



## รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

### เรื่อง

การพัฒนาความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาระดับ  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1  
โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)  
รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น

### โดย

นายปรีชญ์ ปุณณพัฒน์โสภณ

ตำแหน่ง ครู แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์

วิทยาลัยเทคนิคเขียงราย

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

## ชื่อวิจัย

การพัฒนาความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)  
รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น

ผู้วิจัย นายปรีชญ์ ปุณณพัฒน์โสภณ

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2569

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ 3)

เปรียบเทียบความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาก่อนและหลังเรียน และ 4)

ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวส.1 ห้อง ทก.(ม.6) 1/1 จำนวน 18 คน และห้อง ทก.(ม.6) 1/2 จำนวน 22 คน

วิทยาลัยเทคนิคเชียงราย รวม 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อแอนิเมชัน ใบงานระหว่างเรียน แบบทดสอบวัดความเข้าใจก่อน-หลังเรียน

และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) และการทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent

Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/86.25

ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.7356

แสดงว่านักศึกษา มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 73.56 3)

นักศึกษามีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงหลังเรียน ( $\bar{X} = 25.88$ , S.D. = 3.60)

สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 14.40$ , S.D. = 3.26) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 36.76$ ,  $df = 39$ ,  $p < .001$ ) 4)

นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.45)

### สรุปผลการวิจัย

1. ประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning เท่ากับ 84.00/86.25 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนด (IOC เครื่องมือเท่ากับ 0.92, 0.89 และ 0.87)

2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 0.7356 คิดเป็นร้อยละ 73.56

[ข้อมูลจำลอง]

3. ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจก่อนและหลังเรียนพบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 36.76$ ) [ข้อมูลจำลอง]

4. ความพึงพอใจของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ )

## สารบัญ

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>บทที่ 1 บทนำ</b> .....                                               | 6  |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....                                 | 6  |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....                                       | 6  |
| 1.3 สมมติฐานของการวิจัย .....                                           | 7  |
| 1.4 ขอบเขตของการวิจัย .....                                             | 7  |
| 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ .....                                               | 8  |
| 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....                                     | 8  |
| <b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....                     | 10 |
| 1. รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นและหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง.....          | 10 |
| 2. สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ..... | 11 |
| 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                                          | 12 |
| 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....                                            | 14 |
| <b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....                                 | 15 |
| 3.1 แบบแผนการวิจัย .....                                                | 15 |
| 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....                                        | 15 |
| 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....                                     | 15 |
| 3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ .....                                 | 16 |
| 3.5 วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล.....                                  | 16 |
| 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....                                | 16 |
| <b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....                               | 18 |
| 4.1 ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชันและคุณภาพเครื่องมือ .....                    | 18 |
| 4.2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง .....                                  | 18 |
| 4.3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) .....  | 18 |
| 4.4 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.).....                        | 19 |
| 4.5 คะแนนความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงรายบุคคล .....           | 19 |

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.6 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจก่อนและหลังเรียน .....                     | 21        |
| 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา .....                             | 22        |
| 4.8 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....                                       | 22        |
| <b>บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....</b>                      | <b>24</b> |
| 5.1 สรุปผลการวิจัย .....                                                 | 24        |
| 5.2 อภิปรายผล .....                                                      | 24        |
| 5.3 ข้อเสนอแนะ .....                                                     | 25        |
| <b>บรรณานุกรม .....</b>                                                  | <b>26</b> |
| <b>ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้ (ตัวอย่าง) .....</b>                   | <b>29</b> |
| <b>ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง .....</b> | <b>32</b> |
| <b>ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา .....</b>                   | <b>39</b> |
| <b>ภาคผนวก ง แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ .....</b>   | <b>40</b> |
| <b>ภาคผนวก จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ .....</b>              | <b>43</b> |

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวคิดสำคัญที่พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราชบรมนาถบพิตรพระราชทานไว้เพื่อเป็นแนวทางการดำรงชีวิตและการพัฒนาที่สมดุลและยั่งยืนหลักปรัชญาดังกล่าวเป็นเนื้อหาแกนสำคัญของรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น (300001502) ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนสามารถนำหลักการพอประมาณมีเหตุผลและมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีภายใต้เงื่อนไขความรู้และคุณธรรมไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์และเสนอแนวทางพัฒนาชุมชนท้องถิ่นของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับบริบทอย่างไรก็ตามจากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาผู้วิจัยพบว่านักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 ซึ่งเพิ่งเข้าศึกษาต่อจากระดับมัธยมศึกษาตอนปลายยังมีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในลักษณะที่เป็นนามธรรมและท่องจำมากกว่าความเข้าใจเชิงลึกที่สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในพื้นที่ประกอบกับวิทยาลัยเทคนิคเชียงรายตั้งอยู่ในพื้นที่จังหวัดเชียงรายซึ่งเป็นพื้นที่ชายแดนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมการสอนด้วยวิธีบรรยายตามปกติจึงอาจไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงกับวิถีชีวิตในท้องถิ่นของตนเองได้อย่างชัดเจนผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านภาพเคลื่อนไหวเสียงและเรื่องราวที่เข้าใจง่าย ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ อภิปราย และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยคาดหวังว่าการจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวจะช่วยพัฒนาความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาให้สูงขึ้นและเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

### 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้และตรวจสอบผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ดังนี้

1) เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

- 3) เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก
- 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

### 1.3 สมมติฐานของการวิจัย

- 1) สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

- 2) นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

### 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตด้านต่าง ๆ ดังนี้

#### 1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเทคนิคเชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น (30000-1502) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวส.1 กลุ่ม ทก. (ม.6) จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 40 คน

ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบสอน ดังนี้

| ห้องเรียน    | จำนวนนักศึกษา (คน) | หมายเหตุ |
|--------------|--------------------|----------|
| ทก.(ม.6) 1/1 | 18                 |          |
| ทก.(ม.6) 1/2 | 22                 |          |
| <b>รวม</b>   | <b>40</b>          |          |

#### 1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาเรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ในหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาท้องถิ่นบนพื้นฐานความพอเพียง  
ตามคำอธิบายรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น (30000-1502)

### 1.4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ใช้เวลาจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 4 คาบเรียน

### 1.4.4 ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)  
ตัวแปรตาม คือ 1) ประสิทธิภาพของสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning ตามเกณฑ์ 80/80 (E1/E2)  
2) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) 3) ความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงก่อนและหลังเรียน และ  
4) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนรู้

### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

#### **สื่อแอนิเมชัน**

สื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในลักษณะภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงบรรยายและดนตรีประกอบ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจ

#### **การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ  
อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

#### **ความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

คะแนนที่นักศึกษาทำได้จากแบบทดสอบวัดความเข้าใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ครอบคลุมหลักการพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และเงื่อนไขความรู้คู่คุณธรรม

#### **ความพึงพอใจ**

ความรู้สึกหรือทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning  
ที่วัดได้จากแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้คาดว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

- ได้สื่อแอนิเมชันประกอบการเรียนรู้เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นในภาคเรียนถัดไป
- นักศึกษามีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพิ่มขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้
- เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนรายวิชาอื่น ๆ นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน

## บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า หลักการ ทฤษฎี จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อตามลำดับ ดังนี้

1. รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นและหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
  - 2.1 แนวคิดสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้
  - 2.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
  - 2.3 แผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.4 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 2.5 ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)
  - 2.6 ความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน)
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

### 1. รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นและหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น (30000-1502) เป็นรายวิชาในหมวดวิชาทักษะชีวิต

ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา มีจุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการพัฒนาท้องถิ่น หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

และสามารถวิเคราะห์สภาพปัญหาพร้อมเสนอแนวทางการพัฒนาท้องถิ่นของตนเองได้อย่างเหมาะสม เนื้อหาส่วนที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้

คือหน่วยการเรียนรู้ว่าด้วยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางการดำรงชีวิตและการปฏิบัติตนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางส

ายกลาง ประกอบด้วยหลักการ 3 ห่วง ได้แก่ ความพอประมาณ ความมีเหตุผล

และการมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ภายใต้เงื่อนไข 2 ประการ คือ เงื่อนไขความรู้ (รอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง) และเงื่อนไขคุณธรรม (ซื่อสัตย์สุจริต ขยันอดทน แบ่งปัน)

หลักปรัชญาดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชน ไปจนถึงระดับประเทศ และเป็นแนวคิดหลักที่ปรากฏอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ รวมถึงหลักสูตรการศึกษาของไทยในหลายระดับ

ในบริบทของการพัฒนาท้องถิ่น

การนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้จะช่วยให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้อย่างเหมาะสมกับทุนทางสังคมและทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่จังหวัดเชียงรายซึ่งมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมการทำความเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในเชิงลึกจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และออกแบบแนวทางการพัฒนาท้องถิ่นที่สอดคล้องกับบริบทเฉพาะของแต่ละชุมชนได้

## 2. สื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อแอนิเมชันและการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยแบ่งเป็นหัวข้อย่อยดังนี้

### 2.1 แนวคิดสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้

สื่อแอนิเมชันเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่ใช้ภาพเคลื่อนไหวร่วมกับเสียงในการถ่ายทอดเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม (Cognitive Theory of Multimedia Learning) ที่อธิบายว่าผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อได้รับข้อมูลผ่านทั้งช่องทางภาพและเสียงไปพร้อมกันในปริมาณที่เหมาะสม ไม่เกินขีดความสามารถในการประมวลผลของสมอง สื่อแอนิเมชันจึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับเนื้อหาที่เป็นนามธรรม เช่น หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เนื่องจากสามารถแปลงแนวคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นภาพเหตุการณ์หรือสถานการณ์จำลองที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

### 2.2 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แทนการรับฟังการบรรยายเพียงฝ่ายเดียว รูปแบบกิจกรรมที่นิยมใช้ได้แก่ การอภิปรายกลุ่มย่อย การระดมสมอง กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่เสนอวัฏจักรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน คือ ประสบการณ์รูปธรรม การสังเกตและสะท้อนคิด การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรมและการทดลองปฏิบัติซึ่งเมื่อผนวกเข้ากับสื่อแอนิเมชันที่นำเสนอสถานการณ์ตัวอย่างจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทั้งประสบการณ์รูปธรรมจากสื่อและโอกาสในการสะท้อนคิดผ่านกิจกรรมเชิงรุกที่ตามมา

## 2.3 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง เอกสารที่ระบุจุดประสงค์

เนื้อหาวิธีสอนและการประเมินผลของบทเรียนอย่างเป็นระบบเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีทิศทาง สอดคล้องกับหลักสูตรและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดไว้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อแอนิเมชันร่วมกับกิจกรรม Active Learning จำนวน 4 แผน

## 2.4 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ นิยมใช้เกณฑ์ E1/E2

โดยทั่วไปเนื้อหาที่เน้นความรู้ความเข้าใจมักกำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80/80 ซึ่งหมายถึง E1

คือประสิทธิภาพของกระบวนการ (คะแนนเฉลี่ยจากงาน/ใบงานระหว่างเรียนคิดเป็นร้อยละ) และ E2

คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ)

คำนวณได้จากสูตรโดยประมาณดังนี้

$$E1 = (\text{ผลรวมคะแนนระหว่างเรียนของผู้เรียนทุกคน} \div (\text{คะแนนเต็มของงานระหว่างเรียน} \times \text{จำนวนผู้เรียน})) \times 100$$

$$E2 = (\text{ผลรวมคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทุกคน} \div (\text{คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน} \times \text{จำนวนผู้เรียน})) \times 100$$

แผนการจัดการเรียนรู้ที่มีค่า E1/E2 เป็นไปตามหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ถือว่ามีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้

## 2.5 ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.)

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน

โดยเปรียบเทียบคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียน เทียบกับผลต่างระหว่างคะแนนเต็มกับคะแนนก่อนเรียน คำนวณได้จากสูตรโดยประมาณดังนี้

$$E.I. = (\text{ผลรวมคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน}) \div ((\text{จำนวนผู้เรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน})$$

ค่าดัชนีประสิทธิผลที่ได้เมื่อคูณด้วย 100

จะแสดงเป็นร้อยละของความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น

## 2.6 ความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถของผู้เรียนที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งวัดได้จากคะแนนแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึงคะแนนที่นักศึกษาทำได้จากแบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ธุรกิจพอเพียง ซึ่งครอบคลุมหลักการพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และเงื่อนไขความรู้คู่คุณธรรม

### 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ดังนี้

#### งานวิจัยด้านสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้

โคกนิล, เส็งศรี, นิลนนท์ และพรมาลี (2566) พัฒนาการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 14 คน

ผลการวิจัยพบว่าสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2 เท่ากับ 88.37/86.79) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งงานวิจัยนี้เผยแพร่ในวารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร

อันเป็นบริบทใกล้เคียงกับสถานศึกษาอาชีวศึกษา

กะวิวงศ์กุล, ไทยขยัน และสายปัญญา (2568) พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการรุกรานของโจรจัน

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 20 คน

พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันร่วมกับการวัดผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการวิจัยครั้งนี้

#### งานวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ปัญญาพุกษ์ (2562) ศึกษาการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ

Active Learning สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 21

คน พบว่านักศึกษามีทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

และมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมดังกล่าวในระดับมากที่สุดเช่นกัน

โดยเฉพาะประเด็นการได้ลงมือปฏิบัติจริง

ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ดำเนินการในพื้นที่จังหวัดเชียงรายเช่นเดียวกับการวิจัยครั้งนี้

สะท้อนว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนในบริบทพื้นที่ดังกล่าว

#### งานวิจัยด้านความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

อุทัยวัฒน์ และเทพรักษ์ (2561)

ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางความเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 39 คน

โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) เช่นเดียวกับการวิจัยครั้งนี้

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางความเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทั้งในภาพรวมและเมื่อพิจารณาแยกเป็นรายด้าน (พอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี เงื่อนไขความรู้ และเงื่อนไขคุณธรรม)

ซึ่งสนับสนุนแนวคิดว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติสามารถพัฒนาความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างมีนัยสำคัญ

โดยสรุป จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งด้านสื่อแอนิเมชัน การจัดการเรียนรู้เชิงรุก และความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกัน คือ

ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันและ/หรือกิจกรรมเชิงรุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากถึงมากที่สุด

ซึ่งเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนกรอบแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้ที่บูรณาการสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning เพื่อพัฒนาความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

#### 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

| ตัวแปรต้น (Input)                                                                                  | กระบวนการ (Process)                                                                                          | ตัวแปรตาม (Output)                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ<br>Active Learning<br>เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง | 1) นำเสนอสื่อแอนิเมชัน 2)<br>จัดกิจกรรมเชิงรุก<br>(อภิปราย/กรณีศึกษา) 3)<br>สรุปและเชื่อมโยงสู่บริบทท้องถิ่น | 1) ประสิทธิภาพ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80 2)<br>ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) 3)<br>ความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง<br>(Pretest-Posttest) 4)<br>ความพึงพอใจของผู้เรียน |

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Research)

มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันและศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning

ต่อความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษาโดยมีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 3.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One-Group Pretest-Posttest Design) ดังนี้

| กลุ่ม         | ทดสอบก่อนเรียน | การทดลอง | ทดสอบหลังเรียน |
|---------------|----------------|----------|----------------|
| กลุ่มตัวอย่าง | O1             | X        | O2             |

โดย O1 คือ การทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง X คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และ O2 คือ การทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกัน

#### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับ ปวส.1 ห้อง ทก.(ม.6) 1/1 จำนวน 18 คน และห้อง ทก.(ม.6) 1/2 จำนวน 22 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

#### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 5 ชนิด ดังนี้

- 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ที่บูรณาการสื่อแอนิเมชันร่วมกับกิจกรรม Active Learning จำนวน 4 แผน รวม 4 คาบเรียน
- 2) สื่อแอนิเมชัน เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
- 3) ใบงาน/แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน ประจำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน แผนละ 10 คะแนน รวม 40 คะแนน ใช้เก็บคะแนนระหว่างเรียนสำหรับคำนวณค่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E1)
- 4) แบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ (คะแนนเต็ม 30 คะแนน) ใช้ทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน (ฉบับเดียวกัน) และใช้คำนวณค่าประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E2)
- 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

### 3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1) ศึกษาหลักสูตรรายวิชา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 2) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อแอนิเมชัน ใบงาน/แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามกรอบเนื้อหาที่กำหนด
- 3) นำเครื่องมือทั้งหมดเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้อง (IOC) และหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ ( $IOC \geq 0.5$  ถือว่าใช้ได้)
- 4) ปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
- 5) นำเครื่องมือไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบและแบบสอบถามก่อนนำไปใช้จริง

### 3.5 วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1) ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ห้องเรียน
- 2) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับกิจกรรม Active Learning จำนวน 4 คาบเรียน พร้อมเก็บคะแนนใบงาน/แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนระหว่างเรียนทุกแผน
- 3) ทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกับก่อนเรียน
- 4) เก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 5) รวบรวมและตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

### 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
- ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ใช้อธิบายคะแนนความเข้าใจและระดับความพึงพอใจ

- ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80 โดย E1

คำนวณจากคะแนนใบงาน/แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และ E2 คำนวณจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน

- ค่าดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักศึกษา
- การทดสอบค่าที (t-test แบบ Dependent/Paired Samples)

เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

- ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ
- เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ 5 ระดับ ได้แก่ 4.51–5.00 มากที่สุด, 3.51–4.50 มาก, 2.51–3.50 ปานกลาง, 1.51–2.50 น้อย, 1.00–1.50 น้อยที่สุด

## บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### 4.1 ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชันและคุณภาพเครื่องมือ

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

| เครื่องมือ                           | จำนวนข้อ | ค่า IOC เฉลี่ย |
|--------------------------------------|----------|----------------|
| แผนการจัดการเรียนรู้ / สื่อแอนิเมชัน | 4 แผน    | 0.92           |
| แบบทดสอบวัดความเข้าใจ                | 30 ข้อ   | 0.89           |
| แบบสอบถามความพึงพอใจ                 | 5 ข้อ    | 0.87           |

### 4.2 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามห้องเรียน ดังนี้

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามห้องเรียน

| ห้องเรียน    | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--------------|------------|--------|
| ทก.(ม.6) 1/1 | 18         | 45.00  |
| ทก.(ม.6) 1/2 | 22         | 55.00  |
| รวม          | 40         | 100.00 |

### 4.3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ (E1/E2)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ วิชาการพัฒนาท้องถิ่น

โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 ดังตาราง

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาท้องถิ่น

โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1 [ข้อมูลจำลอง]

| N  | คะแนนเต็ม<br>(ระหว่างเรียน/หลังเรียน) | E1    | E2    | ผลการเปรียบเทียบ<br>เกณฑ์ 80/80 |
|----|---------------------------------------|-------|-------|---------------------------------|
| 40 | 40 / 30                               | 84.00 | 86.25 | สูงกว่าเกณฑ์                    |

จากตารางที่ 4.3 แสดงว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาท้องถิ่น โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/86.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ กล่าวคือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) มีค่าเท่ากับ 84.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) มีค่าเท่ากับ 86.25

#### 4.4 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้

โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักศึกษาทั้ง 40 คน ดังตาราง [ข้อมูลจำลอง]

ตารางที่ 4.4 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาท้องถิ่น โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning สำหรับนักศึกษาระดับ ปวส.1

| N  | คะแนนก่อนเรียน | คะแนนหลังเรียน | E.I.   | P (%) |
|----|----------------|----------------|--------|-------|
| 40 | 576            | 1,035          | 0.7356 | 73.56 |

จากตารางที่ 4.4 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้วิชาการพัฒนาท้องถิ่น

โดยใช้สื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning มีค่าเท่ากับ 0.7356

แสดงว่านักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 73.56

#### 4.5 คะแนนความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงรายบุคคล ก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 4.5

คะแนนแบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษารายบุคคล

ก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน) พร้อมคะแนนใบงานระหว่างเรียน (คะแนนเต็ม 40

คะแนน)

| เลขที่ | ห้องเรียน    | คะแนนใบงาน<br>(40) | คะแนนก่อนเรียน<br>(30) | คะแนนหลังเรียน<br>(30) |
|--------|--------------|--------------------|------------------------|------------------------|
| 1      | ทก.(ม.6) 1/1 | 37                 | 14                     | 26                     |
| 2      | ทก.(ม.6) 1/1 | 31                 | 14                     | 26                     |
| 3      | ทก.(ม.6) 1/1 | 28                 | 18                     | 28                     |
| 4      | ทก.(ม.6) 1/1 | 35                 | 10                     | 26                     |
| 5      | ทก.(ม.6) 1/1 | 37                 | 17                     | 30                     |
| 6      | ทก.(ม.6) 1/1 | 36                 | 9                      | 20                     |

|    |              |    |    |    |
|----|--------------|----|----|----|
| 7  | ทก.(ม.6) 1/1 | 38 | 14 | 24 |
| 8  | ทก.(ม.6) 1/1 | 36 | 14 | 22 |
| 9  | ทก.(ม.6) 1/1 | 35 | 18 | 30 |
| 10 | ทก.(ม.6) 1/1 | 31 | 14 | 21 |
| 11 | ทก.(ม.6) 1/1 | 34 | 12 | 22 |
| 12 | ทก.(ม.6) 1/1 | 31 | 19 | 30 |
| 13 | ทก.(ม.6) 1/1 | 33 | 20 | 30 |
| 14 | ทก.(ม.6) 1/1 | 39 | 12 | 24 |
| 15 | ทก.(ม.6) 1/1 | 35 | 17 | 25 |
| 16 | ทก.(ม.6) 1/1 | 35 | 13 | 26 |
| 17 | ทก.(ม.6) 1/1 | 32 | 15 | 26 |
| 18 | ทก.(ม.6) 1/1 | 40 | 15 | 29 |
| 19 | ทก.(ม.6) 1/2 | 28 | 10 | 20 |
| 20 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 15 | 30 |
| 21 | ทก.(ม.6) 1/2 | 37 | 11 | 23 |
| 22 | ทก.(ม.6) 1/2 | 32 | 11 | 24 |
| 23 | ทก.(ม.6) 1/2 | 32 | 13 | 23 |
| 24 | ทก.(ม.6) 1/2 | 35 | 8  | 20 |
| 25 | ทก.(ม.6) 1/2 | 36 | 10 | 20 |
| 26 | ทก.(ม.6) 1/2 | 36 | 15 | 29 |
| 27 | ทก.(ม.6) 1/2 | 32 | 17 | 27 |
| 28 | ทก.(ม.6) 1/2 | 36 | 17 | 28 |
| 29 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 13 | 27 |
| 30 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 17 | 29 |

|    |              |    |    |    |
|----|--------------|----|----|----|
| 31 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 20 | 30 |
| 32 | ทก.(ม.6) 1/2 | 35 | 18 | 30 |
| 33 | ทก.(ม.6) 1/2 | 33 | 10 | 20 |
| 34 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 9  | 20 |
| 35 | ทก.(ม.6) 1/2 | 34 | 16 | 28 |
| 36 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 19 | 30 |
| 37 | ทก.(ม.6) 1/2 | 33 | 14 | 30 |
| 38 | ทก.(ม.6) 1/2 | 33 | 18 | 30 |
| 39 | ทก.(ม.6) 1/2 | 32 | 15 | 27 |
| 40 | ทก.(ม.6) 1/2 | 31 | 15 | 25 |

รวมคะแนนใบงาน = 1,344 คะแนน รวมคะแนนก่อนเรียน = 576 คะแนน รวมคะแนนหลังเรียน = 1,035 คะแนน ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน = 14.40 (S.D. = 3.26) ค่าเฉลี่ยหลังเรียน = 25.88 (S.D. = 3.60)

#### 4.6 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติทดสอบที ของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ  | n  | $\bar{x}$ | S.D. | t      | Sig.  |
|-----------|----|-----------|------|--------|-------|
| ก่อนเรียน | 40 | 14.40     | 3.26 | 36.76* | <.001 |
| หลังเรียน | 40 | 25.88     | 3.60 |        |       |

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (df = 39)

แสดงว่านักศึกษามีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

#### 4.7 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักศึกษา

| รายการประเมิน                        | $\bar{x}$ | S.D. | ระดับ |
|--------------------------------------|-----------|------|-------|
| 1. เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจง่าย | 4.35      | 0.49 | มาก   |

|                                                        |             |             |            |
|--------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------|
| 2. กิจกรรม Active Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น | 4.52        | 0.51        | มากที่สุด  |
| 3. บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจ                    | 4.28        | 0.60        | มาก        |
| 4. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นของตนเองได้   | 4.10        | 0.55        | มาก        |
| 5. ความพึงพอใจในภาพรวม                                 | 4.40        | 0.50        | มาก        |
| <b>เฉลี่ยรวม</b>                                       | <b>4.33</b> | <b>0.45</b> | <b>มาก</b> |

จากตารางที่ 4.7 แสดงว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ารายการที่นักศึกษามีความพึงพอใจสูงสุด คือ กิจกรรม Active Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น ( $\bar{X} = 4.52$  อยู่ในระดับมากที่สุด) รองลงมาคือความพึงพอใจในภาพรวม ( $\bar{X} = 4.40$ ) และเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจง่าย ( $\bar{X} = 4.35$ ) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นของตนเอง ( $\bar{X} = 4.10$  อยู่ในระดับมาก)

#### 4.8 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในหัวข้อ 4.1-4.7 ผู้วิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ในตารางเดียว เพื่อให้เห็นภาพรวมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้

ตารางที่ 4.8 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

| วัตถุประสงค์การวิจัย                                            | สถิติ/ตัวชี้วัด                                       | ผลที่ได้                                           | แปลผล                                                          |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1) พัฒนาสื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 | IOC (ตารางที่ 4.1) และ E1/E2 (ตารางที่ 4.3)           | IOC = 0.92/0.89/0.87<br>E1/E2 = 84.00/86.25        | ผ่านเกณฑ์ IOC สูงกว่าเกณฑ์ 80/80                               |
| 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผล                                      | E.I. (ตารางที่ 4.4)                                   | E.I. = 0.7356 (73.56%)                             | นักศึกษามีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นร้อยละ 73.56                    |
| 3) เปรียบเทียบความเข้าใจก่อนและหลังเรียน                        | $\bar{X}$ , S.D., t-test แบบ Dependent (ตารางที่ 4.6) | ก่อนเรียน $\bar{X}=14.40$ (S.D.=3.26)<br>หลังเรียน | หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญ (.05) ตรงตามสมมติฐาน |

|                                |                                                         |                                                                   |          |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------|
|                                |                                                         | $\bar{X}=25.88$<br>(S.D.=3.60) t<br>= 36.76, df =<br>39, p < .001 |          |
| 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา | $\bar{X}$ , S.D.<br>ความพึงพอใจโดยรวม<br>(ตารางที่ 4.7) | $\bar{X} = 4.33$ (S.D.<br>= 0.45)                                 | ระดับมาก |

จากตารางที่ 4.8 สรุปได้ว่า ผลการวิจัยครบทั้ง 4  
 วัตถุประสงค์เป็นไปในทิศทางบวกและสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้  
 ทั้งด้านประสิทธิภาพของสื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 ค่าดัชนีประสิทธิผล  
 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจก่อน-หลังเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียน

## บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 สามารถสรุปผลได้ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

- 1) การพัฒนาสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า เครื่องมือมีคุณภาพผ่านเกณฑ์การประเมินของผู้เชี่ยวชาญ (IOC ของแผนการจัดการเรียนรู้/สื่อแอนิเมชัน แบบทดสอบ และแบบสอบถามความพึงพอใจ เท่ากับ 0.92, 0.89 และ 0.87 ตามลำดับ) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/86.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้
- 2) การศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.7356 แสดงว่านักศึกษา มีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 73.56
- 3) การเปรียบเทียบความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงก่อนและหลังเรียน พบว่า นักศึกษามีคะแนนความเข้าใจก่อนเรียนเฉลี่ย 14.40 คะแนน (S.D. = 3.26) และหลังเรียนเฉลี่ย 25.88 คะแนน (S.D. = 3.60) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 36.76$ ,  $df = 39$ ,  $p < .001$ ) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
- 4) การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.45) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรม Active Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น ( $\bar{X} = 4.52$  ระดับมากที่สุด) และรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นของตนเอง ( $\bar{X} = 4.10$  ระดับมาก)

## 5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยที่พบว่าสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.00/86.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7356 นั้น อาจเป็นเพราะสื่อแอนิเมชันช่วยแปลงเนื้อหาที่เป็นนามธรรมของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงให้เป็น ภาพเหตุการณ์ที่เป็นรูปธรรม ตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อประสม ประกอบกับกิจกรรม Active Learning ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านใบงานระหว่างเรียนอย่างต่อเนื่องทั้ง 4 แผน จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจสะสมไปที่ละขั้น

ส่วนผลการที่นักศึกษามีความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงหลังเรียน ( $\bar{X} = 25.88$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 14.40$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั้น สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับแนวคิดวัฏจักรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อภิปรายและเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่นของตนเอง

นอกจากนี้ผลความพึงพอใจที่อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ ) โดยเฉพาะด้านกิจกรรม Active Learning ที่ได้รับคะแนนสูงสุด ยังสะท้อนว่านักศึกษายอมรับและเห็นคุณค่าของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้

ส่วนรายการด้านการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นที่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่ารายการอื่น อาจบ่งชี้ว่าควรออกแบบกิจกรรมให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชุมชนของผู้เรียนให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- ครูผู้สอนรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่นสามารถนำสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นไปใช้ประกอบการสอนในภาคเรียนถัดไปได้ เนื่องจากผลการวิจัยสนับสนุนว่าช่วยเพิ่มความเข้าใจของผู้เรียน โดยควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเชิงรุกควบคู่กันไปเสมอ

- ควรออกแบบกิจกรรม Active Learning ให้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในพื้นที่ชุมชนของผู้เรียนให้มากขึ้น เนื่องจากเป็นรายการที่นักศึกษาให้คะแนนความพึงพอใจต่ำกว่ารายการอื่น เพื่อเพิ่มความหมายและการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- ควรศึกษาผลของสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning ในเนื้อหาอื่นของรายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น หรือรายวิชาอื่นที่มีเนื้อหาเชิงนามธรรมใกล้เคียงกัน

- ควรมีกกลุ่มควบคุม (Control Group)

เพื่อเปรียบเทียบผลระหว่างวิธีการสอนแบบปกติกับการสอนด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

- ควรศึกษาผลระยะยาวว่านักศึกษาสามารถคงความเข้าใจและนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างต่อเนื่องหรือไม่

## บรรณานุกรม

- กะวิวงศ์กุล จ., ไทยขยัน อ., และสายปัญญา ธ. (2568). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องการรุกรานของโจรจัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชุมชนบ้านนาบอน. วารสารนวัตกรรมทางการศึกษา, 25(1), 35–47.
- โคกนิล ณ., เส็งศรี ส., นิลนนท์ น., และพรมมาลี พ. (2566). ผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา). วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร, 6(2), 252–261.
- ปัญญาพุกษ์ ส. (2562). การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 34(2), 31–40.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2567). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง รายวิชาการพัฒนาท้องถิ่น (30000-1502). กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570). สำนักนายกรัฐมนตรี.
- อุทัยวัฒน์ ณ., และเทพรักษ์ ก. (2561). ผลของการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางความเข้าใจหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 19(2), 62–71.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## ภาคผนวก

## ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา การพัฒนาท้องถิ่น รหัสวิชา 30000-1502 ระดับชั้น ปวส.1 เวลา 1 คาบ (50 นาที)

เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (3 ช่วง 2 เงื่อนไข)

#### สาระสำคัญ

หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางการดำรงชีวิตและการปฏิบัติตนที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางสายกลาง ประกอบด้วยความพอประมาณ ความมีเหตุผล และการมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ภายใต้เงื่อนไขความรู้และคุณธรรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาท้องถิ่นได้ในทุกระดับ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

- ด้านความรู้ (K): บอกความหมายและองค์ประกอบของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้ถูกต้อง
- ด้านทักษะ (P):

วิเคราะห์สถานการณ์ตัวอย่างและจำแนกได้ว่าสอดคล้องกับหลักการใดของเศรษฐกิจพอเพียง

- ด้านเจตคติ (A):

เห็นความสำคัญและมีเจตคติที่ดีต่อการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในชีวิตและท้องถิ่นของตนเอง

#### สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. องค์ประกอบ 3 ช่วง (พอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี)
3. เงื่อนไข 2 ประการ (เงื่อนไขความรู้ เงื่อนไขคุณธรรม)
4. ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในท้องถิ่น

#### กิจกรรมการเรียนรู้ (บูรณาการสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning)

##### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

- ครูเปิดสื่อแอนิเมชัน เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงให้นักศึกษาชม แล้วตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น "จากคลิปที่ดู นักศึกษาคิดว่าตัวละครดำเนินชีวิตตามหลักการใด"

##### ขั้นสอน (30 นาที)

- ครูอธิบายเนื้อหาองค์ประกอบ 3 ช่วง 2 เงื่อนไข ประกอบสื่อแอนิเมชัน
- จัดกิจกรรม Active Learning แบบ Think-Pair-Share: นักศึกษาคิดคำตอบด้วยตนเอง จับคู่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แล้วนำเสนอต่อชั้นเรียน

- แบ่งกลุ่มย่อย 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์กรณีศึกษาสถานการณ์ในท้องถิ่นของตนเอง  
ว่าสอดคล้องกับหลักการใดของเศรษฐกิจพอเพียง

- แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์หน้าชั้นเรียน เพื่อนร่วมชั้นและครูร่วมกันให้ข้อเสนอแนะ

### ขั้นสรุป (10 นาที)

- ครูและนักศึกษาร่วมกันสรุปสาระสำคัญ เชื่อมโยงกับบริบทการพัฒนาท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดเชียงราย  
และเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. สื่อแอนิเมชัน เรื่อง หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2. ใบงานกรณีศึกษาท้องถิ่น 3. สื่อนำเสนอ  
(PowerPoint) ประกอบการสอน

### การวัดและประเมินผล

| สิ่งที่ประเมิน       | วิธีการ                    | เครื่องมือ        |
|----------------------|----------------------------|-------------------|
| ความรู้ความเข้าใจ    | ตรวจแบบทดสอบ/ใบงาน         | แบบทดสอบ, ใบงาน   |
| ทักษะการวิเคราะห์    | สังเกตการนำเสนอผลงานกลุ่ม  | แบบสังเกตพฤติกรรม |
| เจตคติ/การมีส่วนร่วม | สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน | แบบสังเกตพฤติกรรม |

เกณฑ์การผ่าน: นักเรียนต้องได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม

### ใบงาน/แบบฝึกหัดท้ายแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (10 คะแนน)

ชื่อ-สกุล ..... เลขที่ ..... ห้อง .....

คำชี้แจง: ให้นักศึกษาตอบคำถามต่อไปนี้ให้ครบถ้วน

โดยใช้ความรู้จากการชมสื่อแอนิเมชันและการอภิปรายในชั้นเรียน (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

ใช้เป็นคะแนนระหว่างเรียนสำหรับคำนวณค่า E1)

- 1) จงอธิบายความหมายของ "ความพอประมาณ" มาพอสังเขป (2 คะแนน)
- 2) จงยกตัวอย่างสถานการณ์ในชุมชนของนักศึกษาที่สะท้อนหลัก "ความมีเหตุผล" (2 คะแนน)
- 3) จงอธิบายว่า "การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี" มีความสำคัญต่อครอบครัวของนักศึกษาอย่างไร (2 คะแนน)
- 4) เปรียบเทียบความรู้และเงื่อนไขคุณธรรม แตกต่างกันอย่างไร จงอธิบายพร้อมยกตัวอย่างอย่างละ 1 ตัวอย่าง (4 คะแนน)

(ใบงานประจำแผนที่ 2-4 ให้ผู้วิจัยพัฒนาในลักษณะเดียวกัน)

โดยปรับคำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละแผน แผนละ 10 คะแนน รวม 40 คะแนน)

**ภาคผนวก ข**  
**แบบทดสอบวัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**  
**(ฉบับสมบูรณ์ 30 ข้อ)**

คำชี้แจง: แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก

ใช้วัดความเข้าใจหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ก่อนเรียนและหลังเรียน (ฉบับเดียวกัน)

ให้นักศึกษาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

**1. ข้อใดคือความหมายของ "ความพอประมาณ" ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

- ก. ความพอดีที่ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น
- ข. การมีทรัพย์สินให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- ค. การใช้จ่ายอย่างประหยัดที่สุดโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพชีวิต
- ง. การพึ่งพาผู้อื่นในทุกกรณี

**2. ข้อใดไม่ใช่องค์ประกอบของหลัก "3 ห่วง" ในปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

- ก. ความพอประมาณ
- ข. ความมีเหตุผล
- ค. การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
- ง. การแข่งขันทางการตลาด

**3. ข้อใดเป็นเงื่อนไขด้าน "คุณธรรม" ในปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

- ก. รอบรู้
- ข. รอบคอบ
- ค. ซื่อสัตย์สุจริต
- ง. ระมัดระวัง

**4. เกษตรกรปลูกพืชหลากหลายชนิดในพื้นที่เดียวกันเพื่อลดความเสี่ยงจากราคาผลผลิตตกต่ำสอดคล้องกับหลักการใดมากที่สุด**

- ก. ความพอประมาณ
- ข. การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
- ค. เงื่อนไขความรู้
- ง. เงื่อนไขคุณธรรม

5.

**ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการพัฒนาท้องถิ่น**

- ก. ใช้ได้เฉพาะกับเกษตรกรเท่านั้น
- ข. เน้นการพึ่งพาจากภายนอกเป็นหลัก
- ค. สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกอาชีพและทุกระดับของสังคม
- ง. ใช้ได้เฉพาะในภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ

**6. "การรู้จักประมาณตน ไม่ใช่จ่ายเกินฐานะของตนเอง" ตรงกับหลักการใด**

- ก. ความพอประมาณ
- ข. ความมีเหตุผล
- ค. การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
- ง. เงื่อนไขความรู้

**7. การวางแผนธุรกิจโดยศึกษาข้อมูลตลาดอย่างรอบด้านก่อนตัดสินใจลงทุน สอดคล้องกับองค์ประกอบใด**

- ก. ความพอประมาณ
- ข. ความมีเหตุผล
- ค. การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
- ง. เงื่อนไขคุณธรรม

**8. ข้อใดเป็นตัวอย่างของ "เงื่อนไขความรู้"**

**ในการนำหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปปฏิบัติ**

- ก. การแบ่งปันผลผลิตให้เพื่อนบ้าน
- ข. การศึกษาข้อมูลสภาพดินก่อนเพาะปลูก
- ค. การซื้อสัตย์ต่อลูกค้า
- ง. ความขยันหมั่นเพียรในการทำงาน

9.

**หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมีที่มาจากแนวพระราชดำริของพระมหากษัตริย์พระองค์ใด**

- ก. พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
- ข. พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร
- ค. พระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว

ง. พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

#### 10. การพัฒนาท้องถิ่นตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงควรเริ่มต้นจากสิ่งใด

- ก. การกู้ยืมเงินจากภายนอกมาลงทุนขนาดใหญ่
- ข. การสำรวจและใช้ทุนทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นอย่างเหมาะสม
- ค. การเลียนแบบรูปแบบการพัฒนาจากต่างประเทศทั้งหมด
- ง. การรอความช่วยเหลือจากภาครัฐเพียงอย่างเดียว

#### 11. "ความมีเหตุผล" ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หมายถึงข้อใด

- ก. การตัดสินใจโดยพิจารณาเหตุและผลอย่างรอบคอบ โดยคำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมและผลที่จะตามมา
- ข. การเชื่อตามความรู้สึกของตนเองเป็นหลัก
- ค. การตัดสินใจตามกระแสสังคมโดยไม่ไตร่ตรอง
- ง. การฟังพาดำเนินการของผู้อื่นเพียงอย่างเดียว

#### 12. ข้อใดคือความหมายของ "การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี"

- ก. การมีทรัพย์สินจำนวนมาก
- ข. การเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต
- ค. การพึ่งพาผู้อื่นในทุกสถานการณ์
- ง. การไม่ยอมเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตเลย

#### 13. ชุมชนแห่งหนึ่งจัดตั้งกองทุนออมทรัพย์เพื่อช่วยเหลือสมาชิกยามฉุกเฉิน สอดคล้องกับองค์ประกอบใดมากที่สุด

- ก. ความพอประมาณ
- ข. ความมีเหตุผล
- ค. การมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี
- ง. เงื่อนไขคุณธรรม

#### 14. ข้อใดแสดงถึง "เงื่อนไขความรู้" ในการดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

- ก. การรู้จักแบ่งปันให้ผู้อื่น
- ข. การศึกษาหาความรู้รอบด้านก่อนตัดสินใจลงมือทำ
- ค. ความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่
- ง. ความขยันหมั่นเพียร

#### 15. ข้อใดแสดงถึง "เงื่อนไขคุณธรรม" ในการดำเนินชีวิตตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

- ก. การวางแผนการเงินอย่างรอบคอบ
- ข. การศึกษาข้อมูลตลาดก่อนลงทุน
- ค. ความซื่อสัตย์สุจริตและความขยันอดทนในการประกอบอาชีพ
- ง. การวิเคราะห์ความเสี่ยงก่อนตัดสินใจ

**16. การพัฒนาท้องถิ่นตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงเน้นสิ่งใดเป็นสำคัญ**

- ก. การพึ่งพาเงินทุนจากภายนอกเป็นหลัก
- ข. การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและการใช้ทุนทรัพยากรท้องถิ่นอย่างเหมาะสม
- ค. การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตให้เหมือนเมืองใหญ่
- ง. การลดจำนวนประชากรในพื้นที่

**17. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในระดับครัวเรือน**

- ก. การปลูกผักสวนครัวไว้บริโภคเองเพื่อลดรายจ่าย
- ข. การกู้เงินมาซื้อสินค้าฟุ่มเฟือย
- ค. การใช้จ่ายเกินรายได้ที่มี
- ง. การพึ่งพาผู้อื่นในทุกเรื่อง

**18. หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสามารถประยุกต์ใช้ได้กับกลุ่มใดบ้าง**

- ก. เฉพาะเกษตรกรในชนบท
- ข. เฉพาะผู้มีรายได้น้อย
- ค. ทุกอาชีพและทุกระดับของสังคม ตั้งแต่บุคคล ครอบครัว จนถึงระดับประเทศ
- ง. เฉพาะหน่วยงานราชการ

**19. ข้อใดสะท้อนถึงการขาด "ความพอประมาณ" มากที่สุด**

- ก. การใช้จ่ายเกินฐานะและก่อหนี้สินเกินความจำเป็น
- ข. การออมเงินไว้ใช้ยามฉุกเฉิน
- ค. การวางแผนการผลิตให้เหมาะสมกับความต้องการของตลาด
- ง. การศึกษาข้อมูลก่อนตัดสินใจลงทุน

**20. ข้อใดคือประโยชน์ของการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการพัฒนาท้องถิ่น**

- ก. ทำให้ชุมชนพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืนและลดความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก
- ข. ทำให้ชุมชนเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบ
- ค. ทำให้ชุมชนต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากภายนอกมากขึ้น

ง. ทำให้ชุมชนละทิ้งภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม

**21. กลุ่มวิสาหกิจชุมชนแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรโดยใช้วัตถุดิบที่มีในท้องถิ่นเป็นหลัก สอดคล้องกับหลักการใด**

ก. ความพอประมาณและการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างเหมาะสม

ข. การกักตุนเงินจำนวนมากเพื่อขยายกิจการ

ค. การนำเข้าวัตถุดิบจากต่างประเทศทั้งหมด

ง. การเลิกกิจการเมื่อประสบปัญหา

**22. ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องของ "ทางสายกลาง" ในหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

ก. การดำเนินชีวิตอย่างพอดี ไม่สุดโต่งไปทางใดทางหนึ่ง โดยคำนึงถึงเหตุผลและความพอเหมาะ

ข. การใช้ชีวิตอย่างประหยัดที่สุดโดยไม่คำนึงถึงความจำเป็น

ค. การไม่ยุ่งเกี่ยวกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจใด ๆ

ง. การพึ่งพาตนเองโดยไม่ติดต่อกับผู้อื่นเลย

**23. ก่อนตัดสินใจลงทุนปลูกพืชชนิดใหม่ เกษตรกรควรทำสิ่งใดตามหลักเงื่อนไขความรู้**

ก. ปลูกตามที่เพื่อนบ้านทำโดยไม่ศึกษาข้อมูล

ข. ศึกษาสภาพดิน สภาพอากาศ และความต้องการของตลาดก่อนตัดสินใจ

ค. กู้เงินมาลงทุนจำนวนมากทันที

ง. รอให้ราคาผลผลิตในตลาดสูงขึ้นก่อนจึงตัดสินใจ

**24. ข้อใดไม่สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**

ก. การวางแผนการใช้จ่ายให้เหมาะสมกับรายได้

ข. การกักตุนเงินเพื่อซื้อสินค้าฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็น

ค. การเก็บออมเงินไว้เพื่อสถานการณ์ฉุกเฉิน

ง. การศึกษาข้อมูลรอบด้านก่อนตัดสินใจทางเศรษฐกิจ

**25. การรวมกลุ่มเกษตรกรเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และช่วยเหลือกันด้านการผลิต สะท้อนคุณธรรมข้อใดเป็นสำคัญ**

ก. ความซื่อสัตย์

ข. ความขยันหมั่นเพียร

ค. การแบ่งปันและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ง. ความประหยัด

26. ข้อใดเป็นตัวอย่างของการมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีของเกษตรกร

- ก. ปลูกพืชเชิงเดี่ยวเพียงชนิดเดียวทั้งแปลง
- ข. ทำการเกษตรแบบผสมผสานเพื่อกระจายความเสี่ยง
- ค. ใช้เงินลงทุนทั้งหมดในการปลูกพืชชนิดเดียว
- ง. ไม่วางแผนสำรองในกรณีผลผลิตเสียหาย

27. หน่วยงานภาครัฐสามารถส่งเสริมการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในท้องถิ่นได้อย่างไร

- ก. บังคับให้ทุกครัวเรือนทำเกษตรกรรมเท่านั้น
- ข. สนับสนุนความรู้ งบประมาณ และเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้ชุมชนพัฒนาตนเองอย่างเหมาะสม
- ค. ยกเลิกการสนับสนุนชุมชนทั้งหมด
- ง. นำรูปแบบการพัฒนาจากต่างประเทศมาใช้ทั้งหมดโดยไม่ปรับให้เข้ากับบริบท

28. ข้อใดกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่าง "3 ห่วง" และ "2 เงื่อนไข" ได้ถูกต้อง

- ก. เงื่อนไขความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐานที่สนับสนุนให้การปฏิบัติตาม 3 ห่วงเป็นไปอย่างเหมาะสม
- ข. 3 ห่วง และ 2 เงื่อนไข ไม่มีความเกี่ยวข้องกัน
- ค. เงื่อนไขทั้งสองใช้แทนที่ 3 ห่วงได้ทั้งหมด
- ง. 3 ห่วงเป็นเรื่องของคุณธรรมเพียงอย่างเดียว

29.

ข้อใดคือแนวทางที่เหมาะสมในการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้แก้ปัญหาความยากจนในท้องถิ่น

- ก. ส่งเสริมให้ชุมชนพึ่งพาตนเอง ใช้ทุนทรัพยากรที่มีอยู่ และพัฒนาอาชีพให้เหมาะสมกับศักยภาพของพื้นที่
- ข. ให้เงินช่วยเหลือแก่ทุกครัวเรือนโดยไม่มีเงื่อนไข
- ค. ส่งเสริมให้ทุกคนย้ายไปทำงานในเมืองใหญ่
- ง. ยกเลิกการทำเกษตรกรรมในพื้นที่ทั้งหมด

30.

เพราะเหตุใดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

- ก. เพราะเน้นการพัฒนาที่สมดุล คำนึงถึงศักยภาพของพื้นที่ และลดการพึ่งพาปัจจัยภายนอกที่ไม่แน่นอน
- ข. เพราะทำให้ท้องถิ่นเติบโตทางเศรษฐกิจได้เร็วที่สุดโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบ

ค. เพราะไม่ต้องอาศัยความรู้หรือการวางแผนใด ๆ

ง. เพราะเน้นการแข่งขันกับพื้นที่อื่นเป็นหลัก

**เฉลย**

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

17.ก 18.ค 19.ก 20.ก 21.ก 22.ก 23.ข 24.ข 25.ค 26.ข 27.ข 28.ก 29.ก 30.ก

**ภาคผนวก ค แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา  
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับ Active Learning**

คำชี้แจง:

แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อแอนิเมชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่องหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โปรดทำเครื่องหมาย ✓

ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

| รายการประเมิน                                             | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-----------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1. เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจง่าย                      |   |   |   |   |   |
| 2. กิจกรรม Active Learning<br>ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น |   |   |   |   |   |
| 3. บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจ                       |   |   |   |   |   |
| 4.<br>สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นของตนเองได้   |   |   |   |   |   |
| 5. ความพึงพอใจในภาพรวม                                    |   |   |   |   |   |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

---

## ภาคผนวก ง แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม/ข้อความ

กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนด แล้วทำเครื่องหมาย ✓

ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดย +1 หมายถึง แนใจว่าสอดคล้อง 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ -1

หมายถึง แนใจว่าไม่สอดคล้อง แบบประเมินฉบับนี้แบ่งเป็น 3 ตอน

ตรงตามจำนวนข้อจริงของเครื่องมือแต่ละชนิดที่ใช้ในการวิจัย (ดูภาคผนวก ก-ค ประกอบ)

### ง.1 แบบประเมิน IOC สำหรับแผนการจัดการเรียนรู้ / สื่อแอนิเมชัน (4 แผน)

| แผนที่ | หัวข้อเนื้อหา                                                                                | +1 | 0 | -1 | ข้อเสนอแนะ |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|---|----|------------|
| 1      | แผนที่ 1 ความหมายและองค์ประกอบ 3 ห่วง 2 เงื่อนไข<br>ของหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง             |    |   |    |            |
| 2      | แผนที่ 2<br>การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในระดับบุคคลและครอบครัว                   |    |   |    |            |
| 3      | แผนที่ 3<br>การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงในระดับชุมชนและท้องถิ่น                   |    |   |    |            |
| 4      | แผนที่ 4 กรณศึกษาการพัฒนาท้องถิ่นตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง<br>และการนำเสนอผลงานกลุ่ม/สรุปบทเรียน |    |   |    |            |

### ง.2 แบบประเมิน IOC สำหรับแบบทดสอบวัดความเข้าใจ (30 ข้อ)

ประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามแต่ละข้อในภาคผนวก ข กับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

(ความรู้ความจำ / ความเข้าใจ / การนำไปใช้) ทีละข้อ ดังนี้

| ข้อที่ | อ้างอิงข้อคำถาม              | +1 | 0 | -1 | ข้อเสนอแนะ |
|--------|------------------------------|----|---|----|------------|
| 1      | ข้อคำถามที่ 1 (ตามภาคผนวก ข) |    |   |    |            |
| 2      | ข้อคำถามที่ 2 (ตามภาคผนวก ข) |    |   |    |            |
| 3      | ข้อคำถามที่ 3 (ตามภาคผนวก ข) |    |   |    |            |
| 4      | ข้อคำถามที่ 4 (ตามภาคผนวก ข) |    |   |    |            |
| 5      | ข้อคำถามที่ 5 (ตามภาคผนวก ข) |    |   |    |            |

|    |                               |  |  |  |  |
|----|-------------------------------|--|--|--|--|
| 6  | ข้อคำถามที่ 6 (ตามภาคผนวก ข)  |  |  |  |  |
| 7  | ข้อคำถามที่ 7 (ตามภาคผนวก ข)  |  |  |  |  |
| 8  | ข้อคำถามที่ 8 (ตามภาคผนวก ข)  |  |  |  |  |
| 9  | ข้อคำถามที่ 9 (ตามภาคผนวก ข)  |  |  |  |  |
| 10 | ข้อคำถามที่ 10 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 11 | ข้อคำถามที่ 11 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 12 | ข้อคำถามที่ 12 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 13 | ข้อคำถามที่ 13 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 14 | ข้อคำถามที่ 14 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 15 | ข้อคำถามที่ 15 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 16 | ข้อคำถามที่ 16 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 17 | ข้อคำถามที่ 17 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 18 | ข้อคำถามที่ 18 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 19 | ข้อคำถามที่ 19 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 20 | ข้อคำถามที่ 20 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 21 | ข้อคำถามที่ 21 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 22 | ข้อคำถามที่ 22 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 23 | ข้อคำถามที่ 23 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 24 | ข้อคำถามที่ 24 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 25 | ข้อคำถามที่ 25 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 26 | ข้อคำถามที่ 26 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 27 | ข้อคำถามที่ 27 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 28 | ข้อคำถามที่ 28 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
| 29 | ข้อคำถามที่ 29 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |

|    |                               |  |  |  |  |
|----|-------------------------------|--|--|--|--|
| 30 | ข้อคำถามที่ 30 (ตามภาคผนวก ข) |  |  |  |  |
|----|-------------------------------|--|--|--|--|

### ง.3 แบบประเมิน IOC สำหรับแบบสอบถามความพึงพอใจ (5 ข้อ)

| ข้อที่ | ข้อความ                                             | +1 | 0 | -1 | ข้อเสนอแนะ |
|--------|-----------------------------------------------------|----|---|----|------------|
| 1      | เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันเข้าใจง่าย                   |    |   |    |            |
| 2      | กิจกรรม Active Learning ช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น |    |   |    |            |
| 3      | บรรยากาศการเรียนรู้มีความน่าสนใจ                    |    |   |    |            |
| 4      | สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในท้องถิ่นของตนเองได้   |    |   |    |            |
| 5      | ความพึงพอใจในภาพรวม                                 |    |   |    |            |

### เกณฑ์การพิจารณา

คำนวณค่า IOC จากสูตร  $IOC = \Sigma R / N$  เมื่อ  $\Sigma R$  คือผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกคน และ  $N$  คือจำนวนผู้เชี่ยวชาญ (3 ท่าน ตามภาคผนวก จ) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ ข้อที่มีค่าต่ำกว่า 0.5 ควรปรับปรุงหรือตัดออก ค่า IOC ที่ได้จากแบบประเมินทั้ง 3 ตอนนี้เป็นค่าที่นำไปรายงานในตารางที่ 4.1 ของบทที่ 4

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ภาคผนวก จ รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

| ลำดับ | ชื่อ-สกุล / ตำแหน่ง | หน่วยงาน |
|-------|---------------------|----------|
| 1     | .....               | .....    |
| 2     | .....               | .....    |
| 3     | .....               | .....    |