผล การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยเป็นอย่างไร

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม
- 2.3 เพื่อสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 2.4 เพื่อนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

3. สมมุติฐานการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีสมมุติฐาน (เฉพาะวัตถุประสงค์ข้อ 4) ดังต่อไปนี้

- 3.1 บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 3.2 ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

4.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

1) ประชากร

1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2) กลุ่มตัวอย่าง

1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 30 คน

รวม 90 คน

1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 30

คน รวม 90 คน

รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 180 คน

4.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

1) ประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

2) กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทย จำนวน 5

คน

4.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การจัดทำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

1) ประชากร คือ สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

2) กลุ่มตัวอย่าง คือ สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง

4.1.4 วัตถุประสงค์ข้อที่ 4 การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

1) ประชากร

1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1.3.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย

1.3.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย

2) กลุ่มตัวอย่าง

2.1 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2.1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 โรงเรียน
โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2.1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 โรงเรียน
โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2.2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.2.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย
3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

2.2.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย
3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน

4.2 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

แนวทางการคัดเลือกวรรณคดีไทยที่จะนำมาทำเป็นบทเรียนสื่อประสมจำนวน 6 เรื่อง
จำแนกได้ดังนี้

1. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 2 เรื่อง

1.1 วรรณคดีไทยที่บังคับเรียน 1 เรื่อง

1.2 วรรณคดีไทยที่เลือกเรียน 1 เรื่อง

2. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 2 เรื่อง

1.1 วรรณคดีไทยที่บังคับเรียน 1 เรื่อง

1.2 วรรณคดีไทยที่เลือกเรียน 1 เรื่อง

3. ระดับอุดมศึกษาจำนวน 2 เรื่อง

1.1 วรรณคดีไทยที่ให้ชาวไทยเรียน 1 เรื่อง

1.2 วรรณคดีไทยที่ให้ชาวต่างชาติเรียน 1 เรื่อง

4.3 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

4.3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

4.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อ
ประสมด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยม

4.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

4.4.1 การพัฒนาการเรียนรู้ หมายถึง การปรับเปลี่ยน รูปแบบ กลวิธี เทคนิค ขั้นตอน
วิธีการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

4.4.2 คุณค่าวรรณคดีไทย หมายถึง สิ่ง que ผู้เรียนได้รับภายหลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้ว โดยคุณค่าที่ได้รับมี 3 ด้านสำคัญ คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินธรรม

4.4.3 สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อหลายแบบมาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้เรียนอย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน

4.5 ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้คำว่า “สื่อประสม” ตามการบัญญัติศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศ ของราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 66) ที่กำหนดว่า “multimedia” หมายถึง 1. สื่อประสม 2. สื่อหลายแบบ

5. ระเบียบวิจัยและขั้นตอนดำเนินงาน

5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 6 ชนิด คือ

5.1.1 คำถามสัมภาษณ์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

5.1.2 คำถามการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทย

5.1.3 แบบประเมิน story board สื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทย

5.1.4 แบบประเมินสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทย

5.1.5 แบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทย

5.1.6 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทย

5.2 ขั้นตอนการวิจัย

5.2.1 ขั้นตอนที่ 1 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทยที่มีคุณภาพ

5.2.2 ขั้นตอนที่ 2 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

ผู้วิจัยจัดประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านค่าวรรณคดีไทยที่มีคุณภาพ

5.2.3 ขั้นตอนที่ 3 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3)

ผู้วิจัยจัดทำ story board จัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ประเมิน story board และสื่อประสม

5.2.4 ขั้นตอนที่ 4 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 4)

ผู้วิจัยนำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ได้รู้และเข้าใจในปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

6.2 ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมเพื่อนำไปสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

6.3 ได้สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้วรรณคดีให้กับผู้เรียน

6.4 ได้นำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับงานวิจัย เรื่อง การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไทย
2. แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม
3. แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
 - 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านสื่อประสม
 - 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้

ภาษาไทยหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อหรือกิจกรรมประเภทต่าง ๆ

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้วรรณคดีไทย

วรรณคดีไทยเป็นมรดกชิ้นสำคัญของชาติที่บรรพบุรุษได้รังสรรค์เพื่อมอบไว้ให้วรรณคดีไทยจึงเปรียบเหมือนทรัพย์สินทางปัญญาที่คนไทยควรช่วยกันดูแลและอนุรักษ์ไว้ให้คงอยู่ ตั้งแต่สมัยโบราณเป็นต้นมาคนไทยใช้วรรณคดีเพื่อเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิต และเพื่อใช้ประโยชน์ทางสังคมมาโดยตลอด ได้แก่ ใช้ประโยชน์ในด้านการพักผ่อนหย่อนใจ ใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองการปกครอง การจัดระเบียบสังคม สร้างความภาคภูมิใจ และสร้างความเป็นปึกแผ่นภายในชาติ เมื่อวรรณคดีมีความสำคัญในแง่มุมดังกล่าว หากมองในมุมนักวรรณคดีก็ย่อมบรรจุสาระประโยชน์ต่างๆ เกี่ยวกับสังคมไทยไว้อย่างเต็มเปี่ยม ดังนั้น การได้ศึกษารวบรวมวรรณคดีให้ถ่องแท้จะช่วยประโยชน์ในหลายๆ ด้านรวมทั้งการได้เรียนรู้วัฒนธรรม ภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไทยได้เป็นอย่างดี

2.1.1 ความหมายของวรรณคดีไทย

คำว่า “วรรณคดี” เป็นคำไทยที่บัญญัติขึ้นใหม่ โดยปรากฏครั้งแรกในพระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร ลงวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2547 เสฐียรโกเศศ (2546: 4) ได้ให้คำจำกัดความว่า “วรรณคดี” โดยเทียบกับคำว่า “Literature” ในภาษาอังกฤษไว้ว่า “วรรณคดี คือ การแสดงความคิดออกมาโดยเขียนขึ้นไว้เป็นหนังสือ ข้อเขียน หรือบทที่แต่งหรือบทประพันธ์ขึ้นทั้งหมด ซึ่งเป็นของประเทศชาติใดๆ หรือยุคสมัยใด ไม่ว่าในภาษาใดหรือว่าด้วยเรื่องใดๆ (ยกเว้นเรื่องวิทยาศาสตร์) บทโวหารวรรณคดี belles-lettres หรือข้อเขียนซึ่งมีสำนวนโวหารเพราะพิริ่งมีลักษณะเด่นในเชิงประพันธ์” นอกจากคำจำกัดความของดังกล่าวแล้ว ยังมีผู้ให้คำจำกัดความไว้อีกหลายท่าน ดังนี้

สิทธิ พิณีภูวดล และนิตยา กาญจนวรรณ (2520 : 3) อธิบายว่า “วรรณคดี เป็นคำที่ในปัจจุบันนี้เราเทียบกับคำว่า Literature ในภาษาอังกฤษ หมายถึง บทประพันธ์ทุกชนิดที่ผู้แต่งมีวิธีเขียนอย่างดี มีศิลปะ ก่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้อ่าน สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านมีโนภาพไปตามจินตนาการของผู้แต่งเราให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจไปตามความรู้สึกของผู้แต่ง บางครั้งผู้แต่งจะแทรกความรู้หรือมุ่งสอนปรัชญา ศีลธรรมหรือเรื่องของชีวิต เพราะวรรณคดีไม่ใช่ตำราถ้าตำราเล่มใดมีลักษณะเป็นวรรณคดีก็ได้รับการยกย่อง เช่น คัมภีร์ไบเบิล ปฐมสมโพธิกา เป็นต้น

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2543: 2-3) ได้กล่าวถึงความหมายของวรรณคดีและวรรณกรรมไว้ว่า “ทั้งวรรณกรรมและวรรณคดีถือว่าเป็นศิลปกรรมชนิดหนึ่ง มีถ้อยคำในภาษาที่พูดและเขียนเป็นวัสดุ เช่นเดียวกับกับเส้นและสีเป็นวัสดุของจิตรกรรมและเสียงเป็นวัสดุของดนตรี นอกจากวัสดุดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ศิลปกรรมทั้งหลายมีความคิดและเรื่องราวเป็นเนื้อหาการประกอบศิลปกรรมเป็นสภาวะธรรมชาติของมนุษย์ที่อยู่รวมกันเป็นสังคม ศิลปกรรมเป็นเครื่องสื่อความหมายหรือสื่อสาร ผู้ประกอบมีความคิดมีเรื่องราวที่จะสื่อให้แก่ผู้อ่าน ความคิดและเรื่องราวเป็นสาร แต่ในบางครั้งผู้ประกอบอาจเขียนหรือวาดหรือแต่งทำนองดนตรีไว้ เพื่อสื่อแก่ตนเองในกาลเวลาต่อไป เพื่อกันความหลงลืมดังนี้ก็อาจมีได้

วรรณคดีจะจำกัดใช้สำหรับวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องแล้วจากกลุ่มคนที่ได้รับความนับถือจากคนหมู่มาก อีกต่อหนึ่ง เช่น เรื่องลิลิตพระลอ พระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ เป็นต้น คำว่า วรรณกรรมจะใช้สำหรับหนังสือหรือเอกสารที่ได้ประกอบขึ้นมีลักษณะเป็นศิลปกรรมในฐานะที่มีรูปแบบ มีวัสดุและเนื้อหา ประกอบด้วยความหมายที่จะสื่อสารประการใดประการหนึ่ง”

สุทิววงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2525 : 1) ได้กล่าวว่า “ความหมายของวรรณคดี มีทั้งที่เอาความหมายอย่างแคบ คือ จำกัดใช้สำหรับวรรณกรรมที่ได้รับการยกย่องแล้วจากกลุ่มคนที่ได้รับความนับถือจากคนหมู่มากอีกต่อหนึ่งและที่เอาความอย่างกว้าง คือ เป็นงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ใช้ภาษาเป็นสื่อ คำว่า วรรณคดี จึงเป็นคำกลางๆ ไม่ใช่เป็นเรื่องของการตีคุณค่า”

จากคำจำกัดความที่ได้กล่าวมาทั้งหมด อาจสรุปความหมายของ วรรณคดี ได้ดังนี้

วรรณคดี หมายถึง เรื่องที่แต่งขึ้นจากความรู้สึกนึกคิดของผู้ประพันธ์โดยมีวัตถุประสงค์ในด้านการสื่อสารเรื่องราวประการใดประการหนึ่ง ความหมายของวรรณคดีอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. วรรณคดีทั่วไป เป็นความหมายในมุมกว้าง หมายถึง ข้อเขียนทั่วไปที่แต่งขึ้นเป็นหนังสือ ทั้งนี้หมายรวมถึงหนังสือที่เป็นได้ทั้งเรื่องดีและไม่ดีอยู่ในยุคสมัยใดก็ได้ วรรณคดีประเภทนี้เรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “วรรณกรรม” นั่นเอง

2. วรรณคดีที่มีวรรณศิลป์ เป็นความหมายในมุขม้วน หมายถึง ข้อเขียนหรือหนังสือที่แต่งดี คือมีความงดงามในเชิงประพันธ์มีการถ้อยคำสำนวนที่ไพเราะสละสลวยตลอดจนเป็นหนังสือที่มีคุณค่าต่อผู้อ่าน ทั้งในเรื่องความคิด อารมณ์ ความรู้สึกและชักนำผู้อ่านไปในทางที่ดี

2.1.2 ความสำคัญของวรรณคดีไทย

วรรณคดีเป็นมรดกทางวัฒนธรรมภาษาและสมบัติศิลป์ที่สำคัญของชาติซึ่งควรค่าแก่การอนุรักษ์และภาคภูมิใจ จวบจนปัจจุบัน เพราะวรรณคดี เป็นสิ่งถ่ายทอดความคิด และสะท้อนภาพชีวิต สังคม ประเพณี วัฒนธรรมและความเชื่อของคนในชาติ อีกทั้งยังแสดงถึงภูมิอารยธรรมของชาติ ดังที่ ศักดิ์ศรี แย้มนัตดา (2544 : 10) กล่าวว่า วรรณคดีเป็นการแสดงออกของความเจริญทางด้านจิตใจและสติปัญญาของคน ดังนั้นวรรณคดีจึงถือเป็นเครื่องแสดงความเจริญสาขาหนึ่งของชนในชาติ ชาติที่เจริญแล้วเท่านั้นที่จะสามารถสร้างสรรค์วรรณคดีขึ้นมาเป็นสมบัติประจำชาติของตนได้ วรรณคดีจึงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตที่สืบทอดผ่านกาลเวลามาทุกยุคทุกสมัย

เจตนา นาควัชระ (2538 : 155-171) กล่าวถึงความสำคัญของวรรณคดีไว้ว่า การศึกษา วรรณคดีเป็นรากฐานสำคัญในการดำรงไว้ซึ่งชีวิตที่เพียบพร้อมด้วยภูมิปัญญาและจริยธรรม วรรณคดีศึกษาเป็นระบบที่เอื้อต่อความต้องการและความปรารถนาของมนุษย์ยุคใหม่ที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าวิทยาการแขนงอื่นๆ ในการที่จะสร้างสภาพแวดล้อมและพัฒนาให้อุดมศึกษาเจริญก้าวหน้า ซึ่งคือการสร้างความใฝ่รู้ทางวิชาการ และการแสวงหาข้อวินิจฉัยที่แท้จริงร่วมกัน

จากแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่าวรรณคดีไทยเป็นมรดกอันล้ำค่าทางวัฒนธรรมของชาติไทย ที่สร้างขึ้นด้วยอัจฉริยะอันสูงส่ง เป็นเครื่องแสดงความมีอารยธรรมของชาติ วรรณคดีเปรียบเสมือนกระจกสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ช่วยให้คนในชาติได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีตว่าบรรพบุรุษไทยดำรงชีวิตอย่างไร รวมทั้งรู้จักนำข้อคิดจากวรรณคดีมาใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและสังคมปัจจุบัน การเรียนการสอนวรรณคดีจึงมีความสำคัญ เพราะ ทำให้ผู้เรียนรู้จักและเห็นคุณค่าของหนังสือที่แต่งดี กล่อมเกล่าจิตใจให้สูงส่งและประณีตขึ้นและปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

2.1.3 คุณค่าของวรรณคดีไทย

วรรณคดีไทยมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อการศึกษาสังคมในด้านต่างๆ ดังที่ งามอาจ โอโลม (2555 : 9-13) ได้จำแนกคุณค่าของวรรณคดีไทยเป็นดังนี้

1) คุณค่าด้านประวัติศาสตร์

วรรณคดีเปรียบเสมือนบันทึกทางสังคม ดังนั้น วรรณคดีไทยเกือบทุกเรื่องจึงแทรกแฝงข้อมูลเกี่ยวกับสภาพสังคม และประวัติศาสตร์อยู่ด้วยเพราะกวีหรือผู้ประพันธ์วรรณคดีไม่ว่ายุคสมัยใดก็ตาม มักจะใช้สภาพแวดล้อมที่เป็นจริงในสังคมสมัยนั้นๆ เป็นข้อมูลในการเขียนเสมอ

นอกจากนี้ยังมีวรรณคดีไทยอีกหลายๆ เรื่อง ที่มีลักษณะเป็นบันทึกที่มุ่งเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในสมัยต่างๆ เป็นสำคัญ วรรณคดีเหล่านี้ เช่น คำให้การชาวกรุงเก่า พงศาวดารต่างๆ

เป็นต้น ตัวอย่างวรรณคดีที่เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ เช่น วรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่าย ได้กล่าวถึงการทำยุทธหัตถีระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชกับพระมหาอุปราชา หลังจากที่สมเด็จพระนเรศวรทรงได้รับชัยชนะพระองค์จึงทรงให้สร้างสถูปครอบพระศพเป็นต้น

2) คุณค่าด้านความรู้ความคิด

วรรณคดีไทยหลายๆ เรื่อง โดยเฉพาะวรรณคดีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำสอนมักจะมุ่งให้ผู้อ่านได้เกิดความรู้ ความคิดในทางที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเอง และสังคม เช่น สุภาษิตพระร่วง โคลงโลกนิติ ฯลฯ หรือแม้แต่ในวรรณคดีบันทึกโดยทั่วไปก็อาจมีข้อคิด หรือคตินิยมต่างๆแทรกแฝงอยู่เสมอ เช่น ในกวีนิพนธ์เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ของ แร่คำ ประโยคคำ ได้กล่าวให้ข้อคิดเรื่องการความอดทน ความเพียรพยายาม ความมานะอดทนในการทำงานและผลที่ได้รับเป็นต้น

3) คุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรม

วรรณคดีเกือบทุกเรื่องที่มีการกล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ และการดำเนินชีวิตของตัวละครย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องกล่าวถึงแบบแผนหรือวิถีชีวิตอันเกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรม ประเพณีของสังคมรวมอยู่ด้วย ไม่ว่าตัวละครนั้น ๆ จะเป็นชาวบ้านธรรมดาหรือเป็นกษัตริย์ หรือเชื้อพระวงศ์ก็ตาม เช่น ในวรรณคดีเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ได้กล่าวถึงการทำขวัญของคนโบราณ ซึ่งคนในสมัยโบราณนั้นมีความเชื่อว่าคนเรามีชีวิตอยู่ย่อมประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 อย่างคือ กาย และจิต โดยมีความคิดว่าถ้าจิตล่องลอยไปอยู่ที่อื่น ร่างกายก็จะเป็นคนที่สมบูรณ์ไม่ได้ จิตนั้นอาจพลัดไปจากกายได้ถ้าประสบสิ่งที่น่ากลัว และถ้าหากจิตไม่อยู่กับกายจะต้องเรียกให้กลับมาจึงเกิดมีพิธีเรียกขวัญ หรือเชิญขวัญ หรือทำขวัญเกิดขึ้น ซึ่งในเรื่อง ขุนช้างขุนแผนได้กล่าวถึงพิธีทำขวัญไว้ เป็นต้น

4) คุณค่าด้านจิตใจ

คุณค่าของวรรณคดีด้านนี้ได้แก่ สุนทรียภาพที่ผู้อ่านซึมซับได้จากวรรณคดีนั่นเอง สุนทรียภาพดังกล่าว ได้แก่ ความละเอียดละไม ความไพเราะ ความงดงาม ของภาษา ทั้งด้านเสียงและความหมายของถ้อยคำข้อความ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวรรณคดีร้อยกรองผู้อ่านจะได้รับสุนทรียภาพจากจังหวะของคำประพันธ์ประเภทต่างๆ ที่ผสมกันอย่างลงตัวกับภาษาที่สื่ออีกด้วย

การศึกษาวรรณคดีนอกจากจะสร้างความเพลิดเพลิน สร้างจินตนาการให้กับผู้อ่านแล้ว วรรณคดียังช่วยกล่อมเกลাজิตใจของผู้อ่านให้อ่อนโยน ละเมียดละไมขึ้นด้วย คุณค่าด้านจิตใจนี้ผู้อ่านอาจจะได้รับไปพร้อม ๆ กันกับข้อคิด ที่ส่งผ่านอารมณ์สะท้อนใจที่มีทั้งสุข สนุกสนาน โศกเศร้า ฯลฯ ตัวอย่างเช่น งานเขียนเรื่อง “เขียนโลก” ของ วันรวิ รุ่งแสง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่บึกขังผนวกกับจินตนาการที่กว้างไกล ทำให้เกิดภาพพจน์ได้ชัดเจน เป็นต้น

2.1.4 การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

เมื่อการศึกษาวรรณคดีไทยมีความสำคัญดังกล่าวมาแล้ว การเรียนการสอนวรรณคดีไทยจึงต้องให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เห็นประโยชน์ และเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยให้มากที่สุด การศึกษาวรรณคดีไทยมีมาแต่ครั้งโบราณกาล สิทธา พินิจภูวดล (2515 : 36) กล่าวถึงการศึกษา

วรรณคดีในสมัยโบราณสรุปได้ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความรู้จักวรรณคดี วิธีการศึกษาใช้วิธีพิจารณาด้วยตนเอง (Introspection) เป็นส่วนใหญ่ ขอบเขตของการศึกษาอยู่ในวงแคบ คือให้รู้เนื้อเรื่องว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร จบลงอย่างไร และสนใจเรื่องการเรียบเรียงถ้อยคำตามหลักไวยากรณ์ และการแต่งให้ถูกต้องตามแบบแผน

1) จุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

นักวรรณคดีศึกษาของไทยได้อธิบายจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ไว้ดังนี้

พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนคราธิปพงศ์ประพันธ์ (2504 : 231-234) ทรงมีมติพจน์เกี่ยวกับจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนวรรณคดีว่า “ความมุ่งหมายในการเรียนการสอนวรรณคดีมีอยู่หลายประการ เช่น อ่านเพื่อความบันเทิงในยามว่าง อ่านเพื่อให้เกิดความรู้ที่จะนำไปสนทนากับคนอื่นได้ เป็นประโยชน์ทางวัฒนธรรม เพราะวรรณคดีเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม แต่ที่สำคัญที่สุดคือ อ่านวรรณคดีเพื่อความสมบูรณ์ในชีวิต และมีความรู้สึกรู้สีกิดในด้านต่างๆ ของชีวิตเพราะผู้ประพันธ์เป็นผู้ที่เห็นภาพชีวิตอย่างกว้างขวางที่สุด มีความรู้สึกลึกซึ้งที่สุด ใช้ถ้อยคำให้ผู้อ่านแลเห็นความมหัศจรรย์ของชีวิต ความมุ่งหมายในการศึกษาวรรณคดี จึงมิใช่เป็นแต่เพียงให้ความบันเทิงในยามว่างอย่างเดียว แต่เป็นการปลุกตนเองให้ตื่นขึ้นชื่นชมชีวิต ให้รู้จักชื่นชมเห็นอกเห็นใจและเข้าใจชีวิต เล็งเห็นชีวิตในส่วนรวม เห็นความสัมพันธ์ของเหตุผลและส่วนต่างๆ ของชีวิต... การศึกษาวรรณคดีจึงทำให้เรารู้จักชีวิตจิตใจของเพื่อนมนุษย์ด้วยกันได้ดียิ่งขึ้น วรรณคดีจึงเปรียบประหนึ่งเพื่อนคู่ชีวิตที่จะปลอบโยนผู้อ่านในยามทุกข์ และเพิ่มพูนความชื่นชมในยามสุข”

เจือ สตะเวทิน (2508 : 194-195) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนวรรณคดีว่ามีความมุ่งหมาย 3 ประการ สรุปได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในด้านสุนทรีย์ การเรียนวรรณคดีทำให้ผู้เรียนเห็นความดีงามของหนังสือ ความไพเราะของบทประพันธ์ย่อมจรรโลงใจให้ผู้อ่านผู้ฟังเกิดความปีติยินดีทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินจากศิลปะที่กวีและนักประพันธ์สร้างสรรค์ขึ้นไว้

2. ความมุ่งหมายทางการศึกษาอบรม การเรียนวรรณคดี การเรียนวรรณคดีทำให้จิตใจของคนสูงขึ้น แม้จุดประสงค์ของวรรณคดีจะไม่ใช่ว่าการสอน แต่วรรณคดีก็มีอิทธิพลที่จะกล่อมเกลาคำความรู้สึกนึกคิดของคนให้ดีขึ้นได้ เพราะวรรณคดีสามารถทำให้สามารถเกิดอารมณ์คล้อยตามกับเนื้อเรื่อง วรรณคดีจึงเป็นหนังสือที่ยกระดับจิตใจของคนให้สูงขึ้น

3. ความมุ่งหมายทางวัฒนธรรม วรรณคดี คือ ที่รวมแห่งวัฒนธรรมของชาติ การเรียนวรรณคดีจึงมีความมุ่งหมายที่จะให้เข้าใจวัฒนธรรม ภาควิชาใจในความเจริญของวัฒนธรรม และมีใจรักที่จะสืบทอดรักษาวัฒนธรรมไว้มิให้ขาดตอน

สมพร มันทะสูตร (2526 : 165-166) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ในการเรียนการสอนวรรณคดีสรุปได้ดังนี้

1) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักความหมายของวรรณคดีและซาบซึ้งในคุณค่าของวรรณคดีในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญยิ่งของชาติ

2) เพื่อศึกษาสภาพสังคม การเมือง เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ขนบประเพณีต่างๆ และสภาพทั่วไปของสังคมจากวรรณคดี

3) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการอ่านวรรณคดีลักษณะต่างๆ

4) เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการพิจารณาหนังสือ

5) เพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านและการค้นคว้าแก่ผู้เรียน

6) เพื่อให้เกิดความบันเทิงใจ

7) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคติข้อคิดจากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

8) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

สุจริต เพียรชอบ และ สายใจ อินทรมพรรย (2538 : 229) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ดังนี้

1) เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักความหมายของคำว่าวรรณคดี

2) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักลักษณะหนังสือที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดี

3) เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้คุ้นเคยและศึกษาวรรณคดีในรูปแบบต่างๆ

4) เพื่อฝึกทักษะการอ่านออกเสียง ทำนอง พุท ทำนองเสนาะ ให้ถูกต้อง

5) เพื่อฝึกทักษะการอ่านในใจ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน

6) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่อง การตีความ ตลอดจนคำศัพท์ต่างๆ

7) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินจากเรื่องที่อ่าน

8) เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาข้อบังคับต่างๆ ของคำประพันธ์ที่ใช้ในวรรณคดีแต่ละเรื่อง

9) เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดี เข้าถึงอรรถรสของวรรณคดี สามารถจดจำหรือข้อความที่ไพเราะ เป็นคติ ข้อคิดต่างๆ และมีมโนทัศน์ที่ถูกต้อง

10) เพื่อให้ผู้เรียนฝึกจินตนาการ และให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

11) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิจารณ์วรรณคดี วิเคราะห์ลักษณะนิสัย และการกระทำของตัวละคร ด้วยใจเป็นธรรม ปราศจากอคติ เพื่อให้นักเรียนได้เป็นผู้ที่มีชีวิตชีวาที่กว้างขวาง

12) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทย และ

13) เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวรรณคดีไทย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เกิดความบันเทิงใจ เกิดความซาบซึ้งในสุนทรียะทางภาษาที่ปรากฏในวรรณคดีไทย ทำให้ผู้เรียนได้รับ

ความรู้ด้านสังคมศาสตร์จากความรู้ต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในวรรณคดี ทำให้ผู้เรียนได้รับการสั่งสอน คติธรรมจริยธรรมที่ซ่อนอยู่ในแนวคิดสำคัญของเรื่อง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ชีวิตมนุษย์ผ่านชีวิตตัวละครจนสามารถนำตัวอย่างการดำเนินชีวิตของตัวละครไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นการเรียนการสอนวรรณคดีจึงสามารถกลมกล่อมเกลาจิตใจผู้เรียนให้สูงส่งและประณีตขึ้นได้

2) วิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

นักวรรณคดีศึกษาของไทยได้อธิบายวิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้ดังนี้

สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร (2516 : 240) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยสรุปได้ว่าผู้สอนควรทำความเข้าใจให้ชัดเจนว่าวิชาวรรณคดีมีจุดมุ่งหมายอย่างไร เพื่อที่จะได้นำการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ ในการสอนวรรณคดีผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้แนะให้ผู้เรียนเห็นความงามของวรรณคดี และเป็นทั้งผู้วิพากษ์ คือประเมินคุณค่าของวรรณคดีนั้นๆ ให้ผู้เรียนเห็นว่ามีความเด่นมีความงามและมีค่าอย่างไร ดีหรือไม่ดีอย่างไรด้วย ฉะนั้น ผู้สอนจึงต้องสร้างความรู้สึที่ดีในการเรียนวรรณคดีให้แก่ผู้เรียนโดยเน้นหลักที่ว่าวรรณคดีเป็นสิ่งที่สอนให้คนรู้จักถึงความงาม ความประณีตบรรจงในชีวิต วรรณคดีแสดงความเป็นไปในชีวิต แต่ก็เทียบเคียงได้กับชีวิตจริง เพราะความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นวรรณคดี ประกอบด้วยความมีเหตุผล ไม่ใช่เป็นไปโดยความบังเอิญ แม้ว่าในบางครั้งวรรณคดีอาจมองดูเป็นเรื่องเพ้อฝันแต่ก็มีพื้นฐานมาจากความจริง

สุทิววงศ์ พงษ์ไพบูลย์ (2511 : 51-62) ได้เสนอแนะวิธีการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าถึงวรรณคดีไทย สรุปได้ดังนี้

1. การสอนเนื้อเรื่อง ต้องให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องและอรรถรสของเรื่อง การที่จะให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีคือ การให้ผู้เรียนอ่านล่วงหน้า การให้เข้าใจอรรถรสของเรื่อง คือ การให้รู้ว่เนื้อเรื่องมีแง่มุม แง่คิดอย่างไร ต้องสอนให้ผู้เรียนตีความได้ ได้แง่คิดและเกิดความซาบซึ้งใจ ผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจว่าพฤติกรรมของตัวละครไม่ว่าเป็นตัวเอก หรือตัวรอง เป็นเพียงตัวแทนที่ถ่ายทอดแง่คิดของกวี มิใช่เป็นบุคคลที่กวีต้องการให้เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต

2. การสอนศัพท์ ต้องสอนรสคำ ศิลปะการใช้คำ ศิลปะการใช้ภาษา สอนให้ผู้เรียนเห็นว่าคำกวีต่างกับคำสามัญอย่างไร มิใช่สอนแต่เพียงให้รู้ว่ศัพท์คำใดแปลว่าอะไรเท่านั้น เพราะคำของกวีมีวิญญานในตัว มีความงามทั้งเสียงและความหมาย และแสดงให้เห็นภูมิปัญญาทางภาษาของกวีนั้น

3. การสอนฉันทลักษณ์ ควรเน้นศิลปะการประพันธ์ ได้แก่ศิลปะการบรรจุคำให้มีเสียงและจังหวะกลมกลืนพอเหมาะกบัฉันทลักษณ์ การรู้จักเลือกใช้ฉันทลักษณ์ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพื่อให้เกิดความไพเราะและความหมาย

4. การสอนอ่านทำนองเสนาะ ควรให้ผู้เรียนได้ฟังเสียงที่ไพเราะจากการอ่านและการขับร้องที่ถูกต้อง เพราะการได้สัมผัสกับเสียงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในบทร้อยกรองยิ่งขึ้น แต่ถ้าผู้เรียนฟังเสียงแล้วไม่สามารถอ่านให้ไพเราะได้ ผู้สอนไม่ควรบังคับให้ผู้เรียนอ่าน เพราะอาจมีผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดัดต่อวรรณคดีไทยได้

5. การสอนเรื่องเกร็ดความรู้ที่สอดแทรกอยู่ในวรรณคดี ผู้สอนควรสอนเรื่องต่างๆ ที่เป็นภูมิหลังของวรรณคดี เช่น เจตคติของกวี อิทธิพลของสังคมที่มีต่อแนวคิดของกวี ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ เพื่อให้เกิดความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในบางครั้งควรใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์มาศึกษาวรรณคดี เช่น ตั้งสมมุติฐานว่าวรรณคดีไทยสมัยก่อนเต็มไปด้วยเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ และเป็นเรื่องศาสนาเป็นส่วนใหญ่ เป็นเพราะสภาพสังคมสมัยนั้นผู้อุปถัมภ์ค้ำจุนกวีไทยคือ วัด สถาบันกษัตริย์ และเชื้อพระวงศ์ สมมุติฐานนี้เป็นจริงหรือไม่ แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันวิเคราะห์วิจารณ์อย่างกว้างขวาง

สิทธา พินิจภูวดล (2515 : 5-10) ได้กล่าวถึงการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้เหมาะสมกับลักษณะของวรรณคดี สรุปได้ดังนี้

1. การสอนวรรณคดีประจำชาติต้องสอนให้รู้ถึงความเป็นมาของชาติ เช่น เมื่อพบข้อความในศิลาจารึกหลักที่ 1 ว่า “ใครมักเลื่อนเลื่อน” แล้วศึกษาประวัติศาสตร์แล้วจะทราบว่าสมัยก่อนนั้นคนที่เป็นทาสจะไม่มีสิทธิ์ได้ร้องรำทำเพลงเลย การรู้ประวัติศาสตร์จะทำให้เข้าใจวรรณคดีขึ้น นอกจากนี้ควรสอนให้รู้จักเปรียบเทียบวรรณคดีแต่ละสมัย เพื่อให้รู้ความเป็นมาและลักษณะวรรณคดีด้วย

2. การสอนวรรณคดีประเภทสะท้อนอารมณ์ (emotional literature) ผู้สอนต้องสามารถหยิบกสายใยแห่งความเศร้า (tragic flaw) มาสอนหรือแนะนำให้ผู้เรียนเข้าถึงจุดประสงค์ของวรรณคดีซึ่งเป็นจุดให้การดำเนินเรื่องขยายออกไป เช่น เรื่องสังข์ทอง สายใยแห่งความเศร้าอยู่ที่ความอิจฉา ริษยาของเมียน้อยที่มีต่อเมียหลวง เรื่องพระลอ สายใยแห่งความเศร้าอยู่ที่รักต้องห้าม เป็นต้น

3. วรรณคดีเป็นที่รวมองค์ประกอบต่างๆ ของสังคมไว้ตามสภาพของสังคมนั้น ผู้สอนจึงควรแนะนำให้ผู้เรียนได้เห็นสิ่งต่างๆ ที่กวีสอดแทรกไว้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและเห็นโลกกว้างขึ้น เช่น ยุทธศาสตร์ในเรื่องสามก๊ก หรือการจัดทัพในเรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย เป็นต้น

วิภา กองนันทน์ (2533 : 167 - 170) ได้เสนอแนะวิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยสรุปได้ดังนี้

1. วิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ (historical approach) เป็นวิธีการให้ผู้เรียนศึกษาชีวประวัติของผู้แต่งและสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ในสมัยนั้น วิธีการนี้ถ้าผู้สอนใช้มากเกินไป จะทำให้ลดคุณค่าทางวรรณศิลป์ของวรรณคดี

2. วิธีการทางจิตวิทยาสังคม (socio - psychological approach) เป็นวิธีการที่ผู้เรียนเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่ของในอดีตและชีวิตความเป็นอยู่ในสมัยปัจจุบัน ข้อดีของวิธีการนี้ คือ ให้ผู้เรียนเข้าใจความเป็นอยู่ของมนุษย์ได้มากขึ้น ข้อจำกัด คือ ผู้เรียนอาจจะใส่ใจรสของวรรณคือน้อยลง

3. วิธีการทางอารมณ์ (emotive approach) เป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนศึกษาความประทับใจจากวรรณคดีและกลวิธีการใช้ถ้อยคำของผู้เรียน ข้อดีของวิธีการนี้ คือ ทำให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งใจในการอ่านเช่นเดียวกับการฟังดนตรี การดูละคร หรือภาพวาด ข้อจำกัด คือ ผู้เรียนไม่เกิดพัฒนาการทางสมอง

4. วิธีการทางศีลธรรม (didactic approach) เป็นวิธีการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเรื่องคุณธรรมและคุณค่าของชีวิต โดยใช้วรรณคดีเป็นเครื่องมือสอนบทเรียนทางศีลธรรม วิธีการนี้

หากใช้อย่างชาญฉลาด จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการหาข้อคิดที่ควรแก่การไตร่ตรองจากวรรณคดี

5. วิธีการถอดความ (paraphrastic approach) วิธีการนี้ใช้กันมากในการเรียนการสอนวรรณคดีร้อยกรอง โดยการให้ผู้เรียนค้นหาความหมายของถ้อยคำของผู้เรียน ข้อจำกัดของวิธีนี้คือข้อความที่ถอดความมานั้นไม่ใช่ความหมายที่แท้จริง เป็นเพียงความหมายที่ใกล้เคียงกับความเดิมเท่านั้น

6. วิธีการวิเคราะห์ (analytical approach) เป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนอ่านวรรณคดีแล้วศึกษาองค์ประกอบ กลวิธีการประพันธ์ และปรัชญาของผู้แต่ง โดยต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจส่วนประกอบทั้งหมดว่าประกอบกันเข้ามาเป็นวรรณคดีแต่ละเรื่องได้อย่างไร ข้อดีของวิธีการนี้ คือ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจว่าวรรณคดีไม่ใช่ข้อเขียนโดยทั่วไป แต่ผู้แต่งจะต้องใช้ศิลปะอารมณ์ และสมองไม่น้อยไปกว่าศิลปินประเภทอื่นๆ เช่น ศิลปินที่สร้างวรรณคดีเรื่อง อิเหนา ต้องใช้กำลังสมองและอารมณ์ไม่ต่างไปจากศิลปินที่สร้างภาพเขียนโมนาลิซ่า หรือให้ทำนองเพลงบุหลันลอยเลื่อน ส่วนข้อจำกัดของวิธีการนี้คือ ถ้าไปใช้อย่างไม่เข้าใจ จะทำให้วรรณคดีถูกแยกออกเป็นส่วนๆ

วิธีการดังกล่าวนี้ วิชา กงกะนันทน์ (2533 : 171) ให้ข้อเสนอแนะว่าหากใช้เพียงวิธีการเดียวก็จะมีผลไม่ต่างไปจากไม่ใช้วิธีการใดเลย เพราะแต่ละวิธีมีข้อจำกัด ผู้สอนที่เลือกใช้เพียงวิธีการเดียวและใช้เพียงวิธีการเดียวและใช้อย่างไม่ถูกต้อง ก็เท่ากับว่าเน้นข้อจำกัดนั้นให้มากขึ้น ดังนั้น จึงควรเลือกใช้วิธีการดังกล่าวตามกาลเทศะอย่างมีวิจารณญาณ

สุจิต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์พรหม (2538 : 230 – 238) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ดังนี้

1. ผู้สอนวรรณคดีควรเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีอย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่ตนจะสอน นอกจากนี้ จะต้องมีความรู้ความสามารถพิเศษ เช่น การฟ้อนรำ การขับร้อง การแสดงละคร ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ

2. ผู้สอนจะต้องมีทัศนคติที่ดีในการสอนวรรณคดี และพยายามปลูกฝังให้ผู้เรียนมีทัศนคติต่อวรรณคดีไทย อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติด้วย

3. ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียนตลอดจนความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนที่เป็นหญิงจะมีความรู้สึกคล้อยตามอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ดีกว่าผู้เรียนที่เป็นชาย แต่ผู้เรียนที่เป็นชายจะให้ความสนใจกับการรบและการต่อสู้เป็นพิเศษ

4. ผู้สอนควรตั้งวัตถุประสงค์ในการสอนให้ชัดเจน เพราะจะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามเป้าหมาย และช่วยให้การประเมินผลการเรียนการสอนมีความสะดวกยิ่งขึ้น

5. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนทุกครั้งเพื่อเป็นการจูงใจ หรือรวมความสนใจของผู้เรียนมาสู่เรื่องที่จะเรียน

6. ในการเรียนการสอนวรรณกรรมไทยควรจะใช้วิธีการหลายๆ วิธีไม่ควรเน้นด้านการสอนถอดความหรืออ่านเอาเรื่อง หรือการบรรยาย หรือให้ผู้เรียนท่องจำ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด ใช้เหตุผล ศึกษาค้นคว้า และร่วมกิจกรรมให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

7. การเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรเน้นความคิดรวบยอดมากกว่าเนื้อเรื่อง เพราะถ้าเน้นเนื้อเรื่องมากเกินไป ผู้เรียนจะไม่มีโอกาสซาบซึ้งความงามไพเราะ และข้อคิดของวรรณคดี

8. การเรียนการสอนวรรณคดีไทย ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขและความจรรโลงใจ ไม่ควรเน้นแต่การถอดความ หรือคำศัพท์ จนทำให้การอ่านวรรณคดีหมดรส ผู้สอนควรหาวิธีการที่จะให้การเรียนการสอนวรรณคดีเป็นเครื่องช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข ความบันเทิง ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญประการหนึ่งของการเรียนการสอนวรรณคดี

9. การเรียนการสอนวรรณคดีไทย ควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ (student centered) โดยพยายามให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากที่สุด และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี โดยไม่ต้องเกิดความกังวลว่าความคิดเห็นของตนนั้นจะไม่สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้สอน ผู้สอนควรจะเป็นผู้ที่มีใจกว้างยอมรับฟัง และเคารพความคิดเห็นของผู้เรียน พยายามสนับสนุนทุกวิถีทางที่จะให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น และมีความเป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มที่

10. การเรียนการสอนวรรณคดีควรพยายามสอนให้สัมพันธ์กับหลักภาษาและทักษะการใช้ภาษาต่าง ๆ ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

11. การเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรใช้สื่อการสอนประกอบ โดยพิจารณาเลือกสรรให้เหมาะสม และได้ผลคุ้มค่า

12. ควรให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด ใช้เหตุผล วิพากษ์วิจารณ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เช่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิจารณ์ลักษณะนิสัย การกระทำ และการตัดสินใจของตัวละคร ในบางกรณีผู้สอนอาจให้ผู้เรียนสมมติเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง และตัดสินใจโดยใช้เหตุผลประกอบตามที่ผู้เรียนเห็นสมควร การแสดงของผู้เรียนนี้ถ้าไม่เหมาะสม หรือไม่ถูกต้อง ผู้สอนไม่ควรตำหนิผู้เรียน แต่ควรให้การช่วยเหลือแนะนำ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผลยิ่งขึ้น

13. ผู้สอนควรจัดบรรยากาศ สภาพการณ์และหาวิธีการต่างๆ ที่จะส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียน เช่น ให้ผู้เรียนวาดภาพแสดงจินตนาการที่ได้จากการเรียนวรรณคดีตอนนั้นให้ผู้เรียนพูดแสดงความรู้สึกของตนเองที่มีต่อวรรณคดี หรืออาจจะมีการร้องเพลง ฟ้อนรำ แสดงบทบาทประกอบก็ได้

14. ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพราะโดยปกติผู้เรียนทุกคนจะมีความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ถ้าสภาพการเรียนการสอนเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนก็จะได้พัฒนาความสามารถของตน ตรงกันข้ามหากผู้เรียนถูกสกัดกั้นไม่อาจจะด้วยวิธีใดก็ตาม ความคิดสร้างสรรค์ก็จะไม่เกิดขึ้น

15. การเรียนการสอนวรรณคดีไทย ควรให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งวิทยาการต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างกว้างขวางลึกซึ้ง ผู้สอนจึงควรพยายามจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ อาจจะเป็นการศึกษารายบุคคล หรือแบ่งกลุ่มศึกษาตามความเหมาะสม

16. วรรณคดีไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยซึ่งสืบทอดมาแต่โบราณ ดังนั้น การเรียนการสอนวรรณคดีไทยผู้สอนจึงควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง รู้คุณค่าของวรรณคดี และพยายามที่จะช่วยทำนุบำรุงรักษามรดกนี้ไว้ให้คงอยู่ตลอดไป ผู้สอนควรพยายามให้ผู้เรียนได้อ่านเพื่อทำความเข้าใจความคุ้นเคยกับสำนวนโวหาร และบทประพันธ์ในวรรณคดีให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทั้งนี้ผู้สอนจะต้องไม่ครอบงำความคิดของผู้เรียนว่าบทใดไพเราะ แม้แต่บทอาขยานก็ไม่ควรบังคับให้ผู้เรียน

ห้องจำ หากผู้เรียนจะห้องจำบทประพันธ์บทใด ก็ควรเป็นเพราะผู้เรียนเห็นว่าเป็นบทที่มีความไพเราะตามทัศนะของผู้เรียนเอง

17. การเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรมีการประเมินผลด้วย เพราะจะทำให้ผู้สอนทราบผลการสอนของตน วิธีการวัดผลมีหลายวิธี นอกจากการทำแบบฝึกหัด หรือตอบคำถามแล้ว ผู้สอนอาจประเมินผลได้จากการอภิปราย การโต้เถียง การแสดงละคร การแสดงบทบาท เป็นต้น

18. การจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรจะช่วยให้การเรียนการสอนวรรณคดีไทยได้ผลมากยิ่งขึ้น เช่น การแสดงละคร การโต้กลอนสักวา การจัดนิทรรศการทางวรรณคดี การจัดสัปดาห์ทางวรรณคดี การจัดสวนดอกไม้ในวรรณคดี เป็นต้น หรืออาจจะจัดในรูปของชุมนุมต่างๆ เช่น ชุมนุมวรรณศิลป์ ชุมนุมวรรณกรรม ชุมนุมวรรณคดี เป็นต้น

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2544 : 35 – 37) ให้ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนทุกประเทศควรรับทราบประวัติวรรณคดีของตน เพื่อให้รู้วามรรณคดีของชาติมีลักษณะอย่างไรวิวัฒนาการมาอย่างไร มีงานชิ้นเอกใดบ้างที่บรรพบุรุษยกย่อง

2. ผู้เรียนวรรณคดีต้องเรียนตัววรรณคดีเช่นเดียวกับผู้เรียนกฎหมายต้องเรียนตัวกฎหมายวรรณคดีที่คัดเลือกมาให้เรียนมีหลายประเภท ทั้งนี้ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสอ่านวรรณคดีทั้งเรื่อง และต้องฝึกให้ผู้เรียนเกิดความคิดเชิงวิจารณ์ว่าวรรณคดีนั้นมีส่วนงามและส่วนบกพร่องที่ใด ควรให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เมื่อทราบความคิดของผู้เรียนแล้ว ผู้สอนควรบอกความคิดของตนให้ผู้เรียนทราบ และเสนอความคิดเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้คิดต่อไป

3. ควรสอนวรรณคดีถึงขั้นวิจักษ์ณ์ ควรให้ผู้เรียนได้อ่านวรรณคดีที่ไม่ค่อยดีบ้าง เพื่อให้ผู้เรียนหาข้อบกพร่องของวรรณคดีเรื่องนั้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ว่าการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยควรเน้นความบันเทิงควบคู่ไปกับการพัฒนาความคิดของผู้เรียน ผู้สอนไม่ควรปิดกั้นหรือครอบงำความคิดของผู้เรียน แต่ควรให้อิสระในการคิดและการแนะนำวิธีการคิดที่ถูกต้อง นอกจากนี้ ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนสนใจและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย

2.1.5 ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

นักวิชาการด้านวรรณคดีไทยหลายคนแสดงความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังคงประสบปัญหา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

วิทย์ ศิวะศรียานนท์ (2519 : 253 – 257) ได้กล่าวถึงปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ว่าส่วนใหญ่เป็นการเรียนโดยการแปลคำศัพท์ ผู้สอนไม่ได้สอนนอกเหนือไปจากนั้น เพราะไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องเรียนวรรณคดีให้ลึกซึ้ง เนื่องจากเมื่อเวลาที่เป็นผู้เรียนก็ได้รับการสอนเช่นนั้น ทั้งนี้ได้ให้ความเห็นว่าการศึกษาวรรณคดีที่แท้จริง คือการพยายามทำความเข้าใจกับบทประพันธ์และพยายามทำความเข้าใจชีวิตอย่างหลากหลายที่วรรณคดีที่ในฐานะที่ช่วยเพิ่มพูน

ประสบการณ์ของชีวิต และต้องศึกษาวรรณคดีในฐานะที่เป็นศิลปะ คือ ต้องรู้กฎเกณฑ์ธรรมชาติและเทคนิคของการประพันธ์วรรณคดีชนิดนั้นๆ

เจตนา นาควัชร (2538 : 160) และ กุสุมา รักษมณี (2534 : 235) กล่าวถึงปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในด้านการที่เกี่ยวกับผู้เรียน สรุปได้ว่ายังมีผู้เรียนไม่น้อยที่ยังไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดี ผู้สอนจึงต้องใช้ความเพียรพยายามมากเป็นพิเศษเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสนใจวรรณคดี ปัญหาในด้านการที่เกี่ยวกับผู้เรียนนี้ บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (2544 : 58 , 71) ได้ให้ข้อสังเกตเพิ่มเติมสรุปได้ว่าเป็นผู้เรียนยังคงมีความเข้าใจผิดคิดว่าการเรียนวรรณคดีต้องใช้การท่องจำให้ขึ้นใจ และนำไปใช้ประโยชน์ความผิดพลาดประการสำคัญในการเรียนการสอนวรรณคดี คือ การไม่ใส่ใจกับด้านที่สำคัญที่สุดของวรรณคดี คือ อารมณ์และประสบการณ์ของมนุษย์ ข้อสังเกตดังกล่าวสอดคล้องกับข้อสังเกตของ ดวงมน จิตรจำนง (2536 : 54) สรุปได้ว่าผู้เรียนวรรณคดีบางคนยังมีความเข้าใจคลาดเคลื่อนว่าถ้าอยากเรียนวรรณคดีให้ได้คะแนนดี จะต้องท่องจำศัพท์ยากๆ ให้ขึ้นใจ ท่องจำให้ได้ว่าในเรื่องมีประเพณีอะไรบ้าง หรือท่องจำคำประพันธ์ที่ไพเราะไว้สำหรับยกตัวอย่างในการสอบ แต่ระบุไม่ได้ว่าคำประพันธ์นั้นมีประโยชน์อย่างไร

นอกจากข้อสังเกตของนักวิชาการวรรณคดีเกี่ยวกับปัญหาในการเรียนการสอนวรรณคดีดังกล่าวมาแล้ว จากการศึกษาค้นคว้าผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย เช่น ลัลลนา ศิริเจริญ (2517 : ง-ฉ) สว่างจิตต์ บารมีอวยชัย (2518 : ง-ฉ) มาลี อุ่นอก (2520 : ง-ฉ) ปรากฏผลการวิจัยคล้ายคลึงกัน คือการเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังมีข้อบกพร่องหลายประการ เช่น สอนเน้นความรู้ด้านประวัติวรรณคดีและคำศัพท์มากเกินไป ผู้สอนไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ขาดอุปกรณ์การสอน ผู้สอนบางคนไม่นำจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจและไม่ซาบซึ้งวรรณคดี และเกิดความเบื่อหน่ายวรรณคดีด้วย

กล่าวโดยสรุป จากแนวคิดและผลการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยแสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนวรรณคดีไทยยังคงประสบปัญหาอยู่มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การให้ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยอย่างแท้จริง การเรียนการสอนวรรณคดีไทยจึงมีผลสัมฤทธิ์ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และเจตนารมณ์ของผู้สอน เพราะมุ่งเน้นคำศัพท์และเนื้อเรื่องมากกว่าการพัฒนาความคิด ดังนั้น จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีบรรจุจุดมุ่งหมายของหลักสูตรได้ ผู้สอนที่มีความสามารถทั้งด้านเนื้อหาวิชา และการจัดการเรียนการสอนจะสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและแนวคิดของผู้เรียนได้

2.2 แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม

จากการศึกษาค้นคว้าเรื่องสื่อประสมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอแนวคิดดังกล่าวพบว่าตำราวิชาการหลายเล่มนิยมใช้คำเรียกสื่อประสมในลักษณะที่ทับศัพท์คำภาษาอังกฤษคือคำว่า มัลติมีเดีย (Multimedia) ดังนั้น หากเนื้อหาส่วนใดเป็นการคัดลอกมาจากต้นฉบับงานทางวิชาการของนักวิชาการท่านอื่น ผู้วิจัยจึงใช้คำตามที่ท่านนั้นเขียน คือ คำว่า มัลติมีเดีย แต่หากส่วนใดเป็นส่วนที่ผู้วิจัยสรุปและประมวลความคิด ผู้วิจัยจะใช้คำว่า สื่อประสม เพื่อให้ตรงกับชื่อเรื่องของโครงการวิจัยนี้

2.2.1 ความเป็นมาของสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

“มีเดีย” หรือ “สื่อ” ในอดีต มักเป็นสื่อรูปแบบเดียว (Single Form) ที่มีการถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้รับสารเพียงช่องทางเดียวไม่ว่าจะผ่านทาง การมองเห็น ทางการฟัง หรือการสัมผัส ซึ่งบ่อยครั้งไม่น่าสนใจและอาจสร้างความเบื่อหน่ายแก่ผู้ใช้ บางเนื้อหาที่ไม่สามารถถ่ายทอดให้ผู้ใช้เกิดการรับรู้ที่ดีได้ แนวคิดเรื่องการผสมผสานสื่อจึงเกิดขึ้น โดยคำว่า multimedia ถูกใช้ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1965 ในรูปแบบของการแสดงที่ผสมผสานระหว่างแสง สี ดนตรี และศิลปะการแสดง ที่เรียกว่า “The Exploding Plastic Inevitable”

ตามแนวคิดของมัลติมีเดีย คำว่า “มัลติมีเดีย” หรือตามศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถานว่า “สื่อประสม” หรือ “สื่อหลายแบบ” จึงมีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากการใช้วัสดุอุปกรณ์ร่วมกันหลายชิ้นในการนำเสนอ กลายเป็นการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ทั้งในส่วนของการฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เป็นเครื่องมือในการผลิตหรือเป็นเครื่องมือในการแสดงผล เพื่อถ่ายทอดข้อมูลที่ผสมผสานกันในหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ ซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้ที่หลากหลาย (Multisensory) ต่อกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการได้เห็น (Visual) การได้ยิน (Auditory) หรือแม้กระทั่งความสามารถในการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ (Interactive) กับสื่อ (ณัฐกร สงคราม. 2553 : 1)

2.2.2 ความหมายของสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

คำว่า สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย (Multimedia) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถผสมผสานกันระหว่าง ข้อความ ข้อมูลตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงไว้ด้วยกัน ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย ไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2542 : 66) ได้บัญญัติศัพท์ของคำว่า “multimedia” เป็นศัพท์บัญญัติเทคโนโลยีสารสนเทศไว้ว่า 1. สื่อประสม 2. สื่อหลายแบบ

กิดานันท์ มลิทอง (2539 : 292) กล่าวว่า Multimedia หรือ สื่อหลายแบบ หมายถึง วิธีการที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการเสนอสารสนเทศโดยการใช้สื่อมากกว่าหนึ่งอย่างในการเสนอ เช่น ภาพกราฟิก ข้อความ และเสียง โดยเน้นถึงการโต้ตอบระหว่างผู้ใช้และสื่อด้วย

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 192) ได้อธิบายเพิ่มเติมให้ละเอียดขึ้นว่า การบรรจบกันของเทคโนโลยีระบบแอนะล็อกและดิจิทัลในปัจจุบันทำให้ความหมายของ **สื่อประสม (multimedia)** สามารถอธิบายได้เป็น 2 ลักษณะ โดยเป็นความหมายของสื่อประสมแบบดั้งเดิมและสื่อประสมแบบใหม่ที่มีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ดังนี้

สื่อประสมแบบดั้งเดิม หมายถึง การนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนการสอน โดยใช้สื่อแต่ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของการนำเสนอเนื้อหา

สื่อประสมแบบใหม่ หมายถึง การนำเสนอข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ “multimedia” ในลักษณะสื่อประสมแบบใหม่จึงใช้อีกอย่างหนึ่งได้ว่า “computer media”

พัชร บุศราวาศ และ คณะ (2547 : 270) กล่าวว่า สื่อประสม (multimedia) เป็นการรวมสื่อหลาย ๆ แบบเข้าด้วยกันในการนำเสนอหนึ่งครั้ง เช่น วิดีทัศน์ เสียงเพลง เสียงพูด กราฟิกและข้อความ ซึ่งมักจะพบในวิดีโอเกม การนำเสนอบนเว็บหรือแม้กระทั่งเอกสารของโปรแกรมประมวลผลคำ ปัจจุบันโปรแกรมประมวลผลคำไม่เพียงแต่ใช้สำหรับสร้างเอกสารที่ประกอบไปด้วยตัวหนังสือล้วน ๆ เท่านั้น แต่จะมีกราฟิก เสียง และภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน และสื่ออื่น ๆ ได้อีกด้วย

ศศลักษณ์ ทองขาว และคณะ (2555 : 86) กล่าวว่า มัลติมีเดีย (multimedia) คือการบูรณาการรวมเอาสื่อต่าง ๆ ทุกชนิดเข้ามาอยู่ในการนำเสนอเดียว ยกตัวอย่างเช่น โปรแกรมนำเสนอแบบมัลติมีเดียอาจมีทั้งภาพ ดนตรี เสียง ภาพกราฟิกและตัวอักษร

พัลลภ พิริยะสุรวงศ์ (2542 : 12) ได้ให้ความหมายไว้ว่า มัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความสีสรร ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและภาพยนตร์วีดิทัศน์และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้เสนอออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด เมาส์ หรือตัวชี้ เป็นต้น

พรพิไล เลิศวิชา (2542 : 9) ได้ให้ความหมายของคำว่า มัลติมีเดีย โดยแยกเป็น มัลติ (multi) หมายถึง หลายๆ อย่างผสมรวมกัน (ซึ่งมีคำศัพท์ที่ใกล้เคียงกัน เช่น much, many และ multiple เป็นต้น) ส่วน มีเดีย (media) หมายถึง สื่อ ข่าวสาร ช่องทางการติดต่อสื่อสาร เมื่อนำมารวมกัน เป็นคำว่า “มัลติมีเดีย” จึงหมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Image) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

จากการที่นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย สรุปได้ว่า สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย เป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายในการนำเสนองานที่เป็นข้อความ โดยเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวนำเสนอและควบคุมการทำงานให้เป็นระบบที่สมบูรณ์ โดยมีข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสวยงามและมีเสียงประกอบไปพร้อมๆ กันในการนำเสนอที่เป็นข้อความและถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้เสนอกมาตามต้องการได้ ซึ่งระบบจะโต้ตอบกับผู้ใช้ (Interactive) เพื่อสร้างความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2.2.3 คุณค่าของสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

สื่อประสม หรือ มัลติมีเดียได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในวงการธุรกิจ อุตสาหกรรมการฝึกอบรม บันเทิงและการศึกษา บทบาทที่กล่าวคือจะเปลี่ยนแปลงวิธีการใช้คอมพิวเตอร์ไปอย่างมาก เช่น ผลพิเศษต่างๆ ในวิดีโอเกม สถานการณ์จำลองและวีดิทัศน์และที่สำคัญคือการสอนที่อยู่ในระบบการศึกษาโดยเฉพาะการสร้างสถานการณ์จริง (Virtual Reality)

มัลติมีเดียได้นำมาใช้ในการฝึกอบรมทางการแพทย์ การทหาร และอุตสาหกรรมและยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางการศึกษา ทั้งนี้เพราะว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียสามารถที่จะนำเสนอได้ทั้งเสียง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี กราฟิก ภาพถ่าย วัสดุพิมพ์และภาพยนตร์วีดิทัศน์และสามารถที่จะจำลองภาพการเรียนการสอน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยตรง คุณสมบัติเด่นของสื่อประสมแบบปฏิสัมพันธ์ มีดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก กับแบบสื่อแนะนำการสอนแบบเชิงรับ
2. สามารถเป็นแบบจำลองการนำเสนอ หรือตัวอย่างที่เป็นแบบฝึกและการสอนที่ไม่มีแบบฝึก
3. มีภาพประกอบและมีปฏิสัมพันธ์
4. เป็นสื่อที่สามารถพัฒนาเพื่อช่วยการตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีศักยภาพ
5. ยอมให้ผู้ควบคุมได้ด้วยตนเอง และมีระบบหลายแนวทางในการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ
6. สร้างแรงจูงใจและมีหลายรูปแบบการเรียนรู้
7. มีสิ่งที่จะพัฒนาความเข้าใจ และเพิ่มศักยภาพในการคิด
8. จัดการด้านเวลาในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและใช้เวลาในการเรียนน้อยกว่า
9. มีจำนวนของข้อมูลมากมาย และหลายรูปแบบ

2.2.4 ลักษณะการใช้สื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

ศศลักษณ์ ทองขาว (2555 : 87) กล่าวว่า ลักษณะการใช้สื่อประสม การนำเสนอ มัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพจะต้องให้ผู้มีส่วนร่วมหรือสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ด้วยความสามารถในการ

มีปฏิสัมพันธ์ หรือ อินเตอร์แอคทีวิตี (interactivity) ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกได้ว่าจะดูข้อมูลใดบ้าง ควบคุมความเร็ว (pace) และการไหล (flow) ของข้อมูลที่นำเสนอ และตอบสนองต่อองค์ประกอบต่าง ๆ และการโต้ตอบ ในการดูการนำเสนอแบบมัลติมีเดียนี้ ผู้ใช้จะเป็นคนกำหนดรูปแบบการนำเสนอให้ตรงกับความต้องการ

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 192) กล่าวว่า ลักษณะการใช้สื่อประสมมีดังต่อไปนี้

1. สื่อประสมแบบดั้งเดิม เป็นการนำสื่อหลายประเภทมาใช้ร่วมกันในลักษณะสื่อประสมแบบดั้งเดิม โดยที่แต่ละสื่อจะมีคุณสมบัติเฉพาะของสื่อ นั้น ๆ เช่น สิ่งพิมพ์เป็นข้อความและภาพ ของจำลองเป็นวัตถุย่อส่วน สไลด์เป็นภาพนิ่งกึ่งโปร่งแสง ฯลฯ มีการนำเสนอสื่อแต่ละอย่างประกอบหรือเสนอตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหา เช่น นำแผ่นวีซีดีมาฉายภาพยนตร์ให้ชมภายหลังการบรรยาย เนื้อหาบทเรียน ใช้วัสดุภาพติดกระดานแม่เหล็กประกอบการเล่านิทาน หรือ ให้ผู้เรียนเล่นเกมเพื่อฝึกทักษะภายหลังการอ่านเนื้อหาจากหนังสือเรียน เหล่านี้เป็นต้น สื่อประสมที่ใช้ในลักษณะนี้จะมีหลายรูปแบบโดยผู้เรียนและสื่อจะไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกัน และมีลักษณะเป็น “สื่อหลายแบบ” ตามศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถาน

2. สื่อประสมแบบใหม่ เป็นสื่อประสมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการผลิตสารสนเทศ และนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบข้อความ ภาพกราฟิก ภาพแอนิเมชัน ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ และเสียง การใช้คอมพิวเตอร์ลักษณะนี้สามารถใช้ได้ 3 วิธีการ คือ

2.1 การใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการควบคุมอุปกรณ์ร่วมต่าง ๆ ในการทำงาน เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ

2.2 การใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการผลิตไฟล์สื่อประสมโดยใช้ซอฟต์แวร์ โปรแกรมสำเร็จรูปต่าง ๆ เช่น PowerPoint, ToolBook, และ AuthorWare และนำเสนอไฟล์สื่อประสมที่ผลิตแล้ว

2.3 การใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการนำเสนอไฟล์สื่อประสมที่ผลิตและเก็บบันทึกไว้โดยสามารถนำเสนอได้ทั้งลักษณะเสนอข้อมูลเรียงตามลำดับเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบ

2.2.5 รูปแบบของสื่อประสมหรือ มัลติมีเดีย

1) รูปแบบการนำเสนอสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

รูปแบบการนำเสนอสื่อประสมแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังต่อไปนี้

1.1) สื่อประสมเพื่อการนำเสนอ (Presentation Multimedia)

สื่อประสมเพื่อการนำเสนอมุ่งสร้างความตื่นตาตื่นใจ น่าสนใจ น่าติดตาม และถ่ายทอดผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลายผ่านตัวอักษร ภาพและแสง ซึ่งในปัจจุบันพัฒนาถึงขั้นให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงความรู้สึกต่างๆ เช่น ความร้อน ความเย็น การสั่นสะเทือน หรือสัมผัสผ่านจมูกด้วยการให้กลิ่น เป็นต้น เน้นการนำไปใช้งานเพื่อเสนอข้อมูลข่าวสารที่ผู้ผลิตวางแผนการ

นำเสนอเป็นขั้นตอนไว้เรียบร้อยแล้ว เช่น มัลติมีเดียแนะนำองค์กร การแสดงแสงสีเสียง โฆษณาเปิดตัวสินค้า หรือในลักษณะประกอบการบรรยาย ส่วนใหญ่มักใช้ได้ทั้งการนำเสนอเป็นรายบุคคล และการเสนอต่อกลุ่มใหญ่ ผู้ใช้จะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ชมสื่อ โดยที่ผู้ใช้และสื่อแทบจะไม่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันอาจจะมีบ้างในลักษณะการกดปุ่ม Play หรือ Stop แต่ก็ไม่ถือว่าเป็นการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ซึ่งหากมองในรูปของการสื่อสารแล้ว มัลติมีเดียลักษณะนี้จัดเป็นการสื่อสารแบบทางเดียว (One way Communication)

1.2) สื่อประสมปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia)

สื่อประสมปฏิสัมพันธ์เป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบสื่อสารกับสื่อได้โดยตรงผ่านโปรแกรมมัลติมีเดียที่มีลักษณะของสื่อหลายมิติหรือไฮเพอร์มีเดีย (Hypermedia) ที่เนื้อหาภายในสามารถเชื่อมโยง (Link) ถึงกัน มัลติมีเดียรูปแบบนี้นอกจากผู้ใช้งานจะสามารถดูข้อมูลได้หลากหลายลักษณะเช่นเดียวกับรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอแล้ว ผู้ยังสามารถสื่อสารโต้ตอบกับบทเรียนผ่านการคลิกเมาส์ แป้นพิมพ์ หรืออุปกรณ์อื่นๆ เพื่อสื่อสารกับคอมพิวเตอร์ว่าผู้ใช้งานต้องการอะไร เช่น หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมก็คลิกหัวข้อที่สนใจหรือสัญลักษณ์รูปที่ทำเป็นปุ่มในการเชื่อมโยงโปรแกรมจะแสดงภาพ เสียง หรือคำอธิบายเพื่อให้ศึกษารายละเอียดได้ หรือหากต้องการวัดความเข้าใจของตนเองเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ศึกษา ก็สามารถทำการทดสอบผ่านแบบฝึกหัด เกม ข้อสอบ และให้โปรแกรมคำนวณผลการทดสอบ หรือให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่เราได้ มัลติมีเดียรูปแบบนี้จึงจัดเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two way Communication)

สื่อประสมปฏิสัมพันธ์ในระยะแรกมักเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่บันทึกลงในแผ่นซีดีรอม และนำมาใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่งเพียงลำพัง ซึ่งเรียกว่า แบบแอสตันดอล (Stand Alone) ผู้ใช้งานจะศึกษาเนื้อหาจากข้อความ ภาพผ่านทางหน้าจอ และฟังเสียงจากลำโพง โดยโต้ตอบผ่านอุปกรณ์พื้นฐานคือ เมาส์ และคีย์บอร์ด ปัจจุบันมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ได้พัฒนาไปถึงลักษณะของความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) ที่เสริมอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานเห็นเสมือนหลุดเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นจริงๆ เช่น เครื่องจำลองการขับเครื่องบิน เครื่องจำลองการฝึกผ่าตัด เครื่องจำลองการฝึกเล่นกีฬา เป็นต้น

นอกจากนี้มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ในปัจจุบัน ยังเพิ่มความสามารถในการติดต่อสื่อสารที่นอกเหนือจากการโต้ตอบกับโปรแกรมแล้ว ผู้ใช้ยังสามารถโต้ตอบสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ที่ใช้โปรแกรมเดียวกันผ่านทางเทคโนโลยีระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบเครือข่ายขนาดเล็ก (LAN) หรือแม้กระทั่งเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ที่เชื่อมโยงโลกเข้าด้วยกัน ทำให้การใช้งานมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ในปัจจุบันมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

2) รูปแบบของเนื้อหาในสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 194-196) กล่าวว่า เนื้อหาของข้อมูลสารสนเทศที่จะลงในสื่อประสมจะต้องได้รับการปรับรูปแบบก่อนนำมาใช้ในโปรแกรม โดยเนื้อหาที่มีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อความ เนื้อหาข้อมูลในลักษณะข้อความจะเป็นตัวอักษรที่พิมพ์ด้วยโปรแกรมประมวลคำ
2. ภาพกราฟิก หมายถึง ภาพถ่าย ภาพเขียน ภาพวาดลายเส้น และภาพลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นภาพนิ่งหรือแม้แต่ข้อความที่พิมพ์ด้วยโปรแกรมกราฟิกเพื่อตกแต่งให้สวยงามจะถูกแปลงเป็นภาพกราฟิก
3. ภาพแอนิเมชัน (animation) เป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหวโดยใช้ animation program ในการสร้าง
4. ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ (full-motion video) เป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวด้วยความเร็ว 30 ภาพต่อวินาทีด้วยความคมชัดสูง
5. เสียง เช่นเดียวกับข้อมูลภาพ เสียงที่ใช้ในสื่อประสมไม่ว่าจะเป็นเสียงพูด เสียงเพลง หรือเสียงเอฟเฟ็กต์ต่าง ๆ
6. ส่วนต่อประสาน เมื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มารวบรวมสร้างเป็นไฟล์สื่อประสมด้วยซอฟต์แวร์โปรแกรมแล้ว การที่จะนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้งานจำเป็นต้องใช้ส่วนต่อประสาน (interface) เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานโต้ตอบกับข้อมูลสารสนเทศเหล่านั้นได้
7. การเชื่อมโยง ไฟล์สื่อประสมที่สร้างขึ้นอาจจะเป็นไฟล์สื่อประสมธรรมดาที่ใช้เพียงส่วนต่อประสานในการทำงาน ดังเช่นการนำเสนอเนื้อหาที่บรรจุข้อความ ภาพ และเสียงครั้งละสไลด์เรียงตามลำดับ

2.2.6 การออกแบบสื่อประสมทางการเรียนการสอน

การออกแบบสื่อประสม หรือ มัลติมีเดียทางการเรียนการสอน จะต้องมีการวางแผนวางแผนความคิดอย่างมีระบบและมีขั้นตอน รวมถึงสามารถสื่อสารความหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจ สามารถตอบสนองการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมได้อย่างถูกต้อง สามารถที่จะประเมินผลก่อนและหลังเรียนด้วยตนเองได้ แนวทางของการออกแบบมัลติมีเดียที่ดีคือ การออกแบบให้มีปฏิสัมพันธ์โดยผู้เรียนสามารถโต้ตอบกลับได้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถในการเรียนของผู้เรียน

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์ (2538 : 37) ได้กล่าวถึงการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในมัลติมีเดียว่า เทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปได้ขยายและเปิดโอกาสของการมีปฏิสัมพันธ์ หรือการมีกิจกรรมระหว่างกัน (Interactivity) ระหว่างบทเรียนและผู้ใช้ในลักษณะการสื่อสารสองทาง ส่วนการแพร่หลายและ

เสียงออกทางโทรทัศน์ที่ดูชมกันทุกวันนี้เป็นอย่างหนึ่งของการสื่อสารทางเดียวการสื่อสารสองทางและการสื่อสารทางเดียวมีความแตกต่างกันเหมือนกับความแตกต่างของการสนทนากับการฟังบรรยาย กิจกรรมระหว่างกันมีศักยภาพในการทำให้ผู้เรียนเข้าถึงสารสนเทศช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดโครงสร้างทางความรู้ ความคิด หรือเกิดการเรียนรู้ รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งต่อไปนี้

1. การใช้เมนู (Menu Driver) ลักษณะที่เห็นได้ทั่วไปของการใช้เมนู คือ การจัดลำดับหัวข้อบทเรียน ทำให้ผู้เรียนเลือกข่าวสารข้อมูลที่ต้องการได้ตามที่ต้องการและสนใจ การใช้เมนูมักจะประกอบด้วยเมนูหลัก (Menu Driver) ซึ่งแสดงหัวข้อหลักให้เลือกและเมื่อไปยังแต่ละหัวข้อหลักก็จะประกอบด้วยเมนูย่อยที่มีหัวข้ออื่นให้เลือกอีก หรือแยกไปยังเนื้อหาหรือส่วนนั้นๆเลยทันทีเช่น แยกไปยังส่วนของแบบฝึกหรือวิดีโอ เป็นต้น

2. การใช้แบบฝึก (Exercise Driver) มักใช้กับคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ประเภทฝึกฝนและฝึกหัด (Drill and Practice) และการสอน (Testing) ลักษณะทั่วไปของกิจกรรมลักษณะนี้คือ ใช้บทเรียนเป็นผู้ตัดสินใจเลือกข่าวสารข้อมูลเพื่อแสดงสมรรถนะของผู้ใช้บทเรียนในเนื้อหาวิชานั้นๆ ลำดับเส้นทางจะเป็นแบบเส้นตรง (Linear) ในลักษณะไปทีละก้าวทีละขั้น

3. การใช้ฐานข้อมูลไฮเปอร์มีเดีย (Hypermedia Database) เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ใช้บทเรียนเลือกไปตามเส้นทางที่เชื่อมคำสำคัญ ซึ่งอาจเป็นคำ ข้อความ เสียง หรือภาพนั้นๆ คำสำคัญเหล่านี้เชื่อมโยงกันอยู่ในลักษณะเหมือนใยแมงมุม โดยสามารถเดินหน้าและถอยกลับได้

4. การใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) ปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบนี้ทำให้ผู้ใช้บทเรียนได้มีส่วนร่วมในการทดลองหรือศึกษาจากสิ่งจำลองที่จะปรากฏเป็นจริงในสถานการณ์ที่เป็นจริง โดยช่วยหลีกเลี่ยงอันตรายที่จะเกิดขึ้น ช่วยประหยัดเวลาในการศึกษาจากของจริง และลดค่าใช้จ่ายจากการที่ต้องซื้อวัสดุอุปกรณ์และสารเคมีที่มีราคาแพง

2.2.7 ประโยชน์ของสื่อประสมในการเรียนการสอน

กิดานันท์ มลิทอง (2548 : 196-197) กล่าวว่า ด้วยคุณสมบัติของสื่อประสมที่นำเสนอสื่อหลากหลายรูปแบบรวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ในทันที ทำให้การใช้สื่อประสมด้วยคอมพิวเตอร์เป็นที่แพร่หลายและนำมาใช้เพื่อเอื้อประโยชน์ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังต่อไปนี้

1) เนื้อหาบทเรียนในรูปแบบสื่อประสมช่วยในการสื่อสารความรู้จากผู้สอนหรือจากแหล่งส่งไปยังผู้เรียนได้อย่างกระจ่างชัดเกินกว่าเนื้อหาธรรมดา

2) เอื้อการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียน เนื่องจากผู้เรียนสามารถเลือกหรือกำหนดอัตราการเรียนของตนเองได้

3) สามารถใช้กับการเรียนในทุกรูปแบบและทุกภาวการณ์ เนื่องจากใช้สื่อประสมได้ในหลายวิธีการเพื่อจัดการเรียนการสอนที่ดีที่สุดแก่ผู้เรียน

4) กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบกับบทเรียน ทำให้เป็นการเรียนแบบกระฉับกระเฉง ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ข้อมูลหลากหลายรูปแบบ

5) เสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เชิงทดลอง และแบบสตอรีไลน์

- 6) สร้างการทำงานในลักษณะโครงงานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เรียน
- 7) สนับสนุนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง
- 8) เหมาะสำหรับการเรียนรายบุคคล ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียนที่เรียนเร็วหรือเรียนช้าโดยไม่ต้องคอยกัน
- 9) เหมาะอย่างยิ่งในการสร้างเนื้อหาบทเรียนในการศึกษาทางไกลเพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับข้อมูลได้ทุกรูปแบบ

จากแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ผ่านสื่อประสมหรือ มัลติมีเดีย ที่ได้กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า สื่อประสมเป็นวัสดุทางการเรียนรู้ที่ทำให้กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้แบบปกติทั่วไป สื่อประสมสามารถเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้แบบปกติทั่วไป เนื่องจากสื่อประสมมีการนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอน มีทิศทางการเรียนรู้ที่ชัดเจน ใช้สื่อหลากหลายรูปแบบมาจูงใจผู้เรียน เช่น ภาพประกอบการบรรยาย การใช้ข้อความกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ การใช้วีดิทัศน์ การให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนได้ ฯลฯ จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการค้นพบและหาคำตอบจากสื่อประสมได้ด้วยตนเอง

2.3 แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรอย่างเป็นระบบ สำหรับใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับผู้เรียน ให้ข้อมูลย้อนกลับไปยังผู้เรียนเกี่ยวกับความก้าวหน้า จุดเด่น จุดด้อย ใช้ตัดสินประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และความเพียงพอของหลักสูตร ตลอดจนใช้ชี้แนะนโยบายการศึกษาที่เกี่ยวข้อง (เอมอร์ จังศิริพรปกรณ์. 2546 : 144)

2.3.1 การประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย

1) ขั้นตอนการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย

เอมอร์ จังศิริพรปกรณ์(2546 : 145) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยเป็นการเรียนรู้ด้านความรู้ ความเข้าใจ และความคิด ซึ่งเกี่ยวกับความสามารถทางสติปัญญา เช่น ความจำ ความคิด การเลือกวิธีแก้ปัญหา การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การคิดรูปแบบ การตัดสินใจของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในส่วนของสมอง โครงสร้างของพุทธิพิสัยประกอบด้วยความสามารถทางสติปัญญาจากง่ายไปสู่สิ่งที่ซับซ้อน จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม ซึ่งจำแนกเป็นขั้นตอนการเรียนรู้ได้เป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

1.1) ความรู้ความจำ (knowledge) เป็นความสามารถในการจดจำหรือระลึกถึงสิ่งของ เรื่องราว กระบวนการ หรือหลักการต่าง ๆ ตามเนื้อหาที่ได้เรียน หรือได้มีประสบการณ์ไปแล้ว

1.2) ความเข้าใจ (comprehension) เป็นความสามารถในการแปลความหมาย ตีความหมาย หรือขยายความ ข่าวนสาร ในรูปแบบอื่น สรุปความด้วยคำพูดตนเอง หรือสรุปแนวโน้มจากข่าวสารได้

1.3) การนำไปใช้ (application) เป็นความสามารถในการเลือกใช้กฎหลักการ หรือ กระบวนการที่เหมาะสม สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ใหม่

1.4) การวิเคราะห์ (analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนประกอบ ความสัมพันธ์ หรือหลักการ แยกออกจากกันเป็นส่วนประกอบย่อย ๆ จนเห็นลำดับขั้นของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบย่อยๆ อย่างชัดเจน

1.5) การสังเคราะห์ (synthesis) เป็นความสามารถในการจัดการรวมส่วนประกอบย่อย ๆ ข้อความ แผนงาน หรือหลักการ รวมเข้าด้วยกันเป็นรูปแบบโครงสร้าง หรือแนวคิดใหม่ที่มีความหมายหรือความสำคัญแบบที่ไม่เคยเป็นมาก่อน

1.6) การประเมินผล (evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่าของสิ่งของ กระบวนการ ผลผลิต หรือแนวคิด โดยใช้หลักการแห่งเหตุผลภายในหรือพัฒนาเกณฑ์มาตรฐานจากภายนอก

2) วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ผู้เรียนต้องใช้วิธีการที่หลากหลาย เน้นการปฏิบัติให้สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถดำเนินการอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปในกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยประเมินความประพฤติ พฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และผลงานจากโครงงานหรือแฟ้มสะสมผลงาน การประเมินพุทธิพิสัยผู้เรียนควรเปลี่ยนจากวัฒนธรรมการทดสอบ เป็นวัฒนธรรมการประเมิน เน้นการประเมินกระบวนการมากกว่าการประเมินผลผลิต บูรณาการการประเมินเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ประเมินกระบวนการคิดมากกว่าความรู้ความจำ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินพุทธิพิสัยมีหลากหลายรูปแบบ เช่นกัน เช่น ข้อสอบ แบบฝึกหัด แผนที่ความคิด แบบทดสอบอัตนัยหรือเรียงความ (พวงแก้ว ปุณยกนก. 2546 : 173-174)

3) เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยโดยใช้ Rubric score

การประเมินผลการเรียนรู้แบบ Rubric คือ เครื่องมือในการให้คะแนน ซึ่งประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่าง ๆ ที่ใช้พิจารณาชิ้นงานหรือการปฏิบัติ เช่น การประเมินงานเขียนจะพิจารณาวัตถุประสงค์ องค์ประกอบ รายละเอียด น้ำเสียงของการเขียน และกลวิธีการเขียน เป็นต้น อีกประการหนึ่ง คือ ระดับคุณภาพของเกณฑ์ แต่ละด้าน ซึ่งมีตั้งแต่ระดับดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric การให้คะแนน คือ แนวทางการให้คะแนนอย่างละเอียด ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยผู้สอนหรือผู้ประเมิน เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผลงานหรือกระบวนการที่เกิดจากความพยายามของนักเรียน

เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติ ซึ่งตรงกันข้ามกับแบบสำรวจรายการ (Checklists) โดยปกติจะเรียกว่าแนวทางการให้คะแนน (Scoring guides) ประกอบด้วยเกณฑ์การประเมินการปฏิบัติที่มีลักษณะเฉพาะ ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานของนักเรียน หรือประเมินผลผลิตซึ่งเป็นผลจากการปฏิบัติงาน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นเครื่องมือให้คะแนนชนิดหนึ่ง ใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานหรือผลงานของนักเรียน เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมินการปฏิบัติหรือผลผลิตของนักเรียน และระดับคุณภาพหรือระดับคะแนน เกณฑ์จะบอกผู้สอนหรือผู้ประเมินว่าการปฏิบัติงานหรือผลงานนั้น ๆ จะต้องพิจารณาสิ่งใดบ้าง ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนจะบอกว่า การปฏิบัติหรือผลงานที่สมควรจะได้ระดับคุณภาพหรือระดับคะแนนนั้น ๆ ของเกณฑ์แต่ละตัวมีลักษณะอย่างไร เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric จึงเป็นเหมือนการกำหนดลักษณะเฉพาะ (Specification) ของการปฏิบัติหรือผลงานนั้น ๆ ในเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ หรือทั้ง 2 ประการรวมกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับ เป้าหมายของการประเมิน

การใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric มีประโยชน์สำหรับครูและนักเรียนหลายประการ ดังนี้

1. เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากทั้งในการเรียนการสอนและ การประเมินช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติหรือการแสดงออกของนักเรียน ในขณะเดียวกันก็ช่วยควบคุมการปฏิบัตินั้น ๆ ด้วย โดยครูต้องกำหนดความต้องการหรือ ความคาดหวังในผลงานของนักเรียนอย่างชัดเจน และแสดงให้เห็นนักเรียนทราบว่าจะทำให้ถึงความคาดหวังนั้นได้อย่างไร ซึ่งมักปรากฏว่าคุณภาพผลงานและการเรียนรู้ของนักเรียนพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ข้อโต้แย้งถกเถียงที่มักพบเสมอในเรื่องการใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric คือ การให้คำอธิบายที่ชัดเจนในเรื่องคุณภาพ เมื่อนักเรียนมีข้อบกพร่องตามเกณฑ์ใด ครูจะช่วยชี้แนะและบอกได้ว่าครูคาดหวังให้นักเรียนทำอะไร

2. เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ช่วยให้นักเรียนตัดสินคุณภาพผลงานของตนเองและของผู้อื่น ๆ อย่างมีเหตุผล เมื่อใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นแนวทางการประเมิน นักเรียนจะสามารถชี้แนะและ แก้ปัญหาเกี่ยวกับผลงานของตนเองและผู้อื่นได้อย่างตรงจุด การฝึกซ้ำๆ เกี่ยวกับการประเมินผลงานกลุ่มและผลงานของตนเองทำให้นักเรียนเพิ่มความรับผิดชอบ เกี่ยวกับผลงานของตนเองมากขึ้น และยุติการถามตนเองว่า “ฉันทำงานเสร็จหรือยัง”

3. เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ช่วยลดเวลาครูในการประเมินงานของนักเรียน ผลงานที่ผ่านการประเมินโดยเจ้าของผลงานเอง และโดยกลุ่มซึ่งยึดเกณฑ์หรือเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric

เป็นหลักนั้น ทำให้ข้อบกพร่องมีน้อยมากเมื่อมาถึงมือครู หากมีสิ่งใดที่ต้องปรับปรุงบอกกล่าวกัน ครูก็เพียงแต่วางประเด็นนั้นในเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric แทนที่จะต้องอธิบายกันยืดยาว นอกจากนี้ เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ยังช่วยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนมากขึ้น เกี่ยวกับจุดเด่นและสิ่งที่ต้องปรับปรุง

4. เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric มีความยืดหยุ่น คือ มีระดับคุณภาพตั้งแต่ดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง ทำให้ครูนำไปใช้กับนักเรียนที่ความสามารถได้ คือ นำไปใช้กับนักเรียนที่เรียนเก่ง จนถึงนักเรียนที่เรียนอ่อน โดยใช้เกณฑ์สะท้อนผลงานของเขา

5. เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ใช้ง่ายและอธิบายได้ง่าย นักเรียนจะรู้ชัดเจนว่าเขาเรียนรู้อะไรบ้าง ในปลายปีเขาก็จะประเมินได้อย่างถูกต้อง ผู้ปกครองก็เกิดความกระตือรือร้น และรู้ชัดเจนว่าลูกหลานจะต้องทำอะไรเพื่อในประสบความสำเร็จ

โดยสรุปแล้ว การเตรียมเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นแนวทางที่นักเรียนใช้สร้างความรู้ การพิจารณาเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นส่วนหนึ่งของแผนเวลาว่างแผนด้วย ไม่ใช่เพิ่มเวลาเพื่อเตรียมเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เมื่อสร้างรูบรีคแล้วสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมที่หลากหลาย การทบทวน การสร้างมโนคติใหม่ และการพิจารณาใหม่ของมโนคติเดิมจากหลาย ๆ มุมมอง ช่วยพัฒนาความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ หรือปรับเล็กน้อยและนำไปใช้กับกิจกรรมมากมาย เช่น มาตรฐานระดับยอดเยี่ยมของเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric การเขียนจะอยู่คงที่ตลอดปีการศึกษา แต่สิ่งที่เปลี่ยนไปคือความสามารถของนักเรียนและวิธีการสอนของครู เพราะสิ่งที่จำเป็นหรือสิ่งสำคัญยังคงอยู่ จึงไม่จำเป็นต้องสร้างเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ใหม่ทั้งหมดสำหรับทุกกิจกรรม

ข้อดีของการใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric มีหลายประการ ได้แก่ ผู้สอนสามารถเพิ่มคุณภาพการสอนได้โดยตรง โดยมีเป้าหมาย จุดเน้น และความตั้งใจที่รายละเอียดเฉพาะ เป็นตัวอย่างสำหรับนักเรียนนักเรียนมีแนวทางที่ชัดเจนตามความคาดหวังของครูนักเรียนใช้รูบรีคเป็นเครื่องมือพัฒนาความสามารถของตนครูนำเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ไปใช้ซ้ำได้อีกในกิจกรรมอื่นๆ

เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric จึงเป็นเทคนิคการประเมินที่เหมาะสม การให้คะแนนแบบเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric มักใช้ในการประเมินกิจกรรมกลุ่ม ประเมิน โครงการและการนำเสนอ ปากเปล่า เหมาะที่จะใช้กับวิชาภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นการประเมินในชั้นเรียน ในสหรัฐอเมริกาใช้ทั้งในระดับก่อนอุดมศึกษาและอุดมศึกษา เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric การให้คะแนนจะใช้ที่ไหนและเมื่อไรนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับระดับชั้นหรือวิชา แต่ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการประเมิน การให้คะแนนแบบเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric เป็นหนึ่งในหลาย ๆ ทางเลือกที่ใช้ประเมินผลงานของนักเรียน ตัวอย่างเช่น แบบตรวจสอบรายการ (Checklists) อาจใช้ประเมิน งาน

เขียน แทนที่จะใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ก็ได้ ถ้าข้อมูลนั้นอยู่ในขอบเขตจำกัดและเฉพาะเจาะจง การให้คะแนนแบบรูบรีคมักใช้กับการประเมินที่มีการอธิบายบรรยายเพื่อสนับสนุนการประเมินว่า บรรลุตามขอบเขตของเกณฑ์หรือไม่

การให้คะแนนแบบเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric มีส่วนดีหรือเป็นประโยชน์อย่างน้อย 2 ประการในกระบวนการประเมินผล ประการแรก รับรองหรือสนับสนุนการทดสอบว่าถึงหรือบรรลุขอบเขตตามเกณฑ์ที่ระบุไว้ ประการที่สอง ให้ผลสะท้อนกลับไปยังนักเรียนว่า จะปรับปรุงการปฏิบัติของตนอย่างไร ถ้าส่วนดีเหล่านี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการประเมินการให้คะแนนแบบเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric ก็จะเป็นเทคนิควิธีการประเมินที่เหมาะสม (กึ่งกาญจน์ สิริสุนทร. 2550 : 1-5)

2.3.2 การประเมินผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย

1) การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย

เอมอร์ จังศิริพรภรณ์ (2546 : 146) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย เป็นการเรียนรู้ด้านอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเกี่ยวกับค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติ ซึ่งแบ่งระดับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยที่พัฒนาขึ้นในตัวบุคคลจากระดับต่ำจนถึงระดับสูงมี 5 ระดับ ซึ่งการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปจะต้องอาศัยพื้นฐานระดับการเรียนรู้ที่ต่ำกว่า ดังต่อไปนี้

1.1) การรับรู้หรือการใส่ใจต่อสิ่งเร้า (receiving or attending) คือการที่บุคคลถูกกระตุ้นให้รับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือปรากฏการณ์บางอย่างที่อยู่รอบตัว ทำให้เกิดความตระหนักความตั้งใจ ที่จะรับรู้และให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้น

1.2) การตอบสนอง (responding) เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า จนเกิดความสนใจอย่างเต็มที่ บุคคลจึงยินยอมหรือเต็มใจที่จะตอบสนองและสร้างความพึงพอใจจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้น

1.3) การเห็นคุณค่า (valuing) การที่บุคคลมีความเชื่อว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าสำหรับตนแสดงความชอบสิ่งนั้นมากกว่าสิ่งอื่นและสร้างความผูกพันที่จะอุทิศตนเพื่อค่านิยมนั้น

1.4) การจัดระบบค่านิยม (organization) เมื่อบุคคลยอมรับและเห็นคุณค่าของค่านิยมนั้นแล้ว บุคคลจะรวบรวมค่านิยมต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน อาจทำการเปรียบเทียบจัดลำดับความสำคัญของค่านิยม พร้อมทั้งกำหนดแนวทางของพฤติกรรมหรือการแสดงออก

1.5) การแสดงลักษณะตามค่านิยม (characterization) การที่บุคคลนำระบบค่านิยมที่สร้างขึ้นมาผสมผสานเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพและปรัชญาชีวิต ค่านิยมนั้นจึงเป็นแรงขับภายในที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกทางพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น

2) วิธีการวัดและประเมินจิตพิสัย

ณัฐภรณ์ หลาวทอง (2546 : 196) กล่าวว่าแม้ว่าการวัดประเมินด้านจิตพิสัยจะทำได้ยาก แต่มีได้หมายความว่าวัดประเมินคุณลักษณะนี้ไม่ได้ การวัดประเมินจิตพิสัยให้ใกล้เคียงกับคุณลักษณะภายในของบุคคลมากที่สุด จึงต้องอาศัยข้อมูลหลักฐานอ้างอิงหลายๆ ด้านมาประกอบการพิจารณา ร่วมกับเกณฑ์ที่ชัดเจนน่าเชื่อถือ เพื่อตัดสินคุณค่าของคุณลักษณะนั้น

ด้านวิธีการวัด ณัฐภรณ์ หลาวทอง (2546 : 199-200) นำเสนอว่า วิธีที่ใช้วัดจิตพิสัยมี 5 วิธีที่นิยมใช้ คือ การรายงานตนเอง การสังเกตพฤติกรรม การสังเกตร่องรอยพฤติกรรม การสัมภาษณ์ และ เทคนิคการจินตนาการ การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดที่เกิดการปฏิสัมพันธ์พูดคุยระหว่างผู้สัมภาษณ์กับผู้รับการสัมภาษณ์ โดยอาจเป็นการสัมภาษณ์เป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ สำหรับรูปแบบของการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 แบบ คือ การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งมีข้อคำถามเตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว เหมือนกับแบบสอบถามปลายเปิด ส่วนการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง จะมีเพียงประเด็นในการสัมภาษณ์ การซักถามจึงมีความยืดหยุ่น และข้อคำถามที่หลากหลาย ผู้สัมภาษณ์จะต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่มากพอ เพื่อให้ผู้รับการสัมภาษณ์เกิดความไว้วางใจ เชื่อถือ และอยากตอบคำถามตามความเป็นจริง โดยในระหว่างการสัมภาษณ์ นอกจากผู้สัมภาษณ์จะต้องมีทักษะการพูดที่ดีแล้ว ยังต้องมีทักษะการฟังที่ดีด้วย

การประเมินจิตพิสัยของผู้เรียนผู้ประเมินต้องเข้าใจความหมายและองค์ประกอบของสิ่งที่จะประเมิน ว่ามีเป้าหมายที่ใด มีลักษณะทิศทางอย่างไร และระดับความเข้มงวดแค่ไหน การเข้าใจถึงสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเลือกวิธีวัดและประเมินที่เหมาะสมถูกต้องกับคุณลักษณะนั้นๆ

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีไทยมีผู้สนใจทำวิจัยด้านนี้ไว้หลายเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

จิรวรรณ อีสระพงศ์ไพศาล (2555) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ทที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ท ก่อนและหลังเรียน และเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่เรียนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ทกับนักเรียนที่เรียนแบบการสอน

ปกติ ประชากรคือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในสถานศึกษาขนาดกลาง โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 12 จังหวัดนครศรีธรรมราช – พัทลุง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนร่อนพิบูลย์เกียรติวสุนธราภิวัฒก์ จังหวัดนครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2555 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 35 คน โดยสุ่มห้องหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองจัดการเรียนการสอนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ท และอีกห้องหนึ่งเป็นกลุ่มควบคุมจัดการเรียนการสอนแบบปกติ ระยะเวลาในการสอน คือ 6 สัปดาห์ แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 19 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ แบบวัดความสามารถในการเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่ามัธยฐานเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าทดสอบค่าที (t - test) ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ท หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ท สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ทมีพัฒนาการความสามารถในด้านการอ่านและการเขียนดีขึ้นตามลำดับ

พรรณรอง รัตนไชย (2555) ศึกษาวิจัย เรื่อง สภาพ ปัญหา และการนำเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16 มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์สภาพ ปัญหา และเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนสาระวรรณคดีและวรรณกรรม ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ครูภาษาไทย 325 คน ผู้บริหาร สถานศึกษา 54 คน และนักเรียน 887 คน จาก 54 โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16 และศึกษานิเทศก์ 2 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสอบถามครู ผู้บริหารสถานศึกษา และนักเรียน แบบสัมภาษณ์ครู ผู้บริหารสถานศึกษา และศึกษานิเทศก์ และแบบสังเกตการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ครูในจังหวัดสงขลาและสตูลส่วนใหญ่ ใช้แผนการจัดการเรียนรู้สำเร็จรูป แบบแผนรายหน่วย ปัญหาคือ ครูไม่ได้ใช้มาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นครูจึงควรได้รับการสนับสนุนให้ศึกษาหลักสูตร

แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อออกแบบแผนจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัดที่ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

2) ครูในจังหวัดสงขลาส่วนใหญ่สอนแบบเน้นการวิเคราะห์ แต่ครูในจังหวัดสตูลส่วนใหญ่สอนแบบบรรยาย ทำให้นักเรียนในจังหวัดสตูลไม่ได้เรียนรู้การอ่านวิเคราะห์สารและการนำผลการอ่านนำไปใช้ ดังนั้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมของนักเรียน ครูควรสอนโดยเน้นกระบวนการอ่านวิเคราะห์และการนำผลการอ่านไปใช้

3) ครูในจังหวัดสงขลาและสตูลส่วนใหญ่ใช้หนังสือเรียนเป็นหลัก โดยให้ความสำคัญกับการใช้สื่อที่สนับสนุนให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนน้อยมาก ดังนั้นหากครูพัฒนาและใช้สื่อก็จะทำให้นักเรียนสนใจเรียนและเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

4) ครูในจังหวัดสงขลาและสตูลส่วนใหญ่ นำผลการประเมินมาใช้วิเคราะห์พัฒนาการของนักเรียน แต่ไม่ได้แจ้งเกณฑ์การวัดและประเมินให้นักเรียนทราบ ดังนั้นครูจึงควรแจ้งเกณฑ์การวัดและประเมิน และนำผลประเมินปรับปรุงแผนการเรียนรู้ในภาคการศึกษาถัดไป

ขวัญชนก นัยเจริญ (2551) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย 2) ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยระหว่างผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยกับการสอนแบบปกติ 4) ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณระหว่างผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยกับการสอนแบบปกติ และกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง จังหวัดอ่างทอง ปีการศึกษา 2551 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 38 คน และ 39 คน กลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัย และอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุมสอนโดยการสอนแบบปกติ ใช้เวลาสอนกลุ่มละ 2 คาบต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลได้แก่ แบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบสอบความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2. ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยแตกต่างจากผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติโดยที่ผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

4. ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยแตกต่างจากผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติโดยที่ผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยมีความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

เพชร วิจิตรนาวัน (2551) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนเรียนรู้ของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์กับผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร กรุงเทพมหานคร จำนวน 84 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองซึ่งจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 42 คน และกลุ่มควบคุมซึ่งจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความเข้าใจในการอ่านวรรณคดี และแบบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 16 คาบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยมัธยฐานเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์มีความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

2. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนคำศัพท์มีความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้สูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ศิรรา จุฑารัตน์ (2549) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก 2) ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณระหว่างผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกกับการสอนแบบปกติ 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยระหว่างผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกกับการสอนแบบปกติ และ 4) ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดสิงห์ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2549 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 47 คน กลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึก และอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม สอนโดยการสอนแบบปกติ ใช้เวลาสอน 2 คาบต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 10 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทย และแบบสอบความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่ามัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยหลังเรียนของผู้เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกสูงกว่าก่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธิดิรัตน์ วิเชียรมงคลกุล (2548) ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4MAT ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4MAT ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และเปรียบเทียบเจตคติและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4MAT

กับผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2548 สถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดบึงทองหลาง กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองซึ่งจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4MAT จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมซึ่งจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่มด้วยตนเอง ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 16 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดเจตคติต่อวรรณคดีไทย และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทย และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยมัชฌิมเลขคณิต ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (s) คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ทดสอบค่า t (t -test) และความแปรปรวนร่วม (ANCOVA)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4 MAT มีเจตคติต่อวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4 MAT มีเจตคติวรรณคดีไทยสูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4 MAT มีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยสูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรทิพย์ ศิริสมบุญเวช (2547) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้วยการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทยตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต และเพื่อประเมินคุณภาพของรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น โดยการเปรียบเทียบความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองหลังการทดลอง ของผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กับผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนด้วยวิธีสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 34 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 17 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 17 คน ใช้เวลาในการทดลองสอน 12 สัปดาห์ รวม 24 ชั่วโมง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดีการอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANCOVA) ละวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกผลการสอบและแบบบันทึกผลการสัมภาษณ์

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีหลักการ 4 ประการ คือ การสร้างความเข้าใจการอ่านจากประสบการณ์เดิม ความแตกต่างระหว่างบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ และการทบทวนและการไตร่ตรองวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน คือ เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง กระบวนการเรียนการสอนมี 5 ขั้นตอน คือ 1) สร้างความเข้าใจเบื้องต้นในการอ่าน 2) เชื่อมโยงประสบการณ์ 3) เรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ 4) ให้และรับข้อมูลป้อนกลับ และ 5) ทบทวนและเขียนบันทึกการตอบสนอง ส่วนการวัดและประเมินผลมีทั้งในระหว่างการเรียนการสอนและหลังการเรียนการสอน

2. จากการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นโดยการการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านสื่อประสม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านสื่อประสมมีผู้สนใจทำวิจัยด้านนี้ไว้หลายเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ทรงฤทธิ์ นิโมหมด (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบและวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยวิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนที่เรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อวิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอานวยศิลป์ ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 ใช้วิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 ใช้วิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ใช้เวลาในการทดลอง 6 คาบเรียน คาบละ 50 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนตามแนวคิดหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5) แบบสอบถามความคิดเห็นของ

นักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าเฉลี่ยโดยใช้การทดสอบที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มนักเรียนทดลองที่ใช้วิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่า กลุ่มทดลองที่ใช้วิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม หลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนเรื่อง สามก๊ก ตอน กวนอูไปรับราชการกับโจโฉ ด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับดี

พิมณิชา พรหมมานต (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนนนทบุรีพิทยาคม จำนวน 30 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย ใช้เวลาในการทดลอง 4 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่าสถิติแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ มีค่าเท่ากับ 80.33/83.67

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15

ปารณีย์ โชติมันเศรษฐ (2551) ศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอนอุตรกฐทวีป สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 และเพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนปรินสร้อยแยลส์วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการศึกษาประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอนอุตรกฐทวีป และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า ได้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอนอุตรกฐทวีป สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 88.67/94.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80

ปิยรส มหาธน์โกคา (2550) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาปีที่ 2) โรงเรียนบางช้างวิทยา จังหวัดระนองศรีอยุธยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 48 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินคุณภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลคือร้อยละและค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก มีคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีและมีประสิทธิภาพ 86.87/85.63

สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา (2548) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ 2) พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ 3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและ 4) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่

6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนประมุขวิทยาลัย เขต บางพลัด จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ 2) แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนศึกไมยราพ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ ด้านเนื้อหา ควรแบ่งเนื้อหาเป็นตอน ๆ โดยลำดับเหตุการณ์ความสำคัญของเรื่อง ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่าย ด้านบทเรียนควรมีเสียงบรรยาย มีภาพกราฟิก ตัวอักษรเรียงง่าย ขนาดพอเหมาะไม่สะท้อนแสง

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.00/90.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้

3. ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ในระดับมากที่สุด

สุชีรา ยูซูฟี (2548) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ศึกกุมภกรรณ” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ศึกกุมภกรรณ” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 1(ประถมศึกษาปีที่ 5) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร จำนวน 48 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผล คือ ร้อยละ และค่าเฉลี่ยเลขคณิต ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน ศึกกุมภกรรณ” สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา อยู่ในระดับ ดีมาก และมีประสิทธิภาพ 91.11/90.09

2.4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อหรือกิจกรรมประเภทต่าง ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดเจตคติของผู้เรียนหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อหรือกิจกรรมประเภทต่าง ๆ นั้นพบว่า ผู้วิจัยจะทำวิจัยเพื่อวัดเจตคติของผู้เรียนหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อประสมร่วมกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม และเป็นการประเมินเจตคติของผู้เรียนโดยใช้ค่าระดับมากน้อย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

พิรุณโปรย สำโรงทอง (2554) ศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครูมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองกับ กลุ่มควบคุม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
5. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังเรียน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
6. เจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังเรียน แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พิมพ์สุตา เอี่ยมสกุล (2549) ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์และเจตคติในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการอ่านและเจตคติในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการอ่านมีเจตคติในการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โสภิต รุ่งทอง (2549) ศึกษาวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน กับการสอนแบบปกติและเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ

ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

6. เจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กาญจนา มากพูน(2548) ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการเรียนรู้การสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและเจตคติ ต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการเรียนการสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ และกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ และ 3) ศึกษาเจตคติของนักเรียนต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชา

ภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยวิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับมาก

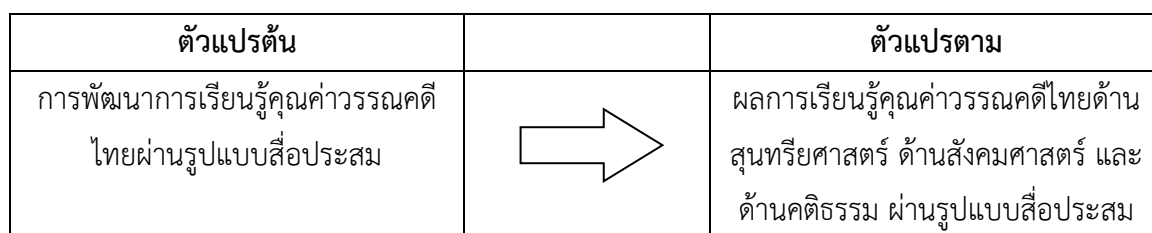
บุญรอด โชติวชิรา (2547) ศึกษาวิจัย เรื่อง ผลการใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวางที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถในการเขียนภาษาไทยและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวางผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวางมีความสามารถในการเขียนภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวางมีเจตคติต่อการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยจะได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่ค้นพบมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

2.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม มีวิธีดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 4 ข้อ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 3.1.1 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 3.1.2 เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม
- 3.1.3 เพื่อสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 3.1.4 เพื่อนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

3.2 ขอบเขตของการวิจัย

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1) วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

1.1) ประชากร แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- 1.1.1) ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)
- 1.1.2) ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6)
- 1.1.3) ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา (ชาวไทยและชาวต่างชาติ) สาขาวิชาเอกภาษาไทย (ชั้นปีที่ 1-4)

1.2) กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนราชวินิตบางเขน กรุงเทพมหานคร โรงเรียนรัตนธิเบศร์ จ.นนทบุรี โรงเรียนราชวินิตสุวรรณภูมิ จ.สมุทรปราการ และคัดเลือกนักเรียนแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากตัวแทนนักเรียนที่ทางโรงเรียนจัดให้ห้องเรียนละ 2 คน ดังรายละเอียดแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.2.1) ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 3 โรงเรียน แต่ละโรงเรียนเลือกผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3 ระดับ ห้องเรียนละ 2 คน รวม 60 คน

1.2.2) ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) เลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 3 โรงเรียน แต่ละโรงเรียนเลือกผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 ระดับ ห้องเรียนละ 2 คน รวม 60 คน

1.2.3) ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา (ชาวไทย และชาวต่างประเทศ) สาขาวิชาเอกภาษาไทย (ชั้นปีที่ 1-4) เลือกจากนักศึกษาระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย 3 มหาวิทยาลัย ชั้นปีละ 5 คน รวม 60 คน

สรุป จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 ระดับ รวมทั้งสิ้น 180 คน

2) วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

2.1) ประชากร

ประชากร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในระดับอุดมศึกษา ซึ่งดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือคุณวุฒิระดับปริญญาเอก

2.2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในระดับอุดมศึกษา ซึ่งดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือคุณวุฒิระดับปริญญาเอก จำนวน 5 คน โดยอยู่ต่างมหาวิทยาลัยกัน ซึ่งคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) ดังต่อไปนี้

- 1) รศ.ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) รศ.สมพร ร่วมสุข คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 4) ผศ.สมเกียรติ คู่ทวีกุล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- 5) ผศ.มุกดา ลิบลับ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

3) วัตถุประสงค์ข้อที่ 3

การสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

- 1) ประชากร คือ สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 2) กลุ่มตัวอย่าง คือ สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง

4) วัตถุประสงค์ข้อที่ 4

การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

1) ประชากร

1.1 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1.3.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย

1.3.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย

2) กลุ่มตัวอย่าง

2.1 นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนราชวินิตบางเขน กรุงเทพมหานคร โรงเรียนรัตนธิเบศร์ จ.นนทบุรี โรงเรียนราชวินิตสุวรรณภูมิ จ.สมุทรปราการ และคัดเลือกนักเรียนแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากนักเรียนในห้องเรียนที่เรียนเนื้อหาตรงกับวรรณคดีไทยในสื่อประสมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ดังรายละเอียดแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

2.1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 โรงเรียน
โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2.1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 โรงเรียน
โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2.2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 3 แห่ง ที่เปิดสอนสาขาวิชาเอกภาษาไทยให้แก่ชาวไทยและชาวต่างชาติ ได้แก่ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และคัดเลือกนักศึกษาแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากนักศึกษาในรายวิชาที่เรียนเนื้อหาตรงกับวรรณคดีไทยในสื่อประสมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ดังรายละเอียดแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

2.2.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย
3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

2.2.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย
3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

สรุป รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน

3.3 เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

แนวทางการคัดเลือกวรรณคดีไทยที่จะนำมาทำเป็นบทเรียนสื่อประสมจำนวน 6 เรื่อง จำแนกได้ดังนี้

1. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 2 เรื่อง
 - 1.1 วรรณคดีไทยที่บังคับเรียน 1 เรื่อง
 - 1.2 วรรณคดีไทยที่เลือกเรียน 1 เรื่อง
2. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 2 เรื่อง
 - 2.1 วรรณคดีไทยที่บังคับเรียน 1 เรื่อง
 - 2.2 วรรณคดีไทยที่เลือกเรียน 1 เรื่อง
3. ระดับอุดมศึกษาจำนวน 2 เรื่อง
 - 3.1 วรรณคดีไทยที่ให้ชาวไทยเรียน 1 เรื่อง
 - 3.2 วรรณคดีไทยที่ให้ชาวต่างชาติเรียน 1 เรื่อง

3.4 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

3.4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

3.4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยม

3.5 ระเบียบวิจัยและขั้นตอนดำเนินงาน

3.5.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 6 ชนิด คือ

- 1) แบบสัมภาษณ์การสำรวจวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2) คำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 3) แบบประเมิน story board สื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 4) แบบประเมินสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 5) แบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 6) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.5.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) แบบสัมภาษณ์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

การสร้างเครื่องมือวิจัยแบบสัมภาษณ์การสำรวจวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดี ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1.1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับปัญหาการเรียนวรรณคดีไทยในปัจจุบัน เพื่อสร้างคำถามที่ใช้สัมภาษณ์จำนวน 10 ข้อ

1.2) นำคำถามสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจแก้ไข ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่วิฑูล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิได้ปรับแก้ไขแบบสัมภาษณ์ให้มีข้อย่อยเพื่อให้ผู้เรียนเลือกตอบคำถามได้ง่ายขึ้น กว่าการถามเป็นปลายเปิดทั้ง 10 ข้อ โดยให้แต่ละข้อมีแนวทางตอบให้ผู้เรียนบ้าง และมีปลายเปิดในแต่ละข้อด้วย

1.3 ผู้วิจัยแก้ไขและนำคำถามสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง

1.4 นำคำถามสัมภาษณ์ จำนวน 10 ข้อ ที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว ไปสัมภาษณ์นักเรียนและนักศึกษา

2) คำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ

การสร้างเครื่องมือวิจัย คำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทย ดำเนินการตามลำดับดังนี้

2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการระดมความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยผ่านสื่อประสม เพื่อเป็นแนวในการสร้างคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มจำนวน 8 ประเด็น

2.2 ผู้วิจัยนำคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อระดมความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจแก้ไข ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่วิฑูล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิปรับแก้ไขประเด็นทั้ง 8 ประเด็นให้ชัดเจนขึ้น คำถามไม่ซ้ำซ้อนกัน เพื่อให้ผู้วิจัยได้ข้อคิดเห็นที่จะนำไปสร้างสื่อประสมได้ง่ายขึ้น

2.3 ผู้วิจัยแก้ไขและนำคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง

2.4 นำคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม จำนวน 8 ประเด็น ที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปจัดประชุมสนทนากลุ่มโดยเชิญผู้ทรงคุณวุฒิด้านวรรณคดีไทย จำนวน 5 คน เข้าร่วมระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม โดยจัดประชุมสนทนากลุ่ม 3 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง

3) แบบประเมิน story board สื่อประสม

การสร้างแบบประเมิน story board สื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ผู้วิจัยค้นคว้าสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

3.1) ผู้วิจัยสร้างแบบประเมิน story board สื่อประสม จำนวน 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านแนวคิดในการนำเสนอเนื้อหา จำนวน 10 ข้อ ซึ่งเป็นแบบประเมินที่มีค่าระดับคะแนนแบบ rating scale และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และกำหนดการผ่านเกณฑ์คุณภาพสื่อไว้ที่ 3.50 ขึ้นไป โดยให้ค่าน้ำหนัก rating scale เป็นระดับคะแนนไว้ดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 214)

story board มีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
story board มีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
story board มีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
story board มีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
story board มีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

จากนั้นคำนวณค่าเฉลี่ยการประเมิน story board สื่อประสม โดยเทียบเกณฑ์ดังนี้

ระดับมากที่สุด	ช่วงคะแนน	4.50 - 5.00
ระดับมาก	ช่วงคะแนน	3.50 - 4.49
ระดับปานกลาง	ช่วงคะแนน	2.50 - 3.49
ระดับน้อย	ช่วงคะแนน	1.50 - 2.49
ระดับน้อยที่สุด	ช่วงคะแนน	1.00 - 1.49

3.2) ผู้วิจัยนำแบบประเมิน story board สื่อประสม เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีนี ปรมสุทธีรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่ทวีกุล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิจารณาเสนอแนะการแก้ไขเนื้อหา และการใช้ภาษาในแบบประเมิน

3.3) ผู้วิจัยนำแบบประเมิน story board สื่อประสม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

4) แบบประเมินคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

การสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ผู้วิจัยค้นคว้าสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

4.1) ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีจำนวน 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาบทเรียน ด้านการใช้ภาษา ด้านการออกแบบสื่อ และด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งเป็นแบบประเมินที่มีค่าระดับคะแนนแบบ rating scale และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และกำหนดการผ่านเกณฑ์คุณภาพสื่อไว้ที่ 3.50 ขึ้นไป โดยให้ค่าน้ำหนัก rating scale เป็นคะแนนไว้ดังนี้(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 214)

สื่อมีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
สื่อมีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
สื่อมีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
สื่อมีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
สื่อมีคุณภาพในแต่ละด้านในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

จากนั้นคำนวณค่าเฉลี่ยการประเมินผลคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดี โดยเทียบเกณฑ์ดังนี้

ระดับมากที่สุด	ช่วงคะแนน	4.50 - 5.00
ระดับมาก	ช่วงคะแนน	3.50 - 4.49
ระดับปานกลาง	ช่วงคะแนน	2.50 - 3.49
ระดับน้อย	ช่วงคะแนน	1.50 - 2.49
ระดับน้อยที่สุด	ช่วงคะแนน	1.00 - 1.49

4.2) ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่ทวีกุล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พิจารณาเสนอแนะการแก้ไขเนื้อหา การใช้ภาษา การออกแบบสื่อ และความคิดสร้างสรรค์ในสื่อ

4.3) ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณภาพสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

5) แบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

การสร้างแบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ผู้วิจัยค้นคว้าสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือวิจัย คือ สร้างแบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 แบบฝึกหัด ซึ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนด้านการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 3 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยม แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจแก้ไข ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีนัน พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่วิฑูล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิได้ปรับแก้ไขแบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 แบบฝึกหัด ให้เน้นคำถามที่วัดหรือสะท้อนความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในด้านคุณค่าวรรณคดีไทย 3 ด้าน ให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยแก้ไขและนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้อีกครั้งหนึ่งก่อนนำแบบฝึกหัดไปให้ผู้เรียนทำ

6) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

การสร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ผู้วิจัยค้นคว้าสร้างขึ้นโดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือวิจัย คือ สร้างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเน้นการวัดผลผู้เรียนด้านการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 3 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยม จากวรรณคดีไทย 6 เรื่อง แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจแก้ไข ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่

- 1) รศ. ดร.มณีนัน พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 2) รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
- 3) ผศ.สมเกียรติ คู่วิฑูล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิได้ปรับแก้ไขแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ให้เน้นคำถามที่วัดหรือสะท้อนความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนในด้านคุณค่าวรรณคดีไทย 3 ด้าน ให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยแก้ไขและนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้อีกครั้งหนึ่งก่อนนำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปให้ผู้เรียนทำ

3.5.3 ขั้นตอนการวิจัย

1) ขั้นตอนที่ 1 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1)

1.1) ผู้วิจัยนำคำถามสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบันจำนวน 10 ข้อไปสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

1.2) ผู้วิจัยวิเคราะห์คำตอบด้านปัญหาการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบัน และสรุปปัญหาดังกล่าวเป็นด้าน ๆ

2) ขั้นตอนที่ 2 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2)

2.1) ผู้วิจัยนำเสนอผลจากการวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้อรรถคดีไทยในปัจจุบันของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และผู้เรียนระดับอุดมศึกษาต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านอรรถคดีไทยจำนวน 5 คน

2.2) จัดประชุมกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อสนทนากลุ่มการระดมความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้อรรถคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ปรัชญาและคุณค่าของอรรถคดีได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น โดยจัดประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง ดังหัวข้อต่อไปนี้

ครั้งที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ประเด็นปัญหาการเรียนการสอนอรรถคดีไทยตามข้อมูลการสำรวจที่ผู้วิจัยทำในขั้นตอนที่ 1 เพื่อสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนอรรถคดีไทย

ครั้งที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกอรรถคดีไทยจำนวน 6 เรื่อง และอภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าของอรรถคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง ที่ต้องสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในคุณค่าของอรรถคดีไทยได้อย่างแท้จริง

ครั้งที่ 3 ผู้ทรงคุณวุฒินำอรรถคดีไทยจำนวน 6 เรื่อง มาวิพากษ์เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อรรถคดีไทยผ่านสื่อประสม ผู้ทรงคุณวุฒินำเสนอแนวทางการสื่อสารสำคัญ และกลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อประสม

3) ขั้นตอนที่ 3 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3)

3.1) ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อรรถคดีไทยผ่านสื่อประสมไปจัดทำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทย

3.2) ผู้วิจัยนำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทย ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา ให้ข้อเสนอแนะ และประเมินคุณภาพ storyboard

3.3) ผู้วิจัยปรับปรุง storyboard สื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทยตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จนเป็น storyboard ที่เสร็จสมบูรณ์

3.4) ผู้วิจัยนำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทย ไปผลิตและจัดทำสื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทย

3.5) ผู้วิจัยนำสื่อประสมการเรียนรู้อรรถคดีไทย ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา ให้ข้อเสนอแนะ และประเมินคุณภาพสื่อประสม

3.6) ผู้วิจัยปรับปรุงสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จนเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่เสร็จสมบูรณ์ พร้อมต่อการนำไปใช้ทดลองจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยแก่นักเรียนและนักศึกษาได้ต่อไป

4) ขั้นตอนที่ 4 (เพื่อตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 4)

ผู้วิจัยนำสื่อประกอบการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้กับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา

4.1 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

4.2 ผู้เรียนนำสื่อประกอบการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา โดยในแต่ละระดับชั้นให้ทำแบบฝึกหัดหลังเรียนวรรณคดีในสื่อประสมได้จบตามที่สื่อประสมกำหนด

4.3 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับเมื่อการดำเนินงานเสร็จสิ้นที่เป็นรูปธรรม

3.6.1 ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.6.2 ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมเพื่อนำไปสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.6.3 ได้สื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้วรรณคดีให้กับผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
2. เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม
3. เพื่อสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
4. เพื่อนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

ตอนที่ 3 การสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

ตอนที่ 4 การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

ผลการวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย และระดับอุดมศึกษาทั้งนักศึกษาชาวไทย และชาวต่างชาติ มีผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ความรู้สึกของผู้เรียนต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

1.1 ชอบเรียนมาก 28.89 %

ที่ชอบเรียนมาก เนื่องจาก เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย เนื้อเรื่องสนุก น่าติดตาม น่าสนใจ ได้เรียนรู้ในเรื่องที่ไม่เคยอ่าน มีแง่คิดที่ดีในการดำเนินชีวิต มีสาระความรู้สอดแทรกเป็นจำนวนมาก เช่น ด้านประวัติศาสตร์ ฯลฯ มีรูปแบบประกอบที่สวยงาม ทำให้ได้ความรู้รอบตัวมากมายจากวรรณคดี และเป็นผลงานที่คนไทยสร้างสรรค์ขึ้นเองซึ่งทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของคนไทยที่ควรค่าแก่การรักษาไว้ อาจารย์สอนสนุกและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

1.2 ชอบเรียน 52.22 %

ที่ชอบเรียน เนื่องจาก ได้เรียนรู้เรื่องราวที่สนุกสนานและมีประโยชน์ ฟังแล้วรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน รู้สึกตื่นเต้นเมื่อได้ฟังวรรณคดีตลอดเวลา วรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่มีความค่า มีการ

อนุรักษ์ไว้มาช้านาน ทำให้เห็นถึงคุณค่าเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ได้รู้ประวัติความเป็นมาของประวัติศาสตร์ไทย ได้เรียนรู้ถึงข้อคิดและภาพสะท้อนของสังคม อีกทั้งยังเป็นเรื่องที่สนุกสนาน เวลาเรียนวิชาที่เคร่งเครียดมาพอเปลี่ยนมาเรียนเรื่องวรรณคดีไทยทำให้หายเครียดได้ และภาษาในวรรณคดีไทยก็เป็นภาษาไทยของเราเอง เราสามารถเรียนรู้โครงสร้างประโยคและการออกเสียงภาษาไทยให้ถูกต้องได้ เด็กไทยได้เรียนรู้ข้อคิดในการดำเนินชีวิต เนื้อหาในวรรณคดีไทยไม่ยากเกินความสามารถผู้เรียน ครูที่สอนก็นิสัยดีมาก สนุกกับการสอนของครูผู้สอน มีความสนุกและใช้คำได้ไพเราะ ได้ออกเสียงชื่อตัวละครที่เราไม่รู้จัก ชอบอ่านเรื่องราววรรณคดีสมัยก่อน ชอบศึกษาวิธีการแต่งวรรณคดี ชอบเนื้อหาด้านวรรณกรรมวรรณคดีอยู่แล้ว และได้ดูภาพยนตร์ที่สร้างจากวรรณคดีและวรรณกรรมหลายเรื่อง

1.3 ให้เรียนก็เรียนได้ 15.55 %

ที่ให้เรียนก็เรียนได้ เนื่องจาก ผู้เรียนชอบอ่านวรรณคดีอยู่แล้วและทำความเข้าใจในเนื้อเรื่องได้ง่าย อีกทั้งยังได้ความรู้และรู้ที่มาของเรื่องนั้น ๆ ด้วย ถ้าครูสอนสนุกก็ชอบเรียน ถ้าครูสอนน่าเบื่อก็ไม่อยากเรียน เรียนเนื้อหาได้แต่ไม่ชอบอ่านทำนองเสนาะหน้าชั้นเรียนและไม่ชอบแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน

1.4 ไม่ชอบเรียน 3.34 %

ที่ไม่ชอบเรียน เนื่องจาก เนื้อหาที่เรียนไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

สรุป ความรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนวรรณคดีไทยในระดับมาก เนื่องจาก เนื้อเรื่องวรรณคดีน่าสนใจ มีสาระความรู้สอดแทรกเป็นจำนวนมาก เช่น ด้านประวัติศาสตร์ ฯลฯ มีรูปแบบประกอบที่สวยงาม และเป็นผลงานที่คนไทยสร้างสรรค์ขึ้นเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของคนไทยที่ควรค่าแก่การรักษาไว้เยาวชนไทยได้เรียนรู้ข้อคิดในการดำเนินชีวิตจากวรรณคดีไทย ไม่มีผู้เรียนคนใดเกลียดเนื้อหาสาระในวรรณคดีไทย แค่เกี่ยวกับวิธีการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเท่านั้น

2. รูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยแบบใดที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรือไม่อยากเรียนวรรณคดีไทย

อันดับ 1 การอ่านทำนองเสนาะที่ละคนต่อหน้าชั้นเรียน

อันดับ 2 การท่องคำศัพท์

อันดับ 3 ครูเล่าเนื้อเรื่องให้ฟังโดยไม่มีสื่อประกอบ

อันดับ 4 การจำเนื้อเรื่อง

อันดับ 5 การอ่านทำนองเสนาะพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

อันดับ 6 ครูเปิดเทปเสียงอ่านทำนองเสนาะประกอบการสอน

3. สาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อและไม่อยากเรียนวรรณคดีไทย

- อันดับ 1 สื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยไม่ดึงดูดใจผู้เรียน
- อันดับ 2 วิธีการสอนของครูไม่น่าสนใจ
- อันดับ 3 ผู้เรียนไม่ตระหนัก/ไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย
- อันดับ 4 การวัดและประเมินผลยากเกินความสามารถของผู้เรียน
- อันดับ 5 เนื้อเรื่อง/เนื้อหาในวรรณคดีไม่น่าสนใจ ไม่ทันสมัย ไม่สอดคล้องกับชีวิตปัจจุบันของผู้เรียน
- อันดับ 6 ครูสอนน่าเบื่อ เรียนแล้วง่วงนอน เพื่อนๆคุยกันเสียงดัง ไม่ค่อยได้ยินครูอธิบาย และการเรียนวรรณคดีทำให้ต้องอ่านหนังสือหลายเล่ม ผู้เรียนจึงไม่ชอบ

4. แนวทางแก้ไขปัญหาที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อและอยากเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น

- อันดับ 1 ครูเตรียมสื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยให้ดึงดูดใจผู้เรียนมากขึ้น
- อันดับ 2 ครูปรับวิธีการสอนให้น่าสนใจขึ้น
- อันดับ 3 ครูเชื่อมโยงเนื้อเรื่อง/เนื้อหาในวรรณคดีให้สอดคล้องกับชีวิตในปัจจุบันของผู้เรียนมากขึ้น
- อันดับ 4 ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย
- อันดับ 5 ครูวัดและประเมินให้ตรงตามความสามารถของผู้เรียน
- อันดับ 6 ครูควรสอนให้สนุกสนานมากขึ้น

5. รูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียนวรรณคดีไทย

- อันดับ 1 การชมภาพยนตร์หรือละครที่สร้างจากวรรณคดี
- อันดับ 2 การเล่นเกมหรือบทบาทสมมติตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี
- อันดับ 3 การไปชมการแสดงเรื่องราวจากวรรณคดีที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดแสดง
- อันดับ 4 การจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน ภาพนิ่ง วิดีทัศน์ เส้นทางเดินทางในนิราศที่เคลื่อนที่ได้ ภาพกราฟิก ฯลฯ
- อันดับ 5 การเล่นเกมหรือบทบาทสมมติตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี
- อันดับ 6 การให้ผู้เรียนจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นกลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มออกมานำมาเสนอหน้าชั้นเรียน
- อันดับ 7 การแบ่งกลุ่มศึกษาวรรณคดีและออกมารายงานหน้าชั้นเรียน

6. รูปแบบสื่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ทำให้ผู้เรียนสนใจวรรณคดีไทย

- อันดับ 1 ละครโทรทัศน์
- อันดับ 2 การ์ตูน

อันดับ 3 สื่อมัลติมีเดียทุกชนิด

อันดับ 4 วิดีทัศน์

อันดับ 5 ภาพเคลื่อนไหว

อันดับ 6 สื่อของจริง

อันดับ 7 รูปภาพ

อันดับ 8 ภาพกราฟิก

อันดับ 9 ภาพยนตร์ไทย

7. ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการที่เยาวชนไทยจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทย

ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าเยาวชนไทยจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจาก

7.1 วรรณคดีไทยมีสาระความรู้มาก ผู้เรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมความเชื่อในแต่ละยุคสมัย ผู้เรียนควรจะศึกษาวรรณคดีไทยไว้เป็นความรู้รอบตัว และควรอนุรักษ์สืบต่อไปให้ลูกหลาน เพราะวรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่ดีงามของคนไทย ทำให้เยาวชนไทยได้เรียนรู้แง่คิดที่ได้จากการอ่านวรรณคดี อีกทั้งเยาวชนจะได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทยอีกด้วย

7.2 วรรณคดีไทยเป็นเครื่องสะท้อนสังคม ทำให้คนอ่านได้ทราบถึงประวัติศาสตร์ จารีต ประเพณี วิถีชีวิตของคนไทย และยังขัดเกลาให้ผู้อ่านมีจิตใจและใช้ชีวิตอย่างถูกต้อง วรรณคดีไทยเป็นสิ่งที่ทุกคนควรรักษาเอาไว้เพื่อเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับคนไทย และคนรุ่นหลัง ซึ่งวรรณคดีไทยเป็นมรดกของคนไทยที่สืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษและเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก ยังช่วยสร้างจินตนาการและความบันเทิง

8. ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทยมีผลดีต่อผู้เรียน ดังต่อไปนี้

8.1 สื่อมัลติมีเดียเป็นสิ่งที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ง่าย ไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนวรรณคดีมากขึ้น และดึงดูดความสนใจมากกว่าการอ่าน การท่องจำ จะทำให้ได้กักรวรรณคดีไทยมากขึ้น และยังเพิ่มสีสันความบันเทิงให้ห้องเรียนด้วย

8.2 สื่อมัลติมีเดียจะทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจเรียนมากขึ้น เป็นการชักชวนคนรุ่นใหม่ให้หันมาสนใจวรรณคดีไทย และเรื่องที่น่าสนใจทำเป็นวรรณคดีไทยเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะเห็นภาพและได้ยินเสียงทำให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นสื่อร่วมสมัยทันสมัยด้วย

9. วรรณคดีไทยเรื่องที่ผู้เรียนอยากให้นำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย

9.1 พระอภัยมณี เพราะ เนื้อหาน่าสนใจ เนื้อหาเข้าใจง่าย มีคนรู้จักเยอะ เป็นเรื่องที่มีจินตนาการ เป็นการผจญภัยเหนือจินตนาการ ทั้งของพระอภัยมณี สุดสาครและสินสมุทร และยังสอน

ในเรื่องของความรัก และรู้จักตอบแทนพระคุณของผู้ที่ให้ความช่วยเหลือ ความเสียสละ การรู้จักทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุดเพื่อจะได้อยู่กับครอบครัวที่อบอุ่น

10.2 รามเกียรติ์ เพราะ เป็นเรื่องที่น่าสนใจ มีเนื้อหาเยอะ ถ้าทำเป็นหนังสือจะทำให้สับสนไม่เข้าใจ แต่ถ้าเป็นสื่อมัลติมีเดียจะทำให้เข้าใจได้ง่าย และมีเนื้อหาที่ดูมีท่าทางการรำที่สวยงาม และเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย อีกทั้งยังชอบในเรื่องการแสดงโขน ในปัจจุบันก็ได้มีสื่อเป็นแอนิเมชันออกมา และมีการกล่าวถึงการต่อสู้กับพระรามและทศกัณฐ์ซึ่งจะทำให้เด็ก ๆ ชอบมาก น่าสนใจ มีเนื้อหาเยอะ ถ้าทำเป็นหนังสือจะทำให้สับสนไม่เข้าใจ แต่ถ้าเป็นสื่อมัลติมีเดียจะทำให้เข้าใจได้ง่าย และมีเนื้อหาที่ดูมีท่าทางการรำที่สวยงาม และเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

10.3 ขุนช้างขุนแผน เพราะ เป็นเรื่องที่น่าสนใจ เนื้อเรื่องสนุกสนานและมีข้อคิดมากมาย เป็นเรื่องที่มีความสนุกและสะท้อนสังคมในสมัยอยุธยาจึงสะท้อนการใช้ชีวิตของคนในสมัยนั้น

10.4 ท้าวแสนปม เพราะ อยากให้ผู้เรียนสนใจ และเรียนรู้ข้อคิดของเรื่องนี้ ว่าให้เห็นค่าของคนไม่ใช่มองคนแค่ภายนอก ซึ่งสะท้อนความเป็นอยู่ของประชาชนในปัจจุบัน

10.5 ปลาบู่ทอง เพราะ สอนถึงความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว

10.6 นิทานเวตาล เพราะ เรื่องแปลกใหม่ ชวนให้คิดหาคำตอบ

10.7 ร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก เพราะ เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ชอบ และไปฟังในตอนเทศน์มหาชาติด้วยจึงเป็นแรงกระตุ้นอย่างหนึ่งที่ยากทำ และมีหลายกัณฑ์ ผู้ชมจะได้เรียนรู้วิธีการหลุดพ้นกิเลส เป็นเรื่องราวของพระพุทธเจ้าในแต่ละชาติ 13 ชาติ ซึ่งหาดูได้ยาก

10.8 ลิลิตเลงพาย เพราะ ชื่นชอบในการใช้กลวิธีการรบของทั้งฝ่ายไทยและฝ่ายพม่า

10.9 นิราศภูเขาทอง เพราะ เนื่องจากได้พรรณาถึงสถานที่ต่าง ๆ และมีการเล่าเปรียบเทียบคนกับสิ่งต่าง ๆ พร้อมกับมีข้อคิดที่แฝงเอาไว้

10.10 สามก๊ก เพราะ เนื้อหาซับซ้อนดี

10.11 ไกรทอง เพราะ เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจตรงที่ว่ามีการปราบจระเข้ที่ทำให้น้ำตื้นตื้น

10.12 อิเหนา เพราะ เป็นเรื่องที่ส่งเสริมคุณธรรมหลาย ๆ ด้านให้กับผู้เรียน

ผู้วิจัยนำผลการสำรวจนี้ ไปใช้ในการประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยมได้อย่างลึกซึ้งโดยคงคุณค่าและอัตลักษณ์ของวรรณคดีไทยไว้ได้เช่นเดิม แต่ให้สอดคล้องกับความต้องการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของเด็กรุ่นใหม่ที่ยังคงเห็นความสำคัญและยืนยันว่าจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทย แต่ควรปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ทันสมัย และใช้สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์หาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

ผู้วิจัยเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทย จำนวน 5 คน ดังนี้

1. รศ. ดร.มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์ ข้าราชการบำนาญ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

3. รศ.สมพร ร่วมสุข คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

4. ผศ.สมเกียรติ คู่ทวีกุล คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5. ผศ.มุกดา ลิบลับ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ผู้วิจัยจัดประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อระดมความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการพัฒนาการเรียนรู้อ่านวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม โดยกำหนดประเด็นสนทนากลุ่มตามเครื่องมือ คำถามการสนทนากลุ่มที่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ประชุม 3 ครั้ง ครั้งละ 6 ชั่วโมง จำแนกเป็น 8 ประเด็น สรุปผลการประชุมสนทนากลุ่มการหาแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม

2.1 สาเหตุที่เด็กไทยเบื่อหน่ายวรรณคดีไทย

ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมกันอภิปรายสาเหตุที่ทำให้เด็กไทยเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทย เนื่องจากโดยทั่วไปการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียนทั่ว ๆ ไป ยังคงเป็นเพียงการสอนอ่านเอาเรื่องหรือการสอนอ่านออกเสียง หรือบางครั้งก็เป็นการสอนวิชาประวัติศาสตร์ไทยแทนที่จะสอนวรรณคดีไทย ผู้สอนหลายคนมักจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจความหมาย และท่องจำคำศัพท์โบราณหรือ ศัพท์ยาก ๆ เอาไว้ให้ขึ้นใจ เพื่อจะได้เก็บไว้ตอบคำถามในการทำข้อสอบในตอนท้ายในขณะที่ผู้สอนบางคนก็จะ มุ่งให้ผู้เรียนแปลความหมายในงานประพันธ์ร้อยกรองที่เป็นภาษาไทยอยู่แล้วและเป็นภาษาไทยที่มีแง่มุมทางด้านวรรณศิลป์อย่างดีเยี่ยมให้ออกมาเป็นภาษาไทย ร้อยแก้วที่ต้องสละสลวยยิ่งขึ้นไปกว่าเดิมมากยิ่งขึ้นด้วยฝีมือของผู้เรียน ที่ยังใช้ภาษาไทยได้ยังไม่ดีเท่าใดนัก นอกจากนี้ผู้สอนบางคนยังมุ่งเน้นย้าให้ผู้เรียนพยายามจดจำถึงรายละเอียดปลีกย่อยที่หากไม่ตั้งใจจริง ๆ ก็คงจะจำไม่ได้ แต่ครูผู้สอนก็จะเน้นย้ำว่าเป็นเรื่องสำคัญและสำคัญมากจนต้องจำให้ได้ขึ้นใจ ในที่สุด ประเด็นการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่ไม่ก่อให้เกิดความสุนทรีย์ในการเสพงานวรรณคดีไทย กลับทำให้ผู้ที่เสพวรรณคดีไทยเกิดความเบื่อหน่ายวรรณคดีไทยได้ จนกลายเป็นปัญหาเรื้อรังของการเรียนวิชาภาษาไทยในส่วนของวรรณคดีไทยไปได้ ในที่สุด ยิ่งถ้าหันมาพิจารณาถึงข้อสอบวิชาภาษาไทยที่ใช้ในการ คัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา สำหรับส่วนของวรรณคดีไทยแล้วจะเห็นได้ชัดเจนว่า ลักษณะของข้อสอบจะเป็นการถามถึงแนวคิด ลักษณะภาพสะท้อนสภาพสังคม ค่านิยมที่ปรากฏในวรรณคดีไทยแต่ละเรื่อง นอกจากนี้ก็เป็นถามถึงสุนทรียภาพของการใช้ภาษาไทยในด้านวรรณศิลป์ และนี่เอง คงจะเป็นการไขข้อปริศนาสำคัญที่ว่า ทำไมนักเรียน

ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั่วประเทศไทย จึงต้องไปสมัครเรียนกวดวิชา สำหรับวิชาภาษาไทยเพื่อการสอบเอนทรานซ์เป็นจำนวนมาก คำตอบที่ง่ายที่สุดก็คือ เรียนอย่างหนึ่งแต่กลับสอบอีกอย่างหนึ่งนั่นเอง

2.2 การแก้ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านได้ให้ข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทยไว้ดังต่อไปนี้

รศ.ดร.ปิ่นมณี พรหมสุทธิรักษ์ ได้เสนอแนะวิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยในระดับอุดมศึกษา ไว้ว่า ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความสามารถของตนเอง เช่น การอ่านเรื่องศกุนตลา โดยให้เด็ก ๆ ทุกคนได้มีสิทธิ์เป็นตัวละคร เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น โดยเลือกเรื่องและตัวละครที่ผู้เรียนชอบให้ผู้เรียนคิด ออกมาเล่าและให้ออกมาแสดงเป็นตัวละครที่ตนเลือก จะทำให้ผู้เรียนมีความสุข หรือจะเป็นการสอนเด็กเล็ก อาจารย์แนะนำไว้ว่าให้แสดงท่าทางบทบาทสมมติ แต่ถ้าเป็นเด็กโตอาจารย์จะให้เขาคิด ประดิษฐ์แต่ง ผู้เรียนก็จะชอบ หรืออาจจะให้คิดต่อจากเนื้อเรื่อง เป็นต้น กิจกรรมการ์ตูนเป็นกิจกรรมที่เด็กทุกระดับชั้นชื่นชอบ ไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กเล็ก เด็กโตก็ดูการ์ตูนได้เช่นกัน

รศ.สมพร ร่วมสุข ได้แสดงความคิดเห็นว่า อาจารย์นิยมใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนอ่านออกเสียง โดยอ่านธรรมดา และค่อยอ่านตีบท ให้ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นตัวละคร แล้วคุยโต้ตอบกัน และอีกวิธีคือการทำโครงงาน เช่น เรียนเรื่องที่สอนไปแล้วคิดโครงงานว่าเป็นอย่างไร เพื่ออะไร และอาจารย์ยังบอกเทคนิคอีกอย่างคือ “เกมหมวก 6 ใบ” เกมหมวก 6 ใบนี้ให้คิดเป็นหมวก 6 สี เช่น สีเขียวเป็นความคิดสร้างสรรค์ สีเหลืองให้เป็นจินตนาการ สีแดงเป็นอารมณ์ สีดำเป็นด้านลบ เป็นต้น และให้ผู้เรียนได้คิดว่าถ้าเขาเป็นตัวละครนั้น เขาจะแก้ปัญหาอย่างไร เช่นสมมติว่า ผู้เรียนเป็นนางพิม เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนที่ต้องตัดสินใจ ผู้เรียนจะอย่างไร หรือตอนที่ขุนแผนกลับมาบ้านและพานางลาวทองมาด้วย นางพิมจะอย่างไร วิธีนี้ผู้เรียนก็จะได้คิด (โดยอาจารย์จะต้องวางแผนว่าสาระการเรียนรู้ของหมวกทั้ง 6 ใบว่ามันคืออะไร แทนอะไร) อาจารย์บอกว่าเด็กชอบวิธีหมวก 6 ใบ เพราะเด็กได้คิดหลากหลาย คิดเป็นระบบ มีทฤษฎีที่พัฒนาผู้เรียนได้ กิจกรรมนี้ทำเป็นกลุ่ม หรือจะเป็นกิจกรรมบทบาทสมมติ ถ้าผู้เรียนคิดสร้างสรรค์แล้ว ก็จะให้ออกมานำเสนอ และก็สรุปต่อไปว่าที่เพื่อนแสดงนั้นเป็นอย่างไรบ้าง มีคุณค่าด้านไหน วิจารณ์ตัวละครได้อย่างไร สร้างสรรค์

รศ.ธิดา โมสิกรัตน์ กล่าวว่า ผู้เรียนจะเรียนวรรณคดีไทยได้สนุกเมื่อเขาได้คิด อย่างมีอิสระ มีแนวคิดของตนเอง โดยให้ผู้เรียนคิดในฐานะที่เป็นตัวละคร คิดอย่างไรที่แตกต่าง หรือคล้ายตาม โดยมีพื้นฐานจากความเข้าใจ หรือการรับรู้เรื่องวรรณคดีมาก่อน รู้เรื่องราวมาก่อน เช่น ถ้าเป็นสังข์ทอง คิดอย่างไรเมื่อเจอกับปัญหา การให้คิดจะสะท้อนความเป็นตัวตนของผู้เรียน หรือวิธีการเทียบเคียงกับ

สถานการณ์ปัจจุบัน ซึ่งก็คือความเป็นจริง ไม่ได้อยู่ในความฝัน ใช้สถานการณ์ปัจจุบันผู้เรียนจะใช้ข้อคิด หรือความรู้จากการเรียนวรรณคดีให้มาเทียบเคียง และให้ผู้เรียนบอกว่าถ้าตัวละครนั้นมาอยู่ในสถานการณ์ปัจจุบัน เขาจะมีบทบาทนำความรู้มาใช้ในสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างไรบ้าง ส่วนเรื่องบทบาทสมมติ ก็เป็นความสนุกสนาน ความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนต้องคิดว่าจะมีคำพูดอย่างไร มีฉากการแต่งกายอย่างไรให้ผู้ชมสนุกสนาน

ผศ.สมเกียรติ คู่ทวีกุล กล่าวว่า มีทฤษฎีเดียวที่เหมาะสมกับนักเรียนมัธยม คือ ทฤษฎี Reader Response theory ที่ได้ผลกับนักเรียน ให้ผู้เรียนตอบสนองว่าเขามีความรู้สึกอย่างไร และมีบทบาทสมมติให้ผู้เรียนด้วย ส่วนระดับอุดมศึกษา จะให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิด โดยอาจารย์เอาหนังสือที่ได้รับรางวัลนั้น ลองนำมาให้ผู้เรียนคิดให้ต่าง คิดให้ตรงกันข้าม เช่น คำประกาศเกียรติคุณของวรรณกรรมซีไรต์ คิดให้ต่าง ให้ผู้เรียนหัดมองมุมต่าง เป็นต้น

ผศ.มุกดา ลิบลับ เสนอแนะว่า “การเรียนวรรณคดีไทย ” จะต้องมีการเรียนรู้ครบถ้วน คือ การรับรู้เนื้อเรื่อง วิเคราะห์ สังเคราะห์ ในเชิงเนื้อเรื่อง จากนั้นจึงจะได้เห็นคุณค่าทางวรรณคดี และคติสอนใจ การเรียนวรรณคดี โดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้เนื้อเรื่อง เข้าใจ การจะต้องตีความ มีการวิจารณ์สารก็จะต้องวิจารณ์เพิ่มขึ้น ต่อไปก็วิเคราะห์เนื้อหา และสามารถสรุปประโยชน์ของวรรณคดีนั้นได้ แนะนำตามระดับขั้นตอนของการรับสาร เช่น เรื่องสังข์ทอง ในระดับมัธยมศึกษาจะต้องเป็นสื่อจริง ครูจะต้องเล่าเรื่องให้ตีเหมือนนิทาน ผู้เรียนจะไม่เบื่อ ครูจะต้องเป็นสื่อ และเอกสารก็เป็นสื่อ ครูจะต้องเป็นนักเล่าเรื่องที่ตี ต้องแม่นยำในเนื้อเรื่องวรรณคดี และผู้เรียนในระดับมัธยมจะต้องแบบฝึกหัด เพราะมีส่วนให้ผู้เรียนได้พูด ได้เขียน ฝึกซ้ำๆ เพื่อให้เด็กซาบซึ้ง สุดท้ายผู้เรียนจะต้องได้คุณค่า คติจากเนื้อเรื่อง ซาบซึ้ง โดยการเขียนสรุป จดบันทึกในสมุด จากนั้นก็ให้ผู้เรียนเล่นบทบาทสมมติ แล้วผู้เรียนก็จะซาบซึ้งและกล้าแสดงออก คิดสร้างสรรค์ ส่วนผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ผู้เรียนได้ซาบซึ้งมาแล้วจากการเรียนช่วงมัธยม จนเรียนระดับมหาวิทยาลัยผู้เรียนก็จะยังคงจำได้ เช่น เพลงของแม่ปลาบู่ เป็นต้น ที่ผู้เรียนจำได้เพราะเราได้ใช้สื่อจริงตั้งแต่เด็ก เป็นต้น

รศ.ดร.ปิ่นมณี พรหมสุทธิรักษ์ กล่าวสรุปว่า การเรียนการสอนวรรณคดีไทยนั้นต้องให้ผู้เรียนได้เรียนสังคมและวัฒนธรรมของคนว่าเป็นอย่างไร อาจารย์ควรนำสื่อมาทำลงเป็นซีดี และครูก็นำไปสอนในห้องโดยสอนคร่าวๆ จากนั้นแล้วให้ผู้เรียนนำซีดีกลับบ้าน เพื่อไปคิดต่อยอด โดยอาจารย์จะให้ข้อมูลในห้องเกี่ยวกับข้อคิดของเนื้อเรื่อง สังคม สุนทรียะ และคตินิยม ผู้เรียนจะต้องไปคิดต่อ และกลับมาคุยกับอาจารย์ผู้สอน รวมทั้งผู้สอนก็ควรพัฒนาสื่อตัวเอง ฝึกให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์เรื่องราววรรณคดีต่างๆ อยู่เสมอ

2.3 วิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทย ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคตินิยม

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะว่า ควรแก้ไขคำว่า “ด้านสังคมศาสตร์” เป็น “ด้านสังคม” จึงจะเป็นคำที่ถูกต้องตามการศึกษาคุณค่าของวรรณคดี

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะ ด้านการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยว่า การศึกษาวรรณคดีนั้น คุณค่าที่สำคัญคือคุณค่าด้านสุนทรียะ สุนทรียะในวรรณคดีคือการนำเสนอ การใช้ภาษา การใช้คำนี้ ผู้วิจัยจะอย่างไรให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ต้องเลือกคำ ว่าคำอะไรสำคัญแล้วจึงนำมาใช้ เช่น ไฉนแดง มदनนั้นสื่อถึงความขยัน เป็นต้น และในส่วนเรื่องของสังคมและวัฒนธรรม ผู้วิจัยจะมีวิธีการเน้นเนื้อหาอย่างไรบ้าง ประสบการณ์ในชีวิตทางวรรณคดี จะทำให้ผู้เรียนเห็นว่าเรื่องนี้มันมีประสบการณ์ชีวิตอย่างไร และนำมาใช้อย่างไร ในเรื่องของคตินิยม นั้น ผู้ทรงคุณวุฒิตั้งคำถามว่า จะเป็นประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์อย่างไรในวรรณคดี ได้อะไร มีประสบการณ์อะไรเกิดขึ้น

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเสนอแนะด้านการเลือกเนื้อเรื่องในการทำสื่อ อาจจะต้องตัดบางอย่างเพิ่มบางอย่างเพื่อเป็นประโยชน์กับผู้เรียนมากที่สุด ใน storyboard เนื้อหาควรมีการเล่าเรื่อง วินิจสาร วิเคราะห์ สังเคราะห์ เนื้อหาของแบบฝึกหัดด้วย เนื้อเรื่องมีการยกตัวอย่าง กระตุ้นโดยใช้คำ เช่น ใช้คำถาม ยกคำประพันธ์ จะทำให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าอะไร ด้านไหน เช่น สอนมหาเวทสันตขาค ผู้เรียนบอกว่าพระเวทสันตขาคเป็นพ่อใจร้าย เพราะผู้เรียนมองไม่ออกว่าในเรื่องนี้จะสอนอะไร ครูอาจจะแก้ไข ยกคำประพันธ์มาอธิบาย เป็นต้น หรือจะครูจะต้องหาคำถามกระตุ้นเด็กตอบ โดยครูแนะแนวคำตอบที่ถูกต้อง ให้เด็กเห็นว่าคำถามแบบนี้ควรตอบอย่างไร แต่ต้องไม่สกัดความคิดของเด็ก บอกว่าแนวคำตอบต้องตอบประมาณไหน การทำเนื้อเรื่องผู้วิจัยจะต้องคิดว่าในแต่ละเรื่องที่เลือกมานั้น คุณค่ามีอะไรบ้าง จะสอดแทรกอย่างไร โดยครูจะต้องวิเคราะห์เนื้อเองให้ได้จะต้องชี้แนะ เลือกใช้คำ เนื้อเรื่อง ตัวละครว่าสำคัญเป็นอย่างไร

ส่วนเรื่องพุทธิพิสัย ควรวัดผลโดยใช้ข้อสอบ แบบฝึก ขั้่งงาน โครงงาน และจิตพิสัยวัดโดยการสังเกต เช่น มารยาทในการอ่าน มีมารยาทในการฟัง การดู และควรวัดเนื้อเรื่องจากสื่อโดยถามผู้เรียนว่าเนื้อหาที่ผู้วิจัยเลือกมา ผู้เรียนชอบมากแค่ไหน สนุกหรือไม่ มีประโยชน์หรือไม่ และเขาได้เห็นคุณค่าในเนื้อเรื่องหรือไม่

2.4 การคัดเลือกวรรณคดีไทยสำหรับการจัดทำสื่อประสม

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะว่า เรื่องวรรณคดีที่เลือกมาทำควรเป็นเรื่องง่ายๆ เด็กจะได้เรียนรู้เรื่อง โดยผู้ทำจะต้องวิเคราะห์เรื่อง เนื้อเรื่องให้ดีๆ และควรคิดว่าประเด็นสำคัญควรอยู่ตรงไหน เช่น เรื่องขุนช้างขุนแผน ที่สุดแล้วจะให้คนชอบควรทำอย่างไร หรือว่าครูเล่าเรื่องสังข์ทองในห้องสอน และครูถามผู้เรียนต่อว่า “ทำไมเราน่า ไม่บอกว่าเห็นรูปทองของสังข์ทอง”

ให้ผู้เรียนได้คิดต่อ โดยผู้เรียนจะต้องคิดวิเคราะห์ว่าในบรรดาพี่น้อง 6 คนนั้นใครฉลาดที่สุด ให้ผู้เรียนตั้งประเด็น ตั้งปัญหาของเนื้อเรื่อง

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิร่วมกันพิจารณาคัดเลือกวรรณคดีไทยที่จะนำไปจัดทำเป็นสื่อประสมจำนวน 6 เรื่อง ดังนี้

1) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และพระอภัยมณี

2) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย และมัทนะพาธา

3) ระดับอุดมศึกษา 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน และสังข์ทอง

2.5 ข้อเสนอแนะการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และระดับอุดมศึกษา

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทย ในภาพรวมของทั้ง 3 ระดับชั้น ดังต่อไปนี้

การทำสื่อจะต้องให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และอาจารย์ผู้สอนจะต้องบอกผู้เรียนโดยการยกตัวอย่างไปด้วยในเรื่องของคุณค่า และการทำสื่อควรเอาละครเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ ที่มีการทำไว้มาผสมผสานกันแล้วจึงค่อยทำไปเป็นการดูก็ได้ สื่อวรรณคดีที่กำลังจะจัดทำขึ้นนี้ควรให้ผู้เรียนได้เรียนด้วยตนเอง ผู้วิจัยจะอย่างไรให้ตัวละครพูด ควรมีการทำสื่อเพื่อดึงดูดผู้เรียนให้ทำตาม โดยอาจจะใส่เกม ให้เล่นเกม และผ่านด่านแต่ละด่านตามลำดับขั้น โดยเอาการ์ตูนมาเล่าเรื่องแนะนำเนื้อเรื่องเป็นต้น เด็กจะชอบการ์ตูน ผู้วิจัยจะต้องใส่ตัวละครการ์ตูนที่พูดในสิ่งที่ควรพูดคุณค่า และจะต้องบอกไว้ในสื่อเลยว่าคุณค่าของเรื่องนี้คืออะไร คืออะไรบ้าง หรือจะให้ผู้เรียนไปคิดต่อก็ได้ การทำสื่อผู้วิจัยต้องคิดว่าควรสอดแทรกคุณค่าอย่างไร วิธีการใด คุณค่าด้านอะไร เรื่องอะไร คุณค่าแต่ละด้านต้องมาจาก เนื้อเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา ที่ปรากฏในเรื่อง

การทำสื่อจะต้องมีเครื่องมือการสอน มีการเล่าเรื่องราวก่อน มีเกมให้คิดวิเคราะห์ รูปแบบด้านต่างๆ ในเรื่องควรมีการแทรกคุณธรรมที่ดีคืออะไร รวมทั้งมีส่วนที่เป็นวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในด้านต่างๆ ทำอย่างไร หรือในสื่อควรมีรูปแบบเป็น mind mapping จะทำให้ผู้เรียนจดจำเรื่องได้ดี ฝึกให้เด็กคิดเป็นระบบ ในสื่อเนื้อเรื่องให้ใช้วิธีการสรุปเนื้อเรื่อง ทำสีสวยสนสวยงาม ช่วยให้ผู้เรียนคิดอย่างเป็นระบบ mind mapping เป็นการมีอิสระให้เด็กคิดในการเติมคำ เด็กจะตอบกว้างๆ ว่าคุณค่าของวรรณคดีมีอะไรบ้าง มีตัวกระตุ้น มีตัวนำ การใช้สื่อประกอบการสอนมี 2 อย่าง คือ 1) ภาพประกอบ ตัวแทนในการเล่าเรื่องน่าสนใจ การ์ตูนเดินเรื่อง 2) การสร้างเนื้อเรื่อง สอดแทรกเนื้อหาจากตัวละคร การสอดแทรกการ์ตูน ควรเป็นคำพูดสั้น ๆ

การทำสื่อของผู้วิจัยจะต้องสกัดความคิดออกมาให้ดีขึ้นซึ่งเป็นเรื่องที่ยาก จะต้องคิดวิเคราะห์ให้ได้ ว่าวรรณคดีแต่ละเรื่องที่เลือกมานั้น มีคุณค่าอยู่ตรงไหน เรื่องอะไร อย่างไร และผู้วิจัยจะต้องออกแบบก็ตอบแบบฝึกในสื่อของผู้วิจัย โดยการป้อน key word ลงในคอมพิวเตอร์ไว้ ให้เด็กพิมพ์คำตอบ การทำสื่อจะต้องมองรูปแบบของสื่อที่ผู้วิจัยทำขึ้นมา ซึ่งเราอาจจะมีทั้ง e-book เกม วิดีทัศน์ หรือมีสื่อ Power point ประกอบ และผู้วิจัยคิดว่าสื่อทั้งหมดที่นำมานำเสนอมีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ โดยอาจจะใช้แบบสอบถาม 5 4 3 2 1 ในการถามความคิดเห็นของผู้เรียน และที่สำคัญคือ ผู้วิจัยจะต้องนำสื่อไป Try out ทดสอบก่อน จะได้ผลลัพธ์ด้านจิตพิสัย และเพื่อเป็นการเห็นตัวกระบวนการ ว่าจะต้องมีการแก้ไขอย่างไรจากผลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย

ท่านผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำเรื่องของเวลาสอนว่า ถ้าการเรียน 50 นาที จะใช้สื่ออย่างเดียวในการเรียนด้วยตนเองเมื่อไรก็ได้ ผู้เรียนจะต้องอ่าน คิด วิเคราะห์ให้ได้มากที่สุด ผู้วิจัยควรมีการกำหนดเวลาว่าช่วงสนใจของผู้เรียนในแต่ละช่วงอายุเป็นอย่างไร หรือการสร้างสื่อสำหรับ 1 เรื่องนั้น จะต้องมีการเรียน 3 คาบเรียน โดยผู้วิจัยออกแบบแบ่งเป็นช่วงเป็นตอนก็ได้ หรือจะให้ครอบคลุมจะต้องเกิน 3 คาบเรียน เช่น มี เล่นเกม ควิสิทัศน์ โดยตัดเป็นตอนๆ และแบ่งประเด็นให้ชัดในแต่ละตอน เช่น ประเด็นคุณค่า ประเด็นเนื้อหา ประเด็นตัวละคร ผู้วิจัยจะต้องเลือกดูว่าจะตัดเป็นแบบไหนอย่างไร และการประเมินควรประเมินเป็นเรื่องๆ เช่น จบประเด็นที่ 1 ก็ประเมิน จบประเด็นที่ 2 ก็ประเมิน เป็นต้น

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า การจัดทำสื่อนั้นผู้วิจัยจะต้องทำให้สัมพันธ์กับเวลา ช่วงเวลาที่สอน ต้องมีแผนการสอน ผู้วิจัยจะต้องจัดเนื้อหาว่ามีประเด็นอะไรบ้าง และสังเขปเนื้อหาไว้ เพื่อสะดวกในการทำ storyboard ควรมีการแบ่งตอน ไว้ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่อง กิจกรรม หรือวรรณศิลป์ เป็นต้น และจะต้องออกแบบว่าเนื้อหาประเด็นนี้ ผู้วิจัยควรใช้สื่อใด กิจกรรมใด และจะต้องมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง และวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้ตลอดเวลา

ผลการประชุมสนทนากลุ่มข้างต้น ผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง โดยการเขียน storyboard และเนื้อหาวรรณคดี ให้อย่างคงสื่อสารคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม คุณค่าด้านศีลธรรม ได้อย่างลึกซึ้งตามเนื้อหาวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่อง และเน้นการฝึกทักษะการคิดให้เกิดกับผู้เรียนตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จคือ การนำสื่อมัลติมีเดียมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้บทเรียนวรรณคดีไทยได้มีชีวิตโลดแล่นบนสื่อคอมพิวเตอร์ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อทันสมัยและตรงตามความสนใจของผู้เรียนเป็นอย่างมาก

ตอนที่ 3 การสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.1 การพัฒนาและจัดทำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีวิธีดำเนินงานตามลำดับขั้น และมีผลการวิจัยดังนี้

3.1.1 ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมไปจัดทำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย โดยการประชุมกลุ่มผู้เขียน storyboard วรรณคดี 6 เรื่อง จำนวน 3 คน คนละ 2 เรื่อง ซึ่งผู้เขียนเป็นผู้มีคุณวุฒิและประสบการณ์ทั้งด้านการเรียนการสอนภาษาไทยและเทคโนโลยีการศึกษา

3.1.2 ผู้วิจัยนำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน พิจารณา เพื่อให้ข้อเสนอแนะและประเมินคุณภาพ storyboard

3.1.3 ผลการประเมินคุณภาพ Story Board สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีผลการประเมินดังตารางต่อไปนี้

รายการประเมิน	เรื่อง 1	เรื่อง 2	เรื่อง 3	เรื่อง 4	เรื่อง 5	เรื่อง 6	ค่าเฉลี่ย
1. ด้านเนื้อหา							
1.1 การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาจากวรรณคดีไทย	4.67	4.67	4.67	5.00	4.33	4.67	4.67
1.2 การนำเสนอแนวคิดและสาระสำคัญของวรรณคดี	4.67	4.33	4.67	4.67	4.33	4.33	4.50
1.3 การนำเสนอเค้าโครงเรื่องได้สอดคล้องและสัมพันธ์กันตลอดทั้งเรื่อง	4.67	4.33	4.33	5.00	4.33	4.67	4.56
1.4 การนำเสนอความคิดเห็นด้านคุณค่าของวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้าน	4.33	4.33	4.33	4.67	4.33	4.67	4.44
2. ด้านการใช้ภาษา							
2.1 ใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย	4.00	4.33	4.67	4.33	4.67	4.67	4.45
2.2 ใช้ภาษาได้สุภาพ ตรงตามระดับของการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในงานสื่อสารมวลชน	4.00	4.67	4.67	4.67	4.67	4.67	4.56
2.3 กลวิธีการเขียนคำบรรยาย บทสนทนา แปลกใหม่ ทันสมัย และน่าสนใจ	4.67	4.33	4.33	4.67	4.67	4.33	4.50
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา							
3.1 การออกแบบมุกกล้อง มุมภาพ เทคนิคถ่ายทำสถานที่ถ่ายทำสื่อความหมาย	4.67	4.33	4.67	4.33	4.00	4.33	4.39
3.2 การออกแบบการใช้เสียงบรรยาย การสัมภาษณ์ และดนตรีประกอบ	4.67	4.67	5.00	4.67	4.33	5.00	4.72
3.3 มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ สวยงาม และประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำได้	4.67	4.67	5.00	4.67	4.00	5.00	4.67
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน	4.50	4.47	4.63	4.67	4.37	4.63	4.55

3.1.4 ผู้วิจัยปรับปรุง storyboard สื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จนเป็น storyboard ที่เสร็จสมบูรณ์

3.1.5 ผู้วิจัยนำ storyboard สื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ไปผลิตและจัดทำสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ด้วยการประชุมฝ่ายเนื้อหาพร้อมกับฝ่ายพัฒนาและจัดทำสื่อประสม เพื่อช่วยกันรวบรวม resource สร้าง resource เพื่อใช้ในการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย ทั้ง 6 เรื่อง

3.2 การพัฒนาและสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีวิธีดำเนินงานตามลำดับขั้น และมีผลการวิจัยดังนี้

3.2.1 รูปแบบและเทคนิคการผลิตสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง

1) วรรณคดี เรื่อง นิราศภูเขาทอง

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียน เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาเส้นทางการเดินทางตามนิราศภูเขาทอง เช่น สร้างแผนที่ลงไปบนสื่อประสมเพื่อแสดงเส้นทางการเดินทางจากกรุงเทพฯ ไปอยุธยา ตามเส้นทางแม่น้ำเจ้าพระยา สร้างเกมการจับคู่เพื่อจัดทำเป็นแบบฝึกหัด ฯลฯ

2) วรรณคดี เรื่อง พระอภัยมณี

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียน การถ่ายทำวิดิทัศน์การดำเนินรายการเล่าเรื่องราวพระอภัยมณีโดยดำเนินรายการด้วยพิธีกร (สินสมุทร) ที่พิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้ง จ.นครปฐม เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีแบบการดำเนินรายการด้วยวิดิทัศน์ที่มีสินสมุทรเป็นผู้ดำเนินรายการ การสร้างเกมการจับคู่เพื่อจัดทำเป็นแบบฝึกหัด ฯลฯ

3) วรรณคดี เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียน การตัดต่อวิดีโอการ์ตูนพระนเรศวรมหาราช (ขออนุญาตใช้จากผู้ผลิตแล้ว) เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องลิลิตตะเลงพ่าย การสร้างแบบฝึกหัดแบบหลายตัวเลือก การสร้างแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ฯลฯ

4) วรรณคดี เรื่อง มัทนะพาธา

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียน การตัดต่อวิดีโอละครเวที เรื่อง มัทนะพาธา (ขออนุญาตใช้จากผู้ผลิตแล้ว) เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องมัทนะพาธา การสร้างแบบฝึกหัดแบบหลายตัวเลือก การสร้างแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ฯลฯ

5) วรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับบทเรียน การตัดต่อวิดีโอภาพยนตร์ไทย เรื่อง ขุนแผน ตอน นางวันทองถูกประหารชีวิต (ขออนุญาตใช้จากผู้ผลิตแล้ว) การถ่ายทำวิดีโอทัศนรายการ รู้เฟื่องเรื่องขุนช้างขุนแผน โดยพิธีกรแต่งชุดไทยภาคกลาง และถ่ายทำที่บ้านเรือนไทย จ.สุพรรณบุรี เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน การสร้างแบบฝึกหัดแบบหลายตัวเลือก การสร้างแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ฯลฯ

6) วรรณคดี เรื่อง สังข์ทอง

สร้างสื่อประสมรูปแบบการนำเสนอมีทั้งข้อความ ภาพกราฟิก ภาพการ์ตูน animation ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การบันทึกเสียงอ่านทำนองเสนาะ การบันทึกเสียงบรรยาย การบันทึกเสียงประกอบ โดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพและเสียง เช่น โปรแกรม photoshop โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ โปรแกรมผสมเสียง โปรแกรมสร้าง animation ฯลฯ จากนั้นนำมาประมวลผลสร้างเป็นสื่อประสมด้วยโปรแกรม flash animation และโปรแกรมสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ต่อกับบทเรียน การตัดต่อวิดีโอการ์ตูนเรื่อง สังข์ทอง (ขออนุญาตใช้จากผู้ผลิตแล้ว) เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน การสร้างแบบฝึกหัดแบบหลายตัวเลือก การสร้างแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ฯลฯ

3.2.2 อุปสรรคของการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย

1) ด้านการแสวงหานักเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ที่สามารถนำ storyboard และเนื้อหาวรรณคดีไทยที่ผ่านการตรวจพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วไปจัดทำสื่อประสมภายในเวลาที่กำหนด และภายใต้งบประมาณที่จำกัด ซึ่งต้องเป็นนักเทคนิคที่มีความรู้พื้นฐานด้านวรรณคดีไทย และด้านการจัดการศึกษา ซึ่งต้องประสานงาน พูดคุย และทำความเข้าใจร่วมกับนักวิจัย และผู้ช่วยนักวิจัย

2) ด้านการนำวัตถุดิบภาพถ่าย สื่อวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ภาพการ์ตูน ภาพวาดตัวละคร ฯลฯ ต้องจัดทำขึ้นใหม่ทั้งหมด เนื่องจากป้องกันปัญหาการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา ทำให้ต้องใช้เวลามากขึ้นในการรวบรวมวัตถุดิบเพื่อนำมาจัดทำสื่อประสม เช่น การวาดภาพตัวละคร การวาดภาพเหตุการณ์ในวรรณคดี การเดินทางไปถ่ายภาพยังสถานที่จริง การถ่ายทำสื่อวิดีโอ ฯลฯ ส่วนวัตถุดิบด้านสื่อการ์ตูน และภาพยนตร์ ที่นำมาใช้ประกอบก็ต้องทำจดหมายขออนุญาตใช้อย่างเป็นทางการ ส่วนเพลงบรรเลงประกอบก็ต้องทำจดหมายขออนุญาตใช้เช่นเดียวกัน การอัดเสียงอ่านบรรยาย และการอัดเสียงอ่านทำนองเสนาะต้องฝึกทักษะให้กับผู้อ่านก่อนจึงจะนำอัดเสียงได้ การรวบรวมวัตถุดิบต่าง ๆ ของวรรณคดีแต่ละเรื่องมีรายละเอียดมากและใช้เวลามากในการจัดทำและแสวงหา จึงทำให้งานล่าช้าไปกว่าแผนที่วางไว้

3.3.3 การประเมินคุณภาพสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

1) ผู้วิจัยนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน พิจารณา ให้ข้อเสนอแนะ และประเมินคุณภาพสื่อประสม

2) ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

รายการประเมิน	เรื่อง 1	เรื่อง 2	เรื่อง 3	เรื่อง 4	เรื่อง 5	เรื่อง 6	ค่าเฉลี่ย
1. ด้านเนื้อหา							
1.1 เนื้อหาสื่อประสมถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.67	4.33	4.33	4.67	5.00	4.67	4.61
1.2 เนื้อหาสื่อประสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ	4.00	4.33	4.67	4.67	4.33	4.33	4.39
1.3 เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้รับสาร	4.67	4.67	5.00	4.33	4.67	4.33	4.61
2. ด้านการใช้ภาษา							
2.1 การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย	4.00	4.67	4.33	4.33	4.67	4.33	4.39
2.2 การใช้ภาษาสุภาพ เหมาะสมกับผู้รับสาร	4.67	4.33	4.00	4.67	4.33	4.33	4.39
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา							
3.1 การออกแบบสื่อประสมนำเสนอสื่อสารได้ตรงจุด ง่ายต่อการเข้าใจ	4.33	4.33	4.00	4.33	4.33	4.67	4.33
3.2 ด้านเทคนิคกราฟิก ขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจนสวยงาม อ่านง่าย	4.67	5.00	5.00	4.33	4.33	4.33	4.61
3.3 คุณภาพการใช้เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจนน่าสนใจชวนติดตาม	4.67	5.00	4.33	4.33	4.67	4.67	4.61
4. ความคิดสร้างสรรค์							
4.1 ความคิดสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างมีความแปลกใหม่ สวยงาม สร้างสรรค์	4.67	4.67	4.33	4.67	4.33	4.33	4.50
4.2 มีเทคนิคในการนำเสนอผลงานและเป็นประโยชน์	4.67	5.00	4.33	4.33	4.67	4.67	4.61
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน	4.50	4.63	4.43	4.47	4.53	4.47	4.51

3) ผู้วิจัยปรับปรุงสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จนเป็นสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่เสร็จสมบูรณ์ พร้อมต่อการนำไปใช้ทดลองจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยแก่นักเรียนและนักศึกษาได้ต่อไป ซึ่งมีเงื่อนไขของความสำเร็จของการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย ดังนี้

3.1) ปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ คือ การนำสื่อมัลติมีเดียมาเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้บทเรียนวรรณคดีไทยได้มีชีวิตโลดแล่นบนสื่อคอมพิวเตอร์ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อทันสมัยและตรงตามความสนใจของผู้เรียนเป็นอย่างมาก

3.2) ปัจจัยที่ส่งผลให้การจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยประสบความสำเร็จ คือ ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน ให้ความสำคัญกับการจัดทำ storyboard และเนื้อหาวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง เป็นอย่างมาก ตรวจสอบแก้ไข และให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขอย่างละเอียดมากเพื่อให้สื่อประสมที่จัดทำสามารถสื่อเรื่องราววรรณคดีไทยที่สามารถพัฒนาผู้เรียนด้านการเรียนรู้คุณค่าด้าน

สุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม และคุณค่าด้านคตินิยม ได้อย่างลึกซึ้งตามแนวคิดสำคัญของวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง

ตอนที่ 4 การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยนำสื่อประสมที่สร้างเสร็จแล้ว ทั้ง 6 เรื่อง ไปจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนและนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนราชวินิตบางเขน กรุงเทพมหานคร โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จ.นนทบุรี โรงเรียนราชวินิตสุวรรณภูมิ จ.สมุทรปราการ และคัดเลือกนักเรียนแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากนักเรียนในห้องเรียนที่เรียนเนื้อหาตรงกับวรรณคดีไทยในสื่อประสมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ดังรายละเอียดแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครและปริมณฑลที่ตอบรับการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 3 แห่ง ที่เปิดสอนสาขาวิชาเอกภาษาไทยให้แก่ชาวไทยและชาวต่างชาติ ได้แก่ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และคัดเลือกนักศึกษาแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จากนักศึกษาในรายวิชาที่เรียนเนื้อหาตรงกับวรรณคดีไทยในสื่อประสมที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ดังรายละเอียดแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

2.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย 3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

2.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย 3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

สรุป รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน

การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน มีวัตถุประสงค์ย่อย 2 ข้อ คือ เพื่อสร้างบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

80/80 และเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยให้สูงกว่าก่อนเรียน โดยมีสมมุติฐาน 2 ข้อ คือ 1) บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงกว่าก่อนเรียน ผลการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 4.1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำแนกตามกลุ่มตัวอย่างที่เก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1) โรงเรียนที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 1	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	84.90		80
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		88.42	80

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 84.90 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 88.42 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 84.90/88.42 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

2) โรงเรียนที่ 2 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 2	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	90.79		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.10	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 90.79 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.10 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 90.79/89.10 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

3) โรงเรียนที่ 3 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 3	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	86.02		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		90.00	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 86.02 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 90.00 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 86.02/90.00 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

4.1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1) โรงเรียนที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 1	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	89.47		80
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		86.04	80

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 89.47 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.47 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 89.47/89.47 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

2) ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 2	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	88.98		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.80	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 88.98 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.80 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 88.98/89.80 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

3) ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 3	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	86.09		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		90.83	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 86.09 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 90.83 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 86.09/90.83 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

4.1.3 ระดับอุดมศึกษา นักศึกษาชาวไทย

1) มหาวิทยาลัยที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 1	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	89.80		80
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		90.08	80

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 89.80 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 90.08 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 89.80/90.08 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

2) มหาวิทยาลัยที่ 2 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 2	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	89.21		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		88.29	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 89.21 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 88.29 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 89.21/88.29 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

3) มหาวิทยาลัยที่ 3 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 3	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	90.06		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.19	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 90.06 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.19 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 90.06/89.19 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

4.1.4 ระดับอุดมศึกษา นักศึกษาชาวต่างชาติ

1) มหาวิทยาลัยที่ 1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 1	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	86.05		80
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.10	80

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 86.05 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.10 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 86.05/89.10 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

2) มหาวิทยาลัยที่ 2 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 2	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	84.88		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.76	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 84.88 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.76 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 84.88/89.76 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

3) มหาวิทยาลัยที่ 3 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) ดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 3	บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้ คุณค่าวรรณคดีไทย		เกณฑ์การประเมิน
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากบทเรียนสื่อประสมระหว่างเรียน	85.78		80.00
ทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จากแบบทดสอบหลังเรียน		89.75	80.00

จากตารางข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ 85.78 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.75 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ 85.78/89.75 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 1

ตอนที่ 4.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

4.2.1 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1) โรงเรียนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 1	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	11.58	3.10	-29.602*
การทดสอบหลังเรียน	90	26.53	1.40	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 11.58 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.10 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.53 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.40 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

2) โรงเรียนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 2	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	8.35	1.45	- 50.184
การทดสอบหลังเรียน	90	28.71	1.71	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 8.35 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.45 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 28.71 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.71 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 2

3) โรงเรียนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 3	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	17.09	1.61	- 59.404
การทดสอบหลังเรียน	90	27.00	1.45	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 17.09 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.61 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 27.00 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.45 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 2

4.2.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1) โรงเรียนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 1	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	16.67	1.95	-52.144*
การทดสอบหลังเรียน	90	26.84	1.54	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 11.58 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 3.10 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.53 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.40 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

2) โรงเรียนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 2	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	12.67	1.67	-70.654*
การทดสอบหลังเรียน	90	26.94	1.45	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.66 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.67 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.94 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.45 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

3) โรงเรียนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง โรงเรียนที่ 3	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	90	17.22	1.64	- 46.101*
การทดสอบหลังเรียน	90	27.25	1.37	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 17.22 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.64 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 27.25 และมีส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน (S.D.) = 1.37 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

4.2.3 ระดับมหาวิทยาลัย นักศึกษาชาวไทย

1) มหาวิทยาลัยที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 1	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	17.12	1.61	-58.595*
การทดสอบหลังเรียน	30	27.02	1.49	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 17.12 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.61 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 27.02 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.49 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

2) มหาวิทยาลัยที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 2	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	12.54	2.39	-41.619*
การทดสอบหลังเรียน	30	26.49	1.50	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.54 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.39 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.49 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.50 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการ

ทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

3) มหาวิทยาลัยที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 3	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	16.88	2.18	- 41.175*
การทดสอบหลังเรียน	30	26.76	1.32	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 16.88 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.18 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.76 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.32 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

4.2.4 ระดับมหาวิทยาลัย นักศึกษาชาวต่างชาติ

1) มหาวิทยาลัยที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 1	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	16.43	2.44	-34.346*
การทดสอบหลังเรียน	30	26.73	1.24	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 16.43 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.44 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.73 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.24 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่าน

รูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

2) มหาวิทยาลัยที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 2	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	12.61	1.63	-64.470*
การทดสอบหลังเรียน	30	26.93	1.54	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.61 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.63 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.93 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.54 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

3) มหาวิทยาลัยที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย (จำนวน 2 เรื่อง) มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่ 3	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test
การทดสอบก่อนเรียน	30	12.63	1.67	-60.763*
การทดสอบหลังเรียน	30	26.93	1.49	

* $p < .05$

จากตารางข้างต้น พบว่าคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 12.63 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.67 และคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) = 26.93 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.49 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เมื่อผู้เรียนเรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสมแล้ว ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้จึงสรุปได้ว่า การนำบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้จัดการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานและมีความแตกต่างทางนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 ระหว่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนสื่อประสม ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยในงานวิจัยชิ้นนี้ มีกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการสำรวจปัญหาและความต้องการของผู้เรียนก่อน จากนั้นมีการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องด้านการสอนวรรณคดีไทย จนได้เนื้อหา และกลวิธีสำคัญอันจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีได้ตรงตามหลักสูตรต้องการ และได้มีการประชุมคณะทำงานด้านการสร้างสื่อประสมที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวรรณคดีไทยมาช่วยกันบูรณาการศาสตร์ทั้งสองเข้าด้วยกัน จนได้สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่มีประสิทธิภาพ และแตกต่างจากสื่อเทคโนโลยีด้านวรรณคดีประเภทอื่น ๆ คือ เน้นที่การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 3 คุณค่า ได้แก่ คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม และคุณค่าด้านคตินิยม จึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประโยชน์ และการนำข้อมูลไปใช้เผยแพร่สาธารณะ

หลังจากได้นำบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้จัดการเรียนการสอนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเผยแพร่บทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยสู่สาธารณะชนในวงกว้าง ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลการวิจัยให้ครูระดับมัธยมศึกษา นำสื่อการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จำนวน 4 เรื่อง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทย
2. ผู้วิจัยประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลการวิจัยให้อาจารย์ระดับอุดมศึกษานำสื่อการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จำนวน 2 เรื่อง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
3. ผู้วิจัยนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 2 เรื่อง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยสำหรับนักศึกษาชาวไทยและชาวต่างชาติ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ
4. ผู้วิจัยเผยแพร่และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านสื่อประสมด้วยตนเองบนระบบเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ เช่น facebook youtube เป็นต้น โดยเผยแพร่สื่อประสมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อให้คนที่สนใจเนื้อหาสื่อสามารถเข้าถึงและรับสารได้ในวงกว้าง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผลการวิจัย
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย สรุปได้ดังนี้

1. ด้านความรู้สึกรู้สึกของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ผู้เรียนเคยประสบมานั้น ผู้เรียนส่วนใหญ่ ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจาก ทำให้ได้เรียนรู้ในเรื่องที่ไม่เคยอ่าน ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ เห็นถึงคุณค่าเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ได้เรียนรู้ถึงข้อคิดและภาพสะท้อนของสังคม อาจารย์สอนสนุกและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว อีกกลุ่มหนึ่งซึ่งมีจำนวนน้อยมากบอกว่าไม่ชอบเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจาก เนื้อหาที่เรียนไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
2. ด้านสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อและไม่อยากเรียนวรรณคดีไทย คือ ผู้เรียนไม่ตระหนัก/ไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย สื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยไม่ดึงดูดใจผู้เรียน วิธีการสอนของครูไม่น่าสนใจ เนื้อเรื่องเนื้อหาในวรรณคดีไม่น่าสนใจ/ ไม่ทันสมัย ไม่สอดคล้องกับชีวิตปัจจุบันของผู้เรียน
3. ด้านวิธีการแก้ไขปัญหาคือจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อและไม่อยากเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น คือ ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ครูควรเตรียมสื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยให้ดึงดูดใจผู้เรียนมากขึ้น ครูควรเชื่อมโยงเนื้อเรื่องเนื้อหาในวรรณคดีให้สอดคล้องกับ/ชีวิตในปัจจุบันของผู้เรียนมากขึ้น และครูปรับวิธีการสอนให้น่าสนใจขึ้น
4. ด้านความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อความจำเป็นในการเรียนวรรณคดีไทย ผู้เรียนทุกคนแสดงความคิดเห็นว่าจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทย เนื่องจาก วรรณคดีไทยเป็นเครื่องสะท้อนสังคม ทำให้คนอ่านได้ทราบถึงประวัติศาสตร์ จารีตประเพณี วิถีชีวิตของคนไทย และยังขัดเกลาให้ผู้อ่านมีจิตใจที่ดีงามและใช้ชีวิตได้อย่างถูกต้อง
5. ด้านรูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจและอยากเรียน คือ การชมภาพยนตร์หรือละครที่สร้างจากวรรณคดี การไปชมการแสดงเรื่องราวจากวรรณคดีที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดแสดง การจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน ภาพนิ่ง วิดีทัศน์ เส้นทางเดินทางในนิราศที่เคลื่อนที่ได้ ภาพกราฟิก ฯลฯ และการเล่นละครหรือบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี

6. ด้านรูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรือไม่อยากเรียน คือ การอ่านทำนองเสนาะ การท่องคำศัพท์ การเล่าเนื้อเรื่องให้ฟังโดยไม่มีสื่อประกอบ

7. ด้านสื่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจวรรณคดีไทย คือ ละครเวที สื่อของจริง สื่อมัลติมีเดียทุกชนิด ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การ์ตูน รูปภาพ และภาพกราฟิก

8. ด้านความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ผู้เรียนมีความคิดเห็นว่าสื่อมัลติมีเดียจะทำให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น สื่อมัลติมีเดียสามารถเชิญชวนคนรุ่นใหม่ให้หันมาสนใจวรรณคดีไทยได้ เพราะเห็นภาพและได้ยินเสียงทำให้เกิดการพัฒนาการเรียนการสอนมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นสื่อร่วมสมัยกับผู้เรียนด้วย

9. ด้านการนำเสนอเรื่องวรรณคดีไทยที่ควรนำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดีย คือ พระอภัยมณี รามเกียรติ์ ขุนช้างขุนแผน ท้าวแสนปม ปลายุทอง อิเหนา ลิลิตตะเลงพ่าย สามก๊ก นิทานเวตาล ร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก ไกรทอง เนื่องจากวรรณคดีเหล่านี้มีเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน น่าติดตาม มีความรู้ด้านประวัติศาสตร์สอดแทรกทำให้ผู้อ่านได้ทั้งความเพลิดเพลินและสาระความรู้ มีข้อคิดคติธรรมที่สอนการดำเนินชีวิตแก่ผู้อ่านได้ทุกด้าน

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ทัศนคติผู้เรียน	สาเหตุที่ผู้เรียนบางคนเบื่อวรรณคดีไทย	วิธีการสอนที่ทำให้วรรณคดีไทยน่าสนใจขึ้น	สื่อการสอนที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนวรรณคดีไทย	วรรณคดีไทยที่ควรจัดทำเป็นสื่อมัลติมีเดีย
ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนวรรณคดีไทยเนื่องจากได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้ เรียนรู้ถึงข้อคิดและภาพสะท้อนของสังคมไทย	สื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยไม่ดึงดูดใจผู้เรียน และวิธีการสอนของครูไม่น่าสนใจ เหตุการณ์ในเรื่องเป็นคนละยุคสมัยกับผู้เรียน	การจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน ภาพนิ่ง วิดิทัศน์ เส้นทางกาเดินทางในนิราศที่เคลื่อนที่ได้ ภาพกราฟิก	สื่อของจริง สื่อมัลติมีเดีย ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ การ์ตูน รูปภาพ ภาพกราฟิก	พระอภัยมณี รามเกียรติ์ ขุนช้างขุนแผน อิเหนา ลิลิตตะเลงพ่าย สามก๊ก นิทานเวตาล ไกรทอง

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยในตอนที 1 ไปใช้ในการประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคม และด้านคติธรรมได้อย่างลึกซึ้งโดยคงคุณค่าและอัตลักษณ์ของวรรณคดีไทยไว้ได้เช่นเดิม แต่ให้สอดคล้องกับความต้องการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของเด็กรุ่นใหม่ที่ยังคงเห็นความสำคัญและยืนยันว่าจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทย แต่ควรปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ทันสมัย และใช้สื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น

ตอนที่ 2 ผลการประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนภาษาและวรรณคดีไทย

ผลการประชุมสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนภาษาและวรรณคดีไทย สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

สาเหตุที่ผู้เรียนเบื่อหน่ายวรรณคดี	การแก้ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดี	แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อเรียนรู้คุณค่าวรรณคดี	การคัดเลือกวรรณคดีไทย	การจัดทำสื่อประสมและเทคนิคการนำเสนอ	การวัดและการประเมินผล
1. ครูสอนอ่านเอาเรื่อง 2. ครูสอนให้ท่องจำคำศัพท์ 3. ครูสอนโดยไม่เชื่อมโยงเนื้อหา กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน	1. ควรให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิด 2. การกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม 3. การเล่นเกม 4. การแสดงบทบาทสมมติ 5. การฝึกคิดแก้ปัญหาแทนตัวละคร 6. การเชื่อมโยงเนื้อหาในอดีตมาสู่ชีวิตจริงในปัจจุบัน 7. การวิเคราะห์วิจารณ์ภาษาเนื้อหา คุณค่าในวรรณคดี	1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ด้วยการเรียนรู้ประวัติผู้แต่ง 2. ชี้นำเสนอความรู้ใหม่ ด้วยการเรียนรู้เนื้อเรื่องวรรณคดี 3. ชี้นำฝึกทักษะด้วยการเรียนรู้คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ด้านสังคม และด้านคตินิยม 4. ชี้นำแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ด้วยการปฏิบัติกิจกรรม เช่น การเล่นเกม การทำแบบฝึกหัด ฯลฯ 5. ชี้นำสรุป ด้วยการทำข้อสอบปรนัย หรืออัตนัย	1. นิราศภูเขาทอง 2. พระอภัยมณี 3. ลิลิตตะเลงพ่าย 4. มัทนะพาธา 5. ขุนช้างขุนแผน 6. สามก๊ก	1. การวาดภาพตัวละคร 2. การถ่ายทำวิดีโอทัศน์ 3. การเล่นเกม 4. การ์ตูนแอนิเมชัน 5. ภาพเคลื่อนไหว 6. ภาพกราฟิก 7. การนำเสนอภาพยนตร์ ละครเวที ละครโทรทัศน์ บางตอนมาประกอบในสื่อประสม 8. การอัดเสียงบรรยาย สนทนา การอ่านบทกลอน เป็นร้อยแก้ว	1. ด้านพุทธิพิสัย - ข้อสอบปรนัย - ข้อสอบอัตนัย - แบบฝึกหัด 2. ด้านจิตพิสัย - แบบสอบถาม - การสังเกต

ผลการประชุมสนทนากลุ่มข้างต้น ผู้วิจัยนำไปเป็นแนวทางการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง โดยการเขียน storyboard และเนื้อหาวรรณคดี ให้ยังคงสื่อสารคุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม คุณค่าด้านคตินิยม ได้อย่างลึกซึ้งตามเนื้อหาวรรณคดีไทยในแต่ละเรื่อง และเน้นการฝึกทักษะการคิดให้เกิดกับผู้เรียนตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิแนะนำให้สร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง แยกตามระดับชั้น ดังนี้

1) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง และพระอภัยมณี

2) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย และมัทนะพาธา

3) ระดับอุดมศึกษา 2 เรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิคัดเลือกวรรณคดีไทย เรื่อง ขุนช้างขุนแผน และสังข์ทอง

ตอนที่ 3 การสร้างสื่อประสมสำหรับการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

3.1 ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาสื่อประสมตามขั้นตอนวิจัยขั้นที่ 2 ที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้นำเสนอไว้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาและจัดทำ storyboard สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ผลการประเมินคุณภาพ Story Board สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย ทั้ง 6 เรื่อง มีผลการประเมินเฉลี่ย ดังตารางต่อไปนี้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. ด้านเนื้อหา	
1.1 การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาจากวรรณคดีไทย	4.67
1.2 การนำเสนอแนวคิดและสาระสำคัญของวรรณคดี	4.50
1.3 การนำเสนอเค้าโครงเรื่องได้สอดคล้องและสัมพันธ์กันตลอดทั้งเรื่อง	4.56
1.4 การนำเสนอความคิดด้านคุณค่าของวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้าน	4.44
2. ด้านการใช้ภาษา	
2.1 ใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย	4.45
2.2 ใช้ภาษาได้สุภาพ ตรงตามระดับของการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในงานสื่อสารมวลชน	4.56
2.3 กลวิธีการเขียนคำบรรยาย บทสนทนา แปลกใหม่ ทันสมัย และน่าสนใจ	4.50
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา	
3.1 การออกแบบมุกกล้อง มุมภาพ เทคนิคถ่ายทำสถานที่ถ่ายทำสื่อความหมาย	4.39
3.2 การออกแบบการใช้เสียงบรรยาย การสัมภาษณ์ และดนตรีประกอบ	4.72
3.3 มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ สวยงาม และประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำได้	4.67
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน	4.55

3.2 ผู้วิจัยนำ story board สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง ผลการประเมินคุณภาพสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำนวน 6 เรื่อง มีค่าเฉลี่ยดังตารางต่อไปนี้

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย
1. ด้านเนื้อหา	
1.1 เนื้อหาสื่อประสมถูกต้องตามหลักวิชาการ	4.61
1.2 เนื้อหาสื่อประสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ	4.39
1.3 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้รับสาร	4.61
2. ด้านการใช้ภาษา	
2.1 การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย	4.39
2.2 การใช้ภาษาสุภาพ เหมาะสมกับผู้รับสาร	4.39
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา	
3.1 การออกแบบสื่อประสมนำเสนอสื่อสารได้ตรงจุด ง่ายต่อการเข้าใจ	4.33
3.2 ด้านเทคนิคกราฟิก ขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจนสวยงามอ่านง่าย	4.61
3.3 คุณภาพการใช้เสียงบรรยาย คนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจนน่าสนใจชวนติดตาม	4.61
4. ความคิดสร้างสรรค์	
4.1 ความคิดสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างมีความแปลกใหม่ สวยงาม สร้างสรรค์	4.50
4.2 มีเทคนิคในการนำเสนอผลงานและเป็นประโยชน์	4.61
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน	4.51

ตอนที่ 4 การนำสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปพัฒนาผู้เรียน

ผู้วิจัยนำสื่อประสมที่สร้างเสร็จแล้ว ทั้ง 6 เรื่อง ไปจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนและ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.1) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 90 คน รวม 270 คน

2) นักศึกษาระดับอุดมศึกษา

2.1) นักศึกษาชาวไทยที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย 3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

2.2) นักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนสาขาวิชาเอกภาษาไทย 3 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยละ 30 คน รวม 90 คน

สรุป รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสิ้น 720 คน

4.1 ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำแนกตามกลุ่มตัวอย่างที่เก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1 ระดับมัธยมศึกษา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 540 คน

	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	เกณฑ์ มาตรฐาน
	โรงเรียน 1	โรงเรียน 2	โรงเรียน 3	โรงเรียน 1	โรงเรียน 2	โรงเรียน 3		
ระหว่างเรียน	84.90	90.79	86.02	89.47	88.98	86.09	87.71	80
หลังเรียน	88.42	89.10	90.00	86.04	89.80	90.83	89.03	80

4.1.2 ระดับอุดมศึกษา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 180 คน

	นักศึกษาชาวไทย			นักศึกษาชาวต่างชาติ			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	เกณฑ์ มาตรฐาน
	แห่งที่ 1	แห่งที่ 2	แห่งที่ 3	แห่งที่ 1	แห่งที่ 2	แห่งที่ 3		
ระหว่างเรียน	89.80	89.21	90.06	86.05	84.88	85.78	87.63	80
หลังเรียน	90.08	88.29	89.19	89.10	89.76	89.75	89.36	80

4.1.3 สรุปรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 720 คน มีค่าเฉลี่ย ดังนี้

	ระดับมัธยมศึกษา	ระดับอุดมศึกษา	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	เกณฑ์มาตรฐาน
ระหว่างเรียน	87.71	87.63	87.67	80
หลังเรียน	89.03	89.36	89.20	80

จากตารางที่ 4.1.3 ข้างต้น พบว่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนทั้งหมดสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ระหว่างเรียน มีค่าเท่ากับ .8667 และร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม จากแบบทดสอบหลังเรียน มีค่าเท่ากับ 89.20 แสดงว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าเท่ากับ .8667/89.20 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 80/80 ปรากฏว่าบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย มีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมุติฐานข้อ 1

4.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย จำแนกตามกลุ่มตัวอย่างที่เก็บรวบรวมข้อมูล ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.1 ระดับมัธยมศึกษา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 540 คน

	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
	โรงเรียน 1	โรงเรียน 2	โรงเรียน 3	โรงเรียน 1	โรงเรียน 2	โรงเรียน 3	
ก่อนเรียน	11.58	8.35	17.09	16.67	12.67	17.22	13.93
หลังเรียน	26.53	28.71	28.71	26.84	26.94	27.25	27.50

4.2.3 ระดับอุดมศึกษา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 180 คน

	นักศึกษาชาวไทย			นักศึกษาชาวต่างชาติ			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
	แห่งที่ 1	แห่งที่ 2	แห่งที่ 3	แห่งที่ 1	แห่งที่ 2	แห่งที่ 3	
ก่อนเรียน	17.12	12.54	16.88	16.43	12.61	12.63	14.70
หลังเรียน	27.02	26.49	26.76	26.73	26.93	26.93	26.81

จากตารางที่ 4.2.3 ข้างต้น พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านสื่อประสม หลังการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าก่อนการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อ 2

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นนี้จึงสรุปได้ว่า การนำบทเรียนสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยไปใช้จัดการเรียนการสอน มีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์มาตรฐานและมีความแตกต่างทางนัยสำคัญทางสถิติ ที่ .05 ระหว่างก่อนและหลังการใช้บทเรียนสื่อประสม ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการสร้างสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยในงานวิจัยชิ้นนี้ มีกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการสำรวจปัญหาและความต้องการของผู้เรียนก่อน จากนั้นมีการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญด้านการสอนวรรณคดีไทย จนได้เนื้อหา และกลวิธีสำคัญอันจะนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีได้ตรงตามหลักสูตรต้องการ และได้มีการประชุมคณะทำงานด้านการสร้างสื่อประสมที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีการศึกษาและด้านวรรณคดีไทยมาช่วยกันบูรณาการศาสตร์ทั้งสองเข้าด้วยกัน จนได้สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยที่มีประสิทธิภาพ และแตกต่างจากสื่อเทคโนโลยีด้านวรรณคดีประเภทอื่น ๆ คือ เน้นที่การเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย 3 คุณค่า ได้แก่ คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม และคุณค่าด้านคตินิยม จึงทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วรรณคดีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม พบประเด็นน่าสนใจที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

5.2.1 องค์ความรู้ที่ได้จากการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ คือ การนำวรรณคดีไทยมาจัดทำเป็นสื่อประสมนั้นควรทำให้ดีใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนมาเป็นเครื่องมือที่สามารถสื่อสารความรู้ความเข้าใจด้านวรรณคดีไทยจนผู้เรียนเกิดความเข้าใจและตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้านได้อย่างแท้จริง วรรณคดีไทยนั้นเป็นแหล่งขุมทรัพย์ทางปัญญาของคนไทย เป็นสิ่งมีคุณค่าที่ควรให้เยาวชนไทยได้เรียนรู้ให้ถึง แก่นแท้อันมีค่ายิ่งของวรรณคดีไทยด้วยวิธีการเรียนการสอนที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยของผู้เรียน การสร้างสื่อประสมวรรณคดีไทยจำนวน 6 เรื่อง ควรนำเสนอเนื้อเรื่อง ตัวละคร คุณค่าด้านสุนทรียศาสตร์ คุณค่าด้านสังคม คุณค่าด้าน (ถ้ามี) คติธรรม และควรวัดผลคุณค่าทั้ง 3 ด้าน ของวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่อง และการจัดทำบทเรียนสื่อประสมวรรณคดีไทยทั้ง 6 เรื่องนั้น การจัดทำเนื้อหาและ storyboard เป็นเรื่องที่สำคัญมากควรจัดทำด้วยความละเอียดและลึกซึ้งและสามารถนำไปจัดทำเป็นสื่อประสมที่ยังคงนำเสนอคุณค่าของวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้านได้อย่างลึกซึ้งด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสุวรรณ เกรียงไกรเพ็ชร (2516 : 240) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ผู้สอนควรทำความเข้าใจให้ชัดเจนว่า วิชาวรรณคดีมีจุดมุ่งหมายอย่างไร เพื่อที่จะได้นำการสอนไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ ในการสอนวรรณคดีผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้แนะให้ผู้เรียนเห็นความงามของวรรณคดี และเป็นทั้งผู้วิพากษ์ คือประเมินคุณค่าของวรรณคดีนั้นๆ ให้ผู้เรียนเห็นว่า มีลักษณะเด่นมีความงามและมีค่าอย่างไร ดีหรือไม่ดีอย่างไรด้วย ฉะนั้น ผู้สอนจึงต้องสร้างความรู้สึกที่ดีในการเรียนวรรณคดีให้แก่ผู้เรียนโดยเน้นหลักที่ว่าวรรณคดีเป็นสิ่งที่สอนให้คนรู้สึกถึงความงาม ความประณีตบรรจงในชีวิต วรรณคดีแสดงความเป็นไปในชีวิต แต่ก็เทียบเคียงได้กับชีวิตจริง เพราะความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นวรรณคดี ประกอบด้วยความมีเหตุผล ไม่ใช่เป็นไปโดยความบังเอิญ แม้ว่าในบางครั้งวรรณคดีอาจมองดูเป็นเรื่องเพ้อฝันแต่ก็มีพื้นฐานมาจากความจริง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ศิริสมบูรณ์เวช (2547) ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้วยการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมีหลักการ 4 ประการ คือ การสร้างความเข้าใจการอ่านจากประสบการณ์เดิม ความแตกต่างระหว่างบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ และการทบทวนและการไตร่ตรองวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน คือ เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรอง ทั้งนี้ผลการวิจัยดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการนำแนวคิดนี้ไปสร้างสื่อเทคโนโลยีวรรณคดีไทยจำนวน 6 เรื่อง ให้ทันสมัยสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และเป็นประโยชน์ต่อครูภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาจะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยให้ทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนมากขึ้น และทำให้ผู้เรียนเข้าใจในคุณค่าของวรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้นได้อีกด้วย

5.2.2 ด้านการจัดทำสื่อประสมและเทคนิคการนำเสนอสื่อประสมวรรณคดีไทย 6 เรื่อง ใช้เทคนิค การวาดภาพตัวละคร การถ่ายทำวีดิทัศน์ การเล่นเกม การ์ตูน อนิเมชั่น ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก การนำสื่อภาพยนตร์ ละครเวที ละครโทรทัศน์ บางตอนมาประกอบในสื่อประสม การอัดเสียงบรรยาย สนทนา การอ่านบทกลอนเป็นร้อยแก้ว ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรย์ (2538 : 230 – 238) กล่าวว่า วรรณคดีไทยเป็นมรดกทาง

วัฒนธรรมของไทยซึ่งสืบทอดมาแต่โบราณ ดังนั้น การเรียนการสอนวรรณคดีไทยผู้สอนจึงควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง รู้คุณค่าของวรรณคดี และพยายามที่จะช่วยทำนุบำรุงรักษามรดกนี้ไว้ให้คงอยู่ตลอดไป และควรใช้สื่อการสอนประกอบ โดยพิจารณาเลือกสรรให้เหมาะสมและได้ผลคุ้มค่า และสอดคล้องกับงานวิจัยด้านการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยของนักวิชาการหลายคน เช่น ทรงฤทธิ์ ฉิมโฉม (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบและวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พิมณิชา พรหมมานิต (2553) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีโยรส มหาธันโสภา (2550) ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ผลการวิจัยทุกเรื่อง พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และเจตคติที่มีต่อวรรณคดีไทยดีขึ้นหลังเรียนวรรณคดีไทยในรูปแบบสื่อเทคโนโลยี เนื่องจากสื่อเทคโนโลยีได้กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้ก็เนื่องด้วยเนื้อหา เรื่องราวของวรรณคดีไทยเป็นมรดกที่ทรงคุณค่าต่อมนุษยชาติอย่างไม่เสื่อมคลาย ดังนั้นการนำวรรณคดีไทยมาผสมผสานกับสื่อประสมที่ใช้เทคนิคทางเทคโนโลยีที่หลากหลายจึงเป็นการทำให้วรรณคดีไทยสามารถสื่อความหมาย เรื่องราว และคุณค่าไปสู่คนรุ่นใหม่ได้ดีมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรขยายขอบเขตการวิจัย เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทยผ่านรูปแบบสื่อประสม ไปยังนักศึกษาด้านครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ให้ได้มีโอกาสประชุมสนทนากลุ่มเพื่อร่วมกันจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยในเรื่องอื่น ๆ ที่น่าสนใจอีก เช่น สามก๊ก เงาะป่า รามเกียรติ์ ราชอิรราช อิเหนา เป็นต้น เพื่อให้ นักศึกษาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยที่จะจบไปเป็นครูต่อไปได้ฝึกทักษะการคิดและสร้างสรรค์สื่อวรรณคดีไปใช้ในการเรียนการสอนได้ตรงตามคุณค่าที่สำคัญของวรรณคดีไทย
2. ควรจัดทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาครูระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาด้านการสร้างสรรค์สื่อประสมเพื่อใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
3. ควรจัดทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาอาจารย์สอนภาษาไทยให้ชาวต่างชาติทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศด้านการสร้างสรรค์สื่อประสมเพื่อใช้ในการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กาญจนา มากพูน.(2548) ผลการเรียนรู้การสอนด้วยวิธีสตอรี่ไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและเจตคติ ต่อการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชามัธยมศึกษา-การสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กึ่งกาญจน์ สิริสุคนธ์. (2550) **รูปรีค รูปรีคการให้คะแนน**. กรุงเทพมหานคร : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539) **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต มัลติมีเดีย**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548) **เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์.
- กุสุมา รักษมณี. (2534) “ก่อนเรียนวรรณคดีไทยในมหาวิทยาลัย” ใน **ปากกาชนน**. นครปฐม : วัดสารศรี. หน้า 232-237.
- ขวัญชนก นัยเจริญ. (2551) **ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยวิธีวิจัยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยและความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลป์ สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวรรณ อิศระพงศ์ไพศาล (2555) **ผลของการสอนวรรณคดีไทยโดยใช้กลวิธีมัลติพาร์ทที่มีต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ การเขียนเรียงความเชิงวิชาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจตนา นาควัชร. (2538) “ข้อคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนวรรณคดีในระดับอุดมศึกษา” ใน **ทางไปสู่วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์**. กรุงเทพมหานคร : ผู้จัดการ. หน้า 155-171.
- เจือ สตะเวทิน. (2508) **วรรณคดีและประวัติวรรณคดี**. กรุงเทพมหานคร : ธนบุรีศึกษา.
- ณัฐกร สงคราม. (2553) **การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพงศ์ กาญจนฉายา. (2546) **ผลของแบบการเรียนโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดียตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อความเข้าใจในวิชาคณิตศาสตร์ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัย.

ณัฐภรณ์ หลาวทอง. (2546) “การประเมินผลการเรียนรู้” ใน **รวมบทความการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 195-214.

ดวงมน จิตรจำนง. (2536) **สุนทรียภาพในภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ศยาม.

ทรงฤทธิ์ ฉิมโฉม. (2553) **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยวิธีสอนแบบหมวกหกใบ และวิธีสอนแบบปกติร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง สามก๊ก ตอนกวนอูไปรับราชการกับโจโฉ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อิทธิรัตน์ วิเชียรมงคลกุล. (2548) **ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบวัฏจักร 4MAT ที่มีต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นราธิพงศ์ประพันธ์, พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่น. (2504) **ภาษา วรรณคดี และวิทยาการ**. กรุงเทพมหานคร : ก้าวหน้า.

บุญรอด โชติวชิรา.(2547)**ผลการใช้กิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวางที่มีต่อความสามารถในการเขียนภาษาไทยและเจตคติต่อการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**.ศษ.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2543) **วิเคราะห์วรรณคดีไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ศยาม.

บุญเหลือ เทพยสุวรรณ, ม.ล. (2544)**ภาษาไทยวิชาที่ถูกลืม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร :บรรณกิจ.

บุปผชาติ ทัพพิกรณ์. (2538) “มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์” ใน **วารสารสสวท.ปีที่ 23 ฉบับที่ 90**. กรกฎาคม-กันยายน 2538.หน้า 25-35.

ประภาศรี สีหอำไพ.(๒๕๕๐). **วัฒนธรรมทางภาษา**.กรุงเทพมหานคร :จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปารณีย์ โชติมันเศรชฐ์. (2551)**การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนวิชาภาษาไทย เรื่องไตรภูมิพระร่วง สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 4**. การค้นคว้าแบบอิสระ ศษ.ม. (สาขาวิชาภาษาไทย) เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ปิโยรส มหาธน์โกคา. (2550) **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียเรื่อง “รามเกียรติ์” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3**.สารนิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา) กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรทิพย์ ศิริสมบุรณ์เวช. (2547) **การพัฒนาแบบการเรียนการสอนวรรณคดีไทย ตามทฤษฎีการตอบสนองของผู้อ่าน เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้วยการตอบสนองต่อวรรณคดี การอ่านเพื่อความเข้าใจ และการคิดไตร่ตรองของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต**. วิทยานิพนธ์ ค.ด. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรพิไล เลิศวิชา. (2542) **มัลติมีเดียเทคโนโลยีกับโรงเรียนในศตวรรษที่ 21**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.

- พรรณรอง รัตนไชย (2555) สภาพปัญหาและการนำเสนอแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีและวรรณกรรม ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 16. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงแก้ว ปุณยกนก. (2546) “การประเมินผลการเรียนรู้” ใน **รวมบทความการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 167-194.
- พัชรี บุศราวาศ์ และคณะ. (2547) **คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร : ท็อป/แมคกรอ-ฮิล.
- พัลลภ พิริยะสุรวงศ์. (2542) การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรโดยใช้รูปแบบการควบคุมการเรียนรู้ต่างกัน. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ด. (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมณิชา พรหมมานต.(2553) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ไตรภูมิพระร่วง ตอน มนุสสภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.(สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) นครปฐม :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิมพ์สุดา เอี่ยมสกุล.(2549) ผลสัมฤทธิ์และเจตคติในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. ศษ.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พิจูณโพรย สำโรงทอง. (2554) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาการมัธยมศึกษา) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพชร วิจิตรนาวิน. (2551) ผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้คำศัพท์ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านวรรณคดีและความคงทนในการเรียนรู้ของผู้เรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาลี อุ่นอก. (2520) **ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542) **ศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**.กรุงเทพมหานคร : ราชบัณฑิตยสถาน.
- ลัลลนา ศิริเจริญ. (2517) การศึกษาคุณค่าของชาดกเพื่อใช้ในการสอนวรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์ อ.ม. (สาขาวิชาภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทย์ ศิวศรียานนท์. (2519) **วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์**.พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร :อักษรเจริญทัศน์.
- วิภา กงกะนันทน์. (2533) **วรรณคดีศึกษา**.กรุงเทพมหานคร :ไทยวัฒนาพานิช.

- ศศลักษณ์ ทองขาว และคณะ. (2555) คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.
กรุงเทพมหานคร : ท็อป/แมคกรอ-ฮิล.
- ศักดิ์ศรี แย้มนัตตา. (2544) “วรรณคดีไทยในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตไทย” ใน
วิทยุปัญญา. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ บริษัท ธรรมิก จำกัด. หน้า 8-16.
- ศิรราชูฑารัตน์. (2549) ผลของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตถกนิเทศที่มีต่อผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนนิเวศวิทยาและความสามารถทางการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของ
ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย)
กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2553) “แผนแม่บท
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2554-
2556” [ออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.bict.moe.go.th/> (1 มกราคม 2556)
- โสภิต รุ่งทอง. (2549) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนวิชา
ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมกับการสอนแบบปกติ.
สารนิพนธ์ กศ.ม. (สาขาวิชาการมัธยมศึกษา) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมพร มั่นสุตร. (2526) การสอนภาษาไทย. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภ (2548) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม.
(สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) นครปฐม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สว่างจิตต์ บารมีอวยชัย. (2518) การสอนวรรณคดีไทยในวิทยาลัยครูกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์
ค.ม. (สาขาวิชาการสอนภาษาไทย) กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สิทธิ พินิจกุล. (2515) วิธีสอนวรรณคดี. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิทธิ พินิจกุล และนิตยา กาญจนวรรณ. (2520) ความรู้ทั่วไปทางวรรณกรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพมหานคร : ดวงกลม.
- สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทร์ทรัพย์. (2538) วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2.
กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชีรา ยูชูไฟ. (2548) การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง “รามเกียรติ์ตอน
ศึกกุมภกรรณ” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. สารนิพนธ์
กศ.ม. (สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุทิวังค์ พงศ์ไพบูลย์. (2511) “การสอนวรรณคดีไทยอย่างไร” ใน วารสารจันทร์เกษม. 82 : 51-62.
- สุทิวังค์ พงศ์ไพบูลย์. (2525) วรรณคดีวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. (2516) กรอง ภาษาและวรรณกรรม : ประชุมบทความเชิงวิชาการ.
กรุงเทพมหานคร : ชุมชนวิชาการอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสฐียรโกเศศ (พระยาอนุมานราชธน). (2546) การศึกษาวรรณคดีแห่งวรรณศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 5.

กรุงเทพมหานคร :สยาม.

องอาจ โอโสม. (2555) วรรณคดีศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.

เอมอร จังศิริพรปกรณ์. (2546) “การประเมินผลการเรียนรู้” ใน **รวมบทความการประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 144-166.

ภาคผนวก
เครื่องมือวิจัย

- 1) แบบสัมภาษณ์การสำรวจวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
- 2) คำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทางการจัดทำสื่อประ
สมการพัฒนารการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 3) แบบประเมิน story board สื่อประสมการพัฒนารการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย
- 4) แบบประเมินสื่อประสมการพัฒนารการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

(1)

แบบสัมภาษณ์การสำรวจวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์.....ระดับชั้น.....วันที่ให้สัมภาษณ์.....

1. คุณรู้สึกอย่างไรต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่คุณเคยประสบมา (ตอบเพียง ๑ ข้อ)

- ☐ ชอบเรียนมาก เพราะ.....
- ☐ ชอบเรียน เพราะ.....
- ☐ ให้เรียนก็เรียนได้ เพราะ.....
- ☐ ไม่ชอบเรียน เพราะ.....
- ☐ เกลียด เพราะ.....
- ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ)

2. รูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยแบบใดที่ทำให้คุณรู้สึกสนใจและอยากเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ การชมภาพยนตร์หรือละครที่สร้างจากวรรณคดี
- ☐ การเล่นเกมหรือบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี
- ☐ การไปชมการแสดงเรื่องราวจากวรรณคดีที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดแสดง
- ☐ การจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน ภาพนิ่ง วิดิทัศน์

เส้นทางการเดินทางในนิราศที่เคลื่อนที่ได้ ภาพกราฟิก ฯลฯ

- ☐ การแบ่งกลุ่มศึกษาวรรณคดีและออกมารายงานหน้าชั้นเรียน
- ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. รูปแบบหรือวิธีการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยแบบใดที่ทำให้คุณรู้สึกเบื่อหรือไม่อยากเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ การท่องคำศัพท์ ☐ การจำเนื้อเรื่อง
- ☐ การอ่านทำนองเสนาะพร้อมกันทั้งชั้นเรียน
- ☐ การอ่านทำนองเสนาะทีละคนต่อหน้าชั้นเรียน
- ☐ ครูเล่าเนื้อเรื่องให้ฟังโดยไม่มีสื่อประกอบ
- ☐ ครูเปิดเทปเสียงอ่านทำนองเสนาะประกอบการสอน
- ☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4. รูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาวรรณคดีไทยแบบใดที่ทำให้คุณอยากเรียน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ การชมภาพยนตร์หรือละครที่สร้างจากวรรณคดี
- ☐ การเล่นเกมหรือบทบาทสมมุติตามเนื้อเรื่องในวรรณคดี
- ☐ การไปชมการแสดงเรื่องราวจากวรรณคดีที่หน่วยงานต่าง ๆ จัดแสดง
- ☐ การจัดทำสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับวรรณคดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การ์ตูน ภาพนิ่ง วิดิทัศน์

เส้นทางการเดินทางในนิราศที่เคลื่อนที่ได้ ภาพกราฟิก ฯลฯ

- ☐ การแบ่งกลุ่มศึกษาวรรณคดีและออกมารายงานหน้าชั้นเรียน

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. คุณคิดว่าสื่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทยแบบใดที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจวรรณคดีไทย (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ รูปภาพ ☐ การ์ตูน ☐ ภาพกราฟิก ☐ วิดิทัศน์
☐ ละครเวที ☐ ภาพเคลื่อนไหว ☐ สื่อมัลติมีเดียทุกชนิด
☐ สื่อของจริง ☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

6. คุณคิดว่าสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อและไม่อยากเรียนวรรณคดีไทยคืออะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ วิธีการสอนของครูไม่น่าสนใจ
☐ สื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยไม่ดึงดูดใจผู้เรียน
☐ การวัดและประเมินผลยากเกินความสามารถของผู้เรียน
☐ ผู้เรียนไม่ตระหนัก/ไม่เห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย
☐ เนื้อเรื่อง/เนื้อหาในวรรณคดีไม่น่าสนใจ ไม่ทันสมัย ไม่สอดคล้องกับชีวิตปัจจุบันของ

ผู้เรียน

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

7. คุณคิดว่าควรแก้ไขปัญหาดังกล่าววิธีใดจึงจะทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อและอยากเรียนวรรณคดีไทย (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ครูปรับวิธีการสอนให้น่าสนใจขึ้น
☐ ครูเตรียมสื่อการสอนวิชาวรรณคดีไทยให้ดึงดูดใจผู้เรียนมากขึ้น
☐ ครูวัดและประเมินให้ตรงตามความสามารถของผู้เรียน
☐ ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักและเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย
☐ ครูเชื่อมโยงเนื้อเรื่อง/เนื้อหาในวรรณคดีให้สอดคล้องกับชีวิตในปัจจุบันของผู้เรียนมาก

ขึ้น

☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

8. คุณคิดว่าเยาวชนไทยจำเป็นต้องเรียนวรรณคดีไทยหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

9. คุณคิดอย่างไรกับการนำสื่อมัลติมีเดียมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย

.....

10. วรรณคดีไทยเรื่องใดที่ผู้เรียนอยากให้นำไปพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียมากที่สุด เพราะเหตุใด

.....

(2)

คำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อหาแนวทาง
การจัดทำสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

คำชี้แจง : การสนทนากลุ่ม (Focus Group) มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ข้อเสนอนี้และ
แนะนำเทคนิควิธีแก่คณะทำงานวิจัยด้านการสร้างบทเรียนวรรณคดีไทยในรูปแบบสื่อประสมที่จะ
สามารถพัฒนาผู้เรียนให้ตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทยได้

ครั้งที่ 1 ประเด็นคำถามการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

วันที่ 18 ตุลาคม 2556 เวลา 9.00-16.00 น.

ห้องประชุม R 812 ชั้น 8 ศูนย์วิทยบริการกรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
2. ทำไมเด็กไทยเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทย
3. การแก้ปัญหาการเรียนการสอนวรรณคดีไทย
4. วิธีการจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทย ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านสังคมศาสตร์ และด้านคติธรรม

ครั้งที่ 2 ประเด็นคำถามการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

วันที่ 25 ตุลาคม 2556 เวลา 9.00-16.00 น.

ห้องประชุม R 812 ชั้น 8 ศูนย์วิทยบริการกรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยนเรศวร

1. การคัดเลือกวรรณคดีไทยสำหรับการจัดทำสื่อประสม จำนวน 6 เรื่อง ดังนี้
 - 1.1 มัธยมศึกษาตอนต้น 2 เรื่อง
 - 1.2 มัธยมศึกษาตอนปลาย 2 เรื่อง
 - 1.3 อุดมศึกษา 2 เรื่อง
2. ข้อเสนอแนะการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
3. ข้อเสนอแนะการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. ข้อเสนอแนะการจัดทำสื่อประสมวรรณคดีไทยเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าวรรณคดีไทย ระดับอุดมศึกษา

(3)

แบบประเมิน story board สื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

การประเมินคุณภาพ Story Board สื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 การวิเคราะห์ตีความเนื้อหาจากวรรณคดีไทย					
1.2 การนำเสนอแนวคิดและสาระสำคัญของวรรณคดี					
1.3 การนำเสนอเค้าโครงเรื่องได้สอดคล้องและสัมพันธ์กันตลอดทั้งเรื่อง					
1.4 การนำเสนอความคิดด้านคุณค่าของวรรณคดีไทยทั้ง 3 ด้าน					
2. ด้านการใช้ภาษา					
2.1 ใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย					
2.2 ใช้ภาษาได้สุภาพ ตรงตามระดับของการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในงานสื่อสารมวลชน					
2.3 กลวิธีการเขียนคำบรรยาย บทสนทนา แปลกใหม่ ทันสมัย และน่าสนใจ					
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา					
3.1 การออกแบบมุกกล้อง มุมภาพ เทคนิคถ่ายทำสถานที่ ถ่ายทำสื่อความหมาย					
3.2 การออกแบบการใช้เสียงบรรยาย การสัมภาษณ์ และดนตรีประกอบ					
3.3 มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ สวยงาม และประยุกต์ใช้ในการถ่ายทำได้					
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน					

(4)

แบบประเมินสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

การประเมินคุณภาพสื่อประสมการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

รายการประเมิน	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาสื่อประสมถูกต้องตามหลักวิชาการ					
1.2 เนื้อหาสื่อประสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ					
1.3 เนื้อหามีความง่ายเหมาะสมกับผู้รับสาร					
2. ด้านการใช้ภาษา					
2.1 การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย					
2.2 การใช้ภาษาสุภาพ เหมาะสมกับผู้รับสาร					
3. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา					
3.1 การออกแบบสื่อประสมนำเสนอสื่อสารได้ตรงจุด ง่ายต่อการเข้าใจ					
3.2 ด้านเทคนิคกราฟิก ขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจนสวยงาม อ่านง่าย					
3.3 คุณภาพการใช้เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจนน่าสนใจชวนติดตาม					
4. ความคิดสร้างสรรค์					
4.1 ความคิดสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างมีความแปลกใหม่ สวยงาม สร้างสรรค์					
4.2 มีเทคนิคในการนำเสนอผลงานและเป็นประโยชน์					
ค่าเฉลี่ยทุกด้าน					

(5)

แบบฝึกหัดในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย

(6)

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในบทเรียนสื่อประสมการพัฒนาการเรียนรู้คุณค่าวรรณคดีไทย