

การพัฒนาชีวิตทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

พฤษภาคม 2556

การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

พฤษภาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาชีวิตทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา

พฤษภาคม 2556

บุศรา คำมูลนา. (2555). การพัฒนาวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยี การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษา สารนิพนธ์: อาจารย์ ดร. ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ 85/85 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์จำนวน 33 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ วิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินคุณภาพวิธีทัศนนิทานการ์ตูน สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพวิธีทัศน และผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ โดยทำการทดลอง 3 ครั้ง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า วิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ ดีมาก คุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดี และมีประสิทธิภาพ 89.57/92.86 ซึ่งเป็นไป ตามเกณฑ์ที่กำหนด

THE DEVELOPMENT OF VIDEO STORYTELLING COMIC “VOWELS TRANSMUTATION
VOWELS DISAPPEARANCE” FOR STUDENTS IN THE FIRST YEAR OF PRIMARY
EDUCATION GROUP LEARNING THAI LANGUAGE



Present in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Education Technology
at Srinakharinwirot University

May 2013

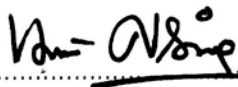
Boodsara Kummulna. (2013). *The Development Of Video Storytelling Comic “Vowels Transmutation Vowels Disappearance” For Students In The First Year Of Primary Education Group Learning Thai Language*. Master’s Project, M.Ed. (Educational Technology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Dr.Khwanying Sriprasertpap.

The purpose of this research is development of video storytelling comic “vowels transmutation vowels disappearance” for students in the first year of primary education group learning Thai language to determine the basis of 85/85. Group sample in this research is student at the first year of primary education in the second semester of the 2012 Kotchapuak Anusorn School 33 students from Multistage random, The equipment is video storytelling comic “vowels transmutation vowels disappearance” for students in the first year of primary education group learning Thai language. The test is measured the result of learning and estimate quality of storytelling comic video. Statistics use to analyst quality of video and the result of learning such as average and percentage by make the sample 3 times to make efficiency base on 85/85 of students in the first year of primary education

From this research the quality of storytelling comic video about vowels transmute vowels disappear is in very good level and quality of Educational Technology is in good level and The efficiency is 89.57/92.86 with is follow in reference.

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์เรื่อง การพัฒนาวิถีทัศน์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ
การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ของ บุศรา คำมูลนา ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
เทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



(อาจารย์ ดร. ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร



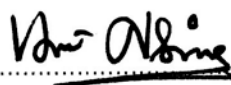
(อาจารย์ ดร. รัฐพล ประดับเวทย์)

คณะกรรมการสอบ



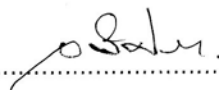
ประธาน

(อาจารย์ ดร. รัฐพล ประดับเวทย์)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

(อาจารย์ ดร. ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ)



กรรมการสอบสารนิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อลิศรา เจริญวานิช)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ)

วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2556

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ ผู้ควบคุมสารนิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาและแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไข สารนิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.อลิศรา เจริญวานิช และอาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ ที่กรุณารับ เป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีตลอดจนเป็นกรรมการสอบปากเปล่าสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณ ผศ.บุญยฤทธิ์ คงคาเพชร ที่ได้ให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คุณครูวัฒนา จ้าวเวดิน ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนมัธยม สุวิทย์เสรีอนุสรณ์ ครูอนุชจริย์ โพธิ์สุข ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ และครูมลิวรรณ์ ดิษยนันท์ ครูวิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ขอขอบพระคุณ คุณครูมานะ ม่วงมีรส ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดตะกล้า และคุณครูพรศิริ ชันทะ ครูวิทยฐานะชำนาญ โรงเรียนสุเหร่าจรเข้ขบ (กลางบูรอุปถัมภ์) ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา ที่ทุกท่านได้ร่วมประเมินคุณภาพ พร้อมทั้งให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ เพื่อดำเนินการแก้ไขข้อบกพร่อง

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อสวัสดิ์ คำมูลนา และคุณแม่บัวเรียน คำมูลนา และครอบครัว ทุก ๆ คนที่คอยเป็นกำลังใจ รวมถึงช่วยเหลือในทุก ๆ ด้าน และมอบโอกาสการศึกษาในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนโรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์ และเพื่อน ๆ ปริญญาโทภาคพิเศษ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจเสมอมา รวมถึงผู้ที่อยู่เบื้องหลังในการจัดทำงานวิจัยที่มีได้กล่าวนามมา ณ โอกาสนี้ ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนที่ทำให้งานวิจัยฉบับนี้ลุล่วงไปได้ด้วยดี

บุศรา คำมูลนา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิถีทัศน์เพื่อการศึกษา	11
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย	23
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน	26
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน	36
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานการ์ตูน	43
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่น	48
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	55
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	56
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	56
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	57
ขั้นตอนการทดลอง	62
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	63
4 ผลการวิจัย	65
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	65
การวิเคราะห์ข้อมูล	65
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	65

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	70
ความมุ่งหมายการวิจัย	70
ขอบเขตการวิจัย	70
สรุปผลการวิจัย	71
อภิปรายผล	72
ข้อเสนอแนะทั่วไป	74
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	74
บรรณานุกรม	76
ภาคผนวก	80
ภาคผนวก ก สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญผู้เชี่ยวชาญและขอความ อนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการวิจัย	81
ภาคผนวก ข แบบประเมินคุณภาพชีวิตที่ศนด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา..	88
ภาคผนวก ค ผลการประเมินคุณภาพชีวิตที่ศนจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้าน เทคโนโลยีการศึกษา	93
ภาคผนวก ง แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC).....	96
ภาคผนวก จ ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC).....	103
ภาคผนวก ฉ แสดงการแปลผลคุณภาพของข้อสอบ.....	109
ภาคผนวก ช ผลการหาประสิทธิภาพของชีวิตที่ศนนิทานการ์ตูน.....	115
ภาคผนวก ซ ตัวอย่างแบบฝึกหัด เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว	120
ภาคผนวก ฌ ตัวอย่างแบบทดสอบ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว	122
ภาคผนวก ฎ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว	126
ภาคผนวก ฏ ตัวอย่างสื่อชีวิตที่ศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว	131
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์	135

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงค่าแนวโน้มประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1	67
2 แสดงค่าประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	68



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัยและสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (กระทรวงศึกษาธิการ.2551: 1)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในสาระที่ 1 การอ่านไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะต้องสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำพื้นฐาน ซึ่งเป็นคำพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่น้อยกว่า 600 คำ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.2551: 7) และสาระที่ 2 การเขียน ที่กำหนดให้นักเรียนสามารถเขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ ได้ โดยเฉพาะคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และคำพื้นฐานในบทเรียน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.2551: 23) แต่จากผลสำรวจสภาพการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานครและจากกรณีศึกษาติดตามเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาไทยอย่างต่อเนื่อง โดยมีการติดตามผลทุกภาคเรียน ตั้งแต่ปีการศึกษา 2551 เป็นต้นมา พบว่ายังมีนักเรียนที่อ่านไม่ออก อ่านไม่คล่องในเกือบทุกชั้น และมีจำนวนค่อนข้างมาก (หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร.2555: 2) ส่งผลให้การใช้ภาษาและการเรียนรู้ของนักเรียนในชั้นต่อ ๆ ไปเรียนรู้ได้ยากมากขึ้น เนื่องจากไม่มีพื้นฐานการอ่านและเขียนคำ

จากการศึกษาการใช้คำพื้นฐานและจากการสำรวจการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนคชเพื่อกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร พบว่า มีนักเรียนจำนวนกว่า 20 คน ที่ยังอ่านไม่ออกอ่านไม่คล่อง ไม่สามารถอ่านและเขียนคำพื้นฐานในระดับประถมศึกษาปีที่ 1

ได้ โดยเฉพาะคำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ส่งผลต่อการเรียนวิชาภาษาไทยรวมถึงวิชาอื่น ๆ ด้วย

ซึ่งปัญหาใหญ่ที่พบในการเรียนประสมคำ คือ นักเรียนเขียนและอ่านไม่ได้ ดังที่ชุตินา มามีเกตุ (2541) กล่าวถึงปัญหามีสาเหตุมาจากนักเรียนส่วนใหญ่ขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ปัญหาสำคัญปัญหาหนึ่ง คือ ปัญหาเรื่องของสระที่มีตัวสะกด สระบางตัวจะลดรูป แต่บางตัวจะเปลี่ยนรูป ซึ่งหลักการในภาษาไทย คำที่ประสมด้วยสระและมีตัวสะกดนั้นค่อนข้างซับซ้อน ทำให้นักเรียนเขียนไม่ถูกต้อง เพราะจำรูปสระไม่ได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับที่ปริยานุช แคนติ (2540) กล่าวไว้ว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ยังขาดความเข้าใจเรื่องสระลดรูป สระเปลี่ยนรูป จำรูปสระไม่ได้ จำแนกพยัญชนะกับสระไม่ได้ จึงจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์วิชาภาษาไทยเรื่องสระลดรูปและเปลี่ยนรูปเพื่อช่วยให้นักเรียนมีประสิทธิผลในการเรียนดีขึ้น

ผู้วิจัยจึงเห็นว่านักเรียนควรมีการฝึกประสมคำที่มีตัวสะกดโดยเฉพาะสระลดรูป และสระเปลี่ยนรูปโดยใช้วีดิทัศน์นิทานช่วยสอน เพราะจากการทำกิจกรรมในการเรียน นักเรียนจะชอบฟังนิทานและอ่านนิทาน นิทานเป็นสิ่งที่สร้างความสนใจของนักเรียนได้ดีที่สุด เนื่องจากนิทานเป็นสิ่งที่นักเรียนชื่นชอบและให้ความสำคัญ นิทานเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและความสนใจของนักเรียน โดยถ้านิทานมาใช้เป็นสื่อในการสอนอ่านและเขียนจะช่วยให้เด็กมีความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น แต่นักเรียนบางคนอ่านไม่ได้ จึงดูแต่รูปภาพ ดังนั้นการใช้สื่อวีดิทัศน์ซึ่งเป็นสื่อที่มีภาพและเสียง สามารถใส่เสียงเพลงจะช่วยสร้างความสนใจนักเรียนได้ดี จึงเป็นสื่อที่เหมาะสมกับการนำมาช่วยสอนฝึกการประสมคำ ซึ่งการใช้สื่อนิทานวีดิทัศน์จะช่วยทำให้นักเรียนรู้จักพยัญชนะ สระและตัวสะกด แล้วสามารถศึกษาและอ่านออกเสียงคำต่าง ๆ ได้ เมื่อนักเรียนเริ่มเรียนรู้จะมีคำที่ชินตา และสร้างความมั่นใจในการเชื่อมโยงพยัญชนะต้นกับเสียง แล้วจะสามารถอ่านเขียนคำที่กำหนด ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ซึ่งนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะต้องสามารถอ่านและเขียนได้ เนื่องจากเป็นคำที่จะต้องใช้ในการเรียนระดับชั้นต่อไป ดังนั้นการใช้สื่อนิทานวีดิทัศน์เข้ามาช่วยในการสอนอ่าน น่าจะได้ผลดี เนื่องจากสื่อวีดิทัศน์สามารถดึงดูดใจนักเรียนได้มากกว่าสื่ออื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับพริ้มเพรา พลัฒา (2542: 37-38) ที่กล่าวว่านักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อวีดิทัศน์การ์ตูน จากความน่าสนใจของเรื่อง ความน่าสนใจของภาพ สีของภาพ ความต่อเนื่องของภาพ นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับการเรียน อีกทั้งการเรียนด้วยวีดิทัศน์การ์ตูนยังทำให้บรรยากาศในการเรียนไม่น่าเบื่อหน่าย เช่นเดียวกับไพฑูรย์ จันทยศ (2526: 42) ที่กล่าวว่าประโยชน์ของเทปวีดิทัศน์นั้นคือนักเรียนได้เห็นทั้งภาพและเสียงเหมือนชมภาพยนตร์ ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย ซึ่ง เดล (Dale 1956: 66) ได้กล่าวไว้ว่าคุณสมบัติของวีดิทัศน์นั้น สามารถดึงดูดความสนใจได้ดี ผู้เรียนเรียนด้วยความพอใจและได้เพิ่มประสบการณ์ต่าง ๆ อีกด้วย และจากการ

สำรวจของสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กและนิตยสาร วงการศึกษา ได้สำรวจทัศนคติของเด็กวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 6 – 12 ปี จำนวน 16 โรงเรียนในเขตใจกลางกรุงเทพมหานคร พบว่า กิจกรรมที่เด็กชอบทำมากที่สุด ได้แก่ ดูโทรทัศน์ร้อยละ 25.3 เล่น ร้อยละ 23.1 และอ่านหนังสือร้อยละ 18.4 จะเห็นได้ว่าเด็กสนใจดูโทรทัศน์มากกว่าการอ่านหนังสือ ซึ่งนิทานส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของหนังสือ เมื่อเปลี่ยนนิทานให้อยู่ในรูปแบบของรายการโทรทัศน์ จึงน่าจะสร้างความสนใจได้มากกว่า เนื่องจากโทรทัศน์มีลักษณะดึงดูดใจเด็กด้วยการมีทั้งภาพและเสียง มีการเคลื่อนไหวและมีสีสัน (เอกรัตน์ ศักดิ์เพชร.2542) และจากการศึกษาพฤติกรรม การเปิดรับสื่อวิทยุโทรทัศน์และรูปแบบรายการซึ่งเป็นที่ต้องการของเด็กไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดย กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลจากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับสื่อวิทยุโทรทัศน์ของเด็กไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ร้อยละ 36.5 เปิดรับสื่อวิทยุโทรทัศน์เพราะต้องการความบันเทิง และมักนำเรื่องราวที่ได้ไปเป็นหัวข้อ สนทนากับบุคคลอื่น สำหรับรายการโทรทัศน์ที่ชอบเป็นอันดับแรกคือรายการการ์ตูน วิธีการนำเสนอที่ ต้องการมากที่สุดคือการ์ตูนและแอนิเมชัน (อภิพงษ์ วงศ์เกียรติกุล. 2550) จากผลการศึกษานี้ผู้วิจัย เห็นว่าเด็กมีความสนใจในการดูโทรทัศน์ โดยเฉพาะการ์ตูน ซึ่งในการสอนอ่านและเขียนนั้นถ้าจะให้ ได้ผลดี ควรสามารถเปิดดูในขณะที่ต้องการสอนได้และสามารถเปิดซ้ำได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า การ นำนิทานมาทำในรูปแบบวีดิทัศน์การ์ตูนน่าจะสร้างความสนใจและความเข้าใจให้เด็กมากกว่าใน รูปแบบอื่น

จากปัญหาและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาวีดิทัศน์นิทาน การ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดในสระลดรูป และ สระเปลี่ยนรูปและเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อพัฒนาวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ได้วีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหาย ตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตาม เกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งจะเป็นประโยชน์กับนักเรียนในการพัฒนาการอ่านและการเขียนประสมคำอย่างมี

ระบบจนเกิดทักษะที่ถูกต้อง อันจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเขียนและการอ่านในระดับสูงต่อไป และยังเป็นประโยชน์กับครูผู้สอนที่สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังจะเป็นแนวทางในการพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูนสำหรับครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และผู้สนใจในการพัฒนาทางการเรียนการสอนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนนครเขื่อนขันธ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 51 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนนครเขื่อนขันธ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน จาก 2 ห้องเรียน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน

การทดลองครั้งที่ 2 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน

การทดลองครั้งที่ 3 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

3. เนื้อหาที่ใช้ในวิจัย

เนื้อหาที่ใช้พัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้คือ เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว ลักษณะเป็นนิทานที่แต่งขึ้นโดยใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปสระเปลี่ยนรูป ที่กำหนดในบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้สำหรับการสอนอ่านและเขียนรายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้นิทานจำนวน 7 เรื่อง ในแต่ละเรื่องจะใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ซึ่งนิทานทั้ง 7 เรื่อง มีดังนี้

3.1 นิทานสระ -ะ

3.2 นิทานสระ -เ-ะ

3.3 นิทานสระ -แ-ะ

3.4 นิทานสระ -โ-ะ

3.5 นิทานสระ -ัว

3.6 นิทานสระ -อ

3.7 นิทานสระ - อ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วิดีทัศน์นิทานการ์ตูน หมายถึง สื่อที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นมาในรูปแบบวีดิทัศน์ ซึ่งเนื้อหาเป็นนิทานและใช้การ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยมีรูปภาพและเสียงประกอบ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างเข้าใจในการสร้างคำ การสะกดคำ ที่ใช้สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป สำหรับช่วยสอนการอ่านและการเขียนกลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยบันทึกลงในแผ่นดีวีดี ใช้กับเครื่องเล่นดีวีดีและเครื่องรับโทรทัศน์
2. การ์ตูน หมายถึง ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง โดยใช้เทคนิคในการสร้างการ์ตูนในคอมพิวเตอร์แบบ 2 มิติ ภาพการ์ตูนนี้อาจเป็นภาพคน สัตว์ สิ่งของ หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นที่เคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์ สามารถขยับปากและตาได้
3. สระแปลงร่าง หมายถึง สระเปลี่ยนรูป ประกอบไปด้วย สระ - ะ สระ - ะ สระ - อ และ สระ - ะ
4. สระหายตัว หมายถึง สระลดรูป ประกอบไปด้วย สระ โ - ะ สระ - ัว และสระ - อ
5. การพัฒนาวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน หมายถึง สื่อวีดิทัศน์ประเภทนิทานที่มีการ์ตูนดำเนินเรื่อง โดยเมื่อผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษาประเมินคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจนมีคุณภาพตามเกณฑ์ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและปรับปรุงแก้ไขจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
6. ประสิทธิภาพของวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน หมายถึง ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการศึกษาบทเรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างน้อยไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ 85/85
 - 85 ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
 - 85 ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถในการอ่านและการเขียนคำที่ใช้สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูปจากการศึกษาวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและหาคุณภาพแล้ว

8. ผู้เชี่ยวชาญ แบ่งเป็น 2 ด้าน

8.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถและสำเร็จการศึกษาทางด้านเอกวิชาภาษาไทย หรือมีประสบการณ์การทำงานด้านการสอนวิชาภาษาไทยมีเกณฑ์ ดังนี้ ปรินญาตรีประสบการณ์ 10 ปี ปรินญาโทมีประสบการณ์ 5 ปี ปรินญาเอกมีประสบการณ์ 3 ปี

8.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีการศึกษา หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถและสำเร็จการศึกษาทางด้านเอกเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ หรือมีประสบการณ์ทางการทำงานด้านเทคโนโลยีการศึกษามีเกณฑ์ดังนี้ ปรินญาตรีประสบการณ์ 10 ปี ปรินญาโทมีประสบการณ์ 5 ปี ปรินญาเอกมีประสบการณ์ 3 ปี



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการพัฒนาชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่องสระเปล่งร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชีวิตทัศนเพื่อการศึกษา
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียน
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานการ์ตูน
7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชั่น



1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษา

ความหมายของการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

การวิจัยและการพัฒนาทางการศึกษา (Educational Research and Development (R&D)) เป็นการวิจัยทางการศึกษาประเภทหนึ่ง ซึ่งมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

เกย์ (Gay.1976: 8) ได้กล่าวถึงงานวิจัยและพัฒนาไว้ว่า เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับใช้ในโรงเรียน ซึ่งผลิตภัณฑ์จากการวิจัยและพัฒนาจะหมายรวมถึงวัสดุอุปกรณ์ ของครูที่ใช้ในการฝึกอบรม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนรู้การกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม สื่อการสอน และระบบการจัดการ การวิจัยและพัฒนาจะครอบคลุมถึงการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ลักษณะของผู้เรียน ระยะเวลาในการใช้ผลิตภัณฑ์ ดังนั้นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาจากการวิจัยและพัฒนาจะพัฒนาตามความต้องการเฉพาะซึ่งขึ้นอยู่กับรายละเอียดที่ต้องการ

บอร์กและกอลล์ (Borg and Gall.1989: 782) ได้ให้ความหมายของการวิจัยและพัฒนาว่าเป็นกระบวนการพัฒนาและนำมาซึ่งเหตุผลของผลิตภัณฑ์ทางการศึกษา โดยผลิตภัณฑ์นี้จะไม่ได้หมายถึงเฉพาะตำรา พิล์ม หรือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังหมายถึงวิธีการและโปรแกรมการศึกษาจุดเน้นของการวิจัยและพัฒนา คือ การพัฒนาโปรแกรมที่จะทำให้เกิดระบบการเรียนรู้ ซึ่งรวมถึงการพัฒนาอุปกรณ์และการฝึกอบรมบุคลากรให้เหมาะสมกับงาน

จุดมุ่งหมายของการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

บอร์ก และ กอลล์ (Borg and Gall.1989: 782) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการวิจัยทางการศึกษาว่า เป็นการค้นหาความรู้ใหม่ ซึ่งเกี่ยวกับพื้นฐาน (การวิจัยพื้นฐาน) หรือ เกี่ยวกับการไปใช้ในการศึกษา(การวิจัยประยุกต์) มิได้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ และถึงแม้ว่าการวิจัยประยุกต์จะมีการผลิตสื่อหรือผลิตภัณฑ์ขึ้นมา แต่ก็เพียงเพื่อใช้ในการทดสอบสมมุติฐานของผู้วิจัยเท่านั้นจึงค่อนข้างยากที่จะนำผลิตภัณฑ์เหล่านั้นไปใช้จริงในโรงเรียน หนทางที่จะช่วยเชื่อมต่อระหว่างช่องว่างของการวิจัยกับการใช้จริงในการศึกษาก็คือ การวิจัยและพัฒนา ซึ่งจะใช้สิ่งที่ค้นพบในการวิจัยพื้นฐานการวิจัยประยุกต์ และการทดสอบการใช้ผลิตภัณฑ์จริงในโรงเรียน มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า การวิจัยและพัฒนา เป็นการรวมเอาการวิจัยพื้นฐานการวิจัยประยุกต์และการใช้จริงในโรงเรียนมาแปลงลงไปเป็นผลิตภัณฑ์ทางการศึกษาที่ผลิตขึ้น

การดำเนินการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

ขั้นตอนของการวิจัยและพัฒนา ซึ่งอ้างอิงมาจาก R&D Cycle ประกอบด้วยการศึกษาวิจัยเพื่อหาผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาแก้ปัญหาการพัฒนาผลิตภัณฑ์จะอยู่บนพื้นฐานของปัญหาที่ค้นพบ โดยมีการทดสอบภาคสนามเพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดของผลิตภัณฑ์ และทำการทดสอบหลายๆ ครั้ง

จนกระทั่งผลการทดสอบภาคสนามชี้บ่งว่าผลิตภัณฑ์สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ (Borg and Gall.1989: 782) โดยขั้นตอนสำคัญของการวิจัยและพัฒนา มี 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. การรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
ขั้นนี้เป็นการกำหนดความต้องการ การพิจารณาบททวนการเขียน การศึกษางานวิจัย และการเขียนความสำคัญและที่มา
2. การวางแผน
ขั้นนี้จะระบุทักษะในการเรียน การอธิบายวัตถุประสงค์ และสืบเนื่องการกำหนดกิจกรรม การเรียนรู้ และสถิติที่ใช้ในการทดสอบ
3. การพัฒนาลักษณะของผลิตภัณฑ์เบื้องต้น
ขั้นนี้จะเตรียมการเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ กระบวนการ และวิธีการประเมินผล
4. การทดสอบภาคสนามเบื้องต้น
ขั้นนี้จะทำการทดสอบในโรงเรียน 1-3 โรงเรียน นักเรียน 6-12 คน เก็บข้อมูลโดย การสัมภาษณ์ การสังเกต และการสอบถาม แล้วทำการวิเคราะห์ผล
5. การปรับปรุงผลิตภัณฑ์
ขั้นนี้จะทำการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามคำแนะนำจากขั้นที่ 4
6. การทดสอบภาคสนาม
ขั้นนี้จะทำการทดสอบในโรงเรียน 5-15 โรงเรียน นักเรียน 30-100 คน เก็บข้อมูลก่อนและ หลังการใช้ผลิตภัณฑ์ ประเมินผลที่ได้กับจุดประสงค์ที่ตั้งไว้และเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมตาม เหมาะสม
7. ปรับปรุงผลิตภัณฑ์
ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามคำแนะนำจากขั้นที่ 6
8. การทดสอบการใช้ในภาคสนาม
ขั้นนี้จะทำการทดสอบในโรงเรียน 10-30 โรงเรียน นักเรียน 40-200 คน เก็บข้อมูลโดยการ สัมภาษณ์, การสังเกต และการทดสอบ แล้วทำการวิเคราะห์ผล
9. ปรับปรุงผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้าย
ขั้นนี้จะปรับปรุงผลิตภัณฑ์ตามคำแนะนำจากขั้นที่ 8
10. การเผยแพร่และการนำเสนอ
ขั้นนี้จะจัดทำรายงานเพื่อเสนอต่อที่ประชุมและเผยแพร่ในวารสาร และควบคุมคุณภาพ ของการเผยแพร่ (Borg and Gall.1989: 784-785)

สรุปแล้วการวิจัยและพัฒนาเป็นรูปแบบการวิจัยที่จะทำให้การวิจัยการศึกษา ทั้งการวิจัยพื้นฐานและการวิจัยประยุกต์ได้รับการนำไปใช้ในการปรับปรุงหรือพัฒนาการศึกษามากขึ้น เพราะการวิจัยและพัฒนาเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการศึกษา ที่ใช้ในการจัดการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง ขั้นตอนการวิจัยและพัฒนาส่วนใหญ่เหมือนขั้นตอนการวิจัยการศึกษา การที่จะส่งเสริม และสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาทางการศึกษาในเมืองไทย จึงไม่เป็นสิ่งที่ยากเกินไป เพราะการวิจัยการศึกษาอย่างเป็นล่ำเป็นสันและเป็นกิจจะลักษณะในทางการศึกษานั้นก็มีการเปิดสอนการวิจัยการศึกษากันถึงระดับปริญญาเอก ดังนั้นหากวงการวิจัยการศึกษาของไทยจึงได้หันมาสนใจการวิจัย และพัฒนาเพิ่มขึ้นก็จะเป็นการทำให้มีการนำผลการวิจัยการศึกษาไปใช้กันกว้างขวางและเด่นชัดยิ่งขึ้นในอนาคต (บุญสืบ พันธุ์ดี 2537: 84-85)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนาการศึกษา

ยงยุทธ บิสลาม (2554: บทคัดย่อ) เรื่อง “การพัฒนารายการวิดีโอ เรื่องการทำมาหากิน สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1” โดยทำการผลิตรายการวิดีโอ 3 เรื่อง แล้วนำไปทำการทดลองหาผลสัมฤทธิ์กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนวัดทองศาลางาม สำนักงานเขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้อง รวมทั้งสิ้น 30 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ว่ารายการวิดีโอทั้ง 3 เรื่องมีคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก ส่วนผลการใช้รายการวิดีโอเรื่องการทำมาหากิน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีร้อยละ 90.00 ของนักเรียนทั้งหมด

ขวัญเรือน โคตรกนก (2553: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง “ผลการพัฒนาการอ่านและเขียนคำประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง การอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT ที่มีประสิทธิภาพ 77.50/78.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเรื่อง การอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT เท่ากับ 0.6795 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นช่วยให้นักศึกษามีความรู้เพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพเชื่อถือได้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแผนการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านและการเขียนคำที่

ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4 MAT โดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับวิดิทัศน์การศึกษา

โทรทัศน์ (Television)

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชน (Mass Media) ที่แพร่ภาพทั้งเสียงได้พร้อมๆ กัน สามารถเปลี่ยน “นามธรรม” ให้เป็น “รูปธรรม” ทั้งในด้านความรู้ ข่าวสารบันเทิง เป็นสื่อมวลชนที่ทรงพลังมากในยุคปัจจุบันสามารถปลูกฝังค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อถือให้แก่ผู้ชมอย่างซ้ำๆ แต่คงทนนักการศึกษา จึงนำเอาโทรทัศน์มาใช้พัฒนาการศึกษาในด้านต่างๆ โทรทัศน์สามารถใช้ในการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนจำนวนมากได้ในเวลาเดียวกันอย่าง ที่อุปกรณ์อย่างอื่นไม่สามารถทำได้ดีเท่า แหล่งที่ขาดแคลนครูอาจใช้โทรทัศน์แทนได้ เป็นเครื่องมือในการรณรงค์เรื่องความไม่รู้หนังสือ ปรับปรุงการเรียนการสอนได้ทุก ระดับ ตอบสนองต่อผู้เรียนในกรณีที่ขาดแคลนครูผู้สอนที่มีความสามารถโดยเฉพาะของแต่ละวิชาได้ การใช้โทรทัศน์เพื่อการศึกษา นั้นอาจทำได้โดยวิธีการออกอากาศในลักษณะโทรทัศน์วงจรเปิด (Open circuit) หรือวงจรปิด (Closed circuit) ก็ได้(ชาลลีย์ อินทรสุนานนท์. 2539: 14-15)

ประเภทของโทรทัศน์

ถ้าสื่อความมุ่งหมายของการออกบทเรียนโทรทัศน์ที่เน้นหนักไปในทางใดทางหนึ่งก็อาจแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. โทรทัศน์เพื่อการค้า (Commercial Television – C.T.V.) มุ่งตอบสนองต่อผู้ชมทุกระดับ เน้นด้านธุรกิจการโฆษณาสินค้าเป็นส่วนใหญ่ ลักษณะบทเรียนเป็นประเภทบันเทิงสลับโฆษณา มีการแทรกบทเรียนข่าวสารความรู้และเรื่องศิลปวัฒนธรรมบ้าง
2. โทรทัศน์เพื่อการศึกษา (Education Television – E.T.V.) เน้นการเพิ่มพูนความรู้ให้ประชาชนทุกระดับ ในลักษณะข่าวสารความรู้ด้านต่างๆ เช่น ศิลปวัฒนธรรม กฎหมาย เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการทำมาหาเลี้ยงชีพ ฯลฯ เป็นการให้ความรู้กว้างๆ ทั่วไป
3. โทรทัศน์เพื่อการสอน (Instructional Television – I.T.V.) ลักษณะบทเรียนเป็นการสอนบทเรียนในห้องเรียนโดยตรง เนื้อหาจะตรงหลักสูตรมากที่สุด เน้นผู้ดูแลเฉพาะกลุ่มหรือระดับใดระดับหนึ่งโดยเฉพาะทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน ลักษณะการสอนจะคล้ายกับการสอนในห้องเรียนที่มีครูสอนจริงๆ ผู้เรียนในลักษณะนี้มีสิทธิ์ลงทะเบียนเรียนแล้วสมัครสอบเพื่อรับประกาศนียบัตรหรือปริญญาบัตรได้ด้วยเมื่อเรียนครบหลักสูตรแล้วกล่าวได้ว่าด้วยคุณสมบัติของสื่อโทรทัศน์ที่ให้ทั้งภาพและเสียง จึงมีเสน่ห์ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มาก และด้วยเทคนิคการผลิตสื่อโทรทัศน์ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบดิจิทัล(Digital) มาช่วยสร้างภาพให้ดูเหมือนจริง (Virtual Reality)

จนกระทั่งเกินความจริง(Sur-real) สื่อโทรทัศน์จึงช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ของผู้เรียนให้กว้างขวางกว่า การเรียนการสอนในห้องเรียน ทั้งประสบการณ์ในมิติแห่งความจริง (Reality) มิติแห่งการเวลา (Time) และมิติของสถานที่ (Space) จึงช่วยขยายโลกของผู้เรียนให้กว้างขวางยิ่งขึ้นโดยผ่านประสบการณ์ ทางอ้อม (Indirect Experience) ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่ประสบการณ์ทางตรง (Direct Experience) กล่าวคือ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองต่อไป (วิภา อุตมฉันท. 2544: 19-22)

คุณสมบัติของสื่อการเรียนการสอน

การที่สื่อสามารถช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพนั้น เนื่องจากคุณสมบัติของสื่อในด้านต่างๆ ที่มีผลต่อการสื่อความหมาย คือ

1. คุณสมบัติในการจับยึด (Fixative Property) คือ การจับยึดประสบการณ์กิจกรรม ต่าง ๆ เอาไว้เพื่อให้ผู้ชมผู้ฟังมีแบบอย่างที่จะทำตาม หรือพิจารณาเปรียบเทียบ เช่น การบันทึกเสียง บันทึกภาพด้วยภาพยนตร์หรือบันทึกวิดีโอเอาไว้เพื่อเปิดฟัง และดูแล้วทดลองตาม จะเปิดฟังหรือดู ก็เห็น ก็ครั้งก็ได้ ทำให้ได้เรียนรู้คิดสร้างปรับปรุง พัฒนาการการสื่อความหมายได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2. คุณสมบัติในการจัดกระทำ (Manipulative Property) คือการจัดกระทำลักษณะของสาร ให้เหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสื่อความหมายได้ เช่น ลักษณะการเจริญเติบโตของ ต้นไม้ ก็กระทำให้เห็นการเจริญเติบโตเร็วขึ้น โดยการถ่ายภาพแบบ Time lapse สิ่งที่เคยเคลื่อนไหวเร็วก็ เปลี่ยนไปถ่ายแบบ Slow Motion ทำให้ เคลื่อนไหวเร็วดูช้าลง จึงเห็นขั้นตอนการเคลื่อนไหวได้ละเอียด ขึ้น หรือการบันทึกคำบรรยายต่างๆ ก็ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก หรือเพิ่มส่วนที่ต้องการเข้าก็ทำได้หรือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นระยะเวลาหนึ่งหลายๆ เหตุการณ์ก็นำมาตัดต่อจัดเรียงลำดับ บันทึกเป็นวิดีโอ จากเหตุการณ์ที่กินเวลานานหลายเดือนลงเหลือเพียง 1 ชั่วโมงก็ได้

3. คุณสมบัติการแพร่กระจาย (Distribution Property) คือ คุณสมบัติในการขยายกระจาย เพิ่มจำนวน ของสื่อให้มีหลายสำเนา ให้เข้าถึงกลุ่มคนได้จำนวนมาก ทั้งสามารถใช้ได้หลายครั้ง ไม่ จำกัดจำนวนซึ่งคุณสมบัตินี้จะช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอนได้มาก เช่น กรณีการขาดผู้สอน จำนวนผู้เรียนมากเกินไปหรือความแตกต่างของผู้เรียน เป็นต้น นอกจากนี้ยังเปิดให้โอกาสแก่ผู้เรียนที่ไม่มีโอกาสเข้าเรียนในระบบโรงเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต โดยการใช้สื่อสารมวลชน เช่น เอกสารสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์และอื่นๆ (ชาอุทัย อินทรสุนานนท์. 2539: 15-16)

การเลือกสื่อประกอบการสอน

การเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนในระบบใดก็ตามผู้เรียนจะเรียนโดยการรับรู้ ข้อมูลจากสื่อต่างๆ ได้หลายช่องทาง (ชาอุทัย อินทรสุนานนท์. 2539: 158) เช่น การอ่านการเห็นจาก สายตา การฟังจากหู การได้กลิ่นจากจมูก การชิมรสจากลิ้น หรือการสัมผัสจับต้องด้วยมือ เป็นต้น ซึ่ง

ประสาทที่รับรู้เรียกว่า ประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือช่องทางทั้งห้าแต่ละช่องทางก็จะมีประสิทธิภาพในการรับรู้ข้อมูลได้มากบ้างน้อยบ้างต่างกันออกไป ตามผลจากการวิจัยที่ได้ คือ ทางตา 75% ทางหู 13% ทางผิวหนัง (มือ) 6% ทางจมูก 3% ทางลิ้น 3% ดังนั้นเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจึงต้องศึกษาถึงสื่อที่จะใช้ในการเรียนการสอน และพิจารณาด้วยว่าควรจะใช้ช่องทางใดหรือหลายช่องทางร่วมกันจึงจะดี การเลือกสื่อที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน จึงควรพิจารณาก่อนว่าสื่อ นั้นมีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้อย่างไร ซึ่งแต่แน่นอนว่า "การเรียนรู้" นั้น คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ฉะนั้นสื่อทั่วไปก็คือ สื่อที่จะช่วยให้การเรียนรู้ได้ง่ายเร็ว สามารถช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นไปได้อย่างตรงตามวัตถุประสงค์ของการเลือกสื่อมาใช้จึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ด้วย สื่อที่ดีนั้นควรเป็นสื่อที่เข้ากันได้กับเนื้อหาที่จัดไว้ สามารถชี้จุดสำคัญของเนื้อหาได้ชัดเจน ให้ข้อมูลที่ทันสมัย ทันเหตุการณ์ ทั้งยังจะต้องอยู่ในระดับเดียวกับเนื้อหา คือ ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปต่อการทำความเข้าใจของผู้เรียน ในการเลือกสื่อมาใช้ อาจ会有ความแตกต่างกันในชนิดของสื่อบ้าง แต่ก็ไม่ควรต่างไปจากที่นักเรียนต้องการมากจนเกินไป นัก ควรเลือกสื่อโดยยึดผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลาง พิจารณาความต้องการและความเหมาะสมกับผู้เรียน มิใช่พิจารณาตามความเห็นของครู ครูใหญ่ ศึกษานิเทศก์ หรือศึกษานิเทศก์เท่านั้น การเลือกสื่อที่ไม่เป็น ที่ต้องการของนักเรียนอาจจะเป็นความสูญเสียเปล่าทางการเรียนการสอนได้ นักการศึกษาบางกลุ่มได้วิจัย พบอีกว่าสื่อโสตทัศน (Audio Visual Media) เป็นสื่อที่สามารถใช้ประสาทสัมผัสทางหูและตาหรือทั้งสองทางเป็นการสื่อความหมายที่ได้ผลดี สามารถเพิ่มความเชื่อถือของกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น เพราะสามารถมองเห็นเหตุการณ์ได้ด้วยตาและได้ยินด้วยหูของตนเอง ซึ่งผลของการวิจัยก็คือ มนุษย์เรา เรียนรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ คือ ทางตา 83% ทางหู 11% จมูก 3.5% กาย 1.5% ลิ้น 1.5% จะเห็นได้ว่าประสาทสัมผัสทางตานั้นให้การเรียนรู้ได้มากกว่า ผลการวิจัยในตอนต้นอีกเกือบ 10% เมื่อใช้สื่อโสตทัศน ฉะนั้นสื่อโสตทัศนจึงสามารถขจัดปัญหาเกี่ยวกับลักษณะ Verbalism ได้เป็นอย่างดี เพราะสื่อโสตทัศนมีลักษณะที่เป็นจริง (Realistic) และเป็นรูปธรรม (Concrete) มากกว่าตัวหนังสือ ล้วนๆ และดีกว่าสื่อที่ใช้ภาษาพูด (Verbalism) เป็นหลัก จึงทำให้การสื่อความหมายง่ายขึ้น มีลักษณะเป็นรูปธรรมมากขึ้นและจะทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงขึ้น

วิดิทัศน์การศึกษา

ปัจจุบันวิดิทัศน์เป็นสื่อการสอนที่มีบทบาทอย่างมากในวงการศึกษา ช่วยในการเผยแพร่ข่าวสารข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้และเรียนรู้ได้มากขึ้น ดังนั้นเราจึงควรจะได้ทราบความหมายของวิดิทัศน์ซึ่งได้มีนักศึกษาได้ให้ความหมายหลายท่านดังนี้

คำว่า “วีดิทัศน์” เป็นคำที่คณะกรรมการบัญญัติศัพท์วิทยาศาสตร์ราชบัณฑิตยสถานบัญญัติขึ้นเพื่อใช้ในเชิงวิชาการปัจจุบันเรามักจะคุ้นกับคำว่า “ภาพทัศน์” หรือ “แถบภาพ” ซึ่งก็ล้วนมีความหมายเดียวกันทั้งสิ้น

“วีดิทัศน์” หมายถึง กระบวนการบันทึกและเก็บสัญญาณทางด้านภาพและสัญญาณทางเสียงไว้ในสื่อกลางที่เป็นวัสดุทางแม่เหล็กไฟฟ้า และรวมไปถึงกระบวนการถ่ายทอดภาพและเสียงโดยผ่านอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ไปสู่ผู้รับด้วย

วีดิทัศน์หรือแถบวีดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่บันทึกหรือเก็บสัญญาณเสียงหรือ ข้อมูลอื่นใดที่ต้องการไว้ในรูปเส้นแรงแม่เหล็ก มีลักษณะคล้ายกับแถบบันทึกเสียงนั่นเอง เนื้อแถบวีดิทัศน์ทำด้วยสาร Polyester บางแต่เหนียว แข็งแรง ไม่ยืด ด้านล่างฉาบด้วยสาร Antristatic Carbom เพื่อป้องกันไฟฟ้าสถิตที่จะเกิดขึ้นบนเนื้อแถบวีดิทัศน์ เช่น เฟอร์สออกไซด์ โครเมียมออกไซด์ เหล็กออกไซด์ (Metal Oxide) เป็นต้น เพื่อทำหน้าที่เป็นสัญญาณแม่เหล็กไฟฟ้า ที่ได้รับมาจาก หัวแม่เหล็กด้านบนนี้จะถูกขั้วผิวหน้าไว้ให้ดูเรียบเป็นมันวาว เพื่อให้เดินผ่านหัวแม่เหล็กได้สะดวกนั่นเอง แถบวีดิทัศน์จะถูกบรรจุไว้ในล้อหรือในตลับอีกทอดหนึ่ง(บุญเที่ยง จุ้ยเจริญ 2534: 180)

สมบุญรณ์ สงวนญาติ (2534: 233) ให้คำจำกัดความของวีดิทัศน์ (Video tape) ว่าหมายถึง วัสดุที่สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวลงในเส้นเทปบันทึกภาพ ในรูปของสนามแม่เหล็ก โดยใช้กล้องภาพโทรทัศน์เปลี่ยนภาพเป็นสัญญาณทางไฟฟ้า แล้วนำสัญญาณทางไฟฟ้ามาบันทึกไว้ในรูปของสนามแม่เหล็กบนเส้นเทปโดยใช้เครื่องเทปบันทึกภาพ (Video Tape Recorder) เมื่อต้องการจะดูภาพ เครื่องเทปบันทึกภาพจะสามารถนำเอาภาพที่เก็บไว้ในรูปของสนามแม่เหล็กบนเส้นเทปเปลี่ยนกลับมาเป็นสัญญาณทางไฟฟ้าส่งต่อไปยังเครื่องรับโทรทัศน์หรือมอนิเตอร์จะเกิดภาพเคลื่อนไหวปรากฏบนจอเครื่องรับได้เป็นภาพไหวมีสีสันสวยงามเหมือนธรรมชาติ

วิจิตร ภักดีรัตน์ (2523: 74-75) ได้อธิบายความหมายของโทรทัศน์ว่า หมายถึง ส่งภาพและเสียงโดยเครื่องส่งและเครื่องรับอิเล็กทรอนิกส์ ออกอากาศด้วยกระแสคลื่นวิทยุที่ใช้ไฟฟ้าเป็นคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าจากเครื่องส่งไปยังเครื่องรับที่อยู่ห่างไกลหรือส่งและรับทางสายเคเบิลก็ได้

จากความหมายดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า วีดิทัศน์ หมายถึง วัสดุที่ทำการบันทึกหรือเก็บสัญญาณภาพและสัญญาณเสียงไว้ในรูปเส้นแรงแม่เหล็ก นอกจากนี้ยังหมายถึง การส่งภาพและเสียงโดยเครื่องส่งและเครื่องรับอิเล็กทรอนิกส์ จะเกิดภาพเคลื่อนไหวปรากฏบนจอเครื่องรับได้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีสีสันสวยงามเหมือนธรรมชาติและสามารถส่งสัญญาณไปยังสถานที่ที่อยู่ห่างไกลได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ดูเกิดการรับรู้และเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง

คุณค่าของวีดิทัศน์

วีดิทัศน์เป็นสื่อการศึกษาที่ให้ทั้งประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมากผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพและได้ยินเสียงไปพร้อมๆ กัน ทำให้สามารถดึงดูดและสร้างความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถนำบทเรียนเก่ามาสอนซ้ำใหม่โดยไม่ผิดเพี้ยนทุกเวลาที่ต้องการ ทุกรายการ โดยรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของรายการ ดังนี้

1. รายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา (Education Television : ETV) รายการประเภทนี้มุ่งส่งเสริมการให้ความรู้ทั่วไปในด้านต่างๆ แก่ผู้ชม เช่น สารคดี ดนตรี วรรณกรรม ภาษา วิทยาศาสตร์ เกษตรกรรม เป็นต้น

2. รายการวีดิทัศน์เพื่อการสอน (Instruction Television : ITV) รายการประเภทนี้เน้นในเรื่องของการเรียนการสอนแก่กลุ่มผู้ชมบางกลุ่มโดยตรง ใช้ได้ทั้งการสอนเนื้อหาทั้งหมดเป็นหลักและการสอนซ่อมเสริม มักเป็นรายการที่ครอบคลุมกระบวนการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ตั้งแต่วางวัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนการสอน และการวัดผล ใช้ได้ทั้งภายในสถานศึกษาโดยตรงหรือการศึกษาแบบเปิด เช่น รายการโทรทัศน์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ประโยชน์ของรายการวีดิทัศน์การศึกษาในการให้ความรู้ โดยทางตรงและทางอ้อม จากการนำมาเป็นอุปกรณ์การเรียนการสอนนั้นได้ให้ประโยชน์หลายประการ คือ

1. สามารถเป็นสื่อกลางในการสอนภาควิชาการ คือ บรรยายแก่ผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้ดีกว่าการใช้ห้องเรียนขนาดใหญ่
2. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเห็นการทดลอง การปฏิบัติงานห้องฝึกงานได้ชัดเจนพร้อมๆ กัน โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องทำหลายๆ ครั้งเหมือนในห้องเรียนธรรมดา
3. สามารถนำเอาแถบบันทึกภาพโทรทัศน์ फिल्मภาพยนตร์ และเหตุการณ์ซึ่งเกี่ยวกับการศึกษาทันสมัยและมีคุณค่ามาถ่ายทอดทางโทรทัศน์ให้ผู้เรียนชม
4. สามารถประหยัดค่าใช้จ่ายในการจ้างอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิได้
5. สามารถเป็นแหล่งกลางของการบริการอุปกรณ์ประกอบการสอน โดยวิธีติดต่อทางสายเคเบิล ถ่ายทอดสดจากห้องส่งเพียงแห่งเดียว แต่ออกรายการได้หลายช่อง
6. สามารถถ่ายทอดกิจกรรมหรือเหตุการณ์นอกห้องส่งได้ เพียงแต่ยกกล้องถ่ายไปยังจุดต่างๆ แล้วถ่ายทอดมาเข้าเครื่องส่งไปยังเครื่องรับในเครื่องรับในห้องต่างๆ
7. โทรทัศน์เป็นอุปกรณ์การสอนที่สำคัญในการสอนและการเรียนของนักเรียนโดยใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับชั้น ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา
8. เป็นแหล่งวิทยาการอันสมบูรณ์ โทรทัศน์เป็นแหล่งเผยแพร่การสอนไปได้ไกลและกว้างขวาง นักเรียนมีโอกาสรับประสบการณ์จากบทเรียนที่ครูได้เลือกสรรแล้วเป็นอย่างดี

9. ช่วยปรับปรุงการสอนของครูประจำชั้น ครูประจำชั้นสามารถจดจำตัวอย่างหรือกลวิธีในการสอนที่ดีในวิชาที่ตนไม่ถนัดจากครูที่สอนในโทรทัศน์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาวิชาเหล่านั้น แล้วนำไปปรับปรุงการสอนของตนให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ทำให้เกิดผลดีแก่นักเรียนอีกทางหนึ่งด้วย

10. ใช้ในการสาธิตอย่างได้ผลในบทเรียนที่มีการแสดงเป็นตัวอย่าง วิชาที่มีการปฏิบัติจริง เช่น การทดลองในวิชาวิทยาศาสตร์ ชีววิทยา เคมี ชีวร้อง ดนตรี ละคร หรือการแสดงกิจกรรมในวิชาอื่นๆ ผู้เรียนจากโทรทัศน์สามารถเรียนได้ดี เช่นเดียวกับการเรียนจากครู

11. สามารถบันทึกเทปโทรทัศน์ในการออกรายการโทรทัศน์นั้น สามารถทำการสอนล่วงหน้า แล้วบันทึกเป็นเทปโทรทัศน์ออกรายการภายหลังได้ สามารถขจัดข้อผิดพลาดในการสอนได้โดยลบทิ้ง แล้วบันทึกใหม่

12. สามารถผลิตรายการทั้งในและนอกห้องได้

13. สามารถใช้สอนกับนักเรียนจำนวนมากได้เป็นการประหยัดเวลา อุปกรณ์ จำนวนครูผู้สอน และด้านการเงินเป็นอย่างมาก

แฮนคอค (Hancock.1965: 65) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชนเพื่อการศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าว่ากลุ่มวิชาที่เอื้ออำนวยต่อการกำหนดสื่อรายการวิทยุโทรทัศน์เพื่อใช้ในหลักสูตรบ้างก็มีข้อมูล que ศึกษาพบว่าผู้จัดรายการจะมีความมั่นใจในการพิจารณาโดยไม่ผิดพลาด (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาริราช.2528: 174) ดังนี้

1. ระดับปฐมวัยศึกษา เหมาะกับกลุ่มวิชากิจกรรมความพร้อมในการอ่าน ตัวเลข นิทาน ดนตรี ศิลปะ และการฝีมือ สิ่งแวดล้อม

2. ระดับประถมศึกษา เหมาะกับกลุ่มวิชาการละครและนิทาน ศิลปะและการฝีมือ วิทยาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม คณิตศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์

3. ระดับมัธยมศึกษา เหมาะกับวิชาละครและวรรณคดี วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคมศาสตร์ เหตุการณ์ปัจจุบันและศิลปศาสตร์ ดนตรีและการฝีมือการงาน และอาชีพ

4. ระดับฝึกหัดครู เหมาะกับกลุ่มวิชาการสอนประสบการณ์วิชาชีพครู

5. ระดับอุดมศึกษา เหมาะกับกลุ่มวิชาอักษรศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณิตศาสตร์ ธุรกิจ พาณิชยศาสตร์

เพียร์ วัณโน (2529: 11) ได้กล่าวถึงคุณค่าของโทรทัศน์ที่มีการศึกษาไว้ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือที่เข้าถึงหมู่คนได้พร้อมๆ กันโดยสะดวกและประหยัด

2. เป็นการผสมผสานส่วนที่ดีที่สุดของวิทยุและโทรทัศน์เข้าด้วยกัน

3. เป็นเครื่องมือที่สามารถเอาชนะอุปสรรคการเรียนรู้หลายประการ เพราะสามารถที่จะเสนอความคิดที่สำคัญ สร้างทัศนคติ ให้ข่าวสารสำคัญ โดยไม่จำเป็นว่าผู้รับจะมีความสามารถทางภาษาสูงหรือต้องอยู่ ณ สถานที่หรือเหตุการณ์นั้นด้วย

4. เป็นการขยายความสัมพันธ์ส่วนตัวของครูที่เก่งๆ หรือที่มีความเชี่ยวชาญด้านใดด้านหนึ่ง โดยเฉพาะให้ถึงผู้รับมากๆ

5. โทรทัศน์จะช่วยให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาทางสังคมที่สำคัญ

6. มีความปัจจุบันทันด่วน ทำให้ผู้รับสนใจมากและยอมก่อให้เกิดการเรียนรู้สูง

7. โทรทัศน์สามารถนำเอาอุปสรรคด้านการศึกษาอื่นๆ เช่น ของจริง รูปภาพ ภาพยนตร์ และอื่นๆ เข้ามาใช้ร่วมกันด้วยความสะดวก การใช้อุปกรณ์การศึกษาหลายอย่างเข้าร่วมกันเช่นนี้ยอมทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ดี

8. การวิจัยพบว่า โทรทัศน์ใช้สอนหลักการ ความคิดรวบยอด และกฎเกณฑ์ได้ผลดีที่สุด

โทรทัศน์มีคุณสมบัติที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา (ครุฑิต อุตถากร.2515: 34-37)

1. สามารถสอนคนได้จำนวนมาก

2. เพิ่มพูนคุณค่าในการสอน

2.1 โทรทัศน์สามารถเลือกอาจารย์สอนได้

2.2 สามารถใช้วัสดุทัศนูปกรณ์ประกอบการสอนได้

2.3 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง

2.4 ช่วยในการสาธิต

3. ช่วยในการจัดตารางสอน

4. ช่วยในการฝึกสอน

5. สามารถอธิบายเก็บภาพเอาไว้ใช้ได้หลายครั้ง

การผลิตรายการวีดิทัศน์การสอน

ขบวนการผลิตบทเรียนวีดิทัศน์ตามหลักสูตรนั้น จะต้องร่วมมือกันอย่างใกล้ชิดระหว่างฝ่ายผลิตหรือฝ่ายเทคนิค กับฝ่ายหลักสูตร หรือฝ่ายวิชาการ ในขั้นต้นคือการวางแผนนั้นทางฝ่ายหลักสูตรจะต้องวิเคราะห์และกำหนด คือ

1. กำหนดจุดมุ่งหมายที่แน่นอนของบทเรียนที่จะทำให้ชัดเจนว่า เมื่อนักเรียนเรียนจบแล้วนักเรียนจะได้อะไร หรือทำอะไรบ้างตามเป้าหมาย

2. กำหนดเนื้อหาวิชาของบทเรียนว่าครอบคลุมสิ่งใดและจะสนองจุดมุ่งหมายของบทเรียนเพียงใด และจะเรียบเรียงเนื้อหาวิชาในลักษณะใด จึงพร้อมที่จะถ่ายทอดออกมาเป็นภาพและเสียงหรือรายการบนจอโทรทัศน์ได้

3. วิเคราะห์นักเรียนในกลุ่มและวัย ที่จะเป็นผู้รับบทเรียนทางโทรทัศน์ เช่น วัยความสามารถ ความรู้พิเศษ ความสนใจ และอื่นๆ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ในการทำบทเรียนให้มีความหมาย

4. การเลือกครูจะต้องทำอย่างพิถีพิถัน โดยปกติคนเรามักจะเลือกครูที่สอนเก่งแต่ก็ต้องระวังในเรื่องนี้ ครูที่สอนตามปกติสอนเก่ง แต่เมื่อออกหน้ากล้องอาจจะทำอะไรไม่ได้หรือไม่ดีเหมือนอยู่ในชั้นปกติ ครูจะต้องร่วมมือและยอมรับการที่จะต้องฝึกอะไรบางอย่างเพื่อให้เข้ากับเทคนิคการสอน เรื่องราวตามวิธีการของโทรทัศน์การผลิตรายการวีดิทัศน์ขึ้นเรื่องหนึ่ง มีขั้นตอนการผลิตหลายขั้นตอนด้วยกัน ซึ่งหากผู้ผลิตปฏิบัติตามขั้นตอนต่างๆ ดังต่อไปนี้ก็จะทำให้การผลิตรายการวีดิทัศน์ดังกล่าวดำเนินไปอย่างราบรื่น และสำเร็จตามจุดประสงค์ ขั้นตอนการผลิตรายการวีดิทัศน์มี 13 ขั้นตอนด้วย ได้แก่

1. การวางแผนงาน (Planning)
2. รวบรวมเอกสารและงานวิจัย (Collection of Materials and Research)
3. การคัดเลือกเอกสารต่าง (Selection of Materials)
4. การเขียนบทรายการโทรทัศน์ (Scenario Writing)
5. การเตรียมการเพื่อบันทึกรายการวีดิทัศน์ (Preparation for Video Recording)
6. การเตรียมการเกี่ยวกับศิลปกรรม (Artwork)
7. การเตรียมอุปกรณ์ และวัสดุสำหรับการสาธิต (Equipment and Material for Demon Station)
8. การบันทึกภาพ (Video Recording)
9. การตัดต่อ (Editing)
10. การบันทึกเสียง (Sound Recording)
11. การฉายการทดลอง (Preview)
12. การนำไปใช้ (Utilization of Program)
13. การประเมินผล (Evaluation)

ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การวางแผน (Planning) ในขั้นนี้ผู้ผลิตรายการจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ในการผลิตรายการ เช่น เนื้อหา เวลา ค่าใช้จ่าย และผู้ร่วมงาน นอกจากนี้ผู้ผลิตรายการยังจะต้องคำนึงถึง
 - 1.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการผลิต โดยพยายามที่จะกำหนดให้แจ่มชัด
 - 1.2 กำหนดหัวข้อเรื่องให้กระชับและรัดกุม
 - 1.3 กำหนดบุคคลเป้าหมายว่าเป็นใครบ้าง
 - 1.4 มีการประชุมร่วมกันของเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ เพื่อความเข้าใจร่วมกันในวัตถุประสงค์

และเป้าหมายของรายการวิดีโอทัศน์ครั้งนี้ นอกจากนั้นเจ้าหน้าที่ทุกคนจะต้องทราบหน้าที่ของตนอย่างชัดเจน

1.5 มีการกำหนดตารางการดำเนินงานว่า ในแต่ละขั้นตอนจะใช้เวลาเท่าใด เช่น ใช้เวลาเท่าใด เช่น ใช้เวลาในการผลิตรายการนี้กี่วัน เริ่มต้นและสิ้นสุดเมื่อใดรายการนี้จะเสนอเมื่อใด

2. การรวบรวมเอกสารและงานวิจัย (Collection of Materials and Research) ในขั้นนี้เป็นขั้นผู้ผลิตรวบรวมตำรา เอกสาร รายงานการวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องโดยยืมจากห้องสมุดหรือแหล่งอื่นๆ เอกสารต่างๆดังกล่าวจะต้องมีจำนวนมากเพียงพอที่จะนำมารวบรวมเป็นเนื้อหาที่จะผลิตวิดีโอทัศน์ นอกจากตำรา เอกสาร และรายงานการวิจัยต่างๆ แล้ว อาจจะเป็นภาพยนตร์ สไลด์ ที่เกี่ยวกับเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบในการผลิตวิดีโอทัศน์ดังกล่าวได้

3. การคัดเลือกเอกสารต่างๆ (Selection of Materials) ตำรา เอกสาร รายงานการวิจัยต่างๆ ตลอดจนภาพยนตร์และสไลด์ที่รวบรวมได้จากขั้นที่แล้วนั้น ในขั้นนี้เป็นขั้นนำเอกสารต่างๆ ดังกล่าวมาคัดเลือกเฉพาะที่จำเป็นที่จะต้องใช้ในการเขียนบทส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องก็แยกไว้ต่างหากแต่อย่างไรก็ไม่ควรทิ้งไป หรือส่งคืน ควรจะเก็บไว้ก่อนหากมีความจำเป็นก็สามารถจะหยิบได้ทันที

4. เขียนบทรายการวิดีโอทัศน์ (Scenario Writing) บท (Scenario หรือเรียกสั้นๆ ว่า Script) นั้นหมายถึงเอกสารที่ถูกเขียนเพื่อใช้ในการถ่ายทำรายการวิดีโอทัศน์ ซึ่งประกอบไปด้วยถ้อยคำลักษณะและบทบาทของภาพและเสียง โดยทั้งสามส่วนนี้จะแสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเอกสารต่างๆ ตลอดจนภาพยนตร์ หรือสไลด์ที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วกัน ผู้เขียนบทจะนำสิ่งเหล่านี้มาเป็นภาพและเสียงเป็นเรื่องเป็นราวที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์

5. การเตรียมการเพื่อบันทึกรายการวิดีโอทัศน์ (Preparation for Video Recording) ในขั้นนี้เป็นขั้นที่เราต้องเตรียม เพื่อการบันทึกภาพตามตารางที่เรากำหนดให้ วัสดุและอุปกรณ์ที่จะใช้มีอะไรบ้าง การถ่ายทำนั้นจะถ่ายทำที่ไหน ในห้องสตูดิโอ หรือนอกสถานที่ หากจะต้องมีการถ่ายทำนอกสถานที่ก็ควรจะไปดูสถานที่ที่จะถ่ายทำ หรือทำการนัดแนะกับผู้ที่เกี่ยวข้องในการแสดงประกอบฉาก หรือมีหน้าที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานให้การบันทึกเป็นไปอย่างสำเร็จลุล่วง

6. การเตรียมการเกี่ยวกับศิลปะ (Artwork) การผลิตรายการวิดีโอทัศน์นั้นมีความจำเป็นต้องมีงานเกี่ยวกับศิลปกรรม เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้ผลิตรายการ ภาพวาด วัสดุกราฟิก (แผนภูมิ แผนภาพ แผนสถิติ แผนผัง) ตลอดจนฉากหรือสิ่งประกอบฉาก

7. การเตรียมอุปกรณ์ และวัสดุที่ใช้สำหรับการสาธิต (Equipment and Materials for Demonstration) ในกรณีที่มีการสาธิตหรือมีการใช้วัสดุอุปกรณ์เหล่านั้นให้เรียบร้อยก่อนที่จะมีการถ่ายทำ

8. การบันทึกภาพ (Video Recording) เมื่อทุกสิ่งทุกอย่างได้เตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว แล้วก็ถึงเวลาบันทึกภาพต่างๆ ตามเนื้อหาในบทโทรทัศน์ แต่อย่างไรก่อนก็จะถึงเวลาที่จะทำการบันทึกภาพ ผู้กำกับการแสดงจะต้องสำรวจสิ่งต่างๆว่าเรียบร้อยที่จะถ่ายทำได้หรือไม่

9. การตัดต่อ (Editing) หลังจากการบันทึกภาพได้ครบถ้วนตามที่ต้องการแล้วก็ต้องนำภาพมาตัดต่อเป็นเรื่องเป็นราวตามบทที่กำหนด ทั้งนี้โดยใช้เครื่องตัดต่อภาพแล้วผู้จัดต้องกำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะลงไปให้ชัดเจนว่าความรู้ประเภทไหน เพื่อกลุ่มเป้าหมายใดเพราะการกำหนดวัตถุประสงค์ให้แน่ชัดลงไปทำให้กำหนดเนื้อหาและการนำเสนอได้ต่อไป

10. การบันทึกเสียง (Sound Recording) คำบรรยาย ดนตรีประกอบ เสียงประกอบ จะถูกบันทึกในเทปวีดิทัศน์ตามบทเรียนวีดิทัศน์

11. การฉายการทดลอง (Preview) เพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

12. การนำไปใช้ (Utilization of Program) โดยนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

13. การประเมินผล (Evaluation) ไพโรจน์ ตีรณานุกุล และคณะ (2528: 76-78) ได้กล่าวว่าเมื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายแล้วต้องประเมินบทเรียนวีดิทัศน์ เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงบทเรียนและเป็นแนวทางในการผลิตบทเรียนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

การสร้างบทเรียนวีดิทัศน์

การสร้างบทเรียนวีดิทัศน์ครั้งนี้ผู้วิจัยค้นคว้าได้ประยุกต์ใช้หลักการผลิตรายการโทรทัศน์ของณรงค์ สมพงษ์ (2530: 312-350) และ สังคม ภูมิพันธุ์ (2535: 12-22) แล้วนำรายการวีดิทัศน์ไปจัดทำเป็นบทเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ควบคุมระบบการผลิตตามลำดับขั้นดังนี้

1. ขั้นการวางแผนการผลิต (Planning) การวางแผนผลิตรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาขั้นนี้จะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบหลายด้านดังนี้

1.1 จุดมุ่งหลายการผลิตรายการหรือบทเรียน ต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์ในการเรียนการสอน

1.2 งบประมาณการผลิตรายการหรือบทเรียน จะต้องมีเพียงพอที่ใช้ในการดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องสมบูรณ์

1.3 เครื่องมือและอุปกรณ์ในการผลิตจะต้องมีพอที่จะใช้งาน

1.4 กลุ่มเป้าหมายที่จะนำบทเรียนไปใช้ ซึ่งจะหมายถึงผู้เรียน ดังนั้นจึงควรพิจารณาถึงระดับความเหมาะสมของเนื้อหา ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์ และสนใจของผู้เรียน

1.5 การกำหนดเนื้อหาและลักษณะรูปแบบของรายการหรือบทเรียนจะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนการสอน บางเนื้อหาอาจจะต้องคำนึงถึงความพร้อมของสถานศึกษา หรือสภาพของท้องถิ่นด้วย เช่น งานที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ

1.6 เขียนบทวิดิทัศน์ตามรายการเนื้อหาหรือบทเรียนการเขียนบทโทรทัศน์ได้ยึดแนวทางปฏิบัติของ สังคม ภูมิพันธุ์ (2535: 20-88) โดยแบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

- 1.6.1 กำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย
- 1.6.2 วิจัยเนื้อหาที่กำหนดประเด็น
- 1.6.3 กำหนดระยะเวลาและรูปแบบของรายการ
- 1.6.4 เขียนแผนผังรายการ
- 1.6.5 เขียนร่างบท
- 1.6.6 ทดสอบต้นร่าง ปรับปรุงแก้ไข

2. ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preparation) หลังจากที่ได้วางแผนการผลิตและเขียนบทวิดิทัศน์เรียบร้อยแล้วจะต้องจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และกำหนดตารางในการถ่ายทำรายการให้เรียบร้อยก่อนการถ่ายทำจริง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการเตรียมงานดังต่อไปนี้

2.1 แยกสคริปต์สำหรับการถ่ายทำ (Shooting Script) ออกจากบทวิดิทัศน์ฉบับสมบูรณ์ โดยเรียงลำดับ Shooting Script ที่จะถ่ายทำในฉากเดียวกัน ซึ่งจะทำให้สะดวก รวดเร็วและประหยัดเวลาในการถ่ายทำ

2.2 สํารวจสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำทั้งหมด โดยเฉพาะการถ่ายทำนอกสถานที่ ผู้กำกับและผู้กำกับฝ่ายศิลป์ควรจะได้ดูความพร้อมด้านต่างๆ ทั้งด้านบุคลากร สถานที่ และส่วนอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องให้พร้อม

2.3 กำหนดตารางในการถ่ายทำตามสคริปต์ที่แยกไว้ โดยแยกตามวันเวลาและสถานที่ถ่ายทำเป็นแห่งๆ ไป ทั้งนี้เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการถ่ายทำ จึงไม่จำเป็นต้องถ่ายทำตามลำดับของบทเสมอ เช่น อาจร่วมสคริปต์ต่างๆ ที่ในฉากและสภาพแวดล้อมเดียวกันแล้ว ถ่ายทำพร้อมกัน ซึ่งจะช่วยระยะเวลาและค่าใช้จ่าย

2.4 วางผังรายการและกำหนดสถานที่ในการถ่ายทำและกำหนดผังรายการจะทำให้การถ่ายทำตรงตามรายการเนื้อหาบทเรียน สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอนและผลงานมีคุณภาพน่าสนใจ

2.5 ดำเนินการจัดฉากและเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการถ่ายทำให้ครบถ้วน ตามวันเวลาและสถานที่ที่กำหนดไว้ในตารางถ่ายทำ

2.6 ซ้อมบทแสดงก่อนถ่ายทำจริง เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในเวลาถ่ายทำจริง

2.7 กรณีที่เป็นกรถ่ายทำนอกสถานที่ที่ติดต่อนัดหมายกับผู้แสดงและเจ้าของสถานที่ไว้ล่วงหน้าให้พร้อม

3. **ขั้นผลิตรายการ (Production)** การผลิตรายการหรือการดำเนินการถ่ายทำตาม Shot ของแต่ละสคริปต์ที่เรียบเรียงไว้จะมีทั้งการถ่ายทำในสถานที่และนอกสถานที่ เป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานทั้งเทคนิคต่างๆ เช่น การบันทึกภาพ การกำกับรายการ หรือการบันทึกเสียงขณะถ่ายทำซึ่งขั้นตอนนี้จะเป็นการเก็บข้อมูลดิบที่จะนำไปใช้ในการผลิตบทเรียนวีดิทัศน์ในขั้นตอนต่อไป

4. **ขั้นงานผลิตหลังการถ่ายทำ (Post Production)** เมื่อถ่ายทำตามบทสคริปต์ได้ครบทุก Shot แล้วจะเป็นขั้นการผลิตหลังการถ่ายทำ คือ เป็นการตัดต่อเรียบเรียงตามบทวีดิทัศน์ฉบับสมบูรณ์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือซอฟต์แวร์ในการควบคุมการผลิต เริ่มตั้งแต่การตัดต่อวีดิโอ การบันทึกเสียงและเสียงดนตรีประกอบซึ่งเป็นขั้นการนำเทคนิคกราฟิกต่างๆเข้ามาช่วยในกระบวนการผลิต แล้วบันทึกบนเรียนวีดิทัศน์ทั้งหมดที่เรียบเรียงเสร็จเรียบร้อยแล้วลงในแผ่น VCD (Video Compact Disk) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องฉายวีดิทัศน์ ในกรณีที่น่าไปใช้กับเครื่องฉายวีดิทัศน์ผู้เรียนสามารถควบคุมบทเรียนได้โดยใช้รีโมตคอนโทรล

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวีดิทัศน์การศึกษา

สมพร พัฒนศรีกุลกิจ (2546: บทคัดย่อ) ได้ทำการสร้างวีดิทัศน์การสอนเพื่อหาประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาช่างทอเสื้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนจากกับการเรียนเทปวีดิทัศน์กับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า เทปวีดิทัศน์มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากเทปวีดิทัศน์สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประทุมทิพย์ ยาสมร. (2559: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความพึงพอใจและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างนักเรียนที่ร่วมแสดงกับนักเรียนที่ไม่ได้ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนวีดิทัศน์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ร่วมแสดงกับไม่ได้ร่วมแสดง พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มที่ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์ มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์ 3) ผลการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์เรื่อง ประเพณีบุญบั้งไฟแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4) ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์ พบว่า นักเรียนที่ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์ กับนักเรียนที่ไม่ได้ร่วมแสดงในบทเรียนวีดิทัศน์ มีความพึงพอใจไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชูชาติ มงคลเมฆ. (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติดนตรีสากลและ ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีครูแนะนำ กับการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเอง ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะปฏิบัติดนตรีสากลของนักเรียน ช่วงชั้น ที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีครูแนะนำกับการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีครูแนะนำ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ศึกษาสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเอง 2) ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของนักเรียน ช่วงชั้น ที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีครูแนะนำกับการศึกษาสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีครู แนะนำมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ศึกษาสื่อวีดิทัศน์ด้วยตนเอง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า เทปวีดิทัศน์เป็นสื่อที่ให้ประโยชน์ได้ หลายรูปแบบตั้งแต่ความรู้ที่ง่ายไปจนถึงขบวนการที่ซับซ้อน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนเอกัตบุคคลแบบ กลุ่มและสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากในเวลาพร้อมๆ กันได้ นำเสนอข้อมูลต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน สร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชมได้ง่ายโดยใช้เวลาในการศึกษาไม่มาก เทปวีดิทัศน์จึงเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี มีคุณสมบัติเหมาะสมสำหรับเป็นอุปกรณ์ทางการเรียนการสอน เป็นอุปกรณ์เสริมการสอนของครูในบางบทเรียน ทั้งยังช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนครูผู้เชี่ยวชาญ เฉพาะด้านได้เป็นอย่างดี

สื่อการสอนวีดิทัศน์เป็นวัสดุที่ใช้ควบคู่ไปกับโทรทัศน์ และนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วไปใน วงการศึกษา เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้เป็นจำนวนมาก ผู้ชมสามารถใช้เวลาในการเรียนรู้และ ทำความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวได้ในเวลาอันรวดเร็ว นับว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพอีกชนิดหนึ่ง

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ความสำคัญ ธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะ

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็น เอกภาพ และเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรมการงาน และดำรงชีวิต ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิดวิเคราะห์ วิวิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทัน ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการ พัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพ บุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี ชีวทัศน์ โลกทัศน์ และสุนทรียภาพโดยบันทึกไว้เป็นวรรณคดีและ

วรรณกรรมอันล้ำค่า ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือใช้สื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน และตรงตามจุดมุ่งหมายไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิด ความต้องการ และความรู้สึก คำในภาษาไทยย่อมประกอบด้วยเสียง รูป พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และความหมาย ส่วนประโยคเป็นการเรียงคำตามหลักเกณฑ์ ของภาษา และประโยคหลายประโยคเรียงกันเป็นข้อความ นอกจากนั้นคำในภาษาไทยยังมีเสียงหนักเบา มีระดับของภาษา ซึ่งต้องใช้ให้เหมาะแก่กาลเทศะและบุคคลภาษาย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ตามสภาพวัฒนธรรมของกลุ่มคนตามสภาพของสังคมและเศรษฐกิจ การใช้ภาษาเป็นทักษะที่ผู้ใช้ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญไม่ว่าจะเป็นการอ่าน การเขียน การพูด การฟัง และการดูสื่อต่างๆ รวมทั้งต้องใช้ให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาเพื่อสื่อสารให้เกิดประสิทธิภาพและใช้อย่างคล่องแคล่ว มี วิจารณ์ญาณและมีคุณธรรม

วิสัยทัศน์

ภาษาไทยเป็น เครื่องมือของคนในชาติเพื่อการสื่อสารทำความเข้าใจกัน และใช้ภาษาในการประกอบกิจการงานทั้งส่วนตน ครอบครัว กิจกรรมทางสังคมและประเทศชาติ เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ การบันทึกเรื่องราวจากอดีตถึงปัจจุบัน และเป็นวัฒนธรรมของชาติ ดังนั้นการเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนรู้เพื่อให้เกิดทักษะอย่างถูกต้องเหมาะสมในการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้แสวงหาความรู้ และประสบการณ์เรียนรู้ในฐานะเป็นวัฒนธรรมทางภาษาให้เกิดความชื่นชม ซาบซึ้ง ความภูมิใจใน ภาษาไทยโดยเฉพาะคุณค่าของวรรณคดี และภูมิปัญญาทางภาษาของบรรพบุรุษที่ได้สร้างสรรค์ไว้ อันเป็นส่วนเสริมสร้างความงดงามในชีวิตการเรียนรู้ภาษาไทยย่อมเกี่ยวพันกับความคิดของมนุษย์เพราะ ภาษาเป็นสื่อของความคิดการเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดสร้างสรรค์ คิดวิพากษ์ วิจารณ์คิดตัดสินใจแก้ปัญหา และวินิจฉัยอย่างมีเหตุผล ขณะเดียวกันการใช้ภาษาอย่างมีเหตุผล ใช้ ในทางสร้างสรรค์และใช้ภาษาอย่างสละสลวยงดงาม ย่อมสร้างเสริมบุคลิกภาพของผู้ใช้ภาษาให้เกิด ความน่าเชื่อถือ และเชื่อถือด้วยภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร การอ่าน และการฟังเป็นทักษะของการรับรู้เรื่องราว ความรู้และประสบการณ์ ส่วนการพูด การเขียนเป็นทักษะของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพราะสามารถ เลือกใช้คำเรียบเรียงความคิด ความรู้ การใช้ภาษาได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ได้ตรงตามความหมาย ถูกต้องตามกาลเทศะ บุคคล ที่มีประสิทธิภาพ ภาษาไทยมีส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระ ได้แก่ กฎเกณฑ์ทาง ภาษา ซึ่งผู้ใช้ภาษาจะต้องรู้และใช้ภาษาให้ถูกต้อง นอกจากนั้นยังมีวรรณคดีและวรรณกรรม ตลอดจน บทร้องเล่นของเด็กเพลงกล่อมเด็ก ปริศนาคำทาย เพลงพื้นบ้าน วรรณกรรมพื้นบ้าน เป็นส่วนหนึ่งของ

วัฒนธรรมซึ่งมีคุณค่าการเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนวรรณคดี วรรณกรรม ภูมิปัญญาทางภาษาที่ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษาในบทประพันธ์ทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและความภูมิใจในสิ่งที่บรรพบุรุษได้สั่งสมและสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

การเรียนในภาษาไทย

ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง

การอ่าน การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดคำตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนตามจินตนาการ เขียนวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และการพูดเพื่อโน้มน้าวจิตใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ศึกษาธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และเพื่อความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่น ของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทย ซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีต และความงดงามของภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

คุณภาพของผู้เรียน

เมื่อจบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว ผู้เรียนต้องมีความรู้ ความสามารถ และคุณธรรม จริยธรรมและ ค่านิยม ดังนี้

1. สามารถใช้ภาษาสื่อสารได้อย่างดี
2. สามารถอ่าน เขียน ฟัง ดู และพูด ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. มีความคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีเหตุผลและคิดเป็นระบบ

4. มีนิสัยรักการอ่าน การเขียน การแสวงหาความรู้และใช้ภาษาในการพัฒนาตนและสร้างสรรค์งานอาชีพ
5. ตระหนักในวัฒนธรรมการใช้ภาษาและความเป็นไทยภูมิใจชื่นชมในวรรณคดี และวรรณกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาของคนไทย
6. สามารถนำทักษะทางภาษามาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามสถานการณ์และบุคคล
7. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และสร้างความสามัคคีในความเป็นชาติไทย
8. มีคุณธรรมจริยธรรม มีวิสัยทัศน์ โลกทัศน์ที่กว้างไกลและลึกซึ้ง

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระที่ 3 การฟัง การดู และการพูด

มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่างๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษา

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

ความหมายของการอ่าน

คำว่า “อ่าน” ตามความหมายในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546 : 1364) หมายถึง ว่าตามตัวหนังสือ, ถ้าออกเสียงด้วย เรียกว่า อ่านออกเสียง, ถ้าไม่ต้องออกเสียง เรียกว่า อ่านในใจ, สังเกต หรือ พิจารณาดู เพื่อให้เข้าใจ

แม้นมาส ขวลิต (2534: 232) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่าน คือการใช้ คักยภาพของสมองเพื่อรับรู้ แปลความหมาย และเข้าใจปรากฏการณ์ ข้อมูล ข่าวสารเรื่องราว ประสบการณ์ ความคิดความรู้สึก และจินตนาการตลอดจนสาระอื่นๆ ซึ่งมีผู้แสดงออกโดยสัญลักษณ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น เพื่อสื่อสาร การอ่านเป็นทักษะพื้นฐานซึ่งต้องเรียนเช่นเดียวกับ ทักษะพื้นฐานอื่น การเรียนรู้เท่านั้น ไม่เพียงพอ ต้องฝึกฝน หรือพัฒนาระดับความสามารถให้เพิ่มขึ้นอยู่เสมอ เพื่อให้สามารถอ่านเนื้อหาที่ยาก และซับซ้อนให้เข้าใจ และนำมาใช้ประโยชน์ได้อีกทั้ง ให้ เกิดมีนิสัยรักการอ่าน รู้จักวิเคราะห์และ เลือกสิ่งทีอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539: 24) ให้แนวคิดของการอ่านว่า เป็นกระบวนการแปล ความหมายจากอักษร สัญลักษณ์ กลุ่มคำ หรือ วลี และประโยคออกเป็นความคิดอย่างมีเหตุผล โดย อาศัยความสามารถในการแปลความหมาย การตีความ การจับใจความ และการสรุปความเพื่อให้เกิด ความเข้าใจอย่างมีจุดหมาย

ประทีป วาทิกทินกร (2542: 2) ให้แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านว่า หมายถึง การรับรู้ข้อความใน ข้อเขียนของตนเอง และของผู้อื่น รวมทั้งการรับรู้เครื่องหมายสื่อสารต่าง ๆ เช่น เครื่องหมายจราจร และ เครื่องหมายที่แสดงในแผนภูมิต่าง ๆ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545: 45) ให้ความหมายว่า การอ่าน หมายถึง การแสดงความเข้าใจที่ เกิดขึ้นจากการแปลสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษรที่ผู้เขียนได้เรียบเรียงไว้จากที่กล่าวมาสรุปว่า การอ่าน หมายถึง การทำความเข้าใจในสัญลักษณ์ เครื่องหมายรูปภาพ ตัวอักษร คำ และข้อความจากข้อเขียน ของตนเอง และของผู้อื่นที่สื่อความหมายถ่ายทอดความคิด และความรู้ผู้ผู้อ่าน

ความสำคัญของการอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2539: 1) ให้แนวคิดถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านเป็น เครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการเสาะแสวงหาความรู้ การรู้ และใช้วิธีอ่านที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ ผู้อ่านทุกคน การรู้จักฝึกฝนอ่านอย่างสม่ำเสมอ ก็จะช่วยให้อ่านมีพื้นฐานในการอ่านได้ดีทั้งช่วยให้ เกิดความชำนาญ และมีความรู้กว้างขวาง

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2540: 33) ให้แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านว่า มีความสำคัญยิ่ง เพราะจะ ทำให้เกิดความรู้ ความคิด ความฉลาด และใช้ในการพัฒนาอาชีพการงานได้ด้วย

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การอ่านมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ ทำให้เกิดการพัฒนา ด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรม และค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการ ดำเนินชีวิต พัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต รวมทั้งการปรับปรุงตัวในสังคมอย่างมีความสุข และมี คุณค่ามากมายในการพัฒนาอาชีพ การงานให้เจริญก้าวหน้าด้วย

จุดมุ่งหมายของการอ่าน

กองทัพ เคลือบพนิชกุล (2542: 89) ได้สรุป จุดมุ่งหมายของการอ่านไว้ ดังนี้

1. อ่าน เพื่อต้องการศึกษาหาความรู้ การอ่านตามจุดมุ่งหมายข้อนี้ จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียน นักศึกษาที่ต้องอ่านตำรับตำรา เพื่อค้นคว้าหาความรู้ เพิ่มเติม หรืออ่าน เพื่อทบทวนบทเรียนที่เรียนมาแล้ว ส่วนผู้ที่ต้องการแสวงหาความรู้ เพิ่มเติมให้เกิดความรู้กว้างขวางต้องอาศัยการอ่านประจำ

2. การอ่าน เพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น หรือค้นหาคำตอบ มนุษย์มีความอยากรู้อยากเห็นเป็นปกติวิสัย เช่น อยากรู้ เรื่อง ชีวประวัติบุคคลสำคัญ อยากรู้ความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์บ้านเมือง อยากรู้เรื่องสังคมไทยทั่วไป จึงต้องอ่าน เพื่อสนองความต้องการนั้นจากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการอ่านมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดความรู้ ความคิด อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน และอ่านเพื่อติดตามข่าวสารต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและพัฒนาอาชีพ และความเป็นอยู่ของตนเองในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของการอ่าน

กองทัพ เคลือบพนิชกุล (2542: 93) ได้แบ่งการอ่านตามวิธีการอ่านเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ

1. การอ่านในใจ คือ การอ่านไม่ออกเสียงหรือการเงียบ (Silent Reading) เวลาอ่านจะไม่ใช้อวัยวะที่จะช่วยให้ออกเสียงเคลื่อนไหวเลย คงใช้เฉพาะสายตากวาดไปบนตัวอักษรนั้นรับภาพแล้วส่งสัญญาณผ่านประสาทสมองให้รับรู้ เพื่อจดจำและตีความต่างๆ ออกมา

2. การอ่านออกเสียง การอ่านออกเสียงเป็นการอ่าน เพื่อให้เกิดเสียงดัง (Sound Reading) คือ การเปล่งเสียงตามตัวอักษร ถ้อยคำ และเครื่องหมายต่างๆ ที่เขียนให้ถูกต้อง ชัดถ้อยชัดคำ และเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้ฟัง

วรรณิ โสภประยูร (2542: 127) ได้แบ่งประเภทของการอ่านได้ 2 ประเภท คือ

1. การอ่านออกเสียง แบ่งได้ 3 แบบ ได้แก่

- 1.1 การอ่านร้อยแก้ว
- 1.2 การอ่านร้อยกรอง
- 1.3 การอ่านทำนองเสนาะ

2. การอ่านในใจแบ่งออกเป็น 7 แบบ ได้แก่

- 2.1 การอ่านแบบค้นหาความรู้ เช่น อ่านตำรา
- 2.2 การอ่านจับใจความสำคัญ หรือ หาสาระสำคัญของเรื่อง เช่น อ่านบทความ
- 2.3 การอ่านแบบหารายละเอียดทุกตอน เช่น อ่านประวัติศาสตร์ อ่านลำดับเหตุการณ์

2.4 การอ่านแบบหารายละเอียดทุกคนเพื่อปฏิบัติ เช่น การอ่านคู่มือการใช้เครื่องไฟฟ้า อ่านวิธีประกอบอาหาร

2.5 การอ่านแบบวิเคราะห์ วิจัย เพื่อหาเหตุผล เช่น อ่านข่าวเหตุการณ์สำคัญ

2.6 การอ่านแบบไตร่ตรอง โดยใช้วิจารณ์ญาณ เพื่อหาข้อเท็จจริง ข้อดี ข้อเสียสำหรับเลือกแนวทางปฏิบัติ เช่น อ่านโฆษณา

2.7 การอ่านแบบคร่าวๆ เพื่อสังเกต และจดจำ เช่น อ่านชื่อสถานที่เมื่อนั่งรถผ่าน จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ประเภทของการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การอ่านออกเสียง
2. การอ่านไม่ออกเสียง หรืออ่านในใจ

การสอนทักษะการอ่าน

การสอนทักษะอ่านในระดับประถมศึกษา สำหรับเด็กที่ยังไม่เรียนหนังสือ ให้สามารถอ่าน และถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด หรือคำพูดออกมาเป็นตัวหนังสือ มีวิธีการสอนหลายวิธี ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2535: 15)

1. วิธีสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ (Spelling Approach) คือ การสอนที่ถือว่าคำประกอบด้วยรูป และเสียงของพยัญชนะ วรณยุกต์ ตัวสะกด ฯลฯ เวลาสอนอ่านแทนที่จะอ่านเป็นคำๆ มีความหมายเลยทีเดียวก ก็ต้องไล่พยัญชนะ สระ ฯลฯ ให้ออกเสียงได้ถูกต้องเป็นคำๆ อีกทีหนึ่ง เป็นการช่วยให้อ่านคำได้เพราะผู้อ่านรู้จัก พยัญชนะ สระ ตัวสะกด แล้วใช้เสียงช่วยพาไป เช่น จานนักเรียนจะสะกดว่า จ-า-จ จาน-น-จ น หรือ จ-า-น-จ น วิธีช่วยให้เด็กรู้จักหลักเกณฑ์ของการเรียงลำดับตัวอักษรภายในคำหนึ่งๆ เพื่อจะได้ออกเสียงได้ชัดเจน และเขียนคำนั้นได้ถูกต้อง

2. วิธีสอนแบบเทียบเสียง (Phonic Approach) วิธีนี้ ยึดการเทียบเสียงสระ หรือสระ และตัวสะกด เป็นหลักในการอ่าน เพื่อประโยชน์ในการเทียบเสียงหัดอ่าน เช่น อา ขา กา มา นา ตา มีเสียง อา เหมือนกัน ตี มี ปี สี รี ซี มีเสียง อี เหมือนกัน เมื่อผันได้แล้วนำคำที่อ่านได้มาเรียงเช่นเดียวกัน จาน นาน วาน มีเสียง อาน วัน มัน จัน มีเสียงอัน ตามปกติการสอนเทียบเสียงบ้างก็เรียกรวมๆ กันไปว่า แจกลูกเทียบเสียง หรือผันอักษร เพื่อประโยชน์ในการเทียบเสียงหัดอ่านเป็นส่วนใหญ่ ส่วนการสอนสะกดคำนั้น เพื่อประโยชน์ในการหัดเขียน เขียนให้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ และการสอนสะกดคำก็มีประโยชน์ในการช่วยให้เด็กอ่านได้ดี เช่นกัน ในการสอนเทียบเสียง หรือสะกดคำแต่ละครั้ง ครูจึงควรมีความมุ่งหมายอยู่ในใจก่อนว่า สอน เพื่อให้อ่านหรือสอน เพื่อให้เขียน แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งการสอนอ่าน และการสอนเขียนก็จะสอนแยกจากกันโดยอิสระไม่ได้

3. วิธีสอนแบบมาตรฐาน (The Based Method) วิธีนี้ได้แบบอย่างมาจากการสอนภาษาต่างประเทศ โดยยึดหลักว่า ในชีวิตประจำวันนั้น คนเราสื่อความหมายกันเป็นประโยคและคำ

จึงจะทำให้เข้าใจตรงกัน การสอนที่สอดคล้องกับธรรมชาติของภาษาก็คือ สอนให้เป็นประโยคและคำเดี่ยวทีละตัว โดยคัดเลือกประโยค และคำที่มีความหมาย ต่อตัวผู้เรียนมาให้อ่าน และเขียนแยกออกได้เป็น 2 วิธี ดังนี้

3.1 สอนเป็นคำ (Word Approach) คือ ให้นักเรียนดูรูปภาพแล้วมีคำอธิบายได้ภาพ การสอนด้วยวิธีนี้ เป็นการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยตา ระหว่างคำกับภาพโดยคาดหวังว่านักเรียนเห็นบ่อย ๆ จะจำคำได้ภาพได้ นอกจากนั้น การอ่านคำที่มีภาพประกอบย่อมมุ่งใจเด็กได้ดีกว่าอ่านตัวหนังสือเฉย ๆ

3.2 การสอนประโยค (Sentence Approach) คือ การนำข้อความที่เป็นประโยคมาให้นักเรียนอ่าน โดยเลือกประโยคที่มีความหมาย หรือมีความสัมพันธ์กับผู้เรียน หรือเกิดจากคำบอกเล่า คำพูดของผู้เรียนมาเขียนให้อ่าน การสอนวิธีนี้ เป็นไปตามความเชื่อของนักจิตวิทยาที่เชื่อว่า เด็กมีคุณสมบัติพิเศษ ซึ่งจะผิดแปลกไปจากผู้ใหญ่อยู่ประการหนึ่ง ซึ่งจะแสดงออกได้โดยการทดลองเด็กไม่ใช่จะอ่านได้เฉพาะคำ ๆ เดียวเท่านั้น แม้ประโยคยาว ๆ ก็อ่านได้ถ้าครูลงเขียน คือ เมื่อเด็กเห็นสิ่งใดก็จะถ่ายภาพนั้นไว้ทั้งภาพ เปรียบเสมือนเราถ่ายรูปลงบนฟิล์มฉะนั้น เมื่อได้เห็นสิ่งใดใหม่จะนำเอาเปรียบเทียบกับภาพเก่า การนำเอาการสอนเป็นคำและเป็นประโยคมาสอนเด็ก เรียกว่า การสอนแบบมาตรฐาน หรือการสอนแบบเบสิก (The Basic Method) ซึ่งถือว่า เป็นการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน

4. วิธีสอนแบบผสม หมายถึง การนำวิธีสอนเป็นคำ และเป็นประโยคมาเป็นบันไดขั้นต้นเสียก่อน แล้วจึงสอนด้วยวิธีเทียบเสียง แจกลูก เมื่อเริ่มสอนด้วยหนังสือประเภทที่สอนเป็นคำและประโยคก่อน โดยไม่คำนึงถึงหลักเกณฑ์ใด ๆ ในเรื่องการผสม หรือการแจกลูกให้มากจนสังเกตเห็นว่าเด็กคุ้นกับการแยกคำเป็น สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์แล้ว จึงนำเอาหนังสือแบบเรียนประเภทเทียบเสียง แจกลูกเข้ามาสมทบเรียนด้วยหนังสืออ่านเป็นคำและเป็นประโยคก็กลายเป็นแบบสอนอ่านไปจากนั้นก็ให้นำเอาหนังสือแบบสอนอ่านอื่น ๆ ให้นักเรียนอ่านต่อไปได้เลย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าได้ศึกษาค้นคว้าเทคนิควิธีการสอนอ่านภาษาไทยพอเป็นสังเขป ดังนี้ (กรมวิชาการ. 2546: 15-25)

1. การสอนอ่านโดยใช้วิธีการทางหลักภาษา

การสอนอ่าน โดยใช้วิธีการทางหลักภาษา เป็นการสอนสะกดคำ แจกลูกผันอักษร โดยเริ่มจากการให้เด็กรู้จักเสียงของพยัญชนะ สระ และจํารูปพยัญชนะ สระให้ได้เสียก่อน จึงนำมาสะกดคำและแจกลูก การสอน โดยใช้วิธีการทางหลักภาษานี้ ควรเริ่มจากการสะกดคำและแจกลูกปากเปล่าจนคล่องเสียก่อนแล้ว จึงสังเกตรูปคำและเขียนคำพร้อมกับสะกดไปด้วยจะช่วยให้เด็กอ่าน และเขียนได้อย่างถูกต้อง ขั้นตอนการสอนมี ดังนี้

ขั้นที่ 1 ฝึกสะกดคำให้คล่อง โดยให้ดูรูปคำแล้วสะกดปากเปล่า เป็นกลุ่มและรายบุคคล เช่น ดูคำว่า มาก แล้วให้สะกดปากเปล่าว่า มอ-อา-กอ-มาก

ขั้นที่ 2 สังเกตการณ์วางพยัญชนะ สระของคำแล้วฝึกสะกด

ขั้นที่ 3 สอนความหมายของคำโดยการใช้อภาพหรือท่าทางประกอบ

ขั้นที่ 4 นำคำที่สะกดแล้วมาอ่านเป็นคำ โดยไม่ต้องสะกด คำใดอ่านไม่ได้ให้ใช้การสะกดคำช่วย โดยให้คัดหรือเขียนคำตามคำบอกจนจำได้

ขั้นที่ 5 นำคำที่อ่านได้แล้วมาใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งฟัง พูด อ่านและเขียนโดยเน้นการอ่านบ่อยๆ

2. การอ่านสะกดคำ

การสอนสะกดคำ เป็นการสอนที่ช่วยให้นักเรียนอ่านคำได้ด้วยตนเอง เมื่อพบคำใหม่ และเป็น การฝึกอ่านคำให้แม่นยำ และเขียนได้ถูกต้อง ซึ่งมีขั้นตอนการสะกดคำ ดังต่อไปนี้

2.1 เห็นรูปคำ

2.2 สะกดคำอ่าน

2.3 พูดย่อสะกดคำให้คล่องปาก

2.4 ฝึกสะกดคำด้วยตนเอง ฝึกสะกดคำกับเพื่อนกับครู

2.5 เขียนตามคำบอก โดยครูบอกคำเขียน นักเรียนสะกดคำในใจ เขียนลงสมุดแล้ว

ตรวจสอบจากหนังสือ

วิธีการสอนสะกดคำมีหลายวิธี ดังนี้

1. วิธีสอนสะกดคำตามเสียง เพื่อคำอ่านได้ถูกต้องจะใช้สะกดคำตามเสียงของคำโดยสะกด คำวิธีใดวิธีหนึ่งก็ได้ ดังนี้

ตา สะกดว่า ตอ - ออ - ตา

ตาม สะกดว่า ตอ-ออ-มอ-ตาม

ป่า สะกดว่า ปอ-ออ-ปา-ปา-โท-ป่า

หรือ ปอ-ออ-ปา-โท-ป่า หรือ ปอ-ออ-ปา-ไม้-โท-ป่า

หมา สะกดว่า หอ-มอ-หมอ-หมอ-ฮา-หมา

หมาย สะกดว่า หอ-มอ-หมอ-หมอ-ฮา-ยอ-หมาย

หม้าย สะกดว่า หอ-มอ-หมอ-หมอ-ฮา-ยอ-หมาย-โท-หม้าย

กรำ สะกดว่า กอ-รอ-กรอ-กรอ-อ้า-กรำ

กร้า สะกดว่า กอ-รอ-กรอ-กรอ-อ้า-กร้า-เอก-กร้า

2. วิธีสอนสะกดคำตามรูปคำ เพื่อสะกดเขียนคำให้ถูกต้อง มีวิธีสะกดคำดังนี้

หมา สะกดว่า หอ-มอ-ฮา-หมา

หมาย สะกดว่า หอ-มอ-ฮา-ยอ-หมาย

กรำ สะกดว่า กอ-รอ-อำ-กรำ

กร่ำ สะกดว่า กอ-รอ-อำ-ไม้เอก-กร่ำ

การสอนสะกดคำต้องสอนเขียนไปด้วยเสมอควบคู่กันทุกครั้ง เพื่อจำรูปคำให้ได้ โดยเน้นการเห็นคำอ่าน พุดสะกดคำ เขียนคำ ตรวจสอบคำจากหนังสือ รู้ความหมายของคำ นำไปแต่งประโยค ปากเปล่า

3. การสอนสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูป และสระลดรูปการสะกดคำที่สระเปลี่ยนรูป และสระลดรูป มีสระบางสระ เมื่อมีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูปคำ เช่น

สระอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูปเป็นไม้หันอากาศ

วัน สะกดว่า วอ-อะ-นอ-วัน

สระเอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูปโดยใช้ไม้ไตคู่

เปิด สะกดว่า ปอ-เอะ-ดอ-เปิด

สระเออ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป

เดิน สะกดว่า ดอ-เออ-นอ-เดิน

สระแอะ มีตัวสะกดจะเปลี่ยนรูป

แข็ง สะกดว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

สระโอะ มีตัวสะกดจะลดรูป

ลด สะกดว่า ลอ-โอะ-ดอ-ลด

สระอัว มีตัวสะกด จะลดรูป

ลวด สะกดว่า ลอ-อัว-ดอ-ลวด

การสอนคำที่สระเปลี่ยนรูปให้นักเรียนสังเกตรูปคำ และเข้าใจว่าใช้สระใดเป็นสระประสมคำ และรู้ความหมายของคำ รู้คำมีวิธีเขียนอย่างไร การอ่านและเขียนอยู่เสมอจะทำให้นักเรียนจำคำได้ดี

การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ คำที่เป็นสระลดรูป หรือสระเปลี่ยนรูป เช่น กัน คน ขวด เดิน เค็ม ฯลฯ ต้องอ่านเสียงสระด้วย แม้ไม่เห็นรูปสระ เช่น

ก-ะ-น-กัน ออกเสียงว่า กอ-อะ-นอ-กัน

ค-โ-ะ-น-คน ออกเสียงว่า คอ-โอะ-นอ-คน

ด-เอ-น-เดิน ออกเสียงว่า ดอ-เออ-นอ-เดิน

ข-ัว-ด-ขวด ออกเสียงว่า ขอ-อัว-ดอ-ขวด

ข-แ-ะ-ง-แข็ง ออกเสียงว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

ค-ะ-ม-เค็ม ออกเสียงว่า คอ-อะ-มอ-เค็ม

หมายเหตุ คำที่เป็นสระลดรูปอาจอ่านสระกดคำในแบบอื่นได้ ดังนี้

แบบที่ 1 กัน สระกดว่า กอ-อะ-นอ-กัน

แบบที่ 2 กัน สระกดว่า กอ-ไม้หันอากาศ-นอ-กัน

แบบที่ 1 คน สระกดว่า คอ-โอะ-นอ-คน

แบบที่ 2 คน สระกดว่า คอ-นอ-คน

แบบที่ 1 แข็ง สระกดว่า ขอ-แอะ-งอ-แข็ง

แบบที่ 2 แข็ง สระกดว่า ขอ-แอะ-ไม้ไต่คู้-งอ-แข็ง

แบบที่ 1 เค็ม สระกดว่า คอ-อะ-มอ-เค็ม

แบบที่ 2 เค็ม สระกดว่า คอ-อะ-ไม้ไต่คู้-มอ-เค็ม

การสอนแจกลูกสระกดคำ คำประเภที่มีสระลดรูป เปลี่ยนรูป ครูต้องให้นักเรียนสังเกตการ
เปลี่ยนรูปสระเมื่อคำนั้นมีตัวสระกด เช่น ขอ-แอะ-งอ-แข็ง รูปวิสรรชนีย์ (ะ) จะเปลี่ยนไปเป็นไม้ไต่คู้ (็)

4. การสอนอ่านคำมีตัวสระกดบางตัว มีการอ่านลักษณะ ดังนี้

4.1 ตัวสระกดบางตัวเขียนด้วยพยัญชนะสองตัวควบกัน คือ นอกจากตัวสระกดแท้ที่
จะต้องออกเสียงเป็นตัวสระกดแล้ว ยังมีอักษรอีกตัวหนึ่งนำหรือตามหลังตัวสระกดที่แท้จริงมาด้วย ซึ่งมัก
เป็นตัว ร แต่เวลาอ่านไม่ต้องอ่านออกเสียงตัวที่นำมา หรือตามมานั้น เช่น จักร บุตร สมุทร เมตร สู้ตร
ฉัตร ลิตร วัตร มิตร สามารถ

4.2 ตัวสระกดบางตัวก็มีสระ อี เช่น ญาติ ชาติ โภภี สมบัติ บัญญัติ

4.3 ตัวสระกดบางตัวมีสระ อุ ปนอยู่ด้วย เช่น เกตุ เหตุ ธาตุ เมรุ เวลาอ่าน ไม่ต้องออก
เสียงตัวควบ หรือ สระ อุ

4.4 ตัวสระกดในแต่ละแม่ มีหลายตัว เช่น

แม่กน มี น ร ล ฬ ญ ฌ

แม่กก มี ก ข ค ฌ

แม่กบ มี บ ป ภ พ ฝ

แม่กด มี ด ต ฎ ฏ ร ท ฑ ฒ ษ ศ ส ฐ ฎ ฐ ฎ ฐ ฎ ฐ ฎ

ปัญหาในการสอนอ่าน

การสอนอ่านนั้นมี 2 แบบ คือ การอ่านออกเสียง และอ่านในใจ ปัญหาที่พบบ่อย คือ การ
อ่านออกเสียง ส่วนการอ่านในใจเท่าที่พบมักจะได้แก่ อ่านซ้ำมาก อ่านซ้ำม อ่านเก็บความไม่ครบ อ่าน
แล้วจับใจความไม่ได้ เวลาอ่านทำปากขมุขมิบ เวลาอ่านต้องใช้นิ้วชี้ทุกคำที่อ่าน

ปัญหาการอ่านออกเสียงมีหลายประการ คือ (กรรณิการ์ พวงเกษม. 2535: 17-19)

1. อ่านไม่ออก โดยมากมักจะ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 ที่ยังจำหลักเกณฑ์ในการสะกดคำต่าง ๆ ไม่ได้ เช่น

- 1.1 อ่านคำที่ใช้อักษรต่ำ และอักษรสูง ที่มีวรรณยุกต์ เช่น ฟ้า ฟ้า น้า ท้า ฯลฯ
- 1.2 คำที่ประสมกับสระประสม เช่น เปลือก เปลี่ยน เหมือน ฯลฯ
- 1.3 คำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงตามตัวสะกด เช่น พี่ช เมฆ บริเวณ สมบัติ ฯลฯ
- 1.4 อ่านคำผิด ลักษณะที่อ่านผิดส่วนมากมี ดังนี้

1.4.1 อ่านคำที่มีอักษรนำผิด เช่น

ผลิต (ผะ-หลิด) อ่าน ผลิต

ปริมปรา (ปะ-รำ-ปะ-รา) อ่าน ปริมปรา

ขมุกขมัว (ขะ-หมุก-ชะ-มัว) อ่าน ขะมุกชะมัว ฯลฯ

1.4.2 คำพ้องรูป เช่น

เพลลา-เพลลา (เพ-ลา) อ่านว่า เพลลา

แหน-แหน (แหน) อ่านออกเสียง น สะกด ทั้งสองคำ

พลี-พลี (พะ-ลี) อ่านออกเสียง พลี อ่านเป็น ล ควบทั้ง 2 คำ

1.4.3 อ่านคำ หรือข้อความที่มีเครื่องหมายประกอบผิด เช่น คำที่มีเครื่องหมายไปยาลน้อย(๔) เครื่องหมายไปยาลใหญ่ (๕๕) โปรดเกล้าฯ อ่านว่า โปรดเกล้าไปยาลน้อย การอ่านที่ถูก คือ โปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ในห้องเรียนมีกระดานดำ พัดลม ชั้น ฯลฯ อ่านผิดว่า ในห้องเรียนมีกระดานดำ พัดลม ชั้นไปยาลใหญ่ ที่ถูกต้องอ่านว่า ในห้องเรียน มีกระดานดำ พัดลม ชั้น ละ

1.4.4 อ่านแยกคำ หรืออ่านแบ่งวรรคตอนผิด มีลักษณะ ดังนี้

1.4.4.1 แยกคำผิด เช่น โฉนด (ฉะ-โหนด) อ่านผิดเป็น ฉะ-นด

1.4.4.2 แยกพยางค์ผิด เช่น เพลงเขมรอกโครง (ชะ-เหมน-อก-โครง)

อ่านผิดเป็นเพลง-เขม-รอก-โครง

1.4.4.3 อ่านแบ่งวรรคตอนผิด เช่น ข้อความที่อยู่ในวงเล็บ คือ ข้อความขยายหรือรายละเอียดซึ่งตัดออกแล้ว ไม่ทำให้เสีย ใจความเดิมจะเหลือข้อความ ดังนี้ ที่ถูก ควรอ่านว่า ข้อความที่อยู่ในวงเล็บ คือ ข้อความขยาย หรือรายละเอียด ซึ่งตัดออกแล้ว ไม่ทำให้เสียใจความเดิม

1.5 อ่านออกเสียงผิดมีลักษณะ ดังนี้

1.5.1 อ่านคู่ตัว ออกเสียงพยัญชนะตัวหนึ่งเป็นพยัญชนะอีกตัวหนึ่ง เช่น เราไปเที่ยงภูเขาสนุกมาก อ่านว่า เราไปเที่ยงภูเขาสนุกมาก มองเห็นอาหารเป็นคำๆ อยู่ในจาน อ่านว่า มองเห็นอาหารเป็นคำๆ อยู่ในจาน

1.5.2 ออกเสียงคำที่ใช้ ร เป็น ล เช่น โรงเรียน เป็น โลงเรียน เรียบร้อย เป็น เลียบ ล้อย รื่นโรจน์ เป็น ลิ่นเลิง ฯลฯ

1.5.3 ออกเสียงคำควบกล้ำผิด เช่น ปรับปรุง อ่าน บับปุง คลาน อ่าน คาน แก่ง ไก่ ไกว อ่าน แผงไฟ หรือ แก่งไก

1.5.4 ออกเสียงคำผิดตามลักษณะของภาษาถิ่น เช่น เดียวกับการพูด เช่น นักเรียน ที่พูดภาษาถิ่นอีสาน อ่านข้อความ เขียนหนังสือว่า เขียนหนังสือ นักเรียนที่พูดภาษาไทยถิ่นใต้ อ่าน ข้อความ ตาพบบูใหญ่ว่า ตาพบบูใหญ่ นักเรียนที่พูดภาษาไทยถิ่นเหนือ อ่านข้อความ เขาเดินไปพบ ช้างว่า เขาเดินไปพบ จ้าง เป็นต้น

1.5.5 ออกเสียงคำที่มาจากภาษาต่างประเทศผิด เช่น อ่านคำ คอมพิวเตอร์ตามรูป คำที่สะกด คือ คอม-พิว-เตอ ที่ถูกต้องอ่านว่า คอม-พิว-เต้อ

1.5.6 ใช้น้ำเสียงไม่เพราะกับเนื้อหาที่อ่าน เช่น ฉันจะซื้อลูกม้าสักตัวหนึ่ง นักเรียน จะอ่านออกเสียงตามรูปคำที่มองเห็น ที่ถูกต้องออกเสียงอ่านว่า ฉันจะซื้อลูกม้าสักตัวหนึ่งขโมย ดอกไม้โอลละชี ต้องอ่านออกเสียงว่า ขโมยดอกไม้โอลละชี เธอมาถึงเมื่อไร ต้องอ่านออกเสียงว่าเธอมาถึง เมื่อไหร่ เป็นต้น

1.5.7 อ่านลากเสียง ยานคาง โดยมากเน้นนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะอ่าน ออกเสียงในลักษณะนี้ เพื่อให้อ่านพร้อมๆ กัน คือ จะลากเสียงยาว หลังจากอ่านคำแต่ละคำ ม้า-แก- ตัวหนึ่ง เป็นต้น การอ่านลากเสียง หรือยานคางทำให้เกิดผลเสียหลายประการ เช่น ทำให้เกิดคิด ข้ำ ความคิดเกี่ยวกับเนื้อเรื่องไม่ต่อเนื่องกัน ถ้าไม่แก้ไขจะติดเป็นนิสัยทำให้เสียบุคลิกภาพในการอ่าน และทำให้เป็นคนเฉื่อยชา

1.5.8 อ่านซ้ำ ทั้งอ่านในใจ และอ่านออกเสียง ใช้เวลาในการอ่านข้อความแต่ละ บรรทัดนานเกินไป โดยเฉพาะการอ่านในใจ ซึ่งจะต้องอ่านได้เร็วกว่าอ่านออกเสียงการอ่านหนังสือซ้ำมี ผลเสียทำให้คิดซ้ำ ทำให้รู้เรื่องซ้ำไม่ทันคนอื่น ถ้าทำจนติดนิสัยจะทำให้เสียโอกาสที่จะพัฒนาตนเอง ในระดับประถมศึกษา นักเรียนควรจะสามารถอ่านได้ประมาณ 120-150 คำ ต่อนาที

1.6 จับใจความของเรื่องไม่ได้ เด็กบางคนอ่านได้แต่ไม่รู้เรื่องที่อ่าน และจับใจความ สำคัญของ เรื่องไม่ได้ ทำให้การอ่านไม่มีความหมาย และไม่มีประโยชน์ เพราะไม่ได้รู้เรื่องหรือได้สาระ ความรู้จากเรื่องที่อ่าน

1.7 อ่านทำนองเสนาะไม่ได้ เด็กบางคนอ่านทำนองเสนาะไม่ได้ เพราะไม่ยอมอ่านคนเดียวทำให้ไม่ได้รับรสความไพเราะของร้อยกรอง

1.8 อ่านทั้งคำบางคำ เช่น ข้อความเขียนไว้ว่า ระหว่างเดินทางไปโรงเรียนจะต้องเดิน ผ่านตลาดฯ เด็กที่อ่านลักษณะนี้ อาจจะทำว่า ระหว่างทางไปโรงเรียน เดินผ่านตลาด ฯ

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเขียน

ความหมายของการเขียน

วรรณิ โสมประยูร (2542: 139) ให้ความหมายของการเขียนว่า การเขียน หมายถึง เครื่องมือถ่ายทอดทางวัฒนธรรมที่สำคัญมาก เพราะการเขียนเป็นหลักฐานที่ช่วยให้คนรุ่นหลังทราบ ความเป็นมาของอดีตจนถึงปัจจุบัน การเขียนจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ช่วยให้โลกเจริญก้าวหน้า นอกจากนี้ การเขียนยังมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับทักษะการฟัง การพูด และการอ่านอีกด้วย ตามปกติคนที่ฟังมาก อ่านมาก และพูดดี ย่อมเขียนได้ดี ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมทักษะการเขียน เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษา และเพื่อรักษามรดกทางวัฒนธรรมสืบไป

นภดล จันทรเพ็ญ (2539: 58) ให้แนวคิดการเขียนว่า หมายถึง การเรียบเรียงความคิดในสิ่งที่ จะสื่อสารเป็นตัวหนังสืออย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิดความต้องการและ ข้อมูลต่าง ๆ ไปยังผู้อ่าน

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ (2540: 169) ให้ความหมายของการเขียนว่า การเขียน หมายถึง การ สื่อสารด้วยตัวอักษร เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ ข่าวสาร และ จินตนาการจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน

สรุปได้ว่า การเขียน หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นลายลักษณ์ อักษร และถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา สามารถสื่อสารกันเข้าใจ และการเขียนสามารถนำไปใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ด้วย

ความสำคัญของการเขียน

วรรณิ โสมประยูร (2542: 140-141) ได้ให้ความสำคัญของการเขียนไว้ ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนออกเสนอผู้อ่าน
2. เป็นการเก็บบันทึกรวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจ และเป็นประโยชน์ ซึ่งตนเคยมีประสบการณ์ มาก่อน
3. เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่งเกี่ยวกับ เรื่องที่ผู้เขียนเกิดความรู้สึกประทับใจใน ประสบการณ์ที่ผ่านมา
4. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม เช่น ถ่ายทอดจากสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง หรือจากชาติหนึ่งไปสู่อีกชาติหนึ่ง
5. เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาของบุคคล เนื่องจากการเรียนรู้เกือบทุกอย่างต้องอาศัย การเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟัง หรือได้อ่าน

6. เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ ตามความประสงค์ที่มนุษย์แต่ละคนปรารถนา เช่น เพื่อต้องการทำให้รู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธ และสร้างหรือทำลายความสามัคคีของคนในชาติ

7. เป็นการแสดงออก ซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียน ทำให้รู้ถึงความสามารถของผู้เขียนได้จากวรรณกรรม หรืองานเขียนอื่นๆ

8. เป็นอาชีพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยกย่องว่า มีเกียรติ และเพิ่มฐานะทางเศรษฐกิจให้สูงขึ้นได้

9. เป็นการพัฒนาความสามารถ และบุคลิกส่วนบุคคล ให้มีความเชื่อมั่นในตนเองในการแสดงความรู้สึก และแนวความคิด

10. เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม กองเทพ เคลือบพณิชกุล (2542: 124–125) ให้ความสำคัญของการเขียน สรุปได้ดังนี้

1. เป็นเครื่องมือสื่อสาร และสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกันในสังคม

2. เป็นเครื่องมือวัดความเจริญ ด้านอารยธรรมทางภาษาของมนุษย์

3. เป็นเครื่องมือถ่ายทอดมรดกทางสติปัญญาของมนุษย์

4. เป็นอาชีพที่สุจริตที่สำคัญอย่างหนึ่งในปัจจุบัน

5. เป็นเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าของนักเรียน นักศึกษา

6. เป็นเครื่องจรรโลงใจแก่มนุษย์ให้ความเพลิดเพลินแก่ทุกเพศทุกวัยกระทรวงศึกษาธิการ (2545 ก: 48) ให้แนวคิดถึงความสำคัญของการเขียนว่าภาษาไทยเป็นวิชาทักษะที่ต้องฝึกฝน จนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร การเขียนเป็นทักษะหนึ่งของการแสดงออกด้วยการแสดงความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ในเอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ของการเขียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–3 ไว้ว่า การเขียนคำได้ถูก ความหมาย และตัวสะกดการันต์ การเขียนประโยคข้อความ และเรื่องราว การเขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก ความต้องการ และจินตนาการการใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน มารยาทในการเขียนนิสัยรักการเขียน การเขียนจดบันทึกความรู้ และประสบการณ์ และเรื่องราวชีวิตประจำวัน การเรียงประโยคเป็นข้อความตามลำดับความคิดการเขียนแนะนำตนเอง และเขียนสื่อสาร เขียนแสดงความคิดเห็น เขียนคำคล้องจองและเขียนกลอนสี่

สรุปได้ว่า การเขียนมีความสำคัญในการสื่อสารการแสดงออกทางความคิดเห็นความรู้ ประสบการณ์ การเขียนคำได้ถูกความหมาย ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา สามารถสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจในสิ่งที่ตนมีประสบการณ์ ความรู้ และการแสดงออกถึงความคิดเห็น

จุดมุ่งหมายของการเขียน

วรรณิ โสมประยูร (2542: 141) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเขียนไว้ ดังนี้

1. เพื่อคัดลายมือ หรือเขียนให้ถูกต้องตามลักษณะตัวอักษรให้เป็นระเบียบชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่าย
2. เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะการเขียนให้พัฒนาขึ้นตามควรแก่วัย
3. เพื่อให้มีทักษะการเขียนสะกดคำถูกต้องตามอักขรวิธี เขียนวรรคตอนถูกต้องและเขียนได้รวดเร็ว
4. เพื่อให้รู้จักเลือกภาษาเขียนที่ดีมีคุณภาพเหมาะสมกับบุคคล และโอกาส
5. เพื่อให้สามารถรวบรวม และลำดับความคิด และจัดบันทึก สรุป และย่อใจความเรื่องที่อ่าน หรือฟังได้
6. เพื่อให้สามารถสังเกต จุดจำ และเลือกเฟ้นถ้อยคำ หรือสำนวนโวหารให้ถูกต้องตามหลักภาษา หรือสื่อความหมายได้ตรงตามความต้องการ
7. เพื่อให้มีทักษะในการเขียนประเภทต่าง ๆ สามารถนำหลักการในการเขียนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน
8. เพื่อเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเขียนตามที่ตนเองสนใจและมีความถนัด
9. เพื่อให้เห็นความสำคัญ และคุณค่าของการเขียนว่า มีประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ การศึกษาหาความรู้และอื่น ๆ

กรมวิชาการ (2544: 21) ได้กล่าวว่า การเขียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 มีจุดมุ่งหมาย ดังนี้

1. สามารถเขียนเรียงความ ย่อความ ชี้แจงการปฏิบัติงาน การรายงานการเขียนจดหมาย สื่อสารให้เหมาะสมกับโอกาส และจุดประสงค์ เขียนเรื่องราวจากจินตนาการ หรือเรื่องราวสัมพันธ์กับชีวิตจริง รวมทั้งใช้กระบวนการเขียนพัฒนางานเขียน
2. มีมารยาทในการเขียน และมีนิสัยรักการเขียน การศึกษาค้นคว้าโดยใช้กระบวนการเขียน จัดบันทึกข้อมูลความรู้ ประสบการณ์ เหตุการณ์ และสังเกตการณ์อย่างเป็นระบบนำวิธีการของแผนภาพความคิดมาพัฒนางานเขียน และการรายงาน และเขียนสื่อสารได้ตามจุดประสงค์อย่างมีมารยาทในสังคม

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การเขียนมีจุดมุ่งหมายตามลักษณะความต้องการ หรือวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนกำหนดได้ อาจจะเขียนเพื่อคัดลายมือ ฝึกทักษะการเขียนสะกดคำได้ถูกต้องรวดเร็ว เพื่อถ่ายทอดความคิดไปสู่ผู้อ่านบางคน และอาจมีจุดมุ่งหมายของการเขียนเพื่อหารายได้ เป็นต้น

องค์ประกอบของการเขียน

การเขียนเป็นการสื่อสารที่มีองค์ประกอบใหญ่ 4 ประการ คือ (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช. 2537: 476)

1. ผู้เขียน ลักษณะของผู้เขียนจะประกอบไปด้วย การคิดสร้างสรรค์อย่างมีจินตนาการ ความรู้ ความสามารถในการเลือกเนื้อหา และการใช้ภาษา การแสดงความคิดเห็นลักษณะท่าทางในการเขียนลายมือของผู้เขียน และจรรยาบรรณของผู้เขียน
2. ภาษา ภาษาไทยมีการจำแนกคำสำหรับใช้ในกาลเทศะที่แตกต่างกัน บุคคลที่ต่างฐานะกันจะใช้คำเหมือนกันคงไม่เหมาะสมเพราะคำๆ เดียวจะใช้กับบุคคลทุกฐานะทุกโอกาสและสถานที่ซึ่งไม่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย โดยทั่วไปจำแนกภาษาไทยออกเป็น 3 ระดับ คือ
 - 2.1 ภาษาปาก ส่วนใหญ่เป็น ภาษาพูดมากกว่าเขียน
 - 2.2 ภาษากึ่งแบบแผน เป็นทั้ง ภาษาพูด และภาษาเขียน ไม่เป็นพิธีการ
 - 2.3 ภาษาแบบแผน เป็นภาษา ที่มีความมุ่งหมาย แบบแผน และหลักเกณฑ์สำหรับเขียนเฉพาะเรื่อง ภาษาแบบแผนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ข้อเขียน เพื่อพูด และข้อเขียนเพื่อให้อ่าน
3. เครื่องมือทำให้เกิดสาร หมายถึง เครื่องมือที่ผู้เขียนใช้ ได้แก่ ตัวอักษรและเครื่องเขียน
4. ผู้อ่าน การเขียนมีความมุ่งหมายที่แท้จริง คือ เขียน เพื่อให้ผู้อ่าน ดังนั้น ผู้เขียนจึงจำเป็นต้องเลือกเนื้อหา วิธีเขียน รูปแบบการเขียน ต้องรู้จักใช้ภาษาให้ถูกแตกต่างกันตามลักษณะความสนใจ และความต้องการของผู้อ่าน

การสอนทักษะการเขียน

การเขียนมีความสำคัญ และมีความจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ซึ่งเป็นทักษะทางภาษาที่ต้องอาศัยการฝึกอย่างสม่ำเสมอ และจะต้องพยายามจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะการเขียนด้วยรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความสนใจในการเขียน และพยายามฝึกฝนให้ดีขึ้น ได้เสนอวิธีการสอนเขียนไว้ดังนี้ (ฐะปะนีย์ นาครทรรพ. 2545: 55-56)

1. ก่อนสอนครูควรพูดจูงใจให้ผู้เรียน เห็นความสำคัญของการเขียนหนังสือให้ถูกต้องชัดเจน ว่า การเขียนหนังสือถูกต้อง ชัดเจน เป็นการแสดงว่า ผู้เขียนเป็นผู้มีการศึกษาดีใครอ่านข้อความนั้นๆ ก็อ่านเข้าใจง่ายไม่มีการเข้าใจผิดและควรอธิบายให้เข้าใจประโยชน์ที่ได้จากการเขียนแต่ละประเภทด้วย
2. พยายามสอนให้การเขียนสัมพันธ์กับการฟัง การพูด และการอ่านวิธีสอนที่จะให้สัมพันธ์กับทักษะอื่น ก็คือ ก่อนที่จะเขียนสิ่งใดควรริเริ่ม จากการฝึกให้รู้จักฟังเสียก่อนแล้วจึงเขียนเช่น ให้ฟังคำถามแล้วเขียนตอบให้ตรงคำถาม เก็บสิ่งที่ได้ฟังจากการบรรยายไปเขียน หรือให้อภิปรายกันในเรื่องที่เขียน จนแน่ใจว่าผู้เรียนมีความรู้ และมีความคิดที่จะเขียนเกี่ยวกับสิ่งนั้นๆเสียก่อนแล้วจึงให้เขียน บางครั้งครูอาจกำหนดให้ผู้เรียนอ่าน หรือค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสือในห้องสมุดมาเขียน
3. ในกรณีที่ผู้เรียนเขียนตัวสะกดหนังสือผิดพลาดนั้น ครูควรหาอธิบายให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเต็มใจที่จะแก้ไขข้อบกพร่องผิดพลาดของตนดีกว่าทำโทษให้แก่แล้วแก้อีก ผู้เรียนเบื่อหน่ายไม่เกิดผลดีแต่

อย่างไร วิธีแก้ อาจทำได้ โดยรวบรวมคำที่ผู้เรียนมักสะกดผิด เขียนบนกระดานดำหรือเขียนใส่บัตรคำนำไปปิดไว้บนป้ายประกาศของชั้น ครูมอบหน้าที่ให้เด็กเขียนบัตรคำก็ได้เมื่อรวมคำที่ติดไว้มากแล้ว ควรทดสอบคำเหล่านั้นเป็นระยะๆ หรืออาจให้ผู้เรียนเขียนสถิติการเขียนคำ ถูกต้องแต่ละครั้งของตนเองไว้ก็ได้ในบางครั้งอาจให้แข่งขันสะกดคำถูกบ้างก็ได้ ทั้งนี้เป็นการช่วยให้ผู้เรียนรู้จักระมัดระวังมิให้เขียนผิด

4. การจัดกิจกรรมต่างๆ เช่น ให้ทำหนังสือสำหรับชั้น หรือประกวดการเขียนนิทาน หรือประกวดการเขียนเรื่องจริงที่ได้ประสบมาด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมทักษะการเขียนของผู้เรียนได้เหมือนกัน

5. ในการสอนวิชาต่างๆ อาจมีโอกาที่จะฝึกทักษะเขียนได้เสมอครูที่สอนภาษาไทยควรปรึกษาหารือกับครูที่สอนวิชาอื่นๆ เพื่อช่วยกัน หรือร่วมมือกันสอนให้สาระวิชาต่างๆ สัมพันธ์กัน โดยใช้เนื้อหาวิชาอื่น สำหรับฝึกทักษะเขียนก็ได้ เช่น สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ฯลฯ อาจให้เขียนเรียงความหรือรายงานในวิชานั้นๆ ก็ได้

ประกาศรี สี่ห้าไฟ (2534: 390) ได้เสนอวิธีการสอนเขียนคำไว้ ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มให้ค้นศัพท์ในเรื่องที่เขียน นำมาแลกเปลี่ยนกันบอกและเฉลยพร้อมทั้งเก็บให้คะแนนไว้

2. รวบรวมคำในสมุด เรียบเรียงไว้เป็นหมวดหมู่ เช่น เรียงตามพยัญชนะ เรียงตามความหมาย

3. ครูบอกให้เขียนแล้วตรวจ โดยใช้คำและพจนานุกรมประกอบการสอน

4. แข่งขันการสะกดคำยากบนกระดาน

5. ใช้เอกสารประกอบให้เลือกคำที่สะกดในเอกสารนั้นๆ

6. นำกฎเกณฑ์มาเขียนตัวสะกดมาแต่งเป็นคำประพันธ์ เพื่อให้จำได้ง่าย

บันลือ พฤกษ์วัน (2532: 170-174) ได้จำแนกแบบการสอนเขียนไว้ 5 แบบ ดังนี้

1. การสอนเขียนแบบใช้เสียงพาไป การสอนเขียนแบบนี้ให้ความดีเด่นของภาษาไทยที่มีเสียงคงที่ และใช้ความสัมพันธ์ของการฝึกอ่านแบบสะกดคำตัวกับการเขียนมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเต็มที่

2. การสอนเขียนแบบให้เห็นคำก่อน การสอนเขียนแบบนี้ มุ่งให้เด็กฝึกเขียนคำใหม่ในบทเรียนได้แม่นยำยิ่งขึ้น และยังมีมุ่งให้เข้าใจความหมายของคำในรูปประโยค จึงจะช่วยให้เกิดประโยชน์แก่เด็กผู้เรียน ได้เห็นรูปแบบของประโยคในการเขียนคำนั้นๆ

3. การฝึกสะกดคำ ในขณะที่ครูเขียน หรือนักเขียนข้อความบนกระดานดำ หรือแผนภูมิประสบการณ์ โดยครูเขียนตามที่นักเรียนสะกด เสร็จแล้วจึงให้นักเรียนอ่าน แล้วจึงคัดลงในสมุด

4. การเขียนโดยใช้บันทึกแบบอย่าง วิธีสอนโดยครูใช้แถบประโยคที่เลื่อนไว้โดยนักเรียนอ่านประโยคแล้วค่อยๆ ปิดประโยคจนมิด นักเรียนจึงเขียนประโยคนั้น ลงไปวิธีสอนแบบนี้เป็นการฝึกทักษะการอ่านเร็ว สัมพันธ์กับการกวาดสายตาไปด้วย

5. การเขียนตามคำบอก เป็นวิธีการเขียนที่ใช้กันมานาน และยังใช้ได้ดีจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจำเป็นต้องฝึกเสมอ ใช้เป็นกิจกรรมสอนเขียนใช้สลับกับกิจกรรมอื่นๆ เพื่อล่อใจไม่ให้เด็กเบื่อการสอน จึงเป็นการฝึกสมาธิ และความจำจากการฟัง พร้อมทั้งฝึกเขียนข้อความตามคำสั่ง

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียน

เนื่องจากการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจของตนเองออกมาเป็นตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ และเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาความคิดสติปัญญาตลอดจน เจตคติด้วย การเขียนจึงเป็นทักษะการแสดงออกที่สำคัญ และสลับซับซ้อนเพราะการเขียน มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ ดังต่อไปนี้(กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 ค: 48)

1. มือ การพัฒนากล้ามเนื้อมือ ก็เป็นส่วนสำคัญในการเขียน เด็กบางคนไม่สามารถบังคับกล้ามเนื้อให้เขียนตัวอักษรได้ บางคนมือพิการก็ทำให้เขียนไม่ถนัด หรือไม่สามารถเขียนได้โดยการเขียนต้องใช้มือเป็นประการสำคัญ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีการฝึกกล้ามเนื้อด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนทั่วไป

2. ตา การเขียนจำเป็นต้องใช้สายตาดู แบบตัวอักษรว่า เหมือนแบบ หรือไม่สำหรับเด็กที่มีพัฒนาการทางอวัยวะตาไม่เจริญไปตามปกติ จะมองภาพกลับกันกับภาพจริง คือมองตัวอักษรกลับหัวบ้าง กลับตัวบ้าง ดังนั้น สายตา จึงเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการเขียนมาก

3. ความสัมพันธ์ระหว่างตากับกล้ามเนื้อ การเขียนต้องอาศัยตามอง เพื่อรับเข้าและใช้มือเขียนสิ่งที่มองเห็น นอกจากนี้ ตายังต้องมองสิ่งที่มือเขียนว่า มีขนาดถูกต้องเหมือนแบบ หรือเหมือนที่คิดไว้ หรือไม่นอกจากนี้ ในบางครั้ง เมื่อเด็กเขียนตามคำบอก การฟังจะมีส่วนเกี่ยวข้องอีกด้วย เพราะถ้าฟังไม่ชัดก็จะเขียนไม่ถูก

4. สมอหรือสติปัญญา การเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ และเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาความคิด และสติปัญญาดังกล่าวข้างต้นแล้ว สมอก็จะเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นต่อการเขียนอย่างยิ่ง เพราะถ้าสมอไม่คิดสิ่งใดแล้วก็ไม่มีความต้องการที่จะเขียนแสดงสิ่งนั้นออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ

ปัญหาในการสอนเขียน

ปัญหาในการสอนเขียนนั้นมีหลายลักษณะ ดังนี้ (กองทัพ เคลือบพนิชกุล. 2542: 126-127)

1. เขียนพยัญชนะ สระ และเขียนคำไม่ได้ การเขียนพยัญชนะ สระ ไม่ได้มักจะเป็นนักเรียนที่เริ่มต้นเขียน ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เมื่อนักเรียนเขียนพยัญชนะ สระ ไม่ได้ นักเรียน

เหล่านี้จะเขียนคำไม่ได้ การเขียนคำไม่ได้นั้นมีในนักเรียนชั้นสูงๆ เป็นจำนวนมาก ทั้งๆ ที่เขียนพยัญชนะ และสระได้คล่องแล้ว แต่ยังไม่ถูกที่กล่าวหาว่า เขียนพยัญชนะสระไม่ได้ นั่น มีหลายแบบ คือ

1.1 เขียนไม่เป็นรูปร่าง คือ อ่านไม่ออกว่าเขียนพยัญชนะอะไร และสระอะไร

1.1.1 เขียนคำกลับ เช่น ขน เป็น นข

1.1.2 เขียนพยัญชนะ และสระไม่มีหัว เช่น คำว่า ปวดศีรษะ นักเรียนเขียนเป็นปวดศีรษะ คำว่า กุ้ง นักเรียนเขียนเป็น ก้ง

1.1.3 เขียนตัวพยัญชนะไม่อยู่บนเส้นบรรทัด คือ เขียนลอยบนเส้นบรรทัดบ้าง ลงมาล่างเส้นบรรทัดบ้าง

2. สะกดคำผิด การเขียนสะกดคำผิดนั้น มีหลายรูปแบบ คือ

2.1 วางสระและวรรณยุกต์ไม่ถูกที่ เช่น คำว่า แกล้ง เขียนเป็น แก่ล้ง คำว่า ศีรษะ เขียนเป็น ศีระชะ คำว่า สง่า เขียนเป็น สงา เป็นต้น

2.2 คำพ้องเสียง นักเรียนเขียนคำพ้องเสียงผิด นักเรียนไม่นึกถึงความหมายของนักเรียนเขียนคำที่สะกดง่ายตามเสียงที่ได้ยิน เช่น เด็กคนนี้เป็นเด็กน่ารัก นักเรียนจะเขียน คำว่า น่าน เป็น หน้า เขานับถือศาสนาพุทธ นักเรียนจะเขียน คำว่า พุทธ เป็น พุช เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ นักเรียนจะเขียน คำว่า ศรี เป็น สี่ ซ้อนล้อม นักเรียนจะเขียนเป็น ซ้อนล้อม เป็นต้น

2.3 เขียนคำที่ใช้ตัวสะกดไม่ตรงมาตราตัวสะกดผิด เช่น วันนี้เป็นโอกาสดี นักเรียนจะเขียน คำว่า โอกาส เป็น โอกาส นิทานเรื่องนี้พิสดาร นักเรียนจะเขียน คำว่า พิศดาร เป็น พิศดาร เป็นต้น

2.4 เขียนคำที่มีตัวการันต์ผิด เช่น คำว่า อารมณ์ นักเรียนจะเขียน อารมณั พืชพันธุ์ นักเรียนจะเขียน พืชพันธุ์ ต้นโพธิ์ นักเรียนจะเขียนเป็น ต้นโพธิ์ เป็นต้น

2.5 คำที่มีสระเสียงสั้นและเสียงยาว เขียนสลับกัน บางคำใช้สระเสียงสั้น นักเรียนเขียนเป็นสระเสียงยาว เช่น ประณีต นักเรียนเขียนเป็น ปราณิต คำที่ใช้สระเสียงยาว นักเรียนเขียนเป็นสระเสียงสั้น เช่น หยากไผ่ นักเรียนเขียนเป็น หยากไผ่

2.6 เขียนคำควบกล้ำผิด เช่น คำว่า ประปราย นักเรียนเขียนเป็น ปะปาย คำว่า กลอกกลิ้ง นักเรียนเขียนเป็น กอกกิ้ง คำว่า สะพรั่ง นักเรียนเขียนเป็น สะพั่ง

3. เขียนคำที่ใช้อักษรย่อไม่ถูกต้อง เช่น เดือนเมษายน จะต้องเขียน เม.ย. นักเรียน มักเขียน เมย. พุทธศักราช ต้องเขียน พ.ศ. นักเรียนเขียนเป็น พศ. เด็กชาย ต้องเขียน ด.ช.นักเรียนเขียนเป็น ดช.

4. ลายมืออ่านยาก การเขียนเป็นการแสดงความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ให้ผู้อื่นได้ทราบ ถ้าลายมืออ่านยาก ผู้อื่นไม่สามารถจะนำความคิดความเข้าใจนั้น ไปใช้ประโยชน์ได้

5. ไม่มีความคิดในการเขียนจะเขียนด้วยความคิดของตนเองไม่ค่อยได้ จะต้องลอกแบบเลียนแบบ ไม่สามารถจะใช้คำสำนวนภาษาให้สัมพันธ์เป็นเรื่องราวมาแล้วในอดีตกล่าวคือ เมื่อเด็กมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอกแล้ว ได้ผลลัพธ์ออกมา ก็จะเก็บสะสมไว้ในตัวเมื่อเด็กพบเหตุการณ์เช่นเดิมอีกเด็กจะคาดหวังทันทีว่า ผลลัพธ์ควรจะออกมาเหมือนที่เคยเป็นมาแล้ว เด็กจะค่อยๆ ประสมประสานความรู้ใหม่กับความรู้เก่าเข้าด้วยกัน เป็นประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความคิดต่างๆ ไปใช้ในการทำปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เด็กพบครั้งต่อไป

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

เทพพิทักษ์ โภยกอบเกียรติ (2538: 19) ได้ให้ความหมายของการ์ตูน คือ สื่อแห่งจินตนาการที่ถ่ายทอดเรื่องราวเสียดสีแฝงนัย มีความเรียบง่าย การสื่อสารอันกระชับรัดกุม รวดเร็ว ทันท่วงทีเหตุการณ์ทำให้เกิดความสนุกสนาน ชื่นชอบ การ์ตูนเป็นภาษาสากลของโลกทุกชาติทุกภาษา สามารถเข้าใจโดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาสูงส่งแต่ประการใด

แม้แต่มาศ ชวลิต (2527: 106) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนหมายถึง ภาพที่เขียนลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความจริง เน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่งของผู้เขียนต้องการนำมาเปรียบ

สังเขต นาคไพจิตร (2530: 5) ได้กล่าวถึง ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า คำว่า "การ์ตูน" ในภาษาอังกฤษมีใช้อยู่ 2 คำ คือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มีรากศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส Cortone หมายความว่า ภาพวาดบนกระดาษแข็ง เพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อเลียนทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบและแสดงเหตุการณ์ได้อย่างเข้าใจโดยง่าย มีคำอธิบายทางการเมือง ลักษณะการวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ได้อย่างเข้าใจโดยง่าย มีคำอธิบายสั้นๆ ส่วน Comics หมายถึง ภาพขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่องในเนื้อเรื่อง เป็นเรื่องขบขันเป็นส่วนใหญ่ มาปัจจุบันมีเนื้อเรื่องหลายลักษณะจะเป็นแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม นโยบาย วิทยาศาสตร์ เป็นต้น ภาพขบขันที่นำมาตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เรียกว่า Comic Strips และถ้ามีการรวบรวม จัดพิมพ์ เย็บเล่ม เรียกว่า Comic Book หรือ Funnies คนส่วนมากเข้าใจว่า Cartoons, Comics, Caricature เหมือนกันและรวมกันเรียกว่า Cartoon ดังนั้น ไม่ว่าจะวาดเพื่อขำขัน ล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน หรือเป็นเรื่องราวต่างๆ จึงเรียกรวมกันทั้ง Cartoon, Comics และ Caricature ว่า Cartoon

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2546 (ราชบัณฑิตยสถาน.2546: 90) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า "การ์ตูน" น. หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพตลกบางที่เป็นภาพบุคคล บางที่เขียนเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้รู้สึกล้อเลียน บางที่เขียนเป็นเรื่องราว

ศักชัย เกียรตินาคินทร์ ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า "การ์ตูน" เป็นคำศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "Cartoon" ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า "Cartone" (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

การ์ตูน (Cartoon) มีศัพท์ใกล้เคียงสามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ (กรมวิชาการ. 2534: 7–8)

1. Cartoon เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาดกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียนวาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำอธิบายสั้นๆ

2. Comics เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราวมีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของจอภาพจะออกมาในเชิงการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคกันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon

3. นิยายภาพ (Illustrated Tale) เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจัง เขียนถูกต้องตามหลักการวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพประกอบการให้แสดงเงา การดำเนินเรื่องตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอนอันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

4. ภาพล้อ (Caricature) เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากคำว่า หมายถึง ภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเทียบ เสียดสีเยาะเย้ยถากถางหรือให้ดูขบขัน โดยเป็นส่วนต่อຍหรือส่วนเด่นของใบหน้า บุคลิกให้แปรผันไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักเป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

จากความหมายของการ์ตูนที่กล่าวมานั้นพอสรุปได้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่มีลักษณะง่ายๆ เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ที่ถ่ายทอดแนวคิดของผู้วาดสู่ผู้ดูที่สามารถสื่อความหมายได้ อาจเป็นภาพที่บิดเบือนไปจากความจริง เน้นลักษณะเด่นๆ ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไปให้สามารถสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ โดยการแสดงออกในภาพเหล่านั้นทั้งขบขัน ล้อเลียน สดขยงาม เสียดสี โฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องและประกอบการเรียนการสอน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียน อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพเป็นเรื่องเป็นราวก็ได้

รูปแบบของการ์ตูน

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2534: 16) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการ์ตูนไว้ ดังนี้ การ์ตูนสามารถแบ่งรูปแบบโดยยึดถือคุณลักษณะ และจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางด้านความบันเทิงทั่วไป
2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางด้านสังคม
3. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา

รูปแบบของการ์ตูนถ้าแบ่งตามสไตล์ (Style) การวาดสามารถแบ่งได้ ดังนี้ (สมัคร ผลจำเจริญ. 2522: 24)

1. แบบเลียนของจริง (Realistic Style) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติ ทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางและสภาพสิ่งแวดล้อม มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพที่เหมือนจริง

2. แบบล้อเลียนของจริง (Cartoon Style) เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไปจากความจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือสำคัญๆ มีจุดมุ่งหมายที่จะให้เป็นการล้อเลียนและเกิดอารมณ์ขันแก่ผู้อ่าน

3. แบบโครงร่าง หรือภาพก้านไม้ขีด (Match Stick Tyle) เป็นภาพลดทอนสีขาวยาวดำอย่างง่าย ไม่ได้เน้นเรื่องความเหมือนจริง ภาพแบบนี้จะขึ้นอยู่กับภาพเป็นสำคัญเท่านั้น ไม่จำเป็นจะต้องมีการทำให้เด่นขึ้นมา โดยอาศัยสีเข้ม หรือสีพื้น หรืออาศัยแสงเงาใช้เพียงเส้นที่เน้นขาว ดำ หรือสีเท่านั้น หรือถ้าจะระบายสีก็ใช้สีเดียวตลอดทั้งภาพได้ เป็นภาพที่ใช้เทคนิคในการวาดง่ายที่สุด

ประเภทของการ์ตูน

ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูน จะได้จัดประเภทของการ์ตูนตามลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นตัวละคร์ตูน ดังนี้

สตีเฟน เบคเคอร์ (Stephen Becker. 1962: 495-506) ได้กล่าวไว้ว่า สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนใน ค.ศ. 1943 และการแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. เรื่องผจญภัย
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝัน
3. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน
4. เรื่องการผจญภัยในป่า
5. เรื่องการ์ตูนสัตว์
6. เรื่องชีวิตจริงประวัติบุคคล
7. เรื่องตลกขบขัน
8. เรื่องเกี่ยวกับความรัก
9. เรื่อง จากหนังสือวรรณคดี
10. เรื่อง สงคราม

สุวรัช ศรีสง่า (2516: 84) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับการผจญภัย
2. เกี่ยวกับสัตว์

3. เกี่ยวกับความรัก
4. เกี่ยวกับผี
5. เกี่ยวกับอาชญากรรม
6. เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
7. เกี่ยวกับการประกอบวรรณคดี หรือนิทาน
8. เกี่ยวกับเรื่องซ้ำชั้น ตลกทั่วไป
9. เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด
10. เกี่ยวกับสงคราม

เบญจา บุญยสุนทรกุล (2525: 8) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนเป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การ์ตูนประกอบนิทาน ได้แก่ นิทานสุภาษิต นิทานอีสป ตำนานนิทานที่สร้างขึ้นคล้าย ตำนาน และนิยาย

2. การ์ตูนที่มีคุณค่าทางการศึกษา ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา

3. การ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย

4. การ์ตูนเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวและความรัก

5. การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม

หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท แบ่งตามแนวเรื่องที่เขียน 3 ประเภท ดังนี้ (กรรณิการ์ ศรีเจริญ,

2525: 8)

1. เรื่องผจญภัยอิงประวัติศาสตร์สงคราม

2. เรื่องอาชญากรรม

3. เรื่องเกี่ยวกับชีวิต และความรัก

เก็จแก้ว (2529: 29) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ อุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

การ์ตูนเรื่องแบ่งตามวิธีการนำเสนอเรื่องราวได้ 3 แบบคือ

1. การ์ตูนเป็นตอน (comic strip) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาในลักษณะเป็นตอน ตอน ละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์ประจำวันติดต่อกันไป (สมพงษ์ ศรีเจริญ 2506: 54)

2. หนังสือการ์ตูน (comic book) คือ การ์ตูนเรื่องราวที่มีความยาวเป็นเล่ม มีเรื่องราวคล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ (สมพงษ์ ศิริเจริญ 2506: 59)

3. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoon) คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนจำนวนมาก เวลาฉายผู้ดูจะมีความรู้สึกว่าการ์ตูนในภาพยนตร์นั้นมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่งยากอย่างหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนจะต้องเขียนภาพถึง 24 ภาพ สำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงวินาทีเดียว (ลาวรรณ โฉมเฉลา 2504: 90)

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการ์ตูนได้จัดแบ่งประเภทของการ์ตูนตามลักษณะดังนี้ (การ์ตูนศิลปะของอารมณัฐัน 2518: 37)

1. การ์ตูนการเมือง (political cartoon , caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (cartoon stripe) ซึ่งเป็นการ์ตูนทำขึ้นรูปเดี่ยวจบอาจเป็นการ์ตูนเดี่ยว หรือมีคำพูดแบบสนทนาหรือมีคำบรรยายประกอบก็ได้
4. การ์ตูนเรื่อง (comic , serial cartoon)
5. การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon)
6. การ์ตูนเคลื่อนไหว (animation cartoon)
7. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (critical cartoon)
8. การ์ตูนประกอบการศึกษา (visual cartoon)
9. การ์ตูนแบบโทรทัศน์ (television cartoon)
10. การ์ตูนแบบ (pattern cartoon)

ประโยชน์ของการ์ตูน ที่มีต่อการเรียนการสอน

แซนด์ (1956: 248-249) ได้กล่าวถึงข้อดีบางประการของหนังสือการ์ตูนในการสอน ได้แก่ ความสามารถในการสร้างความสนใจซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีทั่วไปใช้ร่วมกับวิธีการสอนได้อย่างเหมาะสม แล้วหนังสือการ์ตูนก็สามารถเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพได้อย่างหนึ่ง

วิททิช และ ชูลเลอร์ (1962: 164) กล่าวว่า การ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลินการแสดงออกถึง อารมณ์ขันนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ ครูที่มีประสิทธิภาพทั่วไปถือว่าภาพการ์ตูนเป็นอุปกรณ์การสอนที่ สมบูรณ์แบบอย่างหนึ่ง

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2534: 16-18) กล่าวว่า ประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน การ นำเอาการ์ตูนมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา สามารถนำมาใช้ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้การผลิตสื่อให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยความสามารถและทักษะในการผลิตการ์ตูนง่าย ๆ เป็นเทคนิคที่

แก้ปัญหาได้ดี เนื่องจากการ์ตูนสามารถแก้ไขและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งนำความรู้ไปใช้ ร่วมกับการจัดป้ายนิเทศ แผ่นใส หนังสืออ่านประกอบการเรียนการสอนระดับไหน "การ์ตูน" สามารถ นำไปใช้ได้ทุกระดับ ทั้งนี้การ์ตูนเป็นภาพที่ใครๆ ก็ชอบไม่ว่าเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ เพราะว่า การ์ตูนนั้น สื่อสารได้ง่าย มีความน่ารักและแฝงด้วยความขบขัน ส่วนในด้านวิธีการเขียนการ์ตูนก็ใช้เส้นง่ายๆ ซึ่งดู แล้วยังเข้าใจให้เขียนตามด้วย จึงปรากฏว่า ครูที่รู้จักนำภาพการ์ตูนมาใช้ในบทเรียนของการเรียน การสอนจะประสบความสำเร็จในการสอนเป็นอย่างดี นั่นคือ สามารถโน้มน้าวความสนใจของเด็กๆ เข้าสู ่บทเรียนได้โดยง่าย ทั้งนี้เพราะภาพการ์ตูนนั้นสามารถแปลความหมายจากรูปธรรมเป็นนามธรรมได้ เด็กจึงชอบ เล่น ถ้าจะเล่าเรื่องโดยครูเขียนภาพประกอบคำเล่าไปด้วยจะช่วยให้นักเรียน สนุก นักเรียน เกิดความสนใจว่าที่จะเล่าเฉย ๆครูสามารถเขียนภาพการ์ตูนได้ตามที่นึกคิดก็จะทำให้น่าสนใจขึ้นมาทันที เพราะเขาได้เห็นภาพ ซึ่งจะช่วยให้จินตนาการไปได้เรื่อยๆ จะได้เพิ่มความสนุกสนานและได้ ความรู้ไปพร้อมๆ ด้วย เด็กจะแย่งกันมีส่วนร่วมจนบางคนขอออกมาวาดภาพการ์ตูนในสิ่งที่เขานึกคิด หรือดูได้ในสมุดวาดเขียนจะพบการ์ตูนเต็มไปหมด เพราะเขาได้แสดงออกแล้ว ซึ่งส่วนอื่นๆ ที่ครูไม่ เข้าใจในการแสดงออกของเด็กจะถูกกีดกันการ์ตูนจะสร้างประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น กล่าว แสดงออก และอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมซึ่งบางทีเด็กๆ ชอบเขียนการ์ตูนตามครูอีกด้วย กลายเป็น การพัฒนาวิชาศิลปะศึกษาควบคู่กับการเขียนอีกทางหนึ่ง (เทพพิทักษ์ โกยกอบเกียรติ. 2536: 10-20)

จากหลักฐานดังกล่าว การ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการ์ตูนสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้ เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยทำให้นักเรียนน่าสนใจ และผู้เรียนเรียนโดยไม่เบื่อหน่าย เกิด ความรู้สึกสนุกสนาน มีชีวิตชีวา ซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ทุกกลุ่มประสบการณ์ จาก เหตุผลดังกล่าวมาแล้วการ์ตูนจึงเหมาะสมเป็นอย่างยิ่งที่จะนำมาประกอบการเรียนการสอนวิชา ภาษาไทย ซึ่งเป็นวิชาที่มีธรรมชาติเป็นนามธรรม ทำให้เกิดรูปธรรมและเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้การ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เรียนยิ่งขึ้น

7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

1. ความหมายของแอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชัน หมายถึง การทำให้ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ ว่า Animation สามารถอ่านได้หลายแบบ เช่นอนิเมชัน แอนิเมชัน

คำว่าแอนิเมชัน เป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Animation สามารถอ่านได้หลายแบบ เช่น แอนิเมชัน แอนิเมชัน ซึ่งหมายถึงการทำให้ภาพเคลื่อนไหว (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล.2547: 1)

สรุปได้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การทำให้ภาพเคลื่อนไหว สามารถสร้างความสนใจในการติดตามรับชมสื่อได้

2. ประเภทงานแอนิเมชัน

งานแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามวิธีการสร้างผลงานได้ ดังนี้

2.1 Traditional Animation หมายถึงการสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็นดังนี้

2.1.1 2D Animation (Two-Dimensional Animation) การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (Cel)

2.1.2 Cut-Out Animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง ใช้กล้องถ่ายทีละภาพเมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ

2.1.3 Clay Animation-Stop Motion คือ การปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือใช้วัสดุใด ๆ ก็ตามในการสร้างและทำการขยับทีละนิด เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ยับหรือเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ

2.2 Digital Computer Animation หมายถึงการสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ

3. การสร้างงานแอนิเมชัน

การสร้างงานแอนิเมชัน คือ การสร้างภาพทุกอย่างไม่จำกัดว่าเป็นเทคนิคใด ๆ ตั้งแต่ Drawing Painting Cels, Animation หรืออาจใช้วิธีตัดกระดาษ Joint-Cut Animation นำมาเรียงให้ต่อเนื่องในการถ่ายทำ โดยใช้หลักทำให้เกิดการลวงตาว่าภาพที่นำมาหรือสร้างมานั้นมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้น ซึ่งงานแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ปรากฏออกมาทางสื่อไม่ว่าจะเป็นเกมส์ ภาพยนตร์ หรือโฆษณา จะอยู่ในรูปแบบการ์ตูนทั้งสิ้น เนื่องจากการตูนมีบทบาทสำคัญอย่างมากเพราะเป็นสื่อที่รับรู้เข้าใจได้ง่ายต่อไปในอนาคต แอนิเมชันจะเข้าไปมีบทบาทในสื่อการศึกษาทุกศาสตร์ทุกแขนง เพราะสื่อแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากเห็นภาพเคลื่อนไหวในบทเรียนได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง การสร้าง งานแอนิเมชันเป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547: 1)

4. การสร้างภาพเคลื่อนไหว

การสร้างงานแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหวให้ดูมีชีวิตชีวาได้ ผู้สร้างจำเป็นต้องศึกษาลักษณะหรืออากัปกริยาทุกอิริยาบถของสิ่งนั้น ไม่ว่าจะคนหรือสัตว์สิ่งของในโลกของ Animation ทุกสิ่งล้วนสามารถถูกสร้างให้ดูมีชีวิตและเคลื่อนไหวไปมาได้โดยไม่จำกัด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตงานที่จะคิดค้นเทคนิคใหม่ ๆ ที่สามารถสร้างภาพให้เคลื่อนไหวได้ อีกทั้งยังสามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้อีกด้วย ถึงแม้จะเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต แต่ก็สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวของสิ่งนั้น ๆ ให้คล้ายมีชีวิตและดูแล้วเกิดอารมณ์ร่วมได้ (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547: 129)

โดยพื้นฐานของการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยทั่ว ๆ ไปนั้น เราจะต้องกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพในแต่ละเฟรม โดยที่เฟรมดังกล่าว จะเรียงต่อกัน แล้วใช้โปรแกรมเป็นตัวแสดงการเปลี่ยนแปลงในแต่ละเฟรมไปเรื่อย ๆ จนดูเหมือนว่าภาพดังกล่าวสามารถเคลื่อนไหวได้และเพื่อให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่สวยงามนั้น สิ่งที่สำคัญประการหนึ่งคือ การกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพในแต่ละเฟรม จะต้องเป็นไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป กล่าวคือภาพเฟรมที่อยู่ติดกันควรมีการเปลี่ยนแปลงที่ใกล้เคียงกัน สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว สามารถที่จะแบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

4.1 Tweened Frame เป็นการสร้างเคลื่อนไหว ที่จะระบุให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพเคลื่อนไหวที่เฟรมเริ่มต้น และเฟรมสิ้นสุดเท่านั้น ในส่วนของเฟรมระหว่างเริ่มต้นและสิ้นสุดนั้น โปรแกรมจะทำการสร้างขึ้นมาเอง

4.2 Frame by Frame เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยที่เราต้องระบุการเปลี่ยนแปลงของภาพเคลื่อนไหวในทุก ๆ เฟรม การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบนี้ทำให้ขนาดของไฟล์มีขนาดใหญ่ขึ้น

5. การแสดงการเคลื่อนไหว

เราสามารถที่จะควบคุมการแสดงภาพเคลื่อนไหว โดยสามารถที่จะกำหนดถึงอัตราการแสดงภาพใน 1 วินาที หรือกำหนดโหมดการแสดงภาพเคลื่อนไหวเป็นต้น โดยโหมดที่ใช้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวที่ใช้นั้นมี 2 โหมด

5.1 Ping Mode การกำหนดโหมดนี้ในการแสดงภาพเคลื่อนไหวนั้น จะมีผลทำให้ภาพเคลื่อนไหวแสดงแบบหน้าไปหลัง และหลังมาหน้า คือ ถ้าภาพเคลื่อนไหวแสดงแบบ 1, 2, 3, 4 ถ้าใช้โหมดนี้จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวแบบ 1, 2, 3, 4 และ 4, 3, 2, 1 แบบนี้ไปเรื่อย ๆ

5.2 Loop Mode การกำหนดโหมดนี้กับการแสดงภาพเคลื่อนไหวจะมีผลทำให้ภาพเคลื่อนไหวดังกล่าวเล่นซ้ำ ๆ กันไม่มีหยุด

สรุปได้ว่า แอนิเมชัน คือ การสร้างภาพให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น

6. หลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ

การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนรูปแบบ 2 มิติ เน้นการใช้ทักษะความสามารถของคนที่มีฝีมือในการวาดภาพเป็นหลัก ซึ่งอาจทำให้ต้นทุนในการผลิตสูงกว่าในรูปแบบ 3 มิติ โดยขั้นตอนการสร้างสามารถสรุปได้ดังนี้ (บุญณรัตน์. 2542)

6.1 Concept ก่อนอื่นจะต้องเริ่มต้นจากการกำหนดแนวของเรื่อง การวาง Concept โดยต้องหาข้อมูล คิดเนื้อหาว่าจะเป็นอย่างใด ตัวละครเป็นอย่างใด ไม่มีนิสัยอย่างไร ถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นรูปธรรมว่าใช้ลักษณะแบบที่ต้องการหรือไม่

6.2 การสร้าง Character ตัวการ์ตูน / Character Sheet ใบหน้าที่แสดงอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัวขึ้นมา เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการดำเนินงาน โดยอาจจะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบจนกว่าจะลงตัวเข้ากับรายละเอียดของบทแต่ละตอน งาน Animation ที่ประสบความสำเร็จได้รับความนิยมมาจากตัวละครที่มีลักษณะเด่น ดังนี้

6.2.1 Character นั้น ๆ จะต้องมียุคเด่นที่แม้แต่เมื่อนำมาแรงเงาเป็นสีดำทั้งภาพแล้ว ผู้พบเห็นก็ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวละครตัวไหน ได้แก่ โดรามอน โปเกมอน ฯลฯ

6.2.2 ตัวละครนั้น ๆ ต้องมีลักษณะพิเศษ เช่น ปิกาจูในเรื่องโปเกมอนมีเสียงร้องว่า “ปิกา ปิกา (Pika Pika)” ทำให้ไม่ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะไปฉายที่ประเทศใดผู้ชมก็จะทราบว่าเป็นตัวละครตัวนี้

6.2.3 เด็ก ๆ สามารถนึกภาพได้ง่าย และวาดออกมาได้ง่าย ๆ เพราะเวลาที่เด็กจำเขาจะจำแต่ลักษณะเด่น ถ้าไม่มีก็จะจำไม่ได้ และไม่ชอบ

6.2.4 คาแรคเตอร์นั้น ๆ ต้องมีชื่อเรียกง่าย โดดเด่น จำได้ง่าย แม้จะได้ยินเพียงครั้งเดียว ซึ่งควรจะออกเสียงสั้น ๆ มีชื่อเล่นให้เรียกแทน

6.2.5 หน้าตาของตัวละคร ต้องสามารถสื่อถึงการแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านได้ทั้งทางสายตา สีหน้า หรือว่าคิ้ว ที่บ่งบอกอารมณ์ยิ้มหรือเศร้าได้ (กรุงเทพธุรกิจ 2547: 2)

6.3 การสร้าง Storyboard มีลักษณะดังนี้

6.3.1 ภาพที่ปรากฏในฉากหนึ่งตามลำดับของเนื้อเรื่อง จะต้องจัดเรียงเนื้อหาที่กระชับเน้นเฉพาะจุดที่สำคัญ ไม่กว้างเกินไปหรือคาบเกี่ยวกัน ประกอบไปด้วยตัวละครทิวทัศน์ เครื่องประกอบฉากหรือลักษณะการวางภาพบนหน้าจอ โดยปกติจะอาศัยการวาดเป็นภาพโครงร่างหรือแบบร่างเพื่อให้เข้าใจง่าย ซึ่งขั้นตอนการวาดภาพการ์ตูนโดยทั่วไปมี 3 ขั้นตอน ดังนี้ (ภัททิรา. 2546: 15)

ก) โครงร่าง โดยวาดเป็นรูปโครงรอบนอก กำหนดขนาดสัดส่วนและเนื้อที่ใช้ในการวาด เพื่อให้สามารถวาดการ์ตูนได้อย่างสะดวกและง่ายยิ่งขึ้น

ข) แบบร่าง เป็นการต่อเติมรูปร่างเรขาคณิตให้เป็นรูปร่างการ์ตูนที่จะวาด จัดแบ่งสัดส่วน ใส่รายละเอียดต่าง ๆ พร้อมทั้งแก้ไขให้สวยงาม

ค) ภาพวาด นำผลงานที่ได้จากขั้นตอนแบบร่างมาวาดเส้นจริงทับจากนั้น ให้ลบเส้นร่างออก จนเหลือแต่เส้นจริงที่ต้องการใช้งานเอาไว้เท่านั้น

6.3.2 บอกอิริยาบถมุมกล้องของช่วงต่าง ๆ ในแต่ละตอน การจับภาพเหล่านั้นทำอย่างไร เช่น ซูม (Zoom) แพน (Pan) หรือเรียกว่า Camera Work รวมทั้งขนาดของภาพที่ต้องการจับ เช่น LS (Long Shot) WS (waist Shot) One Shot or Two Shot (การจับภาพคนเดียวหรือสองคน) เป็นต้น

6.3.3 การแจกแจงรายละเอียดบรรยายลงไปว่าในฉากนั้น ๆ ประกอบด้วยภาพ คำพูดหรือคำบรรยายใด มีดนตรีหรือเสียงประกอบหรือไม่ รวมทั้งการกำหนดแหล่งข้อมูล เช่น ภาพและเสียงว่าได้มาจากแหล่งไหน หากภาพสื่อความหมายได้ตรงและเข้าใจดี ก็ไม่ควรบรรยายเกินจำเป็น ปล่อยให้ภาพเล่าเรื่องด้วยตัวเองจะมีผลดีกว่า คำบรรยายควรใช้เมื่อต้องการเพิ่มน้ำหนัก ให้รายละเอียดเสริมความเข้าใจให้แก่ภาพเท่านั้น

6.3.4 Layout จะเป็นส่วนที่จะนำมุมกล้องและภาพใน Storyboard มาลงเป็นภาพจริง ๆ ส่วนที่สำคัญคือการวางภาพให้เข้ากับ Scale หน้าจอ ส่วนเกินส่วนขาด หรือมุมกล้องจะถูกกำหนดอย่างชัดเจนจากจุดนี้ รวมถึงตำแหน่งของตัวละครแต่ละตัวที่อยู่ในฉากตาม Storyboard

6.3.5 Scene คือหน้าที่สร้างสรรค์ฉาก สถานที่ของที่อยู่เหล่าตัวละครใน Layout เขียนแยกออกมาจริง ๆ อีกครั้ง

6.3.6 Key Frame ขั้นตอนที่กำหนดให้ตัวละครแต่ละตัวเคลื่อนไหวอย่างไรในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยกำหนดจุดที่สำคัญ ๆ ของการเคลื่อนไหวตามช่วงเวลาเอาไว้ซึ่งจุดเหล่านั้นจะถูกเรียกว่า Key Frame หากเป็นรูปแบบของฟิล์มภาพยนตร์จะใช้ 24 fps และวาดภาพระหว่างกลางของจำนวนเฟรมที่ได้

6.3.7 In Between เป็นความต่อเนื่องที่เชื่อมต่อระหว่าง Key Frame ของการเคลื่อนไหว เพื่อให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหวอย่างสมบูรณ์ สร้างการเคลื่อนไหวโดยอาศัยโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ รัศภาพทั้งหมดให้เกิดความต่อเนื่องเคลื่อนไหวไปตามตามต้องการ

6.3.8 Paint หลังจากได้ตัวละครที่เคลื่อนไหวบนฉากทั้งหมดแล้วก็จะทำการลงสีฉากและตัวละครทั้งหมดที่ละเฟรม เพิ่มความสวยงามของภาพทั้งหมด

6.3.9 Composite & Editor หลังจากทำสีทั้งหมดก็จะนำตัวละครและฉากทั้งหมดมาอยู่บนฉากเดียวกัน และเริ่มต้นฉายต่อเนื่อง และเริ่มตัดต่อทั้งหมดให้ตรงตามที่ถูกกำหนดเอาไว้

6.3.10 Sound ในจุดนี้เป็นเรื่องของกาไรเสเสียงพากย์ เสียงประกอบรวมไปถึงดนตรีหรือเพลงและทำนองประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ในเรื่อง การจัดเตรียมเสียง การบันทึกเสียงเข้ามาในเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น จะต้องมื Sound Card มีความจำเป็นในการบันทึกเสียงอย่างยิงใช้ในการแปลงสัญญาณเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ และทำงานเมื่อโปรแกรมเรียกใช้แฟ้มเสียงที่จะให้ออกลำโพง เมื่อจบขั้นตอนนี้จะประมวลผลให้ภาพออกมาสมบูรณ์เป็นไฟล์ภาพยนตร์ Output และพร้อมใช้สื่อได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแอนิเมชัน

สรชัย ชวรางกูร (2550: บทคัดย่อ) เรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ที่มีต่อการดูแอนิเมชันรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ” โดยทำการผลิตวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “ประลองปัญญา” ในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ แล้วนำไปทำการทดลองหาผลสัมฤทธิ์กับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 จำนวน 60 คน โดยใช้แบบประเมินสื่อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดความสนใจ และแบบสังเกตพฤติกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติได้แก่ สถิติพื้นฐาน สถิติการหา ประสิทธิภาพมาตรฐานเมกุยแกนส์ สถิติค่าทีแบบ 2 กลุ่มอิสระต่อกัน และสหสัมพันธ์อย่างง่าย ได้ผลการวิจัยดังนี้ 1) สื่อวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชันทั้งรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ มีประสิทธิภาพตามมาตรฐานของเมกุยแกนส์ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มที่เรียนด้วยวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ไม่มีความแตกต่างกัน 3) ความสนใจของกลุ่มที่เรียนด้วยวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบ 3 มิติสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบ 2 มิติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจของ ผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ มีความสัมพันธ์กันเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณณาน พิบูลย์ศิลป์ (2548: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อสร้างเสริมคุณธรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อสร้างเสริมคุณธรรมของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีพฤติกรรมด้านคุณธรรมเปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวกหรือในทางที่ดีขึ้น

ชัชฎา ชวรางกูร (2552: บทคัดย่อ) เรื่อง “การพัฒนาวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือด กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3, เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างกลุ่มที่ใช้สื่อวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติกับกลุ่มที่เรียนด้วยการเรียนปกติ และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้สื่อวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จำนวน 56

คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 28 คน ได้แก่ กลุ่มทดลอง เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ และกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยการเรียนปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือด แบบประเมินสื่อ แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ได้แก่ สถิติพื้นฐาน สถิติค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) และสถิติค่าที แบบ 2 กลุ่มอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า สื่อวีดิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือด มีประสิทธิภาพที่ระดับ 83.13/81.15, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้สื่อแอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือด อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

พริ้มเพรา พลัปลลา (2542: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง “การสร้างวีดิทัศน์การ์ตูนประกอบวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืช สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากวีดิทัศน์การ์ตูนกับการเรียนตามปกติ ตลอดจนเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์การ์ตูนที่สร้างขึ้น โดยผลการวิจัยปรากฏว่า 1) วีดิทัศน์การ์ตูนประกอบบทเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืช สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากวีดิทัศน์การ์ตูนประกอบบทเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืช ที่สร้างขึ้นแตกต่างจากนักเรียนที่เรียนจากหนังสือเรียนปกติอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์การ์ตูนประกอบบทเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องพืช อยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อหาประสิทธิภาพการพัฒนาการอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกด ด้วยวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของวิธีทัศนนิทานการ์ตูน
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล



1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนนคชเฟือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 51 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนนคชเฟือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังนี้

1. สุ่มห้องเรียน 2 ห้อง ให้เป็นห้องเรียนที่ 1 และ 2 ตามลำดับ
2. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 3 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 1
3. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 10 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 2
4. จากห้องเรียนที่ 2 สุ่มนักเรียนมา 20 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 3

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. วัตถุประสงค์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบประเมินคุณภาพของวัตถุประสงค์นิทานการ์ตูน
4. แผนการสอน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว

2.2 เนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ วัตถุประสงค์นิทานการ์ตูน ลักษณะเป็นนิทานที่แต่งขึ้นโดยใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป ที่กำหนดขึ้นในบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 เพื่อใช้สำหรับการสอนอ่านและเขียน วิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้นิทานจำนวน 7 เรื่อง ในแต่ละเรื่องจะใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ซึ่งนิทานทั้ง 7 เรื่อง มีดังนี้

- 3.1 นิทานสระ -ะ
- 3.2 นิทานสระ -ะ -ะ
- 3.3 นิทานสระ -ะ -ะ

3.4 นิทานสระ โ-ะ

3.5 นิทานสระ ัว

3.6 นิทานสระ - อ

3.7 นิทานสระ เ- อ

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การสร้างวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน

การสร้างและพัฒนาวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ใช้หลักการผลิตรายการโทรทัศน์ของ ณรงค์ สมพงษ์ (2530: 312-350) และ สังคม ภูมิพันธุ์ (2535: 12-22) จัดทำเป็นบทเรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน โดยมีลำดับขั้นตอนดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นวางแผนการผลิต (Planning)

ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preparation)

ขั้นผลิตรายการ (Production)

ขั้นงานผลิตหลังการถ่ายทำ (Post Production) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นวางแผนการผลิต (Planning)

1. ศึกษาหลักสูตร เนื้อหาวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และความคิดรวบยอดของเนื้อหา

2. กำหนดตัวชี้วัดของเนื้อหาเป็นข้อ ๆ จากนิทานทั้ง 7 เรื่องเพื่อสะดวกในการวัดผลประเมินผล ดังนี้

มฐ.ท 1.1 ป.1/2 บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

มฐ.ท 2.1 ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

มฐ.ท 4.1 ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

3. กำหนดเนื้อหาในนิทานให้ตรงกับตัวชี้วัดแล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบและนำไปขอคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน เพื่อปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม

4. เขียนบทวีดิทัศน์ตามรายการเนื้อหาของนิทานทั้ง 7 เรื่อง โดยดำเนินการดังนี้

4.1 กำหนดวัตถุประสงค์ คือ สามารถอ่านและการเขียนสะกดคำที่ประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูปได้

4.2 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1

4.3 ร่างเนื้อหาในบทวิดิทัศน์ประกอบด้วย 6 ส่วน คือ

4.3.1 ส่วนนำเรื่อง เป็นบทนำเข้าสู่สระแต่ละเรื่อง โดยในส่วนนำเรื่องจะบอกวัตถุประสงค์ และเนื้อหาในเรื่องแบบคร่าว ๆ ก่อนจะลงรายละเอียดในส่วนต่อไป

4.3.2 ส่วนแนะนำสระ เป็นการอธิบายสระแต่ละตัว ว่าเมื่อประสมกับพยัญชนะแล้วอ่านออกเสียงอย่างไร และเมื่อมีตัวสะกดสระนั้นจะมีการลดรูปหรือเปลี่ยนรูปอย่างไร พร้อมยกตัวอย่างคำในแต่ละสระนั้น ๆ และการอ่านสะกดคำที่ถูกต้อง

4.3.3 ส่วนนิทาน เป็นการนำเอาคำที่ประสมด้วยสระลดรูปหรือสระเปลี่ยนรูปของแต่ละเรื่องมาแต่งเป็นนิทาน โดยใช้ลักษณะการแต่งเป็นกลอนสี่เพื่อให้เด็กอ่านง่ายและคำไม่ยากเกินไป เข้าใจง่าย เหมาะสมกับระดับชั้น

4.3.4 ส่วนค้นหาคำจากนิทาน เป็นการทบทวนคำที่ประสมด้วยสระลดรูปหรือสระเปลี่ยนรูปจากคำในนิทาน เพื่อให้เด็กเข้าใจการประสมคำของสระแต่ละตัวมากยิ่งขึ้น

4.3.5 ส่วนคำถาม เป็นการนำเอาความรู้เรื่องสระลดรูป สระเปลี่ยนรูป ของสระแต่ละตัวที่ได้อธิบายมาแล้ว มาตั้งเป็นคำถามจำนวนเรื่องละ 5 ข้อ เพื่อทบทวนว่าเด็กมีความเข้าใจวิดิทัศน์นิทานการ์ตูนมากน้อยเพียงใด โดยเด็กที่ตอบถูกจะมีดาวให้สะสม และเมื่อตอบถูกได้ดาวครบทั้ง 5 ดวง จะได้ของรางวัลจากนิทาน ซึ่งแต่ละเรื่องจะได้ของรางวัลไม่เหมือนกัน

4.3.6 ส่วนสรุปด้วยเพลง เป็นการนำเอาความรู้เรื่องสระแต่ละตัว มาแต่งทั้งเนื้อร้อง และทำนองเป็นเพลงเพื่อสรุปให้เด็กเข้าใจง่ายและจดจำได้

4.4 กำหนดเนื้อหาความยาวของนิทานแต่ละเรื่อง ประมาณ 10 นาที

4.5 สร้างแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติ (เติมคำตอบ) ในการเรียนจากเนื้อหาของนิทานทั้งหมด 7 เรื่อง จำนวนเรื่องละ 10 ข้อ

4.6 เขียนร่างบทแล้วนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม ได้ค่าเฉลี่ย 4.64 ซึ่งถือว่ามีคุณภาพดีมาก สามารถนำไปใช้ได้

ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preparation)

1. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และตารางการจัดทำสื่อวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว จำนวน 7 เรื่อง

2. แยกบทสำหรับการจัดทำ โดยเรียงลำดับส่วนต่าง ๆ ในเนื้อหาวิดีโอ คือเนื้อหาที่เป็นส่วนเดียวกันฉากเดียวกันจะจัดทำพร้อมกัน

3. จัดเตรียมรูปภาพ ฉาก และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต้องใช้ในการจัดทำสื่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ และตัดต่อภาพ ทั้งนี้ต้องคำนึงตามความเหมาะสมของเนื้อหา นิทานแต่ละเรื่องเป็นสำคัญ

ขั้นผลิตรายการ (Production)

1. บันทึกเสียงบรรยายของนิทานและตัวการ์ตูนตามบทที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาได้ประเมินคุณภาพซึ่งนำมาแก้ไขปรับปรุงแล้ว โดยบันทึกเสียงลงกล่องวิดีโอ

2. วาดรูปการ์ตูนและตกแต่งรูปภาพให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาของแต่ละเรื่องโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก จากนั้นจัดหาฉาก หรือภาพที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

3. บันทึกเสียงร้อง โดยบันทึกเสียงลงกล่องวิดีโอ และแต่งทำนองเพลงที่ใช้ในนิทาน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตกแต่งเสียงเพลง

4. ทำเสียงประกอบดนตรีในนิทานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตกแต่งเสียงเพลง

ขั้นงานผลิตหลังการถ่ายทำ (Post Production)

1. นำเสียงบรรยายและตัวการ์ตูนมาตัดต่อตามบทที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาได้ประเมินคุณภาพซึ่งนำมาแก้ไขปรับปรุงแล้ว โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตัดต่อวิดีโอ แบ่งส่วนที่เป็นเนื้อหาเดียวกันเพื่อตัดต่อพร้อมกัน เนื่องจากใช้ฉากเดียวกัน จะทำให้ประหยัดเวลาในการตัดต่อ เช่น ส่วนนำเรื่อง ก็ตัดต่อพร้อมกันให้ครบทั้ง 7 เรื่องก่อน จึงจะไปตัดต่อส่วนที่เป็น การแนะนำสระ และส่วนอื่น ๆ ตามลำดับ

2. นำเนื้อหาแต่ละส่วน ทั้ง 6 ส่วน ที่ตัดต่อเสร็จแล้วมาเรียงลำดับให้ถูกต้องตามบทแล้วใส่ภาพกราฟิก ภาพเอฟเฟกต์ และดนตรีประกอบให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเพื่อให้ดูน่าสนใจ

3. นำวิดีโอต้นฉบับที่สร้างเสร็จส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบเพื่อหาข้อบกพร่องแล้วทำการปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาประเมินคุณภาพของวิดีโอต้นฉบับ ได้ค่าเฉลี่ย 4.43 ซึ่งถือว่ามีคุณภาพดี สามารถนำไปใช้ได้

4. นำวิดีโอต้นฉบับที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาบันทึกลงในแผ่นซีดี จากนั้นจึงนำไปดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยศึกษาลักษณะของเนื้อหา ความคิดรวบยอดของเนื้อหา และตัวชี้วัดจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

3.2.2 ศึกษาเนื้อหาวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สระเปลี่ยนรูปและสระลดรูป จากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลัก ภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

3.2.3 ศึกษาหลักการสร้างข้อสอบและการเขียนข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจาก ตำราและเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวกับการวัดและประเมินผล

3.2.4 กำหนดตัวชี้วัด ที่ต้องการวัดให้ครอบคลุมเนื้อหาของนิทานแต่ละเรื่องที่จะทำ แบบทดสอบ โดยกำหนดได้ ดังนี้

มฐ.ท 1.1 ป.1/2 บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

มฐ.ท 2.1 ป.1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

มฐ.ท 4.1 ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

3.2.5 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ โดยสร้างแบบทดสอบเป็นอัตนัย (เติมคำตอบ) รวม 120 ข้อ ตามตัวชี้วัด

3.2.6 นำแบบทดสอบไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ตรวจสอบ จากนั้นนำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องตามคุณลักษณะของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสอดคล้องกับตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับตัวชี้วัด

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับตัวชี้วัด

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

3.2.7 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัดมาวิเคราะห์คะแนน ความสอดคล้องโดยใช้สูตร IOC (สมนึก ภัททิยธนี. 2544: 221) โดยผู้วิจัยได้พิจารณาคัดเลือก นำ ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 0.60 ขึ้นไป มาทำเป็นแบบทดสอบ คัดเลือกได้จำนวน 120 ข้อ

3.2.8 นำแบบทดสอบที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 120 ข้อ ไปทดลอง ใช้ (Try-Out) กับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและได้ผ่านการเรียนวิชานี้มาแล้ว จำนวน 30 คน โดยกำหนดให้ ข้อถูกได้ 1 คะแนน ข้อผิดได้ 0 คะแนน

3.2.9 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) เป็นราย ข้อ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 191-195) โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความ ยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ที่ .20 ขึ้นไป ซึ่งเป็นค่ามาตรฐานตามเกณฑ์ ที่กำหนด ได้แบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 115 ข้อ แต่เนื่องจากต้องการเพียงแค่ 70 ข้อ จึง คัดเลือกเฉพาะข้อที่ครอบคลุมเนื้อหาของแต่ละสระและนักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำได้ แล้วให้

ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบอีกครั้ง จนได้แบบทดสอบเรื่องละ 10 ข้อ จำนวน 7 เรื่อง รวม 70 ข้อ เพื่อนำมาใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคัดเลือกให้ครอบคลุมเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

3.2.10 นำแบบทดสอบที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว ไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson (ลัวิน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2543: 168) คุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.99 ซึ่งถือว่ามีค่าความเชื่อมั่นมาก แล้วจึงนำไปจัดทำข้อสอบฉบับจริง

3.3 การสร้างแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เพื่อเป็นเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำการวิเคราะห์เนื้อหาและตัวชี้วัด เพื่อสร้างแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน ให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนจากเอกสารงานวิจัย
3. สร้างแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ให้สอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน โดยเกณฑ์ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพดีมาก

4 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพดี

3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง ต้องปรับปรุง

1 คะแนน หมายถึง ใช้ไม่ได้

การแปลความหมาย โดยการให้ค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านและรายข้อให้เกณฑ์ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง มีคุณภาพดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง ต้องปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง ใช้ไม่ได้

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา ต้องมีค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป

4. นำแบบประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา ทำการตรวจสอบเพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุง

5. นำแบบประเมินคุณภาพที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน

3.4 การสร้างแผนการสอน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างสร้างแผนการสอนในการใช้ชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร และกำหนดรายละเอียดเนื้อหาวิชาภาษาไทย เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
2. สร้างแผนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตร ตัวชี้วัด และเนื้อหา เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว โดยใช้ชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว แผนการสอนนี้มีทั้งหมด 7 แผน ตามจำนวนนิทานที่มีทั้งหมด 7 เรื่อง (เรื่องละ 1 แผน) ใช้ระยะเวลา 7 คาบ (คาบละ 1 ชั่วโมง)
3. นำแผนการสอนนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุง
4. นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วไปใช้สอนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4. ขั้นตอนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนคช-เผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอนซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. สุ่มห้องเรียน 2 ห้อง ให้เป็นห้องเรียนที่ 1 และ 2 ตามลำดับ
2. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 3 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 1
3. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 10 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 2
4. จากห้องเรียนที่ 2 สุ่มนักเรียนมา 20 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 3

การทดลองครั้งที่ 1

นำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนตั้งแต่เรื่องที่ 1 ในขณะที่เรียนให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนควบคู่ไปด้วย ทำเช่นนี้จนครบทั้ง 7 เรื่อง ในขณะที่ทดลองผู้วิจัยจะสังเกต สัมภาษณ์ สอบถาม และบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างเรียน เพื่อหาข้อบกพร่องของวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เกี่ยวกับขนาดตัวอักษร ภาพประกอบ การใช้ภาษา เวลาที่ใช้ในการเรียนแต่ละเรื่อง และเวลาที่ใช้ทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ แล้วรวบรวมข้อบกพร่องต่างๆ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปทดลองครั้งต่อไป

การทดลองครั้งที่ 2

นำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองครั้งที่ 1 มาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 10 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนตั้งแต่เรื่องที่ 1 ไปจนถึงเรื่องที่ 7 ในขณะที่เรียนให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแต่ละเรื่องควบคู่ไปด้วย และเมื่อผู้เรียนเรียนจบทั้ง 7 เรื่องแล้วจะต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทันที จากนั้นนำคะแนนจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาวิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนตามเกณฑ์ 85/85 แล้วนำไปประเมินผลปรับปรุงแก้ไขเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำไปทดลองในครั้งที่ 3 ต่อไป

การทดลองครั้งที่ 3

นำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 3 จำนวน 20 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนตั้งแต่เรื่องที่ 1 ไปจนถึงเรื่องที่ 7 ในขณะที่เรียนให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนแต่ละเรื่องควบคู่ไปด้วย และเมื่อผู้เรียนเรียนจบทั้ง 7 เรื่องแล้วจะต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทันที จากนั้นนำผลคะแนนที่ได้จากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินคุณภาพของวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สถิติดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (ส่วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2538: 73)
2. การหาค่าความยากง่าย (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยใช้สูตรสัดส่วน (ส่วน สายยศและอังคณา สายยศ. 2538: 191-195)

3. หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 168)

4. หาประสิทธิภาพของวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตร E1/E2 (เสาวณีย์ สิกขาบัณฑิต. 2528: 284)



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 85/85 และเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันผู้วิจัยจึงนำเสนอสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

E_1 แทน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

E_2 แทน ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้น ดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน เพื่อเปรียบเทียบเกณฑ์ E_1 (85 ตัวแรก)
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบเกณฑ์ E_2 (85 ตัวหลัง)
3. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนคช-เผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอนซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. สุ่มห้องเรียน 2 ห้อง ให้เป็นห้องเรียนที่ 1 และ 2 ตามลำดับ
2. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 3 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 1
3. จากห้องเรียนที่ 1 สุ่มนักเรียนมา 10 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 2
4. จากห้องเรียนที่ 2 สุ่มนักเรียนมา 20 คน เพื่อใช้ในการทดลองครั้งที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นไปดังข้อมูลที่จะนำเสนอต่อไปนี้

การทดลองครั้งที่ 1

นำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 จำนวน 3 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระอะ จากนั้นก็ให้เรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเรื่องต่อ ๆ ไปเรียงตามลำดับ จนครบทั้ง 7 เรื่อง โดยในขณะที่ทดลองผู้วิจัยได้สังเกตสัมภาษณ์ และสอบถามนักเรียน เกี่ยวกับวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน ปรากฏว่า นักเรียนมีความพึงพอใจดี ทุกคนเห็นตัวอักษรชัดเจน ชอบสีเส้นของตัวอักษร สามารถอ่านตามตัวอักษรได้ ภาพประกอบในนิทานสวย สีสดใส สามารถดึงดูดความสนใจได้ การใช้ภาษาในนิทานนักเรียนมีความเข้าใจ เนื้อหาที่ต้องการสื่อและสามารถตอบคำถามในแต่ละเรื่องได้ โดยภาพรวมนักเรียนมีความสนใจวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนดี เรียนแล้วสนุก ตื่นเต้น โดยช่วงที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดคือช่วงเพลง เพราะมีดนตรีประกอบ มีทำนองและเนื้อร้องที่จดจำได้ง่าย ช่วงที่นักเรียนสนใจรองลงมาคือช่วงนิทาน เนื่องจากมีการ์ตูนที่สวยงาม สีสดใส มีเรื่องราวที่ชวนติดตาม และช่วงตอบคำถาม ที่มีความตื่นเต้นจากการสะสมดาวเมื่อตอบถูก และได้ของรางวัลเมื่อตอบถูกครบทุกข้อ โดยหลังจากเรียนจบในแต่ละเรื่องนักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สระเรื่องต่อไป แต่ยังมีข้อที่ต้องปรับปรุงแก้ไขคือ การไม่มีช่วงเวลาในการกำหนดให้ตอบคำถาม นักเรียนบางคนยังไม่ทันได้ตอบก็เปลี่ยนเป็นข้ออื่น จึงนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยกำหนดช่วงเวลาในการตอบคำถามแต่ละข้อ ก่อนนำไปทดลองครั้งต่อไป

การทดลองครั้งที่ 2

นำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขจากการทดลองครั้งที่ 1 มาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 10 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ตั้งแต่เรื่องที่ 1 คือ สระอะ เมื่อเรียนจบให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นก็ให้เรียนวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเรื่องต่อ ๆ ไป จนครบทั้ง 7 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทุกครั้ง และเมื่อเรียนจบครบทุกเรื่องแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งจากการสังเกตพฤติกรรมพบว่า นักเรียนชื่นชอบวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนจากสีเส้นและภาพประกอบที่มีชีวิต สามารถเคลื่อนไหวได้ ซึ่งต่างจากการอ่านในหนังสือนิทาน ประกอบกับมีดนตรีและเพลงทำให้สนุกสนาน และเสียงบรรยายทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น ถึงแม้ว่านักเรียนบางคนจะอ่านไม่ออกอ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจความหมายของนิทานแต่ละเรื่องได้ โดยภาพรวมนักเรียนมีความสนใจในการเรียนจากวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน และมีความพึงพอใจวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 คือ ชื่นชอบช่วงเพลงมากที่สุด ในช่วงคำถามที่มีการปรับปรุงแก้ไข โดยเพิ่มการจับเวลาขึ้นมา ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม และตั้งใจฟังคำถาม

มากขึ้น สามารถตอบได้ทันและตอบครบทุกข้อ ซึ่งหลังจากเรียนจบในแต่ละเรื่องได้นำคะแนนจากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังจากเรียนจบครบทุกเรื่องมาวิเคราะห์หาแนวโน้มประสิทธิภาพของวิธีทัศนนิทานการ์ตูนได้ผลดังนี้

ตาราง 1 แสดงค่าแนวโน้มประสิทธิภาพของนิทานวิธีทัศน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1

วิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	เกณฑ์ 85/85	
	E ₁	E ₂
1.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 1 สระ -ะ	92.00	94.00
2.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 2 สระ -ะ	89.00	90.00
3.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 3 สระ -ะ	87.00	87.00
4.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 4 สระ -ะ	89.00	91.00
5.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 5 สระ -ัว	84.00	89.00
6.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 6 สระ -อ	83.00	88.00
7.วิธีทัศนนิทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -อ	81.00	84.00
รวมคะแนนเฉลี่ย	86.43	89.00

จากตาราง 1 เมื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เป็นรายเรื่องแล้ว ปรากฏว่านิทานวิธีทัศนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่อง สระ -ะ , สระ -ะ , สระ -ะ และ สระ -ะ ผ่านเกณฑ์ 85/85 ส่วน นิทานวิธีทัศนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่อง สระ -ัว , สระ -อ และสระ -อ ไม่ผ่านเกณฑ์ 85/85 แต่เมื่อนำทั้ง 7 เรื่องมาคิดค่าเฉลี่ย ปรากฏว่าได้ค่า 86.43/89.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากนั้นนำแนวโน้มค่าประสิทธิภาพที่หาได้มาปรับปรุงแก้ไข เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำไปทดลองในครั้งที่ 3 ต่อไป

การทดลองครั้งที่ 3

นำวิธีทัศนนิทานการ์ตูน ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 3 จำนวน 20 คน ทำการทดลองเป็นรายบุคคล โดยให้นักเรียนเริ่มเรียนวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ตั้งแต่เรื่องที่ 1 คือ สระอะ เมื่อเรียนจบให้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน จากนั้นก็ให้เรียนวิธีทัศนนิทานการ์ตูนเรื่องต่อ ๆ ไป จนครบทั้ง 7 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องให้ทำแบบฝึกหัดระหว่าง

เรียนทุกครั้ง และเมื่อเรียนจบครบทุกเรื่องแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งนักเรียนมีความสนใจในการเรียนจากวิดีโอศรณินทานการ์ตูน มีพฤติกรรมและความพึงพอใจใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 และ กลุ่มตัวอย่างที่ 2 โดยหลังจากนำผลคะแนนที่ได้จากแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมาหาประสิทธิภาพปรากฏว่า ได้ค่า 89.57/92.86 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงค่าประสิทธิภาพของนิทานวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1

วิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	เกณฑ์ 85/85	
	E ₁	E ₂
1.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 1 สระ -ะ	93.50	95.50
2.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 2 สระ -ะ	91.50	94.00
3.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 3 สระ -ะ	92.00	93.00
4.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 4 สระ -ะ	90.00	94.00
5.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 5 สระ -ะ	88.50	93.00
6.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 6 สระ -อ	86.00	91.00
7.วิดีโอศรณินทาน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -อ	85.50	89.50
รวมคะแนนเฉลี่ย	89.57	92.86

จากคะแนนรวมเฉลี่ยในตาราง 2 เมื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เป็นรายเรื่องแล้ว ปรากฏว่า นิทานวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ทั้ง 7 เรื่อง ผ่านเกณฑ์ 85/85 โดยระหว่างเรียนมีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยเท่ากับ 89.57 และหลังเรียนมีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยเท่ากับ 92.86 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงสรุปได้ว่า นิทานวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัวกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ได้

โดยวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 1 สระ -ะ มีประสิทธิภาพสูงที่สุด ส่วนวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -อ มีประสิทธิภาพต่ำที่สุด ซึ่งสาเหตุที่นักเรียนได้คะแนนจากวิดีโอศรณินทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 1 สระ -ะ มากกว่าเรื่องอื่น ๆ นั้น มาจากสระ -ะ เป็นสระพื้นฐานที่นักเรียนจะต้องเรียนรู้ก่อนสระอื่น

เป็นสระตัวแรกในภาษาไทย นักเรียนมีความคุ้นเคยกับสระ -ะ มากกว่าสระอื่น ๆ ประกอบกับเนื้อหาที่นำเสนอในวิถีทัศนนิทานการ์ตูนเรื่องสระ -ะ นั้น มีการอธิบายที่ไม่ซับซ้อน เงื่อนไขของการเปลี่ยนรูปสระไม่ยาก จึงทำให้สามารถทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ได้คะแนนดี ส่วนสาเหตุที่นักเรียนได้คะแนนจากวิถีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -อ น้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ นั้น มาจากเนื้อหาที่นำเสนอในวิถีทัศนเรื่องสระ -อ มีมากกว่าสระอื่น ๆ เนื่องจากเป็นสระเพียงตัวเดียวที่เป็นทั้งสระลดรูปและเปลี่ยนรูป ซึ่งนักเรียนยังอาจจำสับสนและเข้าใจผิด ส่งผลให้ได้คะแนนน้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ

เมื่อเปรียบเทียบค่าแนวโน้มประสิทธิภาพของวิถีทัศนนิทานการ์ตูนกับค่าประสิทธิภาพของวิถีทัศนนิทานการ์ตูนจากผลคะแนนที่ได้ พบว่าหลังเรียนวิถีทัศนนิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ครบทั้ง 7 สระ นักเรียนมีความรู้เรื่องสระเปลี่ยนรูปและสระลดรูปมากขึ้น โดยเปรียบเทียบจากผลคะแนนของนักเรียนส่วนใหญ่ที่ทำคะแนนหลังเรียนวิถีทัศนนิทานการ์ตูนได้ดีขึ้น และบางคนสามารถทำแบบทดสอบได้คะแนนเต็ม แสดงให้เห็นว่าการที่นักเรียนได้เรียนรู้จากวิถีทัศนนิทานการ์ตูนหลาย ๆ ครั้ง และการทำแบบฝึกหัดจากวิถีทัศนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการพัฒนาวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อพัฒนาการอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกด ด้วยวิธีทัศนนิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 85/85

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนคช-เผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 51 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ศึกษารายวิชาภาษาไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนคช-เผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร จำนวน 33 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังนี้

การทดลองครั้งที่ 1 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน

การทดลองครั้งที่ 2 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน

การทดลองครั้งที่ 3 ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน

3. เนื้อหาที่ใช้ในวิจัย

เนื้อหาที่ใช้พัฒนาวิธีทัศนนิทานการ์ตูนในการวิจัยครั้งนี้คือ เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว ลักษณะเป็นนิทานที่แต่งขึ้นโดยใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปสระเปลี่ยนรูป ที่กำหนดในบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้สำหรับการสอนอ่านและเขียนรายวิชาภาษาไทย กลุ่ม

สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้นิทานจำนวน 7 เรื่อง ในแต่ละเรื่องจะใช้คำที่มีตัวสะกดที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ซึ่งนิทานทั้ง 7 เรื่อง มีดังนี้

- 3.1 นิทานสระ -ะ
- 3.2 นิทานสระ -ะ -ะ
- 3.3 นิทานสระ -ะ -ะ
- 3.4 นิทานสระ -ะ -ะ
- 3.5 นิทานสระ -ัว
- 3.6 นิทานสระ -อ
- 3.7 นิทานสระ -อ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตรการคำนวณประสิทธิภาพ E_1 / E_2 พบว่า ชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว มีค่าประสิทธิภาพวิเคราะห์เป็นรายเรื่องทั้ง 7 เรื่อง ดังนี้

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 1 สระ -ะ มีประสิทธิภาพ 93.50/95.50

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 2 สระ -ะ มีประสิทธิภาพ 91.50/94.00

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 3 สระ -ะ มีประสิทธิภาพ 92.00/93.00

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 4 สระ -ะ มีประสิทธิภาพ 90.00/94.00

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 5 สระ -ัว มีประสิทธิภาพ 88.50/93.00

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 6 สระ -อ มีประสิทธิภาพ 86.00/91.00

ชีวิตทัศนนิทานเรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -อ มีประสิทธิภาพ 85.50/89.50

2. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพรวมของชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้สูตรการคำนวณประสิทธิภาพ E_1 / E_2 จากการประเมินผลคะแนนระหว่างเรียนได้ค่าประสิทธิภาพรวมเฉลี่ยร้อยละ 89.57 และหลังเรียนมีค่าประสิทธิภาพเฉลี่ยร้อยละ 92.86 แสดงให้เห็นว่าชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 85/85 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.57/92.86 หมายความว่า นักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนทั้ง 7 เรื่อง ร้อยละ 89.57 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ร้อยละ 92.86 แสดงว่าชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 85/85 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่อง มาจากในการวิจัยครั้งนี้มีการดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพื่อออกแบบและพัฒนาชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์เนื้อหา ตัวชี้วัด การเรียบเรียงเนื้อหา และการดำเนินการผลิตชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแต่ละขั้นตอนในการปรับปรุงแก้ไขให้มีคุณภาพ ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบกับชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนเป็นสื่อที่มีทั้ง ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงดนตรีที่กลมกลืนกัน เป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยเห็นทั้งภาพและได้ยินทั้งเสียง รวมทั้งการเรียนรู้ด้วยชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนเป็นการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ และนอกจากนี้บทเรียนชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงทำให้การรับรู้ได้ทั้งโสตประสาททางตา หูและนักเรียนมีจินตนาการในการเรียนด้วย ส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้และบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ อีกทั้งชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนได้พัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนตามหลักวิชาการและรูปแบบการนำเสนอหลายวิธีรวมกันทำให้มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงทำให้ชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการวิเคราะห์คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัวนั้น ทำให้ทราบว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คน มีความเข้าใจเรื่อง สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูปอยู่ในเกณฑ์ที่ดี แต่ยังมีนักเรียนบางคนที่ทำคะแนนได้น้อยในแบบฝึกหัดทุกเรื่อง จึงควรศึกษาข้อบกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น เช่น การเพิ่มแบบฝึกหัดและตัวอย่างคำในชีวิตทัศนนิทานการ์ตูนให้มากขึ้น เพราะการได้ฝึกฝนอ่านคำมากๆ และทำอย่างสม่ำเสมอจะทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทน ส่วนผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า ผลคะแนนของการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง ทำคะแนนได้ดีขึ้นทุกสระ ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็น เพราะนักเรียนได้เรียนรู้หลักเกณฑ์ที่แน่นอนของการเปลี่ยนรูปหรือลดรูปของสระแต่ละตัวจากชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน

นิทานการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นทั้ง 7 เรื่อง ซึ่งเป็นสื่อที่นักเรียนสามารถเรียนรู้แบบทบทวนได้ ฉายซ้ำได้ ประกอบกับการได้ทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนในแต่ละเรื่องทำให้นักเรียนมีการฝึกฝนจนเกิดทักษะเมื่อทำแบบฝึกหัดมากพอ จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ทำให้คะแนนรวมของนักเรียนสูงขึ้น เมื่อนำคะแนนของนักเรียนมารวมกันแล้วหาค่าทางสถิติ จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยเหตุนี้จึงแสดงให้เห็นว่า วิดีทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและมีความสามารถในการเรียนเพิ่มขึ้น

3. ผลการวิจัยวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว ในครั้งนี้ พบว่า วิดีทัศน์นิทานการ์ตูนที่มีประสิทธิภาพน้อยที่สุด คือวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ 7 สระ -เอ ที่เป็นเช่นนี้อาจเพราะเป็นสระตัวเดียวที่มีเงื่อนไขมากกว่าเรื่องอื่น คือเป็นสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป นักเรียนจึงเกิดความสับสนได้ง่าย ซึ่งจะเห็นได้จากคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนในเรื่องเดียวกัน ก็ได้ค่าประสิทธิภาพต่ำกว่านิทานเรื่องอื่นเช่นกัน ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลนี้สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลของพัชนี บุญรัตมี (2550: 56) ที่ศึกษาความสามารถในการอ่านคำที่ประสมด้วยสระลดรูป 3 สระ คือ สระ -ะ สระ -อ และสระ -ัว ซึ่งสระที่นักเรียนได้คะแนนในการอ่านน้อยที่สุดคือสระ -อ และผลการวิเคราะห์ข้อมูลของทัศนวัลย์ เนียมบุบผา (2551: 45) ที่ศึกษาการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูปในภาษาไทยสำหรับนักเรียนชาวต่างประเทศ ที่ศึกษาความสามารถในการเขียนคำที่ประสมด้วยสระลดรูป 6 สระ คือสระ -ะ , สระ -ัว , สระ -อ , สระ -อ , สระ -ะ และสระ -อะ นั้นนักเรียนทำคะแนนในการเขียนสระ -อ ได้น้อยที่สุดเช่นกัน

4. ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว พบว่านักเรียนชื่นชอบวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เห็นว่ามีประโยชน์และมีความเหมาะสม เนื่องจากการเรียนนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนตามความสามารถของตนเอง และเนื้อหามีความน่าสนใจ โดยมีตัวการ์ตูนมาเล่านิทาน มีเพลง มีดนตรีประกอบ มีการเสริมแรงในขณะที่เรียน คือนักเรียนได้สะสมดาวเมื่อตอบคำถามถูก และเมื่อตอบถูกครบทั้ง 5 ข้อจะได้ของรางวัลจากในนิทาน ประกอบกับวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเป็นเรื่องใหม่ที่แปลกใหม่ในวิธีการเรียนรู้ จึงเป็นส่วนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า วิดีทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นได้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ข้อเสนอแนะในการสร้างวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน

1.1 เนื้อหาที่จะสร้างควรกระชับเหมาะสมกับนักเรียน และการอธิบายควรใช้ภาพแทนตัวหนังสือ

1.2 ควรศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปต่างๆ ที่จะนำมาสร้างบทเรียนให้เข้าใจ โดยเฉพาะเทคนิคต่างๆ ที่จะช่วยให้วีดิทัศน์มีความน่าสนใจมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการใช้วีดิทัศน์นิทานการ์ตูน

2.1 ก่อนนำวีดิทัศน์ไปใช้ในการเรียนการสอน ครูควรทดลองใช้ให้คล่องแคล่ว เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความพร้อมในการใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ก่อนนำวีดิทัศน์ไปใช้ในการเรียนการสอนควรมีการอธิบายการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 ในขณะที่นักเรียนกำลังใช้วีดิทัศน์ครูควรให้คำปรึกษาแนะนำในกรณีที่นักเรียนเกิดปัญหาเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.4 ในการนำวีดิทัศน์ไปใช้ในการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อาจจะต้องมีการฉาย 1- 2 ครั้ง และมีการอธิบายประกอบด้วย เพราะตามธรรมชาติของนักเรียนจะต้องมีการซ้ำหรือย้ำบ่อย ๆ จึงจะเกิดความเข้าใจที่คงทน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเพิ่มเนื้อหาโดยเฉพาะคำศัพท์ที่อยู่ในวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน ควรมีตัวอย่างคำศัพท์มากขึ้นและเพิ่มคำศัพท์ที่ยากขึ้นได้ เช่นคำที่มีรูปวรรณยุกต์ คำควบกล้ำ คำอักษรนำ เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น อันจะส่งผลต่อการพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียน

2. วีดิทัศน์นิทานการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายและสามารถเรียกดูซ้ำได้ นักเรียนสามารถเรียนได้โดยไม่จำกัด สามารถพัฒนาความรู้ของตนได้อย่างเต็มตามศักยภาพ จึงควรสนับสนุนให้ครูได้พัฒนาการเรียนรู้อันสร้างนิทานวีดิทัศน์ในเนื้อหาอื่น ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยหรือกลุ่มสาระอื่น ๆ ให้นักเรียนได้ศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. จากการที่รัฐบาลได้มีนโยบาย One Tablet Per Child ทำให้สามารถนำวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนทดลองใช้กับนักเรียนได้ง่ายขึ้น โดยในการทดลองใช้ครั้งต่อไป สามารถนำข้อมูลของวีดิทัศน์นิทานการ์ตูนลงใน Tablet ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสะดวกต่อการใช้ได้

4. สามารถพัฒนาต่อยอดงานจากวีดิทัศน์ระบบ Interactive โดยนำไปใช้ใน Tablet สร้างเป็น Application ที่นักเรียนสามารถกดทำงานโต้ตอบใน Tablet ได้





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.
- _____. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กาญจนา นาคสกุล และคณะ. (2545). บรรทัดฐานภาษาไทย เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สถาบันภาษาไทย
กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ขวัญเรือน โคตกนก. (2553). ผลการพัฒนาการอ่านและการเขียนคำประสมด้วยสระเปลี่ยนรูปและ
สระลดรูปกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 1. รายงานการศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม.: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- รัชฎา ขวรางกูร. (2551). การพัฒนาวิธีทัศน์แอนิเมชันสามมิติ เรื่องระบบหมุนเวียนเลือดกลุ่มสาระ
การเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา: บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.
- ณณานันท์ พิบูลย์ศิลป์. (2548). การพัฒนาสื่อการเรียนประเภทภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ เพื่อส่งเสริม
คุณธรรมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา: บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.
- ถนิมรัตน์ แก้วทองค์. (2551). การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง “นวัตกรรมการผลิตรายการโทรทัศน์:
ห้องแสดงเสมือนจริง” สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทัศนวัลย์ เนียมบุบผา. (2551). แบบฝึกทักษะการเขียนสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูปในภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชาวต่างประเทศ. สารนิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอน
ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทร วิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- เทพพิมล ธรรมจริยางกูร. (2550). *โครงการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ความพยายาม*.
โครงการออกแบบนิเทศศิลป์ ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม (ออกแบบนิเทศศิลป์)
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. ถ่ายเอกสาร.
- ปรียานุช แคนติ. (2546). *การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์วิชาภาษาไทย เรื่อง ละครและสระ
เปลี่ยนรูป ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1*. การศึกษาค้นคว้าอิสระ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา:
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- พริ้มเพรา พลัปปลา. (2542). *การสร้างวีดิทัศน์การ์ตูนประกอบบทเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์
ชีวิต เรื่อง พืช สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
(เทคโนโลยีการศึกษา): มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- พัชนี บุญรัมย์. (2550). *การศึกษาศามารถในการอ่านคำของนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนรู้
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ชุดการสอนละครและรูป*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษา
พิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรินทร์ ธรรมสุวรรณ. (2550). *บทเรียนวีดิทัศน์ฝึกทักษะปฏิบัติ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ
และเทคโนโลยี เรื่อง งานประดิษฐ์จากเศษวัสดุ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ยุพยงค์ กลั่นประเสริฐ. (2551). *การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์แบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง การขยายพันธุ์พืช
รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. การศึกษาค้นคว้าอิสระสาขาวิชา
เทคโนโลยีการศึกษา: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคทางการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ:
สุวีริยาสาส์น.
- สมพร พัฒนศรีกุลกิจ. (2546). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาช่างทอเสื้อ ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการเรียนจากเทปวีดิทัศน์ กับการสอนแบบปกติ*.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (คหกรรมศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชน): มหาวิทยาลัย
รามคำแหง. ถ่ายเอกสาร.
- สรชัย ชวรางกูร. (2550). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2 ที่มีต่อการดูแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา: บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ถ่ายเอกสาร.

- สังคม ภูมิพันธุ์. (2535). *การผลิตรายการโทรทัศน์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สาธิตา ศรีชาติ. (2550). *บทเรียนวีดิทัศน์ศึกษาด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรัชย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). *ความรู้เบื้องต้นวิทยุและโทรทัศน์การศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ.
- เสาวศักดิ์ ภูธราภรณ์. (2550). *การพัฒนารายการโทรทัศน์ศึกษาด้วยตนเอง เรื่อง การลำดับภาพแบบนอนลิเนียร์ด้วยโปรแกรมนิวส์อิดิต*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). *เทคโนโลยีทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อภิพงษ์ วงษ์เกียรติกุล. (2550). *การศึกษาพฤติกรรมและการเปิดรับสื่อวิทยุโทรทัศน์และรูปแบบรายการ ซึ่งเป็นที่ต้องการของเด็กไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. ถ่ายเอกสาร.
- อัชชา แสงอัสนีย์และสมใจ บุญอุรพีภิญโญ. (2553). *หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ป.1*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).



ภาคผนวก ก

สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญผู้เชี่ยวชาญ
และขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการวิจัย



ที่ ศธ 0519.12/1835



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

10 เมษายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ คุณมลิวรรณ์ ดิษยนันท์ และ คุณนุชจรรย์ โพธิ์สุข เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินวิดิทัศน์ ด้านเนื้อหา

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.วัยวุฒม์ อยู่ในศิล)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ บัณฑิตวิทยาลัย

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิต โทรศัพท 085-990-0346

ที่ ศธ 0519.12/16๒๑



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒๘ มีนาคม 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมสุวิทย์เสรีอนุสรณ์

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นันทนาการต้น เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ คุณวัฒนา จ้าวเวคิน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเนื้อหาวิดิทัศน์

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 085-990-0346



ที่ ศธ 0519.12/1834

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

10 เมษายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดตะกล้า

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ คุณมานะ ม่วงมีรส เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบประเมินวิดิทัศน์ด้านเทคโนโลยี

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

วิญญูธรรม อยู่ไพศาล

(อาจารย์ ดร.วิญญูธรรม อยู่ในศีล)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ บัณฑิตวิทยาลัย

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-990-0346



ที่ ศธ 0519.12/1833

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

10 เมษายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสุเหร่าจระเข้ขบ (กลางกรุงอุบลมภ์)

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ คุณพรศิริ ชันทะ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินวิดิทัศน์ด้านเทคโนโลยี

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

วิษณุ อนุวัฒน์

(อาจารย์ ดร.วิษณุ อนุวัฒน์ อยู่ในคิล)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ บัณฑิตวิทยาลัย

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-990-0346



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 0519.12/1815 วันที่ ๑ เมษายน 2556

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัย ขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบประเมินสื่อวิดิทัศน์

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

วัญจกณ์ อยู่โนนศิลป์

(อาจารย์ ดร.วัญจกณ์ อยู่โนนศิลป์)

ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายประกันคุณภาพ บัณฑิตวิทยาลัย

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-990-0346

ที่ ศธ 0519.12/๖57



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒๑ มีนาคม 2556

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์

เนื่องด้วย นางสาวบุศรา คำมูลนา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาวิดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” โดยมี อาจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอใช้สถานที่ห้องคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้แบบทดสอบ และแผนการสอน กับนักเรียนระดับประถมศึกษา ชั้นปีที่ 1 จำนวน 52 คน จำนวน 2 ห้องเรียน ในระหว่างกุมภาพันธ์ – มีนาคม 2556

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวบุศรา คำมูลนา ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-990-0346

ภาคผนวก ข
แบบประเมินคุณภาพชีวิตในด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา



แบบประเมินสื่อวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นของท่านซึ่งมี 5 ระดับคือ

มีคุณภาพดีมาก	ให้ 5 คะแนน
มีคุณภาพดี	ให้ 4 คะแนน
ปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
ต้องปรับปรุง	ให้ 2 คะแนน
ใช้ไม่ได้	ให้ 1 คะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	เนื้อหา					
	1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดตามแผนการจัดการเรียนรู้					
	1.2 เนื้อหามีความชัดเจนทุกขั้นตอน					
	1.3 เนื้อหามีความถูกต้องครบถ้วน					
	1.4 เนื้อหาเข้าใจง่าย					
	1.5 การเรียงลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่องและง่ายต่อการเรียนรู้					
	1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียนและมีความทันสมัย					
2	การใช้ภาษา					
	2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์การใช้ภาษา					
	2.2 ภาษาสื่อความหมายถูกต้องกับเนื้อหา					
	2.3 จำนวนภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย					

ที่	รายการประเมิน	ระดับผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
	2.4 ภาษาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
3	การนำไปใช้					
	3.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ					
	3.2 ความเหมาะสมในการนำวิดิทัศน์ไปใช้ในการเรียนการสอนปกติ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินสื่อวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นของท่านซึ่งมี 5 ระดับคือ

มีคุณภาพดีมาก ให้ 5 คะแนน
 มีคุณภาพดี ให้ 4 คะแนน
 ปานกลาง ให้ 3 คะแนน
 ต้องปรับปรุง ให้ 2 คะแนน
 ใช้ไม่ได้ ให้ 1 คะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
1	ภาพและเสียง					
	1.1 ความคมชัดของภาพในการนำเสนอ					
	1.2 ความสวยงามของตัวการ์ตูนและฉาก					
	1.3 การใช้สีในการออกแบบได้เหมาะสม					
	1.4 การลำดับภาพ					
	1.5 ภาพที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง					
	1.6 ภาพสื่อความหมายช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้น					
	1.7 ภาพช่วยให้เกิดความอยากรู้และสนใจมากขึ้น					
	1.8 คุณภาพของเสียงบรรยาย (น้ำเสียง การออกเสียง อักขระ และจังหวะ)					
	1.9 คุณภาพของเสียงดนตรีและเสียงประกอบอื่น ๆ (ความชัดเจน ระดับความดัง)					
	1.10 คุณภาพเพลงประกอบ (ทำนอง และเสียงร้อง)					
	1.11 ความสอดคล้องระหว่างภาพและเสียง					

ที่	รายการประเมิน	ระดับผลการประเมิน				
		5	4	3	2	1
2	ตัวอักษร					
	2.1 สีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน					
	2.2 ขนาดของตัวอักษร					
	2.3 รูปแบบของตัวอักษร					
	2.4 ความถูกต้องของตัวอักษร					
3	การนำไปใช้					
	3.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ					
	3.2 ความเหมาะสมในการนำวิดิทัศน์ไปใช้ในการเรียนการสอนปกติ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)



ภาคผนวก ค

ผลการประเมินคุณภาพชีวิตทัศน์จากผู้เชี่ยวชาญ
ด้านเนื้อหาและด้านเทคโนโลยีการศึกษา

ตารางแสดงผลการประเมินคุณภาพชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ
 ด้านเนื้อหา

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย
		1	2	3	
1	เนื้อหา				
	1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดตามแผนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5.00
	1.2 เนื้อหามีความชัดเจนทุกขั้นตอน	5	4	4	4.33
	1.3 เนื้อหามีความถูกต้องครบถ้วน	5	4	4	4.33
	1.4 เนื้อหาเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00
	1.5 การเรียงลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่องและง่ายต่อการเรียนรู้	5	5	5	5.00
	1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียนและมีความทันสมัย	5	5	4	4.67
2	การใช้ภาษา				
	2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์การใช้ภาษา	4	4	3	3.67
	2.2 ภาษาสื่อความหมายถูกต้องกับเนื้อหา	4	4	5	4.33
	2.3 จำนวนภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	5	5	4	4.67
	2.4 ภาษาเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	5	5	4	4.67
3	การนำไปใช้				
	3.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ	5	5	5	5.00
	3.2 ความเหมาะสมในการนำชีวิตทัศนนิทานไปใช้ในการเรียนการสอนปกติ	5	5	5	5.00

ตารางแสดงการประเมินคุณภาพชีวิตที่ศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ
 ด้านเทคโนโลยี

ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ย
		1	2	3	
1	ภาพและเสียง				
	1.1 ความคมชัดของภาพในการนำเสนอ	4	5	4	4.33
	1.2 ความสวยงามของตัวการ์ตูนและฉาก	5	5	5	5.00
	1.3 การใช้สีในการออกแบบได้เหมาะสม	5	5	5	5.00
	1.4 การลำดับภาพ	4	5	4	4.33
	1.5 ภาพที่ใช้สอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง	4	4	5	4.33
	1.6 ภาพสื่อความหมายช่วยให้เข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้น	4	4	5	4.33
	1.7 ภาพช่วยให้เกิดความอยากรู้และสนใจมากขึ้น	5	5	5	5.00
	1.8 คุณภาพของเสียงบรรยาย (น้ำเสียง การออกเสียง อักษร และจังหวะ)	5	5	4	4.67
	1.9 คุณภาพของเสียงดนตรีและเสียงประกอบอื่น ๆ (ความชัดเจน ระดับความดัง)	5	4	4	4.33
	1.10 คุณภาพเพลงประกอบ (ทำนอง และเสียงร้อง)	5	4	4	4.33
1.11 ความสอดคล้องระหว่างภาพและเสียง	4	5	4	4.33	
2	ตัวอักษร				
	2.1 สีของตัวอักษร สวยงาม ชัดเจน	4	4	4	4.00
	2.2 ขนาดของตัวอักษร	4	5	4	4.33
	2.3 รูปแบบของตัวอักษร	3	4	4	3.67
2.4 ความถูกต้องของตัวอักษร	4	4	4	4.00	
3	การนำไปใช้				
	3.1 ความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอ	4	5	5	4.67
3.2 ความเหมาะสมในการนำชีวิตที่ศนไปใช้ในการเรียนการสอนปกติ	4	5	5	4.67	



ภาคผนวก ง
แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
แบบทดสอบเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว

คำชี้แจง โปรดประเมินและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมรวมทั้งข้อวิจารณ์เกี่ยวกับแบบทดสอบเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขโดยขอความกรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นตามแนวความคิดของท่านโดยกำหนดไว้ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้อง
0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้อง
-1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้อง

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
ตอนที่ 1 จงประสมคำต่อไปนี้				
1. จ + - ะ =				
2. ม + - ะ =				
3. ท + - ะ + ก =				
4. ว + - ะ + ง =				
5. ร + - ะ + ก =				
6. ก + - ะ + บ =				
7. ผ + - ะ + ด =				
8. ต + - ะ + บ =				
9. สล + - ะ + บ =				
10. คร + - ะ + บ =				
11. ล + ะ =				
12. ก + ะ =				
13. ป + ะ + น =				
14. ป + ะ + ด =				
15. ร + ะ + ว =				

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
16.ล + ะ + บ =				
17.ย + ะ + น =				
18.อ + ะ + น =				
19.กล + ะ + ด =				
20.มล + ะ + ด =				
21.ล + ะ =				
22.ก + ะ =				
23.ข + ะ + ง =				
24.ม + ะ + ค =				
25.จ + ะ + ค =				
26.พ + ะ + ค =				
27.ร + ะ + ค =				
28.ช + ะ + ก =				
29.ปล + ะ + น =				
30.กร + ะ + น =				
31.ต + ะ =				
32.ก + ะ =				
33.ร + ะ + ก =				
34.ช + ะ + น =				
35.ร + ะ + ถ =				
36.จ + ะ + ง =				
37.ท + ะ + น =				
38.พ + ะ + บ =				
39.กล + ะ + บ =				
40.ปล + ะ + ด =				
41.บ + - ัว =				

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
42.กล + - ัว =				
43.ร + - ัว + บ =				
44.ล + - ัว + ด =				
45.พ + - ัว + ก =				
46.ป + - ัว + ด =				
47.ส + - ัว + ด =				
48.ส + - ัว + น =				
49.บ + - ัว + ม =				
50.ท + - ัว + น =				
51.จ + - อ =				
52.ก + - อ =				
53.น + - อ + ก =				
54.ป + - อ + ด =				
55.ท + - อ + น =				
56.ข + - อ + ง =				
57.ช + - อ + ป =				
58.พ + - อ + ร =				
59.ก + - อ + ร =				
60.น + - อ + ร =				
61.ร + - อ =				
62.ธ + - อ =				
63.ป + - อ + ด =				
64.ก + - อ + น =				
65.ง + - อ + น =				
66.ต + - อ + ย =				
67.ข + - อ + ย =				

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
68.ล + -อ + ย =				
69.ก + -อ + ว =				
70.ท + -อ + ญ =				
ตอนที่ 2 จงบอกสระจากคำที่กำหนดให้				
71.กะ =				
72.หัก =				
73.ทัน =				
74.ปิด =				
75.วัด =				
76.ปรับ =				
77.กลับ =				
78.เตะ =				
79.เห็น =				
80.เก็บ =				
81.เจ็ด =				
82.เด็ด =				
83.เห็บ =				
84.เคล็ด =				
85.แพะ =				
86.แวง =				
87.แปะ =				
88.แม็ค =				
89.แจ๊ค =				
90.แข็ง =				
91.แกวีน =				
92.โปะ =				

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
93.กต =				
94.ลง =				
95.อด =				
96.จม =				
97.พรม =				
98.กลม =				
99.ตัว =				
100.ขาด =				
101.ทวง =				
102.ควร =				
103.รวม =				
104.สวย =				
105.กลวง =				
106.ขอ =				
107.กอด =				
108.มอง =				
109.อร =				
110.ศร =				
111.วร =				
112.จร =				
113.เจอ =				
114.เทอม =				
115.เกิด =				
116.เต็ม =				
117.เจิม =				
118.เสย =				

ข้อคำถาม	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
119.เนย =				
120.เกย =				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)





ภาคผนวก จ

ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ตาราง ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ เรื่อง สระเปล่งร่าง สระหายตัว

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
24	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
25	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
26	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
27	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
28	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
29	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
31	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
32	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
35	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
37	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
38	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
39	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
41	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
42	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
43	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
44	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
45	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
46	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
47	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
48	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
49	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
50	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
51	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
52	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
53	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
54	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
55	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
56	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
57	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
58	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
59	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
60	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
61	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
62	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
63	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
64	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
65	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
66	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
67	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
68	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
69	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
70	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
71	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
72	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
73	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
74	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
75	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
76	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
77	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
78	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
79	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
80	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
81	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
82	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
83	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
84	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
85	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
86	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
87	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
88	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
89	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
90	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
91	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
92	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
93	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
94	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
95	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
96	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
97	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
98	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
99	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
100	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
101	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
102	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
103	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
104	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
105	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
106	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
107	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
108	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
109	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
110	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
111	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
112	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
113	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
114	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
115	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
116	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
117	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
118	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
119	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
120	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ฉ
การแปลผลคุณภาพของข้อสอบ

ตารางแสดงการหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์จำนวน 30 คน

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า P	ค่า R	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (N= 10)	กลุ่มต่ำ (N= 10)			
1	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
2	10	7	0.85	0.30	คัดออก
3	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
4	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
5	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
6	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
7	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
8	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
9	9	3	0.60	0.60	คัดเลือกไว้
10	9	4	0.65	0.50	คัดเลือกไว้
11	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
12	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
13	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
14	9	6	0.75	0.30	คัดเลือกไว้
15	9	6	0.75	0.30	คัดเลือกไว้
16	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
17	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
18	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
19	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
20	9	4	0.65	0.50	คัดเลือกไว้
21	10	8	0.90	0.20	คัดออก

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า P	ค่า R	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (N= 10)	กลุ่มต่ำ (N= 10)			
22	10	8	0.90	0.20	คัดออก
23	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
24	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
25	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
26	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
27	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
28	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
29	9	3	0.60	0.60	คัดเลือกไว้
30	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
31	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
32	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
33	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
34	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
35	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
36	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
37	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
38	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
39	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
40	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
41	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
42	9	6	0.75	0.30	คัดเลือกไว้
43	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
44	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
45	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
46	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า P	ค่า R	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (N= 10)	กลุ่มต่ำ (N= 10)			
47	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
48	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
49	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
50	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
51	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
52	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
53	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
54	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
55	10	5	0.75	0.50	คัดเลือกไว้
56	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
57	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
58	10	3	0.65	0.70	คัดเลือกไว้
59	9	3	0.60	0.60	คัดเลือกไว้
60	9	2	0.55	0.70	คัดเลือกไว้
61	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
62	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
63	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
64	10	3	0.65	0.70	คัดเลือกไว้
65	10	4	0.70	0.60	คัดเลือกไว้
66	7	3	0.50	0.40	คัดเลือกไว้
67	6	4	0.50	0.20	คัดเลือกไว้
68	7	5	0.60	0.20	คัดเลือกไว้
69	8	2	0.50	0.60	คัดเลือกไว้
70	8	2	0.50	0.60	คัดเลือกไว้
71	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า P	ค่า R	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (N= 10)	กลุ่มต่ำ (N= 10)			
72	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
73	9	6	0.75	0.30	คัดเลือกไว้
74	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
75	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
76	8	4	0.60	0.40	คัดเลือกไว้
77	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
78	8	6	0.70	0.20	คัดเลือกไว้
79	8	4	0.60	0.40	คัดเลือกไว้
80	8	5	0.65	0.30	คัดเลือกไว้
81	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
82	7	4	0.55	0.30	คัดเลือกไว้
83	7	4	0.55	0.30	คัดเลือกไว้
84	5	3	0.40	0.20	คัดเลือกไว้
85	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
86	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
87	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
88	8	5	0.65	0.30	คัดเลือกไว้
89	8	5	0.65	0.30	คัดเลือกไว้
90	7	5	0.60	0.20	คัดเลือกไว้
91	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
92	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
93	8	4	0.60	0.40	คัดเลือกไว้
94	8	4	0.60	0.40	คัดเลือกไว้
95	8	4	0.60	0.40	คัดเลือกไว้
96	7	4	0.55	0.30	คัดเลือกไว้

ข้อที่	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูก		ค่า P	ค่า R	ผลการพิจารณา
	กลุ่มสูง (N= 10)	กลุ่มต่ำ (N= 10)			
97	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
98	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
99	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
100	7	4	0.55	0.30	คัดเลือกไว้
101	7	5	0.60	0.20	คัดเลือกไว้
102	7	5	0.60	0.20	คัดเลือกไว้
103	7	5	0.60	0.20	คัดเลือกไว้
104	7	6	0.65	0.10	คัดออก
105	5	5	0.50	0.00	คัดออก
106	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
107	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
108	9	5	0.70	0.40	คัดเลือกไว้
109	7	3	0.50	0.40	คัดเลือกไว้
110	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
111	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
112	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
113	10	6	0.80	0.40	คัดเลือกไว้
114	9	6	0.75	0.30	คัดเลือกไว้
115	6	4	0.50	0.20	คัดเลือกไว้
116	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
117	6	2	0.40	0.40	คัดเลือกไว้
118	5	2	0.35	0.30	คัดเลือกไว้
119	6	3	0.45	0.30	คัดเลือกไว้
120	5	3	0.40	0.20	คัดเลือกไว้



ภาคผนวก ช

ผลการหาประสิทธิภาพของวิธีทัศนนิทานการ์ตูน

ตารางแสดงค่าแนวโน้มประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการทำ
 แบบฝึกหัดระหว่างเรียน

คนที่	แบบฝึกหัด ชุดที่ 1 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 2 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 3 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 4 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 5 สระ -ัว คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 6 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 7 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)
1	10	10	10	10	10	9	10
2	10	10	10	10	10	10	9
3	9	10	10	10	9	8	8
4	10	9	9	9	10	9	9
5	10	9	9	10	10	10	10
6	7	7	6	6	6	6	6
7	8	7	7	7	6	6	6
8	9	9	8	9	7	8	7
9	10	9	9	9	8	9	8
10	9	9	9	9	8	8	8
คะแนน รวม	92	89	87	89	84	83	81
E_1	92.00	89.00	87.00	89.00	84.00	83.00	81.00

ตารางแสดงค่าแนวโน้มประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการทำ
 แบบทดสอบหลังเรียน

คนที่	แบบฝึกหัด ชุดที่ 1 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 2 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 3 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 4 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 5 สระ -ัว คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 6 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 7 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)
1	10	10	10	10	10	10	10
2	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	9	9	10	9
4	10	10	10	9	10	9	9
5	10	10	9	10	10	10	10
6	10	9	10	9	9	10	9
7	8	8	7	9	8	8	7
8	8	7	6	8	7	7	6
9	8	7	7	8	8	7	7
10	10	9	8	9	8	7	7
คะแนน รวม	94	90	87	91	89	88	84
E_2	94.00	90.00	87.00	91.00	89.00	88.00	84.00

ตารางแสดงค่าประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

คนที่	แบบฝึกหัด ชุดที่ 1 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 2 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 3 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 4 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 5 สระ -ัว คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 6 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 7 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)
1	10	10	10	10	10	9	10
2	10	10	10	10	10	10	9
3	9	10	10	10	9	8	8
4	10	10	10	9	10	9	9
5	10	10	10	10	10	10	10
6	10	9	8	9	9	9	9
7	10	9	10	9	10	9	9
8	10	10	9	9	10	9	9
9	10	8	10	9	10	9	10
10	10	8	10	9	9	8	9
11	10	9	10	10	10	10	10
12	9	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	10	10	9	9
14	10	9	9	8	8	8	8
15	8	8	7	8	7	8	7
16	7	7	6	6	6	6	6
17	7	8	7	7	6	6	6
18	9	9	8	9	7	8	7
19	10	10	10	9	8	9	8
20	8	9	10	9	8	8	8
คะแนนรวม	187	183	184	180	177	172	171
E_1	93.50	91.50	92.00	90.00	88.50	86.00	85.50

ตาราง แสดงค่าประสิทธิภาพของนิทานวีดิทัศน์ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

คนที่	แบบฝึกหัด ชุดที่ 1 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 2 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 3 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 4 สระ -ะ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 5 สระ -ัว คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 6 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)	แบบฝึกหัด ชุดที่ 7 สระ -อ คะแนน เต็ม (10)
1	10	10	10	10	10	10	10
2	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	10	10	10	10
4	10	10	10	10	10	9	10
5	10	10	10	10	10	10	10
6	10	10	10	9	9	10	9
7	10	10	10	9	10	9	9
8	10	10	9	10	10	10	10
9	10	9	10	10	10	9	10
10	10	9	10	9	9	8	9
11	10	10	10	10	10	10	10
12	9	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	10	10	9	9
14	10	9	10	9	9	10	9
15	8	8	7	9	8	9	7
16	8	7	6	8	7	7	6
17	8	7	7	8	8	7	7
18	10	9	8	9	8	7	7
19	10	10	9	9	9	9	8
20	8	10	10	9	9	9	9
คะแนนรวม	191	188	186	188	186	182	179
E ₂	95.50	94.00	93.00	94.00	93.00	91.00	89.50

ภาคผนวก ซ

ตัวอย่างแบบฝึกหัด เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว



แบบฝึกหัด เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว
ชุด ๑ สระ -ะ

ตอนที่ ๑ จงเขียนคำที่ประสมด้วย สระ -ะ ทั้งที่มีตัวสะกดและไม่มี
ตัวสะกด

๑. ก + - ะ =

๒. ห + - ะ + ก =

๓. ท + - ะ + น =

๔. ป + - ะ + ด =

๕. กล + - ะ + บ =

ตอนที่ ๒ จงเลือกคำที่ประสมด้วยสระ -ะ เขียนลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

ทัก ว่าง ตะ แกะ ตัว กับ
เดิน ปรับ จะ เห็น



ภาคผนวก ฅ

ตัวอย่างแบบทดสอบ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว

แบบทดสอบ เรื่องสระแปลงร่าง สระหายตัว

ตอนที่ ๑ จงเขียนประสมคำที่กำหนดให้ ทั้งที่มีตัวสะกดและไม่มีตัวสะกด

๑. จ + - ะ =

๒. ท + - ะ + ก =

๓. ว + - ะ + ง =

๔. ก + - ะ + บ =

๕. พร + - ะ + บ =

๖. ล + - ะ =

๗. ป + - ะ + น =

๘. ร + - ะ + ว =

๙. ล + - ะ + บ =

๑๐. มล + - ะ + ด =

๑๑. ล + - ะ =

๑๒. คร + - ะ =

๑๓. กร + - ะ + น =

๑๔. พ + - ะ + ค =

๑๕. ข + - ะ + ง =

๑๖. ก + โ-ะ =

๑๗. ร + โ-ะ + ก =

๑๘. ช + โ-ะ + น =
๑๙. จ + โ-ะ + ง =
๒๐. พ + โ-ะ + บ =
๒๑. บ + - ัว =
๒๒. ร + - ัว + บ =
๒๓. ป + - ัว + ด =
๒๔. พ + - ัว + ก =
๒๕. ส + - ัว + น =
๒๖. จ + - อ =
๒๗. น + - อ + ก =
๒๘. ข + - อ + ง =
๒๙. ช + - อ + บ =
๓๐. พ + - อ + ร =
๓๑. ธิ + -เอ =
๓๒. ป + -เอ + ด =
๓๓. ก + -เอ + น =
๓๔. ล + -เอ + ย =
๓๕. ท + -เอ + ฎ =

ตอนที่ ๒ จงเลือกคำที่ประสมด้วยสระตามที่กำหนดให้เขียนลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

กะ	เก็บ	โตะ	ทวง	ขอ	เตะ
ศร	หัก	เจ็ด	ตัว	แพะ	แข็ง
อร	เนย	ควร	ทัน	กต	มอง
อด	เต็ม	เคล็ด	ขวด	ปัด	แกร์น
แม็ค	กลับ	กอด	ลง	แจ๊ค	เห็น
เจอ	เกิด	จม	เทอม	รวม	

สระ -ะ	สระ -ะ	สระ -แะ	สระ -โะ	สระ -ัว	สระ -อ	สระ -เอ



ภาคผนวก ญ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว

แผนการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนคชเผือกอนุสรณ์ สำนักงานเขตประเวศ กรุงเทพมหานคร
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๕
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑๖ สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่อง สระ -ะ
 สัปดาห์ที่..... วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา ๑ ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

มฐ.ท ๑.๑ ป.๑/๒ บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

มฐ.ท ๒.๑ ป.๑/๒ เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

มฐ.ท ๔.๑ ป.๑/๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เข้าใจความหมายของคำที่ประสมด้วยสระ - ะ (K)
๒. ประสมคำสระ - ะ ที่มีความหมาย (P)
๓. เขียนคำที่ประสมด้วยสระ - ะ (P)
๔. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ (A)

สาระสำคัญ

สระ - ะ เป็นสระเสียงสั้น เขียนไว้ข้างหลังพยัญชนะต้น เมื่อมีตัวสะกดสระ - ะ จะแปลงร่างเป็น - ั เขียนไว้ข้างบนพยัญชนะต้น

สาระการเรียนรู้

๑. ความรู้

การประสมคำสระ - ะ

๒. ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

การสังเคราะห์ การปฏิบัติ/การสาธิต การสรุปความรู้

๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย

กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ให้นักเรียนสำรวจชื่อของตนเองว่ามีคำที่ออกเสียงสระ -ะ หรือไม่ ถ้ามีให้บอกชื่อนั้นกับครู
๒. ให้นักเรียนช่วยกันแจกลูกชื่อของเพื่อน แล้วสังเกตความแตกต่างระหว่างคำที่สระ -ะ มีตัวสะกดกับไม่มีตัวสะกด
๓. ให้นักเรียนคู่วิเคราะห์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ ๑ สระ -ะ เพื่อศึกษาวิธีการเขียนและการอ่านคำสระ -ะ โดยให้สังเกตคำสระ -ะ ในนิทาน ทั้งที่มีตัวสะกดและไม่มีตัวสะกดว่าแตกต่างกันอย่างไร พร้อมทำแบบฝึกหัดในคู่มือ
๔. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากคู่วิเคราะห์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ ๑ สระ -ะ
๕. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำทั้งหมดอีกครั้ง แล้วช่วยกันอธิบายความหมายของคำ
๖. ให้นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ คำสระ -ะ

สื่อการเรียนรู้

คู่วิเคราะห์นิทานการ์ตูนเรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว เรื่องที่ ๑ สระ -ะ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๑. วิธีการวัดและประเมินผล

- ๑.๑ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- ๑.๒ ตรวจแบบทดสอบ

๒. เครื่องมือ

- ๒.๑ แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- ๒.๒ แบบทดสอบ

๓. เกณฑ์การประเมิน

การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

ผ่านตั้งแต่ ๒ รายการ ถือว่า ผ่าน

ผ่าน ๑ รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

การประเมินการทำแบบทดสอบ

ทำถูกต้องตั้งแต่ ๙ ข้อ ถือว่า ผ่าน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

๑. ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

๒. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

๓. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวบุศรา คำมุลนา)

ครู คศ.๑

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวกมลทิพย์ ปานรอด)

ผู้อำนวยการโรงเรียนคชเพื่อคุณุสรณ์



ภาคผนวก ก
ตัวอย่างภาพสื่อวีดิทัศน์นิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว



นำเข้าสู่ชีวิตทัศนนิทานการ์ตูน เรื่อง สระแปลงร่าง สระหายตัว



แนะนำสระแปลงร่าง สระหายตัว



นิทานการ์ตูน สระแปลงร่าง สระหายตัว



ค้นหาคำจากนิทานการ์ตูน สระแปลงร่าง สระหายตัว



คำถามจากนิทานการ์ตูน สระแปลงร่าง สระหายตัว



5. คำในข้อใดมีคำที่เป็นสระอ
หายตัวไป

ก. มังกร
ข. ดอกไม้
ค. ชอนส้ม

เพลงนิทานการ์ตูน สระแปลงร่าง สระหายตัว



ปวด

ไม้ หั่น อากาศ*เลย ลด

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์



ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวบุศรา คำมูลนา
วันเดือนปีเกิด	3 ตุลาคม 2524
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	61/197 หมู่ 4 ตำบลบางเมืองใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครู คศ. 1
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนคชเพื่อคอนุสรณ์ แขวงดอกไม้ เขตประเวศ กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2542	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนสตรีสมุทรปราการ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ
พ.ศ.2547	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาการจัดการ นิเทศศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ.2551	ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาไทย จาก มหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ.2556	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ