

ชื่อผู้วิจัย	นางสาวนารีกร พุทธิเกษัช
ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติ แสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)
ปีการศึกษา	๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการใช้นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และการสอนแบบปกติ รวมถึงสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม

การเก็บข้อมูลประกอบด้วยการทดสอบความรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ การสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอน และการวิเคราะห์ความคิดเห็นจากนักเรียน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒๐ คน ซึ่งถูกแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ๑๐ คน ที่เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนและกลุ่มควบคุม ๑๐ คน ที่ได้รับการสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test และ Post-test) และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่านนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้ (Post-test) สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$) และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ ในระดับสูง โดยค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ที่ ๔.๗ จาก ๕

จากผลการวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่า การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเพิ่มความพึงพอใจให้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ในเรื่อง พุทธประวัติ นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลองและทำงานร่วมกันในทีม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

คำนำ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอน พุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียน ไทยรัฐวิทยา ๓๘ (วัดสามัคคีชัย) จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนเรื่อง พุทธประวัติ ให้มีความ น่าสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยนำ QR Code และแผนผัง Timeline มาเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ฝึกการ คิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่าสื่อ นวัตกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานการวิจัยฉบับนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครู ผู้บริหารสถานศึกษา และ ผู้สนใจได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้เกิด ประโยชน์สูงสุดต่อไป

นางสาวนารีกร พุทธิเกษัช

ผู้จัดทำ

สารบัญ

บทที่ ๑	๑
บทนำ	๑
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	๑
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
สมมติฐานของการวิจัย	๒
ขอบเขตของการวิจัย	๒
นิยามศัพท์เฉพาะ	๒
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๓
บทที่ ๒	๔
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๔
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้	๔
ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)	๔
ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปัญญานิยม (Cognitivism)	๔
ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สังคม (Constructivism)	๔
ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning)	๔
ประโยชน์ของการใช้เกมในการเรียนการสอน	๕
นวัตกรรมสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code)	๕
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๕
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	๖
บทที่ ๓	๗
วิธีดำเนินการวิจัย	๗
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๗
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๗
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๗
การวิเคราะห์ข้อมูล	๘
บทที่ ๔	๙

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๙
ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง	๙
ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	๙
การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation Analysis)	๑๐
ความพึงพอใจของนักเรียน	๑๐
บทที่ ๕	๑๑
สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	๑๑
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๑๑
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๑๑
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	๑๑
ความพึงพอใจของนักเรียน	๑๒
การอภิปรายผลการวิจัย	๑๒
ปัจจัยที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ	๑๒
ข้อจำกัดของการวิจัย	๑๒
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต	๑๓
บรรณานุกรม	๑๔
ภาคผนวก	๑๔
แผนการจัดการเรียนรู้	๑๔
สื่อการเรียนรู้	๒๐
ใบงาน	๑๔
แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	๒๘
แบบประเมิน	๓๐
แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ	๓๒
ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบทดสอบ	๓๓
บันทึกหลังจัดการเรียนรู้	๓๔
แบบสอบถามความพึงพอใจ	๓๕
ภาพกิจกรรม	๓๖
ภาพการเผยแพร่ผลงาน	๓๙

บทที่ ๑

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเรื่อง “พุทธประวัติ” เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ ๑ ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเน้นให้ความรู้เกี่ยวกับชีวิตและการปฏิบัติธรรมของพระพุทธเจ้า รวมถึงหลักธรรมคำสอนที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ในการจัดการเรียนการสอนนักเรียนมักพบกับความท้าทายในการเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อน และบางครั้งอาจรู้สึกเบื่อหน่ายกับวิธีการสอนที่ใช้ในปัจจุบัน ซึ่งมักเน้นไปที่การบรรยายหรือการอ่านจากตำราเรียนเป็นหลัก

จากการสำรวจในหลายโรงเรียนพบว่า นักเรียนจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามตัวชี้วัด เรื่อง พุทธประวัติที่ไม่ค่อยน่าพอใจ เนื่องจากเนื้อหาที่มีความยากและยาวนาน รวมถึงขาดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สิ่งเหล่านี้ทำให้การสอนพุทธประวัติมักไม่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้นักเรียนยังมีความต้องการด้านการเรียนรู้ที่ต้องการการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มากกว่าการเรียนรู้แบบรับข้อมูลทางเดียว ปัจจุบันการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบด้วยนวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลกำลังได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากนวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลสามารถทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และยังสามารถสร้างการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมผ่านสถานการณ์จำลองหรือกติกาต่างๆ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นสิ่งที่การเรียนการสอนแบบเดิมอาจไม่สามารถมอบให้ได้เต็มที่

นวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานความบันเทิงและการศึกษาไว้ด้วยกัน การใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการสอนพุทธประวัติจึงเป็นแนวคิดที่น่าสนใจ เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ในเนื้อหาที่ซับซ้อนได้อย่างสนุกสนาน และเข้าใจง่ายขึ้น เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) มีคุณลักษณะที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เนื่องจากสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมมือกับเพื่อน ๆ ผ่านกระบวนการกลุ่ม นอกจากนี้ เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ยังสามารถช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการสื่อสาร ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ร่วมกัน

จากการศึกษาเชิงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้พบว่า การเรียนรู้ผ่านเกมหรือการเล่นเป็นการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ข้อมูลที่ได้รับจากการเรียนรู้ผ่านการเล่นจะถูกนำไปประมวลผลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน การใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้จึงเป็นทางเลือกที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดี

ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงมีความสำคัญในการสำรวจว่าการใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนเรื่องพุทธประวัติ จะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้หรือไม่ โดยมุ่งเน้นที่การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) กับกลุ่มที่เรียนรู้ผ่านการสอนแบบดั้งเดิม ผลการวิจัยนี้คาดว่าจะให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบวิธีการสอน

รูปแบบใหม่ ๆ ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ในสาระ ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม รวมถึงวิชาอื่น ๆ ที่มีลักษณะเนื้อหาคล้ายคลึงกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ
๓. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่อง พุทธประวัติ

สมมติฐานของการวิจัย

๑. นักเรียนที่เรียนรู้พุทธประวัติผ่านการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ
๒. นักเรียนมีความพึงพอใจและความคิดเห็นเชิงบวกต่อการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้พุทธประวัติ

ขอบเขตของการวิจัย

๑. ขอบเขตด้านเนื้อหาการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติ โดยครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้ จนถึงปรินิพพาน รวมถึงเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
๒. ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒๐ คน แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้ และกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบปกติ
๓. ขอบเขตด้านเวลา การวิจัยจะดำเนินการในภาคการศึกษาที่ ๑ ของปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยใช้เวลาในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา ๕ สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่องพุทธประวัติ คือ เครื่องมือ หรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คะแนนหรือผลการประเมินความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่นักเรียนได้รับจากการเรียนรู้เนื้อหาพุทธประวัติ ทั้งก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

๓. การเรียนการสอนแบบปกติ วิธีการสอนที่อาจประกอบด้วยการบรรยาย การอ่านหนังสือ การใช้สื่อการสอนปกติ เช่น หนังสือเรียนหรือใบงาน โดยไม่มีการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นสื่อการเรียนรู้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

๒. ได้แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาหรือเนื้อหาอื่น ๆ ที่ต้องการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน

๓. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และเกิดความสนใจในการศึกษาศาสนาและหลักธรรมมากขึ้น

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยดังนี้

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มนุษย์พัฒนาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมผ่านการศึกษา การปฏิบัติ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในบทนี้จะกล่าวถึงแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ โดยเฉพาะการเรียนรู้ในวัยประถมศึกษาและการเรียนรู้ผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้เชิงเกม (Game-Based Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยมมองว่าการเรียนรู้เกิดจากการกระทำและการตอบสนอง (Stimulus-Response) ของบุคคล โดยที่พฤติกรรมที่ต้องการจะถูกเสริมด้วยรางวัล หรือถูกลงโทษเมื่อทำผิดพลาด หนึ่งในนักทฤษฎีที่มีชื่อเสียงในด้านนี้คือ B.F. Skinner ซึ่งเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเสริมแรง (Reinforcement) ในการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ ดังนั้น การใช้บอร์ดเกมในการเรียนรู้ก็อาจสอดคล้องกับแนวคิดนี้ โดยการให้รางวัลหรือคะแนนเมื่อผู้เรียนตอบคำถามถูกต้อง หรือมีการเล่นที่ถูกต้องตามกติกาในเกม

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปัญญานิยม (Cognitivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปัญญานิยมเน้นการกระบวนการทางความคิดของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ (Perception) การทำความเข้าใจ (Understanding) การจดจำ (Memory) และการแก้ปัญหา การใช้เกมในการเรียนรู้สามารถช่วยกระตุ้นกระบวนการเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเกมมักจะมีองค์ประกอบที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการตัดสินใจ เช่น การเลือกเส้นทางในการเล่น การวางแผนกลยุทธ์ การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างเกม ซึ่งตรงกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงปัญญานิยม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สังคม (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สังคมเสนอว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ขึ้นจากประสบการณ์เดิม โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม การใช้เกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการเล่นเกมร่วมกัน และได้รับประสบการณ์จากสถานการณ์ในเกม ซึ่งทำให้เกิดการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning)

การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทางสังคม อารมณ์ และปัญญาของเด็ก โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา การเล่นเกมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ การเล่นยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เคร่งเครียด ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและเต็มใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น เกมจึงเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีนี้อย่างมาก

ประโยชน์ของการใช้เกมในการเรียนการสอน

๑. กระตุ้นการมีส่วนร่วม การเล่นเกมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเกมมีลักษณะที่เป็นการกระตุ้นความสนใจและความท้าทายให้กับผู้เรียน

๒. เสริมสร้างการทำงานร่วมกัน เกมสามารถส่งเสริมการทำงานร่วมกันในกลุ่มนักเรียน ผ่านการเล่นเป็นทีม หรือการมีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างการเล่นเกม

๓. ส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ เกมส่วนใหญ่ต้องการให้ผู้เล่นคิดวิเคราะห์ วางแผน และตัดสินใจอย่างมีระบบ ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียนได้

๔. ส่งเสริมการแก้ปัญหา เกมมีลักษณะที่กระตุ้นให้ผู้เรียนต้องแก้ปัญหาหรือตัดสินใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการฝึกฝนทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตจริง

นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด

ณัฐภูมิ ใจแน่น (๒๕๖๔) ได้อธิบายว่า นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ คือ เครื่องมือ หรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการแบ่งออกเป็น ๒ ระยะ ดังนี้

ระยะที่ ๑ สร้าง และพัฒนานวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

ระยะที่ ๒ นำนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุทธินันท์ จงรัชต์จรรยา (๒๕๖๑) งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องพุทธประวัติ ผ่านการใช้สื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ใช้สื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟมีความเข้าใจในเนื้อหาพุทธประวัติมากขึ้น และสามารถจดจำเนื้อหาได้ดีในระยะยาว นอกจากนี้ การสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟยังช่วยสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

สิริกานต์ ประภาวัฒน์ (๒๕๖๓) งานวิจัยเรื่อง การใช้เกมการศึกษาในการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่เรียนผ่านการใช้เกมการศึกษามีความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น และสามารถจดจำคำศัพท์และหลักไวยากรณ์ได้ดีกว่านักเรียนในกลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม นอกจากนี้ นักเรียนยังแสดงความสนใจและมีสมาธิในการเรียนรู้มากขึ้น

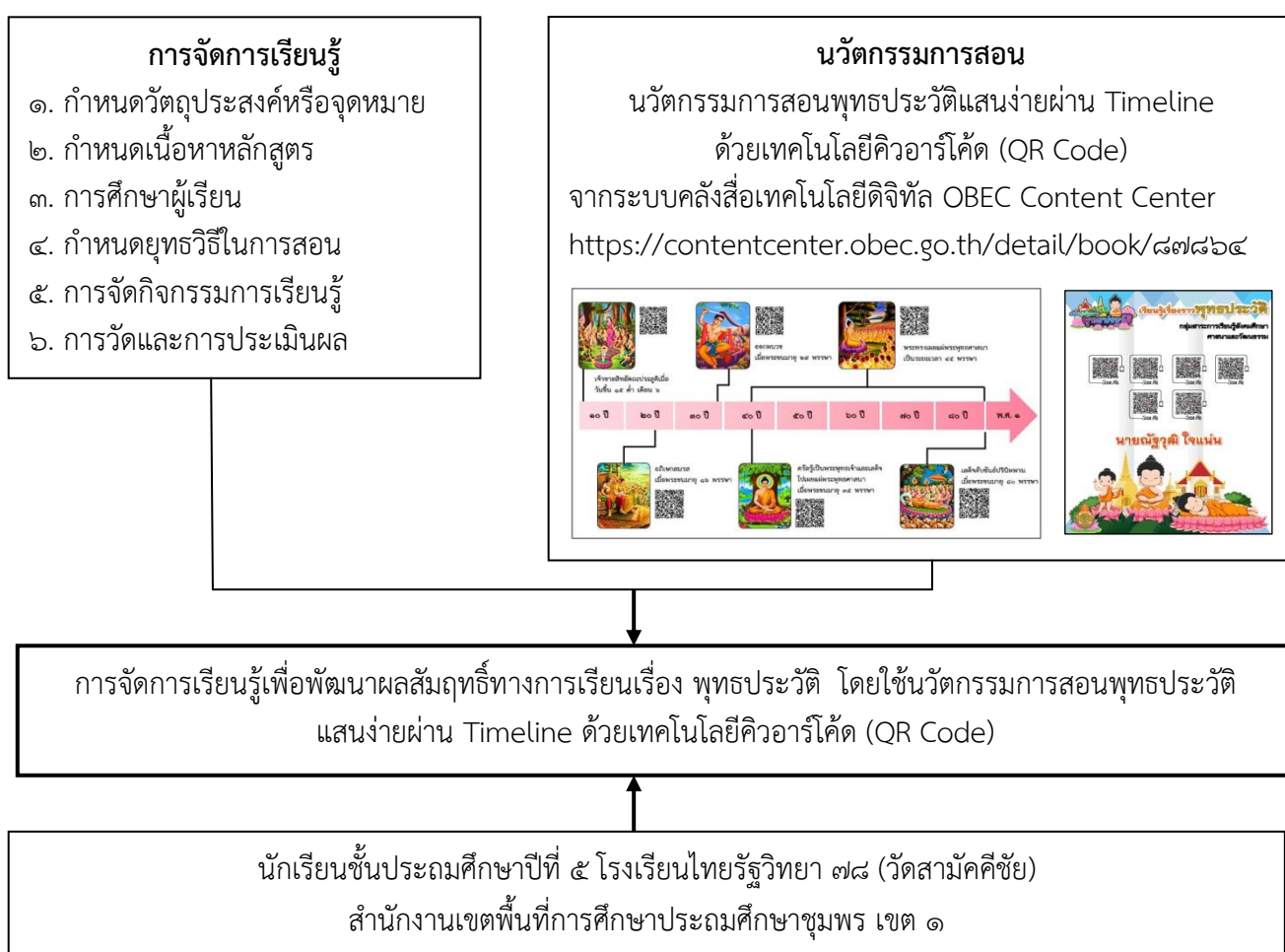
ณัฐภูมิ ใจแน่น (๒๕๖๔) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่องพุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผลการวิจัยปรากฏว่า การใช้วัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ส่วนด้านความรู้ความ

เข้าใจพบว่าหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และวัดประเมินผลผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น และอยู่ในระดับที่ดีมาก สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ ๙๐

วารางคณา สุวรรณมาลา (๒๕๖๔) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสอนพุทธประวัติผ่านการใช้สื่อภาพและวีดิทัศน์ โดยมุ่งเน้นไปที่การเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผลการศึกษาพบว่าการใช้สื่อภาพและวีดิทัศน์ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติและหลักธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ แสดงดังภาพประกอบ ๑



ภาพประกอบ ๑ กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ ๓

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรม การสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ที่มุ่งศึกษาผลของการใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้เรื่อง พุทธประวัติ โดยมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม การสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยวิธีการ แบบดั้งเดิมเพื่อเปรียบเทียบความรู้และความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม การสอนพุทธ ประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในกระบวนการเรียนการสอน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) จำนวน ๒๐ คน โดยกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ

กลุ่มทดลอง ๑๐ คน (เรียนรู้วัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วย เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code))

กลุ่มควบคุม ๑๐ คน (เรียนรู้ด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) จากระบบ คลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center (<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ ทดลอง โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติและมีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย (Multiple Choice) จำนวน ๑๐ ข้อ

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจ ใช้เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม การสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และความสนุกสนานใน การเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามที่มีระดับความพึงพอใจตั้งแต่ ๑ (น้อยที่สุด) ถึง ๕ (มากที่สุด)

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๑. การเตรียมการ

ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติ และค้นคว้าหาวัตกรรมการสอนจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัล OBEC Content Center (<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>) ให้สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนการสอนสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบสอบถามความพึงพอใจ

๒. การทดลอง

กลุ่มทดลอง สอนด้วยการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วย เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นสื่อการสอนมีระยะเวลา ๕ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง

กลุ่มควบคุม สอนด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม โดยใช้การบรรยายและการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

๓. การเก็บข้อมูล

๓.๑ ให้ทำแบบทดสอบก่อนการทดลองเพื่อวัดระดับความรู้ของนักเรียน

๓.๒ สอนนักเรียนตามกลุ่มที่กำหนดในระยะเวลาที่กำหนด

๓.๓ ให้ทำแบบทดสอบหลังการทดลองเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

๓.๔ แจกแบบสอบถามความพึงพอใจหลังจากการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูล เช่น ค่าร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนจากแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยการรวบรวมข้อมูลและตีความตามแนวโน้มที่เห็นจากการตอบแบบสอบถาม

๓. ความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของเครื่องมือ ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการคำนวณค่าอัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องมือมีความเชื่อถือได้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาของนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และแบบทดสอบ

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) สามารถวิเคราะห์ผลการวิจัยได้ โดยจะมีการนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งแบ่งออกเป็น ๒ ส่วนหลักคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) จำนวน ๒๐ คน โดยกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ

กลุ่มทดลอง ๑๐ คน (เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code))

กลุ่มควบคุม ๑๐ คน (เรียนรู้ด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม)

ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

๑. ผลคะแนนก่อนการทดลอง

คะแนนเฉลี่ย (Mean) ของกลุ่มทดลอง (เรียนโดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code)) และกลุ่มควบคุม (เรียนด้วยวิธีดั้งเดิม) ก่อนการทดลอง แสดงให้เห็นว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ ๑ แสดงผลคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนการทดลอง

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
กลุ่มทดลอง	๑๒.๕	๓.๒
กลุ่มควบคุม	๑๒.๘	๒.๙

๒. ผลคะแนนหลังการทดลอง

คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลองหลังจากเรียนโดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีดั้งเดิมอย่างมีนัยสำคัญ

- ตารางที่ ๒ แสดงผลคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังการทดลอง

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
กลุ่มทดลอง	๑๘.๕	๒.๕
กลุ่มควบคุม	๑๔.๐	๓.๐

๓. การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA)

การทดสอบ ANOVA แสดงให้เห็นว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ($p < 0.05$)

ตารางที่ ๓ แสดงผลการวิเคราะห์ ANOVA

แหล่งที่มา	อสมการ	df	ค่า F	p-value
ระหว่างกลุ่ม	๕๔.๒	๑	๑๒.๓๘	๐.๐๐๑
ภายในกลุ่ม	๙๐.๐	๓๘		
รวม	๑๔๔.๒	๓๙		

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation Analysis)

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและระดับความพึงพอใจของนักเรียนแสดงให้เห็นว่ามีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง ($r = ๐.๔๕$, $p < ๐.๐๑$) ซึ่งแสดงว่าเมื่อความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก็เพิ่มขึ้นด้วย

ความพึงพอใจของนักเรียน

๑. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ

คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีดั้งเดิม

ตารางที่ ๔ แสดงผลคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจ

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
กลุ่มทดลอง	๔.๓	๐.๕
กลุ่มควบคุม	๓.๒	๐.๖

๒. ความคิดเห็นเชิงคุณภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของความคิดเห็นนักเรียนที่ได้รับจากแบบสอบถาม พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจสูงต่อการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้ โดยมีข้อเสนอแนะว่า นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาพุทธประวัติได้ดีขึ้น ต้องการให้มีการใช้เทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ด้วย

บทที่ ๕

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) มีวัตถุประสงค์เพื่อ

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง พุทธประวัติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกม

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบปกติ

๓. เพื่อสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่อง พุทธประวัติ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในงานวิจัยนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย) จำนวน ๒๐ คน โดยกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น ๒ กลุ่ม คือ

กลุ่มทดลอง ๑๐ คน (เรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code))

กลุ่มควบคุม ๑๐ คน (เรียนรู้ด้วยวิธีการแบบดั้งเดิม)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

๒. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน และหลังการทดลอง โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพุทธประวัติและมีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัย (Multiple Choice) จำนวน ๑๐ ข้อ

๓. แบบสอบถามความพึงพอใจ ใช้เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และความสนุกสนานในการเรียนรู้ โดยใช้แบบสอบถามที่มีระดับความพึงพอใจตั้งแต่ ๑ (น้อยที่สุด) ถึง ๕ (มากที่สุด)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มทดลอง (ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) และกลุ่มควบคุม (วิธีการดั้งเดิม) แสดงให้เห็นว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ($p < 0.05$)

คะแนนเฉลี่ยก่อน และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน โดยกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงคะแนนที่มากกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงถึงความก้าวหน้าในการเรียนรู้

กลุ่ม	คะแนนเฉลี่ยก่อน	คะแนนเฉลี่ยหลัง	การเปลี่ยนแปลง
กลุ่มทดลอง	๑๒.๕	๑๘.๕	+๖.๐
กลุ่มควบคุม	๑๒.๘	๑๔.๐	+๑.๒

ความพึงพอใจของนักเรียน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) มีคะแนนเฉลี่ยสูงถึง ๔.๓ (จากคะแนนเต็ม ๕) ซึ่งแสดงถึงความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมที่สูง ข้อเสนอแนะจากนักเรียนระบุว่าการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและช่วยในการเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น

การพัฒนานองค์ความรู้ ผลการวิจัยนี้ยังแสดงให้เห็นว่า การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ช่วยให้นักเรียนสามารถจำเนื้อหาและประวัติของพระพุทธเจ้าได้ดีกว่า รวมถึงการเข้าใจแนวคิดหลักในพุทธศาสนา

การอภิปรายผลการวิจัย

๑. การเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้านี้ที่พบว่าการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนการสอนสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าการสอนในรูปแบบดั้งเดิม การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทำให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น

๒. ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และการมีส่วนร่วมที่สูงช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ส่งผลต่อการมีสมาธิและความตั้งใจในการเรียนรู้ของนักเรียน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน และการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เป็นเครื่องมือที่กระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ปัจจัยที่ทำให้ประสบผลสำเร็จ

๑. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (QR Code และ Timeline) เป็นสื่อกลางการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

ในงานวิจัย ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ซึ่งช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วม ค้นคว้าได้ด้วยตนเอง และ “มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$)” และมีความพึงพอใจเฉลี่ยสูง (๔.๘๗ จาก ๕)

๒. การออกแบบกิจกรรมแบบร่วมมือและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

งานวิจัยออกแบบ “นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแบบ Timeline ด้วย QR Code” โดยให้เรียนเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อย ใช้การร่วมแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ และสรุปความรู้ร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะคิดวิเคราะห์และทักษะสื่อสาร

๓. การประเมินผลที่เป็นระบบและหลากหลาย

ใช้การวัดผลด้วย “แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน (Pre-test / Post-test)” และการใช้ “แบบสอบถามความพึงพอใจ” ทำให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น และพึงพอใจต่อกิจกรรม

ข้อจำกัดของการวิจัย

๑. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาอาจมีขนาดเล็ก และมาจากโรงเรียนเดียวกัน ซึ่งอาจไม่สามารถสรุปผลให้เป็นตัวแทนของนักเรียนส่วนมากได้ ความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม และภูมิศาสตร์ของนักเรียนในแต่ละพื้นที่อาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน

๒. ระยะเวลาในการศึกษา

ระยะเวลาในการทดลองที่จำกัดอาจทำให้ไม่สามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระยะยาวได้ การศึกษานี้ไม่สามารถประเมินถึงผลกระทบระยะยาวของการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) ในการเรียนรู้ต่อการพัฒนาการของนักเรียนได้

๓. ปัญหาด้านการประเมินผล

การประเมินผลที่ใช้แบบทดสอบอาจไม่สามารถวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกมิติได้ เช่น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

๑. ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายขึ้น

ควรทดลองนวัตกรรมกับนักเรียนระดับชั้นอื่น โรงเรียนต่างพื้นที่ หรือจำนวนกลุ่มตัวอย่างมากขึ้น เพื่อยืนยันผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในบริบทที่หลากหลาย

๒ ขยายเนื้อหาหรือวิชาอื่น

ควรพัฒนานวัตกรรมการสอนด้วย QR Code/Timeline สำหรับวิชาอื่นหรือเนื้อหาอื่น ๆ นอกเหนือจากพุทธประวัติ เพื่อดูว่าได้ผลสัมฤทธิ์ที่ดีในรูปแบบข้ามวิชาหรือไม่

๓. ศึกษาผลระยะยาว

ควรวิจัยผลการใช้สื่อนวัตกรรมนี้ในระยะยาว เช่น การคงอยู่ของความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะการทำงานเป็นทีม หลังสิ้นสุดกิจกรรมไปแล้ว

บรรณานุกรม

- ณัฐภูมิ ใจแน่น. (๒๕๖๔). การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสน
 ผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่องพุทธประวัติ ของนักเรียนชั้น
 ประถม ศึกษาปีที่๕ โรงเรียนหนองอโศกวิทยา ปีการศึกษา ๒๕๖๔. รายงานการวิจัย, โรงเรียน
 หนองอโศกวิทยา.
- สิริกานต์ ประภาวัฒน์. (๒๕๖๓). การใช้เกมการศึกษาในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาสำหรับนักเรียน
 ประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุทธินันท์ จงรักจรรยา. (๒๕๖๑). การใช้สื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการ
 เรียนเรื่องพุทธประวัติ. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- OBEC Content Center. (๒๕๖๘). เรียนรู้พุทธประวัติแสนผ่านไทม์ไลน์ (Timeline). สืบค้น ๑๐
 พฤษภาคม ๒๕๖๘. จาก <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>.

ภาคผนวก



แบบตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)

ชื่อวิชา ☒ สังคมศึกษา ☐ ประวัติศาสตร์ ระดับชั้น ☐ ป.๔ ☒ ป.๕ ☐ ป.๖ ☐ ม.๑ ☐ ม.๒ ☐ ม.๓
ภาคเรียนที่/..... ชื่อครูผู้สอน นางสาวนาริกร พุทธิเกษข

๑. ทுகองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด

☒ เหมาะสม ☐ ควรแก้ไข/เพิ่มเติม.....

๒. กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอน

☒ เหมาะสม ☐ ควรแก้ไข/เพิ่มเติม.....

๓. สื่อและอุปกรณ์สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน

☒ เหมาะสม ☐ ควรแก้ไข/เพิ่มเติม.....

๔. เวลาที่ใช้ในการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

☒ เหมาะสม ☐ ควรแก้ไข/เพิ่มเติม.....

๕. การวัดและประเมินผล

☒ เหมาะสม ☐ ควรแก้ไข/เพิ่มเติม.....

ลงชื่อ..... หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ / ผู้ตรวจ
(นางสาวนาริกร พุทธิเกษข)

☒ เห็นควรอนุญาต ☐ ความเห็นเพิ่มเติม.....

ลงชื่อ..... วิชาการประถม/วิชาการมัธยม
(นางสาวเสาวคนธ์ จิตรคดี)

☒ อนุญาตให้ใช้จัดการเรียนการสอนได้

☐ ความเห็นเพิ่มเติม.....

ลงชื่อ.....
(นายสิทธิพงษ์ พุ่มพะเนิน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

วิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

เรื่อง พุทธประวัติ โดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline

ด้วยเทคโนโลยี คิวอาร์โค้ด (QR Code)

เวลา ๕ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อศึกษาพุทธประวัติ

๒. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์

๒.๑ ตัวชี้วัด

การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อศึกษาพุทธประวัติ

๒.๒ จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ๕ ที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการสอนแบบปกติกับการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ เป็นสื่อการเรียนรู้

๓. สาระการเรียนรู้

๓.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ

๓.๒ สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

๔. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๔.๑ ความสามารถในการสื่อสาร

๔.๒ ความสามารถในการคิด

- ทักษะการนำความรู้ไปใช้

๔.๓ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. กิจกรรมการเรียนรู้

วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ :

วิธีการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ เพื่อศึกษาพุทธประวัติร่วมกับการเรียนรู้แบบ ๔MAT

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์ หรือครูเล่าถึงบุคคลที่เคยสร้างนวัตกรรมการสอน แล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เพื่อศึกษาพุทธประวัติ
๒. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเข้าใจว่า การกระทำของบุคคลนั้นเป็นไปตามการใช้บอร์ดเกม

ขั้นตอนการสอน

๑. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับความหมาย ความเป็นมา การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ
๒. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน คละกันตามความสามารถ คือ เก่ง ปานกลางค่อนข้างเก่ง ปานกลางค่อนข้างอ่อน และอ่อน แล้วชี้ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานร่วมกันปฏิบัติตามกติกากของการเรียนรู้แบบร่วมมือ
 - ๑) มีการช่วยเหลือกันและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
 - ๒) ทุกคนต้องมีความรับผิดชอบในภาระหน้าที่ของตน
 - ๓) สมาชิกทุกคนมีบทบาทเท่าเทียมกัน
 - ๔) สมาชิกทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอย่างเนื่อง

ครูผู้สอนให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความกระตือรือร้นและตั้งใจทำงานร่วมกันให้ประสบความสำเร็จอย่างมีคุณภาพ

๓. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้เรื่องใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ จากสื่อประกอบการเรียนการสอน แล้วบันทึกความรู้ที่ได้ลงในแบบบันทึกการอ่าน

๔. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด ๑ ข้อ

๕. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายประเด็นสำคัญ พร้อมยกตัวอย่างประกอบจนมีความเข้าใจชัดเจน (กรณีสงสัยให้ถามครูเพื่อให้รู้ช่วยอธิบายเพิ่มเติม)

๖. สมาชิกในกลุ่มจับคู่กันเป็น ๒ คู่ ให้แต่ละคู่ช่วยกันทำใบงาน เรื่อง พุทธประวัติ โดยให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในการตอบคำถามในใบงาน

๗. เมื่อสมาชิกแต่ละคู่ทำใบงานเสร็จแล้ว ให้กลับมารวมกลุ่มเดิม (๔ คน) แล้วสลับเปลี่ยนกันอธิบายในคำตอบใบงานให้สมาชิกอีกคู่หนึ่งฟัง เพื่อช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

๘. ครูสุ่มตัวแทนนักเรียน ๒-๓ กลุ่ม ออกมานำเสนอใบงานหน้าชั้นเรียน แล้วให้เพื่อนกลุ่มอื่นช่วยแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนที่แตกต่าง ครูตรวจสอบความถูกต้อง

๙. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด ข้อ ๒

๗. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจใบงาน	ใบงาน	ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบบันทึกการอ่าน	แบบบันทึกการอ่าน	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำรายงานบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำรายงานบุคคล	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๘.๑ สื่อการเรียนรู้

- ๑) หนังสือเรียนพุทธประวัติ ป.๕
- ๒) นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center (<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)
- ๓) เอกสารประกอบการสอน
- ๔) ใบงาน เรื่อง พระพุทธเจ้าตรัสรู้ และเรื่อง พุทธประวัติ แบบทดสอบ ๑๐ ข้อ
- ๕) วีดิทัศน์

๘.๒ แหล่งการเรียนรู้

- ๑) ห้องสมุด
- ๒) เว็บไซต์คลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center <https://contentcenter.obec.go.th>

สื่อการเรียนรู้

นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

(<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)



เจ้าชายสิทธัตถะประสูติ

พระพุทธเจ้ามีพระนามเดิมว่า "สิทธัตถะ" ประสูติเมื่อวันขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๖ เป็นพระราชโอรสของพระเจ้าสุทโธทนะ กษัตริย์ผู้ครองกรุงกบิลพัสดุ์ พระราชมารดาทรงพระนามว่า "พระนางสิริมหามายา" เจ้าชายสิทธัตถะประสูติเมื่อ ๔๐ ปีก่อนพุทธศักราช ที่สวนลุมพินีวัน ณ ใต้ต้นสาละนั้น ซึ่งอยู่ระหว่างพรมแดนกรุงกบิลพัสดุ์ และกรุงเทวทหะ ได้มีพราหมณ์ทั้ง ๔ ได้ทำนายว่า เจ้าชายสิทธัตถะจะมีลักษณะเป็นมหาบุรุษ คือ ถ้าดำรงตนในฆราวาสจะได้เป็นจักรพรรดิ ถ้าออกบวชจะได้เป็นศาสดาเอกของโลก แต่โกณฑัญญะพราหมณ์ผู้อายุน้อยที่สุดในจำนวนนั้น ยืนยันหนักแน่นว่า พระราชมาราสิทธัตถะจะเสด็จออกบวชและจะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าแน่นอน ทันทีที่ประสูติ ทรงดำเนินด้วยพระบาท ๗ ก้าว มีดอกบัวผุดรองรับ ทรงเปล่งพระวาจาว่า "เราเป็นเลิศที่สุดในโลก ประเสริฐที่สุดในโลก การเกิดครั้งนี้เป็นครั้งสุดท้ายของเรา" หลังประสูติได้ ๗ วัน พระนางสิริมหามายาลิ้นพระนมมี จึงทรงอยู่ในความดูแลของพระนางปชาบดีโคตมี ซึ่งเป็นพระกนิษฐาของพระนางสิริมหามายา พระบิดาไม่ประสงค์จะให้เจ้าชายสิทธัตถะเป็นศาสดาเอก จึงพยายามให้สิทธัตถะพบแต่ความสุขทางโลก เช่น สร้างปราสาท ๓ ฤดู






VDO ประกอบการสอน
ตอนเจ้าชายสิทธัตถะประสูติ

นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
(<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)

เจ้าชายสิทธัตถะอภิเษกสมรส

เมื่อมีพระชนมายุ ๑๖ พรรษา ทรงอภิเษกสมรสกับพระนางพิมพา หรือยโสธรา พระธิดาของพระเจ้ากรุงเทวทหะ ซึ่งเป็นพระญาติฝ่ายพระมารดา ศึกษาเล่าเรียนจนจบระดับสูงของการศึกษาทางโลกในสมัยนั้น คือ ศิลปศาสตร์ถึง ๑๔ ศาสตร์ ในสำนักครุวิศวามิตร จนเมื่อมีพระชนมายุ ๒๙ พรรษา พระนางพิมพาได้ประสูติพระราชโอรส มีพระนามว่า "ราหุล" ซึ่งหมายถึง "ปวง"



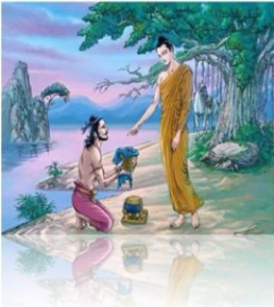

Scan Me

VDO ประกอบการสอน
ตอนเจ้าชายสิทธัตถะอภิเษกสมรส

เจ้าชายสิทธัตถะเสด็จออกผนวช

วันหนึ่งเจ้าชายสิทธัตถะทรงเบื่อความจำเจในปราสาท ๓ ฤดู จึงชวนสารถีทรงรถม้าประพาสอุทยาน ครั้นนั้นได้ทอดพระเนตรเห็นคนแก่ คนเจ็บ คนตาย และนักบวช โดยเทวทูต (ทูตสวรรค์) ที่แปลงกายมา พระองค์จึงทรงคิดได้ว่า นี่เป็นธรรมดาของโลก ชีวิตของทุกคนต้องตกอยู่ในสภาพเช่นนั้น ไม่มีใครสามารถหลีกเลี่ยงได้ แก่ เจ็บ ตายได้ จึงทรงเห็นว่าความสุขทางโลกเป็นเพียงภาพมายาเท่านั้น และวิถีทางที่จะพ้นจากความทุกข์ คือต้องครองเรือนเป็นสมณะ ดังนั้น พระองค์จึงใคร่จะเสด็จออกบรรพชา ในขณะที่มีพระชนมายุ ๒๙ พรรษา

ครานั้นพระองค์ได้เสด็จไปพร้อมกับนายฉันทะ สารถี ซึ่งเตรียมม้าพระที่นั่ง นามว่า กัณทกะ มุ่งตรงไปยังแม่น้ำอโนมาที่ ก่อนจะประทับบนกองทราย ทรงตัดพระเมาลีด้วยพระขรรค์ และเปลี่ยนชุดผ้ากาสาวพัตร์ (ผ้าย้อมด้วยรสผาดแห่งต้นไม้) และให้นายฉันทะ นำเครื่องทรงกลับพระนคร ก่อนที่พระองค์จะเสด็จออกมหาภิเนษกรมณ์ (การเสด็จออกเพื่อคุณอันยิ่งใหญ่) เพียงลำพัง เพื่อมุ่งพระพักตร์ไปยังแคว้นมคธ




Scan Me

VDO ประกอบการสอน
ตอนเจ้าชายสิทธัตถะเสด็จออกผนวช

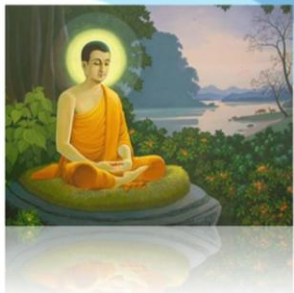
นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

(<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)



ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า



หลังจากทรงผนวชแล้ว พระองค์มุ่งไปที่แม่น้ำคยา ได้พยายามแสวงหาหนทางพ้นทุกข์ ด้วยการศึกษาค้นคว้าทดลองในสำนักอาฬารดาบส กาลามโคตร และอุทกดาบส รวมบุตร แต่เมื่อเรียนจบทั้ง ๒ สำนักแล้ว ทรงเห็นว่ายังไม่ใช่ทางพ้นทุกข์ ครานั้นพระองค์ทรงประทับนั่งขัดสมาธิใต้ต้นพระศรีมหาโพธิ์ ณ อุรุเวลาเสนานิคม เมืองพาราณสี หันพระพักตร์ไปทางทิศตะวันออก และตั้งจิตอธิษฐานด้วยความแน่วแน่ว่าตราบดีที่ยังไม่บรรลุมรรคสัมโพธิญาณ ก็จะไม่ลุกขึ้นจากสมาธิบัลลังก์ แม้จะมีพญามารเข้ามาขัดขวาง แต่ก็พ่ายแพ้พระบารมีของพระองค์กลับไป จนเวลาผ่านไป ณ ที่ที่สุดพระองค์ทรงบรรลुरुูปานาน คือ **ยามต้น** หรือปฐมยาม ทรงบรรลุเพณีสว่างไสวเสถียร คือ สามารถระลึกชาติได้ **ยามสอง** ทางบรรลุจุติปาตญาณ (ทิพยจักขุญาณ) คือ รู้เรื่องการเกิดตายของสัตว์ทั้งหลายว่าเป็นไปตามกรรมที่กำหนดไว้ และ **ยามสาม** ทรงบรรลุอาสวกษญาณ คือ ความรู้ที่ทำให้สิ้นอาสวะ หรือกิเลส ด้วยอริยสัจ ๔ ได้แก่ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ และมรรค และได้ตรัสรู้ด้วยพระองค์เองเป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และเป็นศาสดาเอกของโลก ซึ่งวันที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าตรัสรู้ ตรงกับวันเพ็ญ เดือน ๖ ขณะที่มีพระชนมายุ ๓๕ พรรษา



Scan Me

VDO ประกอบการสอน
ตอนตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า

พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่พระพุทธศาสนา



หลังจากพระสัมมาสัมพุทธเจ้าตรัสรู้แล้ว ทรงพิจารณาธรรมที่พระองค์ตรัสรู้มาเป็นเวลา ๗ สัปดาห์ และทรงเห็นว่าพระธรรมนั้นยากต่อบุคคลทั่วไปที่จะเข้าใจและปฏิบัติได้ พระองค์จึงทรงพิจารณาว่า บุคคลในโลกนี้มีหลายจำพวกอย่าง บัว ๔ เหล่า ที่มีทั้งผู้ที่สอนได้ง่าย และผู้ที่สอนได้ยาก พระองค์จึงทรงระลึกถึงอาฬารดาบสและอุทกดาบส ผู้เป็นพระอาจารย์ จึงหวังเสด็จไปโปรด แต่ทั้งสองท่านเสียชีวิตแล้ว พระองค์จึงทรงระลึกถึงปัญจวัคคีย์ ทั้ง ๕ ที่เคยมาเฝ้ารับใช้ จึงได้เสด็จไปโปรดปัญจวัคคีย์ที่ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน ธรรมเทศนาครั้งแรกที่พระองค์ทรงแสดงธรรมคือ **"ธัมมจักกัปปวัตตนสูตร"** แปลว่า สูตรของการหมุนวงล้อแห่งพระธรรมให้เป็นไป ซึ่งถือเป็นการแสดงพระธรรมเทศนาครั้งแรก ใน **วันเพ็ญ ขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๘** ซึ่งตรงกับวันอาสาฬหบูชา หลังจากสาวกได้เดินทางไปเผยแผ่พระพุทธศาสนาในพื้นที่ต่าง ๆ ทำให้มีผู้เลื่อมใสพระพุทธศาสนาเป็นจำนวนมาก พระองค์จึงทรงอนุญาตให้สาวกสามารถดำเนินการบวชได้ โดยใช้วิธีการ **"ติสสรณคมนูปสัมปทา"** คือ การปฏิญาณตนเป็นผู้ถึงพระรัตนตรัย พระพุทธศาสนาจึงหยั่งรากฝังลึกและแพร่หลายในดินแดนแห่งนั้นเป็นต้นมา

รวมระยะเวลา ๔๕ พรรษา



Scan Me

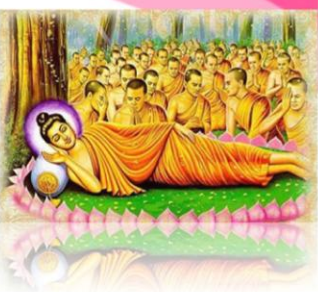
VDO ประกอบการสอน
ตอนพระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่ศาสนา

นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
(<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๗๘๖๔>)

พระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพาน

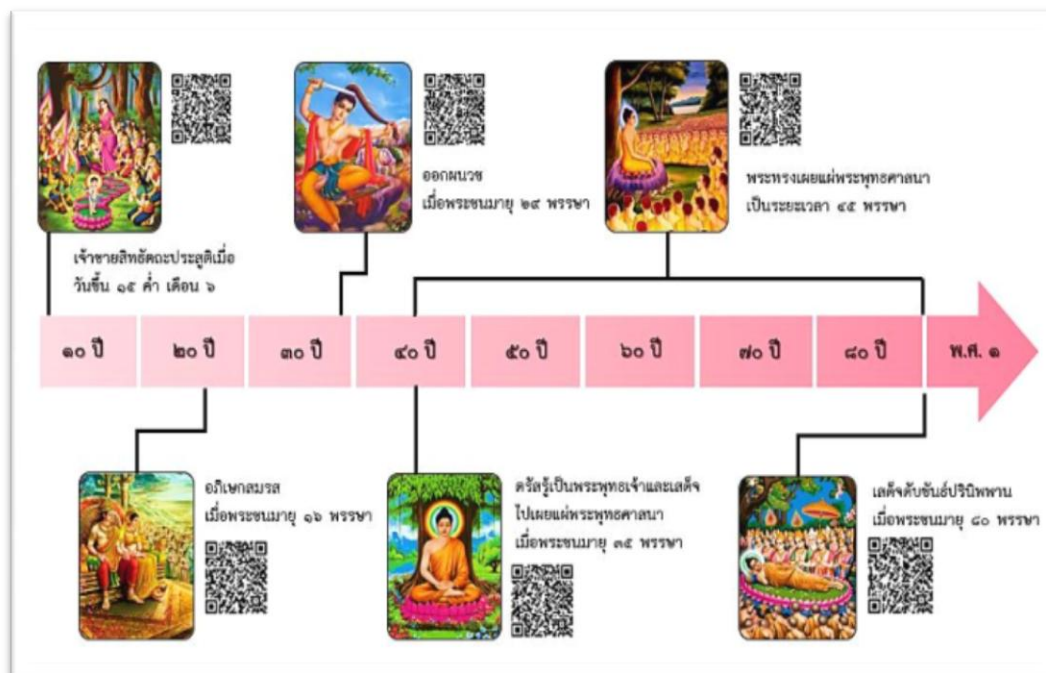
เรียนรู้เรื่องราว **พุทธประวัติ**

พระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้เสด็จโปรดสัตว์ และแสดงพระธรรมเทศนาตลอดระยะเวลา ๔๕ พรรษา ทรงสดับว่า อีก ๓ เดือนข้างหน้าจะปรินิพพาน จึงได้ทรงปลงอายุสังขาร พระพุทธเจ้าทรงประชวรหนัก แต่ทรงอดกลั้นมุ่งหน้าไปยังเมืองกุสินารา ประทับ ณ ป่าสาละ เพื่อเสด็จดับขันธปรินิพพาน โดยก่อนที่เสด็จดับขันธปรินิพพานนั้น พระองค์ได้อุปสมบทแก่พระสุภัททะปริพาชก ซึ่งถือได้ว่า "พระสุภัททะ" คือสาวกองค์สุดท้ายที่พระพุทธองค์ทรงบวชให้ ท่ามกลางคณะสงฆ์ทั้งที่เป็นพระอรหันต์ และปุถุชนจากแคว้นต่าง ๆ รวมทั้งเทวดา ที่มารวมตัวกันในวันนี้ ในครานั้น พระองค์ทรงมีปัจฉิมโอวาทว่า "ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย เราขอบอกเธอทั้งหลาย สังขารทั้งปวงมีความเสื่อมสลายไปเป็นธรรมดา พวกเธอจึงทำประโยชน์ตนเอง และประโยชน์ของผู้อื่นให้สมบูรณ์ด้วยความไม่ประมาทเกิด" (อปปมาเทน สมปาเทต) จากนั้นได้เสด็จดับขันธปรินิพพาน ได้ดินสาละ ณ สาลวโนทยาน ของเหล่ามัลลกะศรัย เมืองกุสินารา แคว้นมัลละ ใน **วันขึ้น ๑๕ ค่ำ เดือน ๖ รวมพระชนมายุ ๘๐ พรรษา** และวันนี้ถือเป็นการเริ่มต้นของพุทธศักราช




Scan Me

VDO ประกอบการสอน
ตอนพระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพาน



ใบงานที่ ๑ เรื่อง พระพุทธเจ้าตรัสรู้

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านข้อมูลและตอบคำถามที่กำหนดตามความเข้าใจ

พระพุทธเจ้า (เจ้าชายสิทธัตถะ) ทรงประสูติในตระกูลกษัตริย์ ณ กรุงกบิลพัสดุ์ พระองค์ทรงมีพระชนม์ชีพอย่างสุขสบายในวัยเด็ก แต่หลังจากทรงเห็น “เทวทูต ๔” (คนแก่ คนเจ็บ คนตาย และสมณะ) พระองค์จึงตัดสินใจออกบวชเพื่อตามหาหนทางพ้นทุกข์ หลังจากลองปฏิบัติตามแนวทางต่าง ๆ พระองค์ได้เลือกทางสายกลางและบำเพ็ญเพียรภาวนาจนตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ต้นโพธิ์ ณ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา

๑. เจ้าชายสิทธัตถะทรงตัดสินใจออกบวชเพราะอะไร?

๒. พระพุทธเจ้าตรัสรู้ได้ต้นอะไร ?

๓. การเห็นเทวทูต ๔ มีความหมายว่าอย่างไร?

๔. พระพุทธเจ้าตรัสรู้ที่ใด? และหลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนครั้งแรกที่ใด

เฉลยใบงานที่ ๑ เรื่อง พระพุทธเจ้าตรัสรู้

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านข้อมูลและตอบคำถามที่กำหนดตามความเข้าใจ

พระพุทธเจ้า (เจ้าชายสิทธัตถะ) ทรงประสูติในตระกูลกษัตริย์ ณ กรุงกบิลพัสดุ์ พระองค์ทรงมีพระชนม์ชีพอย่างสุขสบายในวัยเด็ก แต่หลังจากทรงเห็น “เทวทูต ๔” (คนแก่ คนเจ็บ คนตาย และสมณะ) พระองค์จึงตัดสินใจออกบวชเพื่อตามหาหนทางพ้นทุกข์ หลังจากลองปฏิบัติตามแนวทางต่าง ๆ พระองค์ได้เลือกทางสายกลางและบำเพ็ญเพียรภาวนาจนตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้ต้นโพธิ์ ณ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา

๑. เจ้าชายสิทธัตถะทรงตัดสินใจออกบวชเพราะอะไร?

เพราะทรงเห็นความทุกข์ของมนุษย์ผ่านการพบเห็น “เทวทูต ๔” ซึ่งทำให้พระองค์ต้องการค้นหาวิธีพ้นทุกข์

๒. พระพุทธเจ้าตรัสรู้ได้ต้นอะไร ?

ใต้ต้นโพธิ์

๓. การเห็นเทวทูต ๔ มีความหมายว่าอย่างไร?

การเห็นเทวทูต ๔ หมายถึง การเห็นความจริงของชีวิต ได้แก่ ความแก่ ความเจ็บ ความตาย และความสงบของสมณะ

๔. พระพุทธเจ้าตรัสรู้ที่ใด? และหลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนครั้งแรกที่ใด

พระพุทธเจ้าตรัสรู้ที่ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา หลังตรัสรู้เผยแผ่คำสอนที่ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน หรือเรียกอีกชื่อว่า ธรรมเมกขสถูป ใกล้เมืองพาราณสี



ใบงานที่ ๒ เรื่อง พระพุทธประวัติ

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านข้อมูลและตอบคำถามที่กำหนดตามความเข้าใจ

๑. พระพุทธเจ้าทรงประสูติที่ใด?

๒. พระนามเดิมของพระพุทธเจ้าคืออะไร?

๓. พระพุทธเจ้าทรงเห็นอะไรที่ทำให้ตัดสินใจออกบวช?

๔. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ได้ต้นอะไร?

๕. พระพุทธเจ้าทรงบำเพ็ญเพียรและตรัสรู้ที่ใด?

๖. พระพุทธเจ้าทรงใช้เวลากี่ปีในการบำเพ็ญเพียรก่อนตรัสรู้?

๗. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงแสดงธรรมครั้งแรกเรียกว่าอะไร?

๘. หลังตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนครั้งแรกที่ใด?

๙. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้อะไรในวันวิสาขบูชา?

๑๐. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนจนถึงอายุเท่าใด?



เฉลยใบงานที่ ๒ เรื่อง พระพุทธประวัติ

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านข้อมูลและตอบคำถามที่กำหนดตามความเข้าใจ

๑. พระพุทธเจ้าทรงประสูติที่ใด?

พระพุทธเจ้าทรงประสูติที่ สวนลุมพินีวัน ซึ่งอยู่ระหว่างกรุงกบิลพัสดุ์และเทวทหะ

๒. พระนามเดิมของพระพุทธเจ้าคืออะไร?

พระนามเดิมของพระพุทธเจ้าคือ สิทธัตถะ โคตม

๓. พระพุทธเจ้าทรงเห็นอะไรที่ทำให้ตัดสินใจออกบวช?

พระพุทธเจ้าทรงเห็น เทวทูต ได้แก่ คนแก่ คนเจ็บ คนตาย และสมณะ

๔. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ได้ต้นอะไร?

พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ใต้ ต้นโพธิ์

๕. พระพุทธเจ้าทรงบำเพ็ญเพียรและตรัสรู้ที่ใด?

พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ที่ ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา ใต้ต้นโพธิ์

๖. พระพุทธเจ้าทรงใช้เวลากี่ปีในการบำเพ็ญเพียรก่อนตรัสรู้?

คำตอบ: พระพุทธเจ้าทรงใช้เวลา ๖ ปีในการบำเพ็ญเพียรก่อนตรัสรู้

๗. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงแสดงธรรมครั้งแรกเรียกว่าอะไร?

การแสดงธรรมครั้งแรกของพระพุทธเจ้าเรียกว่า อัมมจักกัปปวัตตนสูตร

๘. หลังตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนครั้งแรกที่ใด?

พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนครั้งแรกที่ ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน

๙. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้อะไรในวันวิสาขบูชา?

พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ อริยสัจ ๔ ซึ่งเป็นหลักคำสอนสำคัญของพุทธศาสนา

๑๐. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนจนถึงอายุเท่าใด?

พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่คำสอนจนกระทั่ง อายุ ๘๐ ปี ก่อนปรินิพพาน



แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เรื่อง พุทธประวัติ

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- | | |
|--|---|
| <p>๑. พระพุทธเจ้าทรงประสูติในตระกูลใด?</p> <p>ก. ตระกูลพราหมณ์</p> <p>ข. ตระกูลศากยะ</p> <p>ค. ตระกูลวรรณะ</p> <p>ง. ตระกูลมัลละ</p> <p>๒. พระนามเดิมของพระพุทธเจ้าคืออะไร?</p> <p>ก. พระมหินทร</p> <p>ข. พระอชาตศัตรู</p> <p>ค. สิทธัตถะ โคตมะ</p> <p>ง. พระเจ้าอโศกมหาราช</p> <p>๓. เหตุใดพระพุทธเจ้าจึงตัดสินใจออกบวช?</p> <p>ก. เพราะเห็นการสู้รบ</p> <p>ข. เพราะเห็นความทุกข์ของมนุษย์</p> <p>ค. เพราะความรักชาติ</p> <p>ง. เพราะต้องการหลีกเลี่ยงสงคราม</p> <p>๔. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ที่ใด?</p> <p>ก. ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา</p> <p>ข. ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน</p> <p>ค. กรุงกบิลพัสดุ์</p> <p>ง. ป่าอันธวัน</p> <p>๕. พื้นที่ที่มีน้ำมากเรียกว่าอะไร?</p> <p>ก. ทะเล</p> <p>ข. เขตแดน</p> <p>ค. ทวีป</p> <p>ง. แผ่นดินใหญ่</p> <p>๖. การแสดงธรรมครั้งแรกของพระพุทธเจ้ามีชื่อว่าอะไร?</p> <p>ก. อนัตตลักขณสูตร</p> <p>ข. ธรรมจักรกัปปวัตนสูตร</p> <p>ค. ปรีนิพพานสูตร</p> <p>ง. มัชฌิมาปฎิพาหสูตร</p> | <p>๗. วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่เกิดขึ้นในวันตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าคือวันใด?</p> <p>ก. วันมาฆบูชา</p> <p>ข. วันอาสาฬหบูชา</p> <p>ค. วันวิสาขบูชา</p> <p>ง. วันเข้าพรรษา</p> <p>๘. ใครคือพระสาวกลำคัญที่ได้รับการบวชในพระพุทธศาสนาเป็นกลุ่มแรก?</p> <p>ก. พระมหากัสสปะ</p> <p>ข. ปัญจวัคคีย์</p> <p>ค. พระอานนท์</p> <p>ง. พระโมคคัลลานะ</p> <p>๙. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่ธรรมคำสอนเป็นระยะเวลากี่ปี?</p> <p>ก. ๓๐ ปี</p> <p>ข. ๔๕ ปี</p> <p>ค. ๕๐ ปี</p> <p>ง. ๖๐ ปี</p> <p>๑๐. พระพุทธเจ้าปรีนิพพานเมื่ออายุเท่าใด?</p> <p>ก. ๖๐ ปี</p> <p>ข. ๗๐ ปี</p> <p>ค. ๘๐ ปี</p> <p>ง. ๘๕ ปี</p> |
|--|---|

เฉลยแบบทดสอบก่อน-หลัง เรื่อง พุทธประวัติ

ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- | | |
|--|---|
| <p>๑. พระพุทธเจ้าทรงประสูติในตระกูลใด?</p> <p>ก. ตระกูลพราหมณ์</p> <p>ข. ตระกูลศากยะ</p> <p>ค. ตระกูลวรรณะ</p> <p>ง. ตระกูลมัลล</p> <p>๒. พระนามเดิมของพระพุทธเจ้าคืออะไร?</p> <p>ก. พระมหินทร</p> <p>ข. พระอชาตศัตรู</p> <p>ค. สิทธัตถะ โคตม</p> <p>ง. พระเจ้าอโศกมหาราช</p> <p>๓. เหตุใดพระพุทธเจ้าจึงตัดสินใจออกบวช?</p> <p>ก. เพราะเห็นการสู้รบ</p> <p>ข. เพราะเห็นความทุกข์ของมนุษย์</p> <p>ค. เพราะความรักชาติ</p> <p>ง. เพราะต้องการหลีกเลี่ยงสงคราม</p> <p>๔. พระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ที่ใด?</p> <p>ก. ริมฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา</p> <p>ข. ป่าอิสิปตนมฤคทายวัน</p> <p>ค. กรุงกบิลพัสดุ์</p> <p>ง. ป่าอันธวัน</p> <p>๕. พื้นที่ที่มีน้ำมากเรียกว่าอะไร?</p> <p>ก. ทะเล</p> <p>ข. เขตแดน</p> <p>ค. ทวีป</p> <p>ง. แผ่นดินใหญ่</p> <p>๖. การแสดงธรรมครั้งแรกของพระพุทธเจ้ามีชื่อว่าอะไร?</p> <p>ก. อนัตตลักขณสูตร</p> <p>ข. ธรรมจักรกัปปวัตตนสูตร</p> <p>ค. ปรีนิพพานสูตร</p> <p>ง. มัชฌิมาปฎิปาทสูตร</p> | <p>๗. วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาที่เกิดขึ้นในวันตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าคือวันใด?</p> <p>ก. วันมาฆบูชา</p> <p>ข. วันอาสาฬหบูชา</p> <p>ค. วันวิสาขบูชา</p> <p>ง. วันเข้าพรรษา</p> <p>๘. ใครคือพระสาวกลำคัญที่ได้รับการบวชในพระพุทธศาสนาเป็นกลุ่มแรก?</p> <p>ก. พระมหากัสสปะ</p> <p>ข. ปัญจวัคคีย์</p> <p>ค. พระอานนท์</p> <p>ง. พระโมคคัลลานะ</p> <p>๙. หลังจากตรัสรู้ พระพุทธเจ้าทรงเผยแผ่ธรรมคำสอนเป็นระยะเวลากี่ปี?</p> <p>ก. ๓๐ ปี</p> <p>ข. ๔๕ ปี</p> <p>ค. ๕๐ ปี</p> <p>ง. ๖๐ ปี</p> <p>๑๐. พระพุทธเจ้าปรีนิพพานเมื่ออายุเท่าใด?</p> <p>ก. ๖๐ ปี</p> <p>ข. ๗๐ ปี</p> <p>ค. ๘๐ ปี</p> <p>ง. ๘๕ ปี</p> |
|--|---|

แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน

ประกอบหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ แผนการเรียนรู้ที่ ๑

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และการปฏิบัติงานของนักเรียน แล้วขีด / ให้คะแนนลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เลขที่	คุณลักษณะที่ประเมิน																
	ความสนใจ และ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน			ความ ซื่อสัตย์			ความมี ระเบียบ			ความรับผิดชอบ ต่องาน			การตรงต่อ เวลาในการทำงาน			สรุปผล การประเมิน	
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๑๕	ผ่าน/ ไม่ผ่าน
๑	✓			✓			✓			✓					✓	๑๓	ผ่าน
๒	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๓	✓				✓		✓				✓		✓			๑๓	ผ่าน
๔	✓			✓			✓				✓		✓			๑๔	ผ่าน
๕		✓		✓			✓			✓			✓			๑๔	ผ่าน
๖	✓			✓			✓				✓		✓			๑๔	ผ่าน
๗	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๘		✓		✓			✓				✓		✓			๑๓	ผ่าน
๙	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๐	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๑	✓			✓				✓		✓			✓			๑๔	ผ่าน
๑๒	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๓	✓			✓			✓				✓		✓			๑๔	ผ่าน
๑๔	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๕	✓				✓		✓			✓				✓		๑๓	ผ่าน
๑๖	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๗	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๑๘	✓			✓			✓				✓		✓			๑๔	ผ่าน
๑๙	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน
๒๐	✓			✓			✓			✓			✓			๑๕	ผ่าน

เกณฑ์การประเมิน ผู้ที่ผ่านเกณฑ์ประเมินต้องได้คะแนน ๑๒ คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนนที่กำหนด

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	การแสดงความคิดเห็น	☐	☐	☐
๒	การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	☐	☐	☐
๓	การทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	☐	☐	☐
๔	ความมีน้ำใจ	☐	☐	☐
๕	การตรงต่อเวลา	☐	☐	☐
รวม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	๓	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	๒	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	๑	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๒ - ๑๕	ดี
๘ - ๑๑	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบทดสอบการประเมินผลตามจุดประสงค์

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบทดสอบการประเมินผลตามจุดประสงค์ โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

- +๑ คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/วัตถุประสงค์ที่กำหนด
- คือ ไม่แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/วัตถุประสงค์ที่กำหนด
- ๑ คือ แน่ใจ ว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้/วัตถุประสงค์ที่กำหนด

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม ๑	ไม่แน่ใจ ๐	ไม่ เหมาะสม -๑	
๑. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร				
๒. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา				
๓. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
๔. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา				
๕. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน				
๖. ความเหมาะสมของเนื้อหา				
๗. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
๘. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา				
๙. ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน				
๑๐. ความเหมาะสมของรูปแบบ				

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง

.....
(.....)

ผลงานที่มีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Content Center ด้านหนังสือเทคโนโลยีดิจิทัล

๙. บันทึกหลังจัดการเรียนรู้

๙.๑ ผลความรู้ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน (K)

นักเรียนได้คะแนน ๘๓ มีความเข้าใจในบทเรียนและสามารถ
อธิบายสิ่งที่ได้มาจากการคิด และสามารถใช้สิ่งที่ได้มา
เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา รวมทั้งนำสิ่งที่ได้มาใช้ในการ
การคิดได้เป็นอย่างดี

๙.๒ กระบวนการ/สมรรถนะ (P)

นักเรียนได้คะแนน ๘๕ มีความสามารถในการแก้ปัญหา
และสามารถสร้างแนวคิดจากการแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่
ตนเองได้มาซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดี และสิ่ง
ที่ได้มาซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์

๙.๓ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน (A)

นักเรียนได้คะแนน ๘๕ มีความรับผิดชอบ
ในการทำงานร่วมกันและสามารถทำงาน
ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี
มีความรับผิดชอบในการทำงาน
และมีความรับผิดชอบ

ลงชื่อ

(นางสาวนารีกร พุทธิเกษ)

ครูผู้สอน

ลงชื่อ

(นางสาววัชโรบล มณีรัตน์)

หัวหน้ากลุ่มสาระฯ/วิชาการโรงเรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code) เรื่อง พุทธประวัติ



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรมสื่อเรียนรู้พุทธประวัติแสนง่ายผ่าน ไทม์ไลน์ (Timeline) ด้วยเทคโนโลยี QR Code เรื่อง พุทธประวัติ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้นวัตกรรมสื่อเรียนรู้พุทธประวัติแสนง่ายผ่าน ไทม์ไลน์ (Timeline) ด้วยเทคโนโลยี QR Code กรุณาเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด โดยใช้ระดับคะแนนดังนี้:

๕ = พึงพอใจมากที่สุด ๔ = พึงพอใจมาก ๓ = พึงพอใจปานกลาง
๒ = พึงพอใจน้อย ๑ = พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ ๑: ข้อมูลทั่วไป

เพศ: ☐ ชาย ☐ หญิง

ตอนที่ ๒: ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของนักเรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	๑	๒	๓	๔	๕
๑	เนื้อหาพุทธประวัติมีความถูกต้องและเข้าใจง่าย	☐	☐	☐	☐	☐
๒	การนำเสนอผ่านไทม์ไลน์ช่วยให้เห็นลำดับเหตุการณ์ได้ชัดเจน	☐	☐	☐	☐	☐
๓	การใช้ QR Code ทำให้การเรียนรู้สะดวกและน่าสนใจมากขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐
๔	สื่อมีภาพประกอบ สีสัน และการออกแบบที่สวยงามน่าสนใจ	☐	☐	☐	☐	☐
๕	เนื้อหาและกิจกรรมในสื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องพุทธประวัติมากขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐
๖	การเรียนรู้ด้วยสื่อนี้สนุก ไม่น่าเบื่อ	☐	☐	☐	☐	☐
๗	สื่อสามารถใช้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องพึ่งครูตลอดเวลา	☐	☐	☐	☐	☐
๘	นักเรียนรู้สึกอยากเรียนรู้เรื่องพุทธประวัติมากขึ้นหลังจากใช้สื่อนี้	☐	☐	☐	☐	☐
๙	อยากให้มีการใช้สื่อแบบนี้กับวิชาอื่น ๆ ด้วย	☐	☐	☐	☐	☐
๑๐	โดยรวมแล้ว นักเรียนรู้สึกพึงพอใจกับนวัตกรรมสื่อนี้	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี).....

ขอบคุณค่ะ

ภาพกิจกรรม
การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
เรื่อง พุทธประวัติ



นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

ภาพกิจกรรม
การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
เรื่อง พุทธประวัติ



นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

ภาพกิจกรรม

การใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)
เรื่อง พุทธประวัติ



การจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมการสอนพุทธประวัติแสนง่ายผ่าน Timeline ด้วยเทคโนโลยีคิวอาร์โค้ด (QR Code)

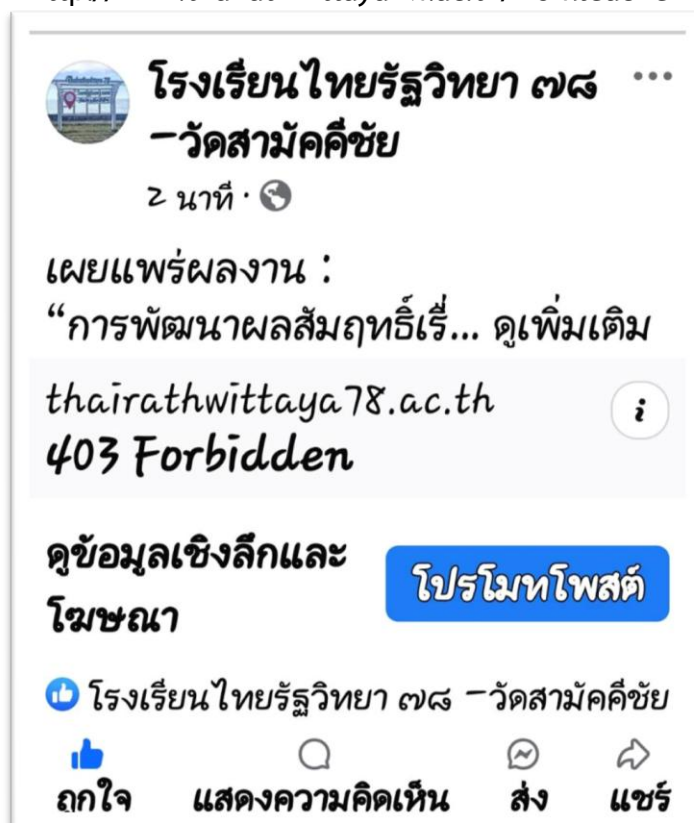


ภาพกิจกรรม
การเผยแพร่ผลงานการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center



เว็บไซต์โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)

<http://www.thairathwittaya78.ac.th/workteacher>



Facebook:โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๗๘ (วัดสามัคคีชัย)

<https://www.facebook.com/share/p/๑๖pgb๒uahn/>

