



Interactive E-Book 'นิทานอีสปฉบับเชียงใหม่'

นวัตกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ผู้พัฒนา: นางสาวมกร จันดีรังษี



โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



ประเภท: นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ | CM1 Innovation 2026



1 ชื่อผลงาน

Interactive E-Book 'นิทานอีสปฉบับเชียงใหม่'

ผู้พัฒนา: นางสาวมกร จันดีรังษี
หน่วยงาน: โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์
สังกัด: สพป.เชียงใหม่ เขต 1



- นวัตกรรมส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความ
- ทักษะการอ่านจับใจความ เรื่องนิทานอีสป
- แหล่งเรียนรู้จากนิทานอีสป
- ทักษะการอ่านจับใจความ เรื่องนิทานอีสป

2 ความเป็นมาและความสำคัญ

- ผู้เรียนบางส่วนอ่านได้ แต่ยังไม่จับใจความสำคัญ
- เรื่องราวเหตุการณ์ และวิเคราะห์เหตุ-ผลได้ไม่ชัดเจน
- คะแนนก่อนเรียนเฉลี่ย 13.44 จาก 20 คะแนน และผู้ผ่านเกณฑ์ 72.00%
- จึงพัฒนานวัตกรรมที่เชื่อมโยงเนื้อหา นิทานอีสปกับเทคโนโลยี และการประเมินเพื่อพัฒนา
- มุ่งสร้างการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ เท่าเทียม และนำข้อมูลมาช่วยวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล

3 วัตถุประสงค์

- 1 พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม
- 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
- 3 พัฒนาศักยภาพการอ่านจับใจความ 5 ด้าน
- 4 ส่งเสริมเจตคติและการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง



4 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน



One Content - Two Access Modes: เนื้อหาเดียวกัน เข้าถึงได้ 2 รูปแบบ

CTML

Assessment for Learning & Mastery Learning

UDL

ADDIE Model

5 วิธีดำเนินงาน



กลุ่มเป้าหมาย:
นักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 6/1 จำนวน 25 คน



กลุ่มผู้ใช้เบื้องต้น:
ป.6/3 จำนวน 40 คน



ระยะเวลา:
5 แผน แผนละ
2 ชั่วโมง
รวม 10 ชั่วโมง



สื่อ/เครื่องมือ:
Interactive E-Book 5 เรื่อง, Printed Edition 5 เรื่อง,
แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน, แบบทดสอบท้ายเรื่อง, Reading Analytics

6 ผลการดำเนินงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



คุณภาพนวัตกรรม
โดยผู้เชี่ยวชาญ
4.97 / 5.00



IOC = 1.00



KR-20 = 0.872



E1/E2 =
84.80 / 87.20



ICC(A,k) = 0.812



ผ่านเกณฑ์
72.00% → 100%



ทักษะการอ่าน
จับใจความเฉลี่ย
18.62 / 20



เจตคติและ
คุณลักษณะ
4.74 / 5.00



การเข้าถึงเนื้อหา
100%

ภาพกิจกรรม: ก่อนเรียน → หลังเรียน



7 จุดเด่นและนวัตกรรม

1

นิทานอีสปจาก
ปกรณัม
5 เรื่อง

2

ใช้สื่อความ
ภาพ เสียง คำถาม
และกิจกรรม
Interactive

3

Feedback-
Review-Retry
ทำซ้ำได้ไม่เกิน
3 ครั้งต่อเรื่อง

4

Reading Analytics
ติดตามเวลา
คะแนน ความก้าวหน้า
และจำนวนครั้งที่ทำ
แบบทดสอบ

5

One Content -
Two Access Modes
ลดข้อจำกัด
ด้านอุปกรณ์

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ: เนื้อหาที่มีความหมาย | ข้อมูลช่วยเหลือ | ผู้เรียนเข้าถึงได้ทุกคน

8 พลังงานและการต่อยอด



ผู้เรียน

อ่านจับใจความได้ดียิ่งขึ้น
มีความเข้าใจเนื้อหา
มากขึ้น และมีความ
รู้เรื่อง



ครูผู้สอน

ใช้สื่อจากระบบ
ติดตามผลช่วย
ผู้เรียนรายบุคคลได้
ตรงจุด



สถานศึกษา

มีระบบนวัตกรรม
ที่บูรณาการกับ
เทคโนโลยี และ
ความเสมอภาค

การขยายผล: PLC | เว็บไซต์ | YouTube | CM1 Innovation 2026

ความยั่งยืน: ปรับใช้กับระดับชั้น กลุ่มสาระ และบริบทอื่น

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ



นวัตกรรมนี้ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์
ทักษะการอ่านจับใจความ และ
ความเสมอภาคในการเข้าถึงการเรียนรู้
อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ:

ควรต่อยอดกิจกรรมหลายระดับความยาก
เพิ่มการแสดงผลแยกตามทักษะ และ
ติดตามผลระยะยาว



10 ช่องทางการเผยแพร่เพิ่มเติม



สแกนเพื่อ
อ่านเล่มฉบับเต็ม



ช่องทางการติดต่อ:
โรงเรียนคำเที่ยงอนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



เว็บไซต์: Krumam Inspiration



YouTube: Krumam_CM