



วิธีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตร์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย
สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

นางสาวยลวดี เซ็นโส
นายณัฐวุฒิ หมดเซ็น
นางสาวพรชิตา สิริต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาการบริหารธุรกิจ ปีการศึกษา 2563

วิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

นางสาวยลวดี เซ็นโส
นายณัฐวุฒิ หมดเซ็น
นางสาวพรชิตา สิริต

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ปีการศึกษา 2563

ชื่อโครงการ : วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14
ประเภทวิชา : พาณิชยกรรม
สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ที่ปรึกษา : นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุรีย์ยะ
: นางสาวสุพัตตรา วงษ์สวัสดิ์
ปีการศึกษา : 2563

บทคัดย่อ

โครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) จัดทำวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย 2) ให้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ 3) สามารถสร้างความสัมพันธ์ในการทำงาน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้ มีการทำงานร่วมกัน เป็นทีม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) ตัวโครงการ 2) แบบทดสอบ 3) แบบประเมิน ความพึงพอใจ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านออกแบบสื่อ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ (%)

ผลของโครงการ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา ด้านการออกแบบสื่อ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 และน้อยที่สุด ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน ทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.00 คิดเป็นร้อยละ 40.00 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.64 คิดเป็นร้อยละ 86.36 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 46.36 ถือว่าผู้เข้ารับการประเมินมีการพัฒนาในด้านความรู้ ความเข้าใจ

ผลของการวิจัยโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียน บ้านคลอง14 ดังกล่าว ได้ดำเนินได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอนควรมีการนำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวด สัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ไปพัฒนาอีกต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ วิชาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชา พาณิชยกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาสนบริหารธุรกิจ ซึ่งได้รับความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในการดำเนินการทำโครงการจนทำให้การศึกษาโครงการในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณประธานกรรมการ กรรมการสอบโครงการ ที่ให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ และขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบคุณอาจารย์ศิริกัญญา วงษ์สุริยะ และอาจารย์สุพัตตรา วงษ์สวัสดิ์ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์สุพนา หมัดหมุด อาจารย์ประจำวิชาโครงการ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการดำเนินการโครงการ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทุนทรัพย์ ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้านการศึกษาด้วยดีเสมอมา

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องและบุคคลที่สนใจในโครงการ วิชาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับของโครงการ	2
1.5 นิยามศัพท์	2
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวความคิด	4
2.2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	4
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการโครงการ	
3.1 วัสดุอุปกรณ์	30
3.2 ขั้นตอนการสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14	32
3.2.1 โครงสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย	32
3.2.2 ออกแบบสตอรี่บอร์ดวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำผ่านระบบมัลติมีเดีย	34
3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	41
3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล	41
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	42
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการดำเนินการ	
4.1 ตัวโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14	44
4.2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ	44
4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่น ๆ	48
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผล	50
5.2 อภิปรายผล	51
5.3 ข้อเสนอแนะ	51

บรรณานุกรม

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

- แบบนำหัวข้อเสนอโครงการ
- ตารางสรุปค่าใช้จ่าย
- เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ภาคผนวก ข.

- ภาพประกอบโครงการ
- คู่มือการใช้งาน
- เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ประวัติผู้จัดทำ

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินสรุปแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	44
4.2 แสดงสรุปแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายบุคคล	45
4.3 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ	46
4.4 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามอายุ	46
4.5 แสดงสรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา	46
4.6 แสดงสรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านออกแบบสื่อ	47
4.7 แสดงสรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์	47
4.8 แสดงสรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม	48

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 แสดงกรอบแนวคิด วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัปดาห์ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14	4
2.2 ตัวอย่างภาพนิ่ง	7
2.3 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากภาพนิ่งหลายๆเฟรมต่อเนื่องกัน	7
2.4 วิดีโอ	9
2.5 สัปดาห์	10
2.6 ปลาต่างๆ	12
2.7 Slide	16
2.8 Themes	17
2.9 Fluid Box	17
2.10 Text	18
2.11 Shapes	18
2.12 Objects	19
2.13 Interactions	19
2.14 Media	20
2.15 Record	20
2.16 Save	21
2.17 Preview	21
2.18 Publish	22
2.19 Assets	22
2.20 Community	22
2.21 Library	23
2.22 Properties	23
3.1 โปรแกรม Adobe captivate	30
3.2 คอมพิวเตอร์	31
3.3 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัปดาห์	32
3.4 แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน	33
3.5 เตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่จะทำสื่อ	34
3.6 หน้าแรกของวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัปดาห์ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
3.7 หน้าแรกก่อนแสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	35
3.8 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (1)	35
3.9 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (2)	36
3.10 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (3)	36
3.11 วิธีการเล่นเกม	37
3.12 หน้าแรกของเกมเก็บคำ	37
3.13 เกมเก็บคำ	38
3.14 ขณะอยู่ในเกมเก็บคำ (1)	38
3.15 ขณะอยู่ในเกมเก็บคำ (2)	39
3.16 คะแนนรวมหลังการเล่นเกม	39
3.17 การทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำโดยโปรแกรม Adobe captivate	40
3.18 แสดงสื่อโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 ที่สมบูรณ์	40
4.1 แผนภูมิแสดงข้อมูลประสิทธิภาพการทำงานของโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14	48
4.2 การออกแบบ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้โรงเรียนบ้านคลอง 14	49
4.3 การสอบจบโครงการ	49

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนับได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับเด็กไทย แต่ปัญหาของเด็กไทยส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่รู้วิธีการออกเสียงและไม่สามารถนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์ได้ จึงไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียน ครูผู้สอนจึงได้พยายามสอนซ้ำ ทบทวน พร้อมอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้มากขึ้น ถึงกระนั้นก็อาจยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร แต่ยุคสมัยนี้ได้มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เด็ก ๆ จะสนใจมัลติมีเดียมากกว่าหนังสือเรียน จึงได้มีการออกแบบการศึกษาวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้มัลติมีเดียเป็นสื่อ เพื่อสร้างความสนใจแก่เด็ก ๆ วิธีการนี้จะช่วยให้ได้ฝึกคิดฝึกตอบ และมีโอกาสใคร่ครวญบทเรียนที่ได้เรียนมา

โรงเรียนบ้านคลอง 14 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ก่อตั้งเมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2482 อยู่ในพื้นที่ หมู่ 8 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก ปัจจุบันเปิดทำการสอนในระดับอนุบาล 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเด็กเข้ารับการศึกษาทั้งหมด 228 คน จากที่สอบถามนักเรียนได้เรียนวิชาอังกฤษ ปกติครูผู้สอนใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยการเขียนบนกระดานดำ ทำให้แรงจูงใจในการเรียนไม่มีมากเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงมีความต้องการสื่อประกอบการสอนที่มีสีสันและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้มากขึ้น

ดังนั้นกลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปทีเวท (Adobe Captivate) ในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน ที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อจัดทำวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย
- 2.2 เพื่อให้ผู้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
- 2.3 เพื่อสามารถสร้างความสัมพันธ์ในการทำงาน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. ขอบเขตของโครงการ

3.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน

3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุดวันที่ 9 เมษายน 2564

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินโครงการ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ (%)

3.5 เป้าหมายของโครงการ

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- จัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย จำนวน 1 ผลงาน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 มีความพึงพอใจโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ผ่านเกณฑ์การประเมินแบบทดสอบ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

4.1 สามารถสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย

4.2 นำทักษะวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ

4.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

5. นิยามศัพท์

วิดีโอ หมายถึง มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอ มีหลายรูปแบบ

คำศัพท์ หมายถึง กลุ่มคำ หรือเสียงพูดที่มีความหมายทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ

ภาษาอังกฤษ หมายถึง เป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่ใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัยต้นยุคกลาง และปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในโลก ในการติดต่อสื่อสาร

หมวดสัตว์น้ำ หมายถึง สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำหรือมีวงจรชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในน้ำหรืออาศัยอยู่ในบริเวณที่น้ำท่วมถึง

ระบบมัลติมีเดีย หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์

วีดีโอภาษาอังกฤษ หมายถึง เป็นการออกแบบวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้มัลติมีเดียเป็นสื่อ เพื่อสร้างความสนใจแก่เด็กๆ โดยวิธีการนี้จะช่วยให้เด็กๆ ได้ฝึกคิดฝึกตอบ และมีโอกาสใคร่ครวญบทเรียนที่ได้เรียนมา ทำให้เด็กๆ มีความรู้ความเข้าใจเรื่องภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 ได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวความคิด

- เสียงอ่านยังไม่ชัดเจน
- คำศัพท์ยากเกินไป
- คำศัพท์น้อยเกินไป



วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิด วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

2.2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 2.2.1 ประวัติโรงเรียนบ้านคลอง 14
- 2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอ
- 2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ
- 2.2.4 ความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำ
- 2.2.5 ความรู้เกี่ยวกับระบบมัลติมีเดีย
- 2.2.6 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม adobe captivate
- 2.2.7 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กประถมวัย

2.2.1 ประวัติโรงเรียนบ้านคลอง 14

ประวัติโรงเรียนบ้านคลอง 14

โรงเรียนบ้านคลอง 14 ตั้งอยู่หมู่ 8 ตำบลชุมพล อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ.2482 โดยมีฮัจยีหวัง รักญาติ และชาวบ้านได้ร่วมกันจัดตั้งบนที่ดินของ นายมานิตย์ เจริญสุข ซึ่งมีเนื้อที่ 2 ไร่ 3 งาน แต่ยังไม่มีการเรียน จึงต้องไปอาศัยเรียนที่มัสยิด ซึ่งตั้งอยู่ใกล้ๆที่ดินของโรงเรียน โรงเรียนตั้งขึ้นครั้งแรกใช้ชื่อว่า โรงเรียนบึงศาล5 เปิดสอนอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่4

วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ.2490 มัสยิดที่โรงเรียนอาศัยเปิดทำการสอนได้ย้ายไปปลูกที่ใหม่ ซึ่งห่างจากที่เดิมประมาณ 9 กิโลเมตร ทำให้ไม่สะดวกที่จะให้นักเรียนตามไปเรียนที่มัสยิดที่สร้างใหม่ ดังนั้น คณะครูและผู้ปกครองจึงได้ร่วมกันบริจาคเงินจำนวน 1000 บาท เพื่อสมทบซื้ออุปกรณ์ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ รวมทั้งซื้ออาคารเรียนซึ่งเป็นอาคารเรียนชั่วคราว

วันที่ 3 เมษายน พ.ศ.2511 ทางราชการได้จัดงบประมาณ จำนวน 50,000 บาท เพื่อสร้างอาคารเรียนหลังใหม่ขึ้น จำนวน 3 ห้องเรียน โดยรื้ออาคารเรียนหลังเก่า และนำวัสดุอาคารเรียนหลังเก่าที่ยังใช้ได้ มาสมทบในการก่อสร้าง

ปี พ.ศ.2516 ทางราชการได้จัดสรรงบประมาณให้ 150,000 บาท เพื่อสร้างอาคารแบบ ป1 ข1 หลัง 4 ห้องเรียน และรื้ออาคารเรียนหลังเก่าออกไปประมูลขาย นำรายได้ส่งแผ่นดิน

ปี พ.ศ. 2520 ทางราชการ ได้จัดสรรงบประมาณ 360,000 บาท เพื่อสร้างอาคารเรียนแบบ ป1 ข1 หลัง 4 ห้องเรียน

ปี พ.ศ. 2527 ทางราชการได้จัดสรรงบประมาณ 233,000 บาท เพื่อสร้างอาคารเอนกประสงค์แบบ 202/26 จำนวน 1 หลัง

ปี พ.ศ. 2539 โรงเรียนบ้านคลอง14 ได้รับพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ รับโรงเรียนบ้านคลอง 14 เป็นโรงเรียนในโครงการตามพระราชดำริ (ในโครงการเกษตรเพื่ออาหารกลางวัน) สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ปี พ.ศ. 2540 โรงเรียนบ้านคลอง14 ได้รับการคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนปฏิรูปการศึกษา

ปี พ.ศ.2542 ทางราชการได้จัดสรรงบประมาณให้ 2,834,000 บาท เพื่อก่อสร้างอาคารเรียนแบบ 105/29 จำนวน 1 หลัง 4 ห้องเรียน และปีการศึกษา 2542 ได้เปิดเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 และได้รับการ อนุมัติจากกระทรวงศึกษาธิการ ให้มีการศึกษา 2543

ปีการศึกษา 2543 ทางราชการได้จัดสรรงบประมาณให้ 187,000 บาท เพื่อจัดทำสนามบาสเก็ตบอล 1 สนาม และจัดสรรงบประมาณให้ 101,000 บาท เพื่อก่อสร้างห้องน้ำแบบสปท.601/26 จำนวน 1 หลัง

ปัจจุบันโรงเรียนบ้านคลอง14 ได้เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่3

2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอ

วิดีโอ คืออะไร

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ความบันเทิง ยังสามารถ สร้างรายได้ให้กับผู้ ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ เป็นต้น

การทำงานของวิดีโอมีหลายประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมกับสร้างวิดีโอได้ด้วยตนเอง จึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำ

ความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วย วิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถ เรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้โปรแกรม การสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอเช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน

ชนิดของวิดีโอ

วิดีโอที่ใช้งานอยู่ในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ

1. วิดีโอแอนะล็อก (Analog Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงให้อยู่ในรูปของสัญญาณอนะล็อก (รูปของคลื่น) สำหรับวิดีโอประเภทนี้ เช่น VHS (Video Home System) ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อข้อมูลของวิดีโอชนิดนี้ อาจจะทำให้คุณภาพลดน้อยลง

2. วิดีโอดิจิทัล (Digital Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและเสียงที่ได้มาจากกล้องดิจิทัล ให้อยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัล คือ 0 กับ 1 ส่วนการตัดต่อข้อมูลของภาพและเสียงที่ได้มาจากวิดีโอดิจิทัลนั้น จะแตกต่างจากวิดีโอแอนะล็อก เพราะข้อมูลที่ได้จะยังคงคุณภาพความคมชัดเหมือนกับข้อมูลต้นฉบับ การพัฒนาของวิดีโอดิจิทัลส่งผลให้วิดีโอแอนะล็อกหายไปจากวงการมัลติมีเดีย เนื่องจากสัญญาณดิจิทัลสามารถที่จะบันทึกข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรืออุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการผลิตมัลติมีเดียบนคอมพิวเตอร์สามารถเปลี่ยนรูปแบบของสัญญาณอนะล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัลได้ เพียงแต่ผู้ผลิตมีทรัพยากรทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเท่านั้น

ส่วนประกอบพื้นฐานของมัลติมีเดีย ประกอบด้วย

1. ข้อความ (Text)
2. ภาพนิ่ง (Still Image)
3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
4. เสียง (Sound)
5. ภาพวิดีโอ (Video)

ซึ่งเมื่อนำส่วนประกอบพื้นฐานต่าง ๆ มาผสมรวมกันเกิดจึงเป็นมัลติมีเดีย

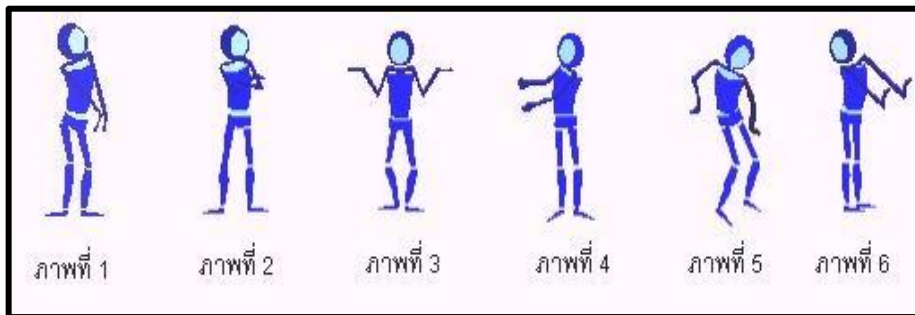
1. ข้อความ (Text) ข้อความเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของมัลติมีเดีย สามารถสร้างความแตกต่างด้วยการใช้สี ขนาด และรูปแบบตัวอักษร ข้อความเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมสำหรับการสื่อสารข้อมูลที่มีมากและสื่อความหมายได้ตรงและชัดเจน

2. ภาพนิ่ง (Still Image) หมายถึง ภาพที่ไม่มีมีการเคลื่อนไหว ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคต่างๆ เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพลายเส้น ภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ ภาพสามารถสื่อเป็นภาษาสากล นอกจากนี้ยังใช้ถ่ายทอดเพื่อประกอบคำบรรยายได้ลึกซึ้งมากขึ้น ภาพหนึ่งภาพสามารถสื่อความหมายได้มากกว่าข้อความหลายเท่า



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพนิ่ง

3. ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพที่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งเกิดจากภาพนิ่งหลาย ๆ เฟรมแสดงต่อเนื่องกัน ภาพเคลื่อนไหวสร้างจินตนาการและกระตุ้นความสนใจได้ดีกว่าภาพนิ่ง แต่ภาพเคลื่อนไหวมีขนาดความจุของไฟล์มากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า ภาพเคลื่อนไหวช่วยในการแสดงขั้นตอนต่างๆ ได้อย่างดี โดยสามารถใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ง่ายกว่าการผลิตวิดีโอ อัตราการเคลื่อนไหวอยู่ที่ 30 เฟรมต่อวินาที



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากภาพนิ่งหลายๆเฟรมต่อเนื่องกัน

4. เสียง (Sound) องค์ประกอบที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของมัลติมีเดียคือเสียง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สร้างความสมบูรณ์ให้กับงานมัลติมีเดีย สร้างความน่าสนใจ น่าติดตาม ทำให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ที่สอดคล้องไปกับเนื้อหาที่แสดงอยู่ ใช้นำเสนอประกอบกับข้อความบรรยาย ช่วยให้การสื่อสารกระจำมากยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกเสียงได้เป็น 2 ประเภท

1. มิดี้ (MIDI : Musical Instrument Digital Interface)MIDI เป็นข้อมูลเสียงที่แทนเครื่องดนตรีประเภทต่างๆ ซึ่งเป็นมาตรฐานของการสื่อสารด้านเสียงที่ได้รับการพัฒนาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980

สำหรับใช้กับคอมพิวเตอร์และเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เป็นลักษณะการเล่นเสียงตามตัวโน้ต ซึ่งในมุมมองของนักดนตรี MIDI หมายถึงโน้ตเพลงที่มีรูปแบบเป็นสัญลักษณ์หรือตัวเลขซึ่งบอกระยะเวลาในการเล่นตัวโน้ตแต่ละตัว แล้วเกิดเป็นเสียงดนตรี

2. เสียงแบบดิจิทัล (Digital Audio)

เป็นสัญญาณเสียงจากไมโครโฟน เครื่องเล่นเทป เครื่องสังเคราะห์เสียง หรือเสียงที่เกิดจากแหล่งกำเนิดต่างๆทั้งจากธรรมชาติและที่สร้างขึ้น และนำมาแปลงเป็นสัญญาณดิจิทัล ซึ่งรูปแบบข้อมูลจะอยู่ในรูปของ บิต และไบต์ เรียกอัตราสุ่มของข้อมูลที่ได้มาว่า Sampling Rate และเรียกจำนวนของข้อมูลที่ได้ว่า Sampling Size ซึ่งเป็นตัวกำหนดคุณภาพของเสียงที่ได้จากการเล่นแบบดิจิทัล ขนาดข้อมูลของเสียงแบบดิจิทัลมีขนาดใหญ่ ใช้หน่วยความจำ และทรัพยากรบนหน่วยประมวลผลกลางมากกว่า MIDI แต่สามารถแสดงเสียงได้หลากหลายเป็นธรรมชาติมากกว่า MIDI สำหรับอัตราสุ่ม (Sampling Rate) ของเสียงดิจิทัล อยู่ที่ 11.025, 22.05 และ 44.1 kHz ถ้าอัตราสุ่มยิ่งสูงคุณภาพของเสียงแบบสัญญาณดิจิทัลยิ่งชัดเจนขึ้น ซึ่งมีจำนวนของ ข้อมูล (Sampling Rate) เป็น 8 บิต และ 16 บิต

5. วิดีโอ (Video)

วิดีโอ เป็นองค์ประกอบที่เสริมสร้างความเข้าใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ สามารถนำเสนอภาพเหตุการณ์จริงอย่างเป็นธรรมชาติ พร้อมทั้งนำเสนอประกอบกับข้อความและเสียงได้อย่างสมบูรณ์มากกว่าสื่ออื่น ๆ แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้พื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก วิดีโอที่ให้คุณ ภาพระดับเดียวกับการออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ เช่น ในระยะเวลา 1 วินาที ไฟล์ภาพอาจสูงถึง 25 MB ดังนั้นถ้าระยะเวลาเป็นนาที่ที่ต้องใช้พื้นที่ในการเก็บไฟล์ภาพสูงมาก และในด้านการประมวลผลยังต้องใช้คอมพิวเตอร์ ที่มีสมรรถนะสูง จึงสามารถแสดงภาพได้อย่างราบรื่น ไม่เกิดปัญหาการกระตุกของภาพ

ส่วนในด้านของมาตรฐานการแพร่ภาพวิดีโอ แบ่งได้เป็น 3 มาตรฐาน

1. NTSC (National Television System Committee) โดยประเทศอเมริกา กำหนดการสร้างภาพในแนวนอน ให้มีจำนวน 525 เส้นต่อเฟรม และมีอัตราภาพจำนวน 30 เฟรมต่อวินาที มีการรีเฟรชภาพ 60 เฟรมต่อวินาที มาตรฐานนี้ใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น

2. PAL (Phase Alternate Line) เป็นมาตรฐานที่พัฒนาโดยยุโรป กำหนดการสร้างภาพในแนวนอนจำนวน 625 เส้นต่อเฟรม อัตราการนำเสนอภาพจำนวน 25 เฟรมต่อวินาที มาตรฐาน PAL ใช้ในประเทศไทย ออสเตรเลีย อังกฤษ เยอรมัน

3. SECAM (Sequential Color and Memory) กำหนดให้มีการสร้างภาพในแนวนอน 819 เส้นต่อเฟรม อัตราการรีเฟรชภาพ 25 เฟรมต่อวินาที ใช้ในประเทศ รัสเซีย ฝรั่งเศส ตะวันออกกลาง



ภาพที่ 2.4 วิดีโอ

2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่ใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัยต้นยุคกลาง และปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในโลก ประชากรส่วนใหญ่ในหลายประเทศรวมทั้ง สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย ไอร์แลนด์นิวซีแลนด์ และประเทศในแคริบเบียน พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ที่มีผู้พูดมากที่สุดเป็นอันดับสามของโลก รองจากภาษาจีนกลางและภาษาสเปน มักมีผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองอย่างกว้างขวาง และภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการของสหภาพยุโรป หลายประเทศเครือจักรภพแห่งชาติ และสหประชาชาติ ตลอดจนองค์การระดับโลกหลายองค์การ

ภาษาอังกฤษเจริญขึ้นในราชอาณาจักรแองโกล-แซ็กซอนอังกฤษ และบริเวณสกอตแลนด์ ตะวันออกเฉียงใต้ในปัจจุบัน หลังอิทธิพลอย่างกว้างขวางของบริเวณใหญ่และสหราชอาณาจักรตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 17 จนถึงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 ผ่านจักรวรรดิอังกฤษ และรวมสหรัฐอเมริกาด้วย ตั้งแต่กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 ภาษาอังกฤษได้แพร่หลายทั่วโลก กลายเป็นภาษาชั้นนำของวจนิพนธ์ระหว่างประเทศและเป็นภาษากลางในหลายภูมิภาค

ในประวัติศาสตร์ ภาษาอังกฤษกำเนิดจากการรวมภาษาถิ่นหลายภาษาที่สัมพันธ์อย่างใกล้ชิด ซึ่งปัจจุบันเรียกรวมว่า ภาษาอังกฤษเก่า ซึ่งผู้ตั้งนิคมนำมายังฝั่งตะวันออกของบริเตนใหญ่เมื่อคริสต์ศตวรรษที่ 5 คำในภาษาอังกฤษจำนวนมากสร้างขึ้นบนพื้นฐานรากศัพท์ภาษาละติน เพราะภาษาละตินบางรูปแบบเป็นภาษากลางของคริสตจักรและชีวิตปัญญาชนยุโรป ภาษาอังกฤษยังได้รับอิทธิพลเพิ่มจากภาษานอร์สเก่าเพราะการบุกครองของไวกิงในคริสต์ศตวรรษที่ 9 และ 10

การพิชิตอังกฤษของชาวนอร์มันในคริสต์ศตวรรษที่ 11 ทำให้ภาษาอังกฤษยืมคำมาจากภาษาออร์มันอย่างมาก และสัทนิยมคำศัพท์และการสะกดเริ่มให้ลักษณะความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับภาษาโรมานซ์ แก่ภาษาที่ต่อมากลายเป็นภาษาอังกฤษกลาง การเลื่อนสระครั้งใหญ่ (Great Vowel Shift) ซึ่งเริ่มขึ้นทางตอนใต้ของอังกฤษในคริสต์ศตวรรษที่ 15 เป็นหนึ่งในเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเครื่องหมายของการกำเนิดของภาษาอังกฤษใหม่จากภาษาอังกฤษกลาง

เนื่องจากการกลมกลืนคำจากภาษาอื่นมากมายตลอดประวัติศาสตร์ ภาษาอังกฤษใหม่จึงมีคำศัพท์ใหญ่มาก โดยมีการสะกดที่ซับซ้อนและไม่สม่ำเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสระ ภาษาอังกฤษใหม่ไม่เพียงแต่กลมกลืนคำจากภาษาอื่นของยุโรปเท่านั้น แต่ยังรวมภาษาอื่นทั่วโลกด้วย พจนานุกรมภาษาอังกฤษ ฉบับออกฟอร์ดแสดงรายการคำไว้กว่า 250,000 คำ ซึ่งยังไม่รวมศัพท์เทคนิค วิทยาศาสตร์ และสแลง

2.2.4 ความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำ

ประวัติของสัตว์น้ำ

สัตว์น้ำ เป็นสัตว์ที่อาศัยในน้ำหรือมีวงจรชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในน้ำหรืออาศัยอยู่ในบริเวณที่น้ำท่วมถึง เช่น ปลา กุ้ง ปู แมงดาทะเล หอย เต่า ตะพาบน้ำ จระเข้ รวมทั้งไข่ของสัตว์น้ำนั้น สัตว์น้ำจำพวกเลี้ยงลูกด้วยนม ปลิงทะเล ฟองน้ำ หินปะการังกัลปังหา และสาหร่ายทะเล ทั้งนี้ รวมทั้งซากหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของสัตว์น้ำเหล่านั้น และหมายความรวมถึงพันธุ์ไม้น้ำ ตามที่ได้มีพระราชกฤษฎีการะบุชื่อ



ภาพที่ 2.5 สัตว์น้ำ

สัตว์น้ำต่างถิ่น หมายถึง สัตว์น้ำที่ไม่ได้อยู่ หรือมีถิ่นกำเนิดในท้องที่หรือสิ่งแวดล้อมนั้นๆ โดยอาจจะถูกนำมาทั้งด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของมนุษย์ หรืออาจมาอยู่ ณ สถานที่นั้นๆด้วยอุบัติเหตุทางธรรมชาติ สำหรับสัตว์น้ำต่างถิ่นในประเทศไทย ได้มีการนำเข้ามาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา คือ ปลาเงิน

ปลาทอง (Carassius auratus) เพื่อใช้เพาะเลี้ยงเป็นอาหารและสัตว์น้ำสวยงาม ปัจจุบันพบว่ามีสัตว์น้ำต่างถิ่นในประเทศไทยมากกว่า 1,100 ชนิด จากประเทศต่าง ๆ เช่น ปลา ประมาณ 1,000 ชนิด สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก ประมาณ 50 ชนิด สัตว์เลื้อยคลาน ประมาณ 50 ชนิด หอย 3 ชนิด กุ้ง ปู 8 ชนิด

ปลา ส่วนใหญ่เป็นปลาสวยงาม มีการนำเข้ามาจากประเทศในเขตร้อนโดยเฉพาะอเมริกาใต้ ต่อมาคือ แอฟริกาและอินโดนีเซีย ปลาที่นิยมนำมาเลี้ยง ได้แก่ กลุ่มปลาหมอสี ปลาเทวดา และปลาออกสการ์ ปลานีออน ปลาหางนกยูง ปลาสอด ปลาหัวตะกั่ว ปลาผี ปลากระเบนน้ำจืด และยังมีปลากลุ่มอื่น ๆ อีกหลายชนิด ที่นำเข้ามาเพื่อเลี้ยงหรือทดลองเลี้ยงเพื่อเป็นอาหาร

กุ้ง เป็นสัตว์น้ำที่มีเปลือกแข็งเป็นข้อตามตัวและมีอวัยวะที่เรียกว่า "กรี" แหลมุมอยู่บนหัวเพื่อใช้ต่อสู้ป้องกันตัวเช่น กุ้ง กุ้งตักแตน

กั้งกระดาน ซึ่งกั้งก็เป็นสัตว์ตระกูลเดียวกับกุ้งแม้จะมีชื่อเรียกและลักษณะบางอย่างแตกต่างจากกุ้งอยู่บ้าง

หอย เป็นสัตว์น้ำที่มีเปลือกแข็งหนาอยู่ภายนอกมีทั้งหอยเปลือกเดี่ยว และหอย ๒ เปลือก หอยเปลือกเดี่ยวจะมีเปลือกใหญ่เพียงอันเดียว มีฝาปิดกันอันตรายให้แก่ตัวหอย เช่น หอยขม หอยเจดีย์ หอยนมสาว หอยสองฝาจะมีฝาขนาดใหญ่ ขนาดใกล้เคียงกัน ๒ ฝาที่สามารถประกบปิดหรือเปิดอ้าออกได้ เช่น หอยลาย หอยแครง หอยแมลงภู่

ปลา เป็นสัตว์อาศัยอยู่ในน้ำ มีทั้งในน้ำจืดและน้ำเค็มปลามีลักษณะเฉพาะคือ มีครีบที่ช่วยให้ว่ายน้ำได้อย่างรวดเร็ว ปลาบางชนิดมีเกล็ดอยู่ทั้งตัว และปลาบางชนิดก็ไม่มีเกล็ดแต่กลับมีหนังหนากับเมือกลื่นปกคลุมหนังไว้

ปลาในแหล่งน้ำต่างๆ ปลาบางชนิดอาศัยอยู่ในน้ำจืดตามแม่น้ำ ลำคลอง หนองบึง ขณะที่ปลาบางชนิดอาศัยอยู่ในน้ำเค็มตามทะเล มหาสมุทร แต่ก็มีปลาบางชนิดอาศัยอยู่ได้ทั้งน้ำจืดและน้ำเค็มซึ่งปลาบางชนิดนี้เราเรียกรวมๆกันว่า "ปลาสองน้ำ"ซึ่งมักพบได้ในบริเวณที่เป็นน้ำกร่อนคือที่น้ำจืดของปากแม่น้ำบรรจบกับน้ำเค็มจากทะเล เช่น ปลาบึกเป็นปลาน้ำจืดที่ตัวใหญ่ที่สุดในโลก มีอยู่ที่แม่น้ำโขงเพียงแห่งเดียว ปลาช่อน ปลาดุก ปลานิล ปลากระดี่ ปลาหมอ

ปลาน้ำเค็มอาศัยอยู่ในทะเล มหาสมุทร เช่น ปลาฉลาม ปลากระพงแดง ปลาเก๋าปลากุแล ปลากระบอก ปลาทุปลาสองน้ำอาศัยอยู่บริเวณน้ำกร่อย ที่ปากแม่น้ำบรรจบกับทะเลปลากระพงขาว ปลาตะกรับมีปลาหลายชนิดที่จะต้องเดินทางด้วยการว่ายน้ำไปเป็นระยะไกลๆเพื่อไปวางไข่เช่นปลาแซลมอนในทวีปแอฟริกาปลาแซลมอนหลายร้อยตัวจะว่ายน้ำทวนน้ำในแม่น้ำ ลำธาร ไปวางไข่ที่ต้นน้ำหรือปลายี่สกในประเทศไทยก็จะว่ายน้ำทวนน้ำไปวางไข่ที่ต้นน้ำเหมือนกัน ส่วนปลากระพงขาวจะว่ายน้ำจากทะเลเข้ามายังปากแม่น้ำที่เป็นน้ำจืดแล้ววางไข่ที่นั่นพอลูกปลาเริ่มโตพอสมควรก็จะพากันว่ายน้ำกลับไปสู่ทะเล แล้วเจริญเติบโตเป็นปลากระพงขาวเต็มวัยต่อไป

ปลาที่ไม่ใช่ปลา มีสัตว์น้ำหลายชนิดที่ถูกเรียกกันจนติดปากโดยมีคำนำหน้าว่า "ปลา" อยู่เสมอแต่ที่จริงแล้วสัตว์น้ำเหล่านี้ไม่ใช่ปลา

ปลาวาฬ เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมชนิดหนึ่งที่อาศัยอยู่ในน้ำมาเป็นเวลานานมาแล้วแต่คงเป็นเพราะปลาวาฬมีครีบเหมือนปลาเราก็เลยเรียกว่า "ปลาวาฬ" และสิ่งที่แตกต่างที่เห็นได้ชัดของปลาวาฬและปลาแท้ๆ นั่นก็คือปลาวาฬออกลูกเป็นตัวและเจริญเติบโตขึ้นมาด้วยน้ำนมของแม่ปลาวาฬ จนกระทั่งโตเต็มวัยจึงออกหากินได้เองอาหารที่โปรดปรานก็ได้แก่ ปลาตัวเล็กๆ นั่นแหละ ส่วนปลาแท้ๆ นั้นก็ออกลูกเป็นไข่แล้วเจริญเติบโตขึ้นมาเป็นปลาเต็มวัยตามวัฏจักรชีวิตแท้ๆ ไม่ใช่เพียงปลาวาฬเท่านั้นที่เป็นปลาที่ไม่ใช่ปลายังมีสัตว์น้ำอีกพวกหนึ่งที่เป็นเหมือนกับปลาวาฬหรือที่เรียกว่าพวกเดียวกัน

พะยูน และ ปลาโลมา จัดเป็นสัตว์พวกเดียวกันกับปลาวาฬ สัตว์ทั้งสองชนิดนี้ต่างก็เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่ลงมาอาศัยอยู่ในทะเลเช่นเดียวกับพวกปลาแท้ๆ ทั้งหลายและก็มีปลาวาฬด้วย



ภาพที่ 2.6 ปลาต่างๆ

2.2.5 ความรู้เกี่ยวกับระบบมัลติมีเดีย

ระบบมัลติมีเดีย หมายถึงการนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย ตัวอักษร(Text) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง(Sound) และวิดีโอ(Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การนำเข้า(Input) การประมวลผล(Processing) การแสดงผลลัพธ์(Output) และการจัดเก็บข้อมูล(Storage) ตามลำดับซึ่งระบบทั้งหมดจะถูกควบคุมผ่านทางเครื่องพีซี ด้วยการบริหารจัดการของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งไว้ หัวข้อย่อยเนื้อหาส่วน ประกอบด้วย

การนำเข้า(Input)

การประมวลผล(Processing)

การแสดงผล(Output)

การจัดเก็บข้อมูล(Storage)

การนำเข้า (Input)

การนำเข้า(Input) หมายถึงการนำเข้าข้อมูลทั้งที่อยู่ในรูปแบบของข้อความหรือตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) ผ่านทางอุปกรณ์ต่อพ่วงที่ทำหน้าที่นำสัญญาณเข้าแล้วส่งต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อจัดการกับข้อมูลในรูปแบบสัญญาณดิจิทัลต่อไป (Digital Camera) ก็สามารถเข้าสู่การประมวลผลได้ในทันที ในขณะที่อุปกรณ์นำเข้าแบบอนาล็อก เช่น กล้องวิดีโอ (Video Camera) และเครื่องเล่นออดิโอ(Audio Player) จะต้องมีอุปกรณ์ต่อพ่วงที่เรียกว่า วิดีโอแคปเจอร์ (Video Capture) และซาวนด์การ์ด (Sound Card) ตามลำดับ เพื่อทำการแปลงสัญญาณอนาล็อกให้เป็นสัญญาณดิจิทัลก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการประมวลผล เช่นเดียวกับเครื่องโมเด็ม (Modem) ซึ่งเป็นอุปกรณ์นำเข้าเหมือนกันแต่สามารถแปลงสัญญาณได้ทั้งแบบสัญญาณอนาล็อกและสัญญาณดิจิทัลในเครื่องเดียวกัน

การแสดงผล (Output)

การแสดงผล (Output) หมายถึง การแสดงผลลัพธ์จากการแปลงสัญญาณต้นแบบไปเป็นสัญญาณที่สามารถปรากฏบนอุปกรณ์ปลายทางได้ โดยอุปกรณ์ดังกล่าวจะต้องต่อพ่วงเข้ากับเครื่องพีซีด้วยได้แก่ อุปกรณ์แสดงผลแบบดิจิทัล เช่น จอภาพดิจิทัล (Digital Monitor) และเครื่องพิมพ์เลเซอร์(Laser Printer) เป็นต้น อุปกรณ์แสดงผลแบบอนาล็อกจะต้องมีอุปกรณ์แปลงสัญญาณดิจิทัลให้เป็นสัญญาณอนาล็อกก่อน เช่น เครื่องฉายโปรเจคเตอร์ (Projection TV) สำหรับการแสดงผลทางเสียงจะต้องใช้อุปกรณ์ออดิโอ โดยทำการเชื่อมต่อกับแผงวงจรเสียงหรือที่เรียกว่าซาวนด์การ์ด (Sound Card) ซึ่งทำหน้าที่แปลงสัญญาณดิจิทัลไปเป็นสัญญาณอนาล็อก(Digital to Analog Converter) ส่วนประกอบอุปกรณ์แสดงผลประเภทเสียง ได้แก่ หูฟัง(Headphone) และลำโพง (Speaker)

การจัดเก็บข้อมูล (Storage)

การจัดเก็บข้อมูล (Storage) หมายถึง การนำข้อมูลที่ผ่านกระบวนการทำงานทั้งการนำเข้า การประมวลผลและการแสดงผลเรียบร้อยแล้วมาทำการบันทึกลงในอุปกรณ์จัดเก็บข้อมูล (Storage Device) เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ได้เมื่อต้องการ สำหรับการบันทึกลงบนสื่อจัดเก็บข้อมูลชนิดต่างๆ เช่น เทป (Tape) แผ่นซีดี (CD ROM) และแผ่นดีวีดี (DVD) จำเป็นต้องจัดทำผ่านอุปกรณ์ที่สามารถจัดเก็บข้อมูลลงบนหน่วยจัดเก็บแต่ละชนิดได้ ตัวอย่างเช่น กรณีที่ผู้ใช้ต้องการจัดเก็บข้อมูลลงบนแผ่นซีดี จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ในการเขียน หรือที่เรียกว่า “CD WRITER” เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูลดังกล่าวด้วยการเก็บไฟล์เสียงไว้ในหน่วยจัดเก็บข้อมูลสำรอง โดยสัญญาณดิจิทัลจากไฟล์เสียงเหล่านี้จะส่งกลับไปยังซาวนด์การ์ด เพื่อแปลงสัญญาณให้เป็นแบบอนาล็อก ทำให้สามารถได้ยินเสียงจากไฟล์ที่ทำการนำเข้าหรือบันทึกนั้นได้ด้วยอุปกรณ์แสดงผลทางเสียง เช่น ลำโพง หูฟัง

ลำโพงภายนอก (External Speaker)

ลำโพงภายนอก (External Speaker) เป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนให้มัลติมีเดียคอมพิวเตอร์สามารถเล่นเสียงระดับไฮไฟท์ที่มีคุณภาพได้ นอกจากความสามารถในการจัดการด้านเสียงของซาวนด์การ์ด

แล้ว ปัจจุบันได้มีผู้ผลิตลำโพงภายนอกที่มีขีดความสามารถที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังเพิ่มคุณภาพในหลายระดับด้วยกัน เช่น ระดับธรรมดา ระดับคุณภาพสูงที่ประกอบด้วยทั้งลำโพงเสียงแหลม ลำโพงเสียงกลางและลำโพงเสียงทุ้ม เป็นต้น คล้ายกับระบบเครื่องเสียงชั้นดีทั่วไป ลำโพงภายนอกจึงจัดว่าเป็นส่วนประกอบพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียพีซีเนื่องจากการถ่ายทอดเสียงที่ชัดเจนและต้องครอบคลุมย่านความถี่เสียงได้หลากหลาย จนกลายเป็นส่วนประกอบสำคัญของระบบ มัลติมีเดียในยุคปัจจุบันที่ขาดไม่ได้

ซอฟต์แวร์ประยุกต์ (Application Software)

ซอฟต์แวร์ประยุกต์เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับจัดการด้านมัลติมีเดียภายใต้โปรแกรมระบบปฏิบัติการที่ทำงานสัมพันธ์กับเครื่องพีซีและอุปกรณ์ประกอบสามารถจำแนกซอฟต์แวร์ประยุกต์ตามลักษณะงานได้ 2 ประเภทใหญ่ ได้แก่ 1) ซอฟต์แวร์ประยุกต์ประเภทคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมัลติมีเดีย (Application Software for Multimedia Computer Assisted Instruction) เช่น Icon Author, Tool book และ Macromedia Author ware เป็นต้น ซึ่งโปรแกรมนี้สามารถเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าโปรแกรมระบบสร้างสื่อการสอน 2) ซอฟต์แวร์ประยุกต์ประเภทนำเสนองานมัลติมีเดีย (Application Software for Multimedia Presentation) เช่น Macromedia Director MX, Shockwave และ Macromedia Flash MX เป็นต้น

สำหรับองค์ประกอบทั้ง 5 ส่วนของมัลติมีเดียพีซีตามที่ได้มาข้างต้น นับได้ว่าเป็นส่วนประกอบขั้นพื้นฐานของมัลติมีเดียพีซีที่สนับสนุนการใช้งานด้านมัลติมีเดียทั่วไป หากต้องการพัฒนางานมัลติมีเดียเฉพาะทาง เช่น ทำวิดีโอจำเป็นต้องขยายขีดความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ด้วยอุปกรณ์ต่อพ่วงพิเศษ เช่น ติดตั้งแผงวงจรจัดการเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหว (Video Capture Board) ติดตั้งเครื่องบันทึกและเล่นภาพวิดีโอ (Video Tape Recorder) เป็นต้น

เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของมัลติมีเดีย โดยจะถูกจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลซึ่งสามารถเล่นซ้ำกลับไปกลับมาได้ โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะสำหรับทำงานด้านเสียงหากในงานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เร้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช้มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่งนั่นเอง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นสำหรับมัลติมีเดียซึ่งสามารถนำเข้าเสียงผ่านทางไมโครโฟน แผ่นซีดี ดีวีดี เทป และวิทยุ เป็นต้น

วิดีโอ (Video)

วิดีโอเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถนำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ อย่างไรก็ตาม ปัญหาหลักของการใช้วิดีโอในระบบมัลติมีเดียก็คือการสิ้นเปลืองทรัพยากรของพื้นที่บนหน่วยความจำเป็นจำนวนมาก เนื่องจากการนำเสนอวิดีโอด้วยเวลาที่

เกิดขึ้นจริง (Real-Time) จะต้องประกอบด้วยจำนวนภาพไม่ต่ำกว่า 30 ภาพต่อวินาที(Frame/Second) ถ้าหากการประมวลผลภาพดังกล่าวไม่ได้ผ่านกระบวนการบีบอัดขนาดของสัญญาณมาก่อน การนำเสนอภาพเพียง 1 นาทีอาจต้องใช้หน่วยความจำมากกว่า 100 MB ซึ่งจะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินขนาดและมีประสิทธิภาพในการทำงานที่ด้อยลง ซึ่งเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถบีบอัดขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องจนทำให้ภาพวิดีโอสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและกลายเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อระบบมัลติมีเดีย(Multimedia System) Video file format เป็นรูปแบบที่ใช้บันทึกภาพและเสียงที่สามารถทำงานกับคอมพิวเตอร์ได้เลยมีหลายรูปแบบได้แก่AVI (Audio / Video Interleave) เป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟต์ เรียกว่าVideo for Windows มีนามสกุลเป็น .avi

ปัจจุบันมีโปรแกรมแสดงผลติดตั้งมาพร้อมกับชุดMicrosoft Windows คือ Windows Media Player MPEG - Moving Pictures Experts Group รูปแบบของไฟล์ที่มีการบีบอัดไฟล์เพื่อให้มีขนาดเล็กลง โดยใช้เทคนิคการบีบข้อมูลแบบ Inter Frame หมายถึง การนำความแตกต่างของข้อมูลในแต่ละภาพมาบีบ และเก็บ โดยสามารถบีบข้อมูลได้ถึง 200:1 หรือเหลือข้อมูลเพียง 100 kb/sec โดยคุณภาพยังดีอยู่ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดย MPEG-1 มีนามสกุล คือ .mpg Quick Timeเป็นฟอร์แมตที่พัฒนาโดยบริษัท Apple นิยมใช้นำเสนอข้อมูลไฟล์ผ่านอินเทอร์เน็ต มีนามสกุลเป็น.mov

2.2.6 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม adobe captivate

โปรแกรมAdobe Captivate

โปรแกรม Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานมัลติมีเดีย การจับภาพหน้าจอ การทำภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้โปรแกรมยังสามารถสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบได้ โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่ง เพราะโปรแกรมมีคำสั่งต่างๆไว้ให้เลือกผ่านหน้าจอของโปรแกรม

จึงเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว เหมาะสำหรับครู นอกจากนี้ยังสามารถใช้ Widget หรือaction Script 3 เพิ่มขีดความสามารถของโปรแกรมและสามารถส่งขึ้นเว็บ Youtube ได้ หรือจะทำเป็นไฟล์ PDF ก็ได้

โปรแกรม Captivate มีจุดประสงค์หลักสำหรับใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ผ่านทาง Browser หรือใช้กับ LMS โดยส่งออกไปใช้งานเป็น Flash (swf) ตามมาตรฐาน Scorm นอกจากนี้ โปรแกรมยังสามารถส่งออกเป็นไฟล์ exe และนำไปเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ตได้

ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งโปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เราู้จักกันนั้นมีมากมายหลายโปรแกรม เช่นOffice TLEImpress, Microsoft PowerPoint, Macromedia Author ware, Adobe Flash ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้พอสมควรจึงจะสร้างงานออกมาได้โปรแกรม Adobe Captivate เป็นผลิตภัณฑ์น้องใหม่จากค่าย Adobe ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อเรียนรู้

หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างสื่อจากข้อมูลต่าง ๆ

การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ง่ายและเร็ว

คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Captivate

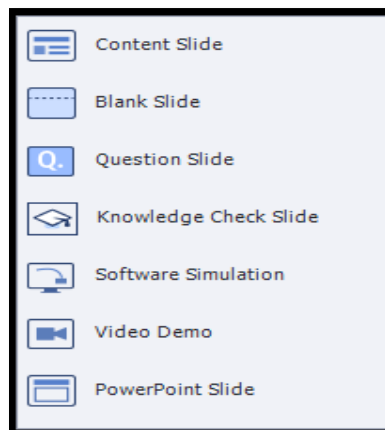
คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Captivate คือ สามารถส่งเข้าเผยแพร่บน YouTube ได้ สามารถส่งเป็นไฟล์ Mp4 เพื่อใช้กับโทรศัพท์หรือส่งออกเป็น PDF นอกจากนี้ยังสามารถใช้แม่แบบสำเร็จรูปสำหรับสร้างข้อสอบได้ง่ายและสวยงามขึ้น

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate

1. สร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้อย่างง่าย
2. ตัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
3. สร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบ
4. เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
5. สร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบ
6. นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่าง ๆ ได้หลากหลายไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพเช่น JPG, BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.ppt)
7. ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ Flash movie File (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Adobe Flash HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์ EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate และ zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorm เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์และยังสามารถเป็นไฟล์ AVI ได้

แถบคำสั่งและเครื่องมือ (Tool and Command) Adobe Captivate 2017

1) Slide



ภาพที่ 2.7 Slide

คำสั่ง

1. Content Slide
2. Blank Slide
3. Question Slide
4. Knowledge Check Slide
5. Software Simulation
6. Video Demo
7. PowerPoint Slide

ความหมาย

- แทรกสไลด์ใหม่ที่มีรูปแบบเดียวกับสไลด์ก่อนหน้านี้
- แทรกสไลด์เปล่า
- แทรกสไลด์สำหรับการสร้างคำถาม
- แทรกสไลด์สำหรับตรวจสอบความรู้
- แทรกสไลด์สำหรับบันทึกการทำงานของโปรแกรม
- แทรกสไลด์สำหรับบันทึกหน้าจอเป็นวิดีโอ
- แทรกสไลด์ที่นำไฟล์พาวเวอร์พอยมาใช้งาน

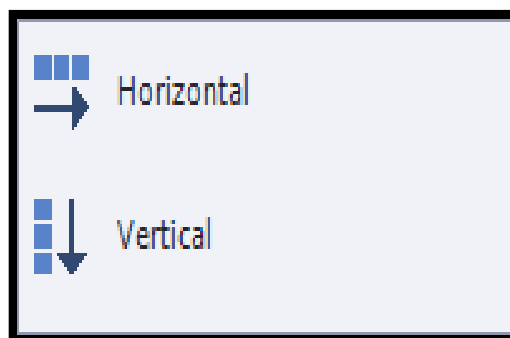
2) Themes



ภาพที่ 2.8 Themes

ในโปรแกรม Adobe Captivate มีรูปแบบสำเร็จรูปให้เลือกใช้อย่างมากมาย อีกทั้งในรูปแบบยังเป็น Responsive ซึ่งรองรับอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอแตกต่างกัน รวมทั้งยังสามารถแก้ไขตกแต่งรูปแบบได้อีกด้วย

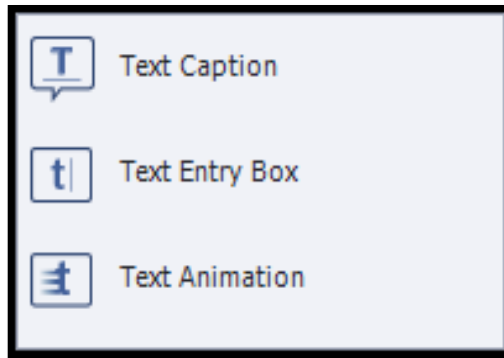
3) Fluid Box



ภาพที่ 2.9 Fluid Box

เป็นเมนูคำสั่งใหม่ใน Adobe Captivate 2017 ใช้สำหรับการทำเมนูแบบเลื่อนไหลสามารถทำได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน เมนูนี้สำหรับทำในอุปกรณ์ที่เป็นแบบ Responsive

4) Text



ภาพที่ 2.10 Text

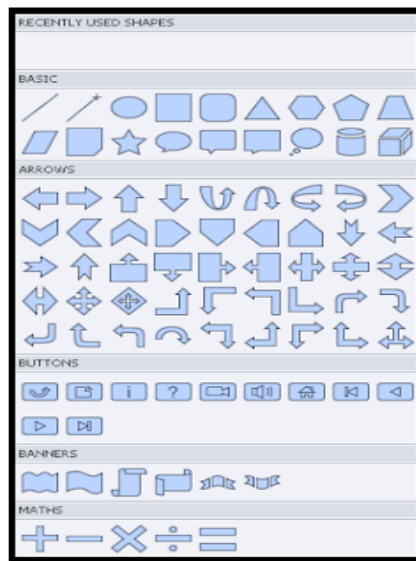
คำสั่ง

- 1.Text Caption
- 2.Text Entry Box
- 3.Text Animation

ความหมาย

- แทรกกล่องข้อความ
แทรกกล่องข้อความแบบกรอกข้อมูล
แทรกข้อความแบบอนิเมชั่น

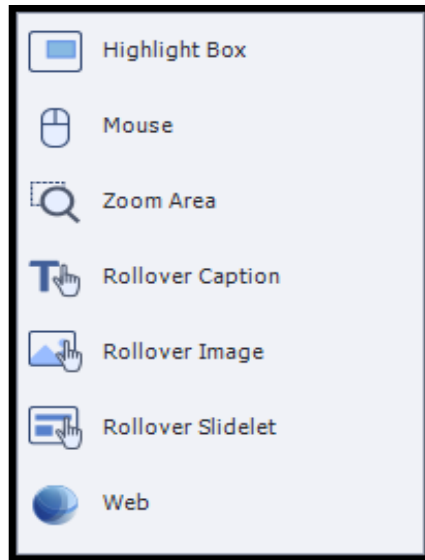
5) Shapes



ภาพที่ 2.11 Shapes

เป็นวัตถุในรูปแบบต่าง ๆ สามารถนำไปทำเป็นกล่องข้อความหรือปุ่มต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถนำรูปร่างพื้นฐานต่าง ๆ มารวมกันเป็นรูปแบบที่แปลกใหม่ และยังสามารถทำเป็น Roller Smart Shapes ได้อีกด้วย

6) Objects



ภาพที่ 2.12 Objects

คำสั่ง

1.Highlight Box

2.Mouse

3.Zoom Area

4.Rollover Caption

5.Rollover Image

6.Rollover Slidelet

7.Web

ความหมาย

เป็นการเน้นจุดบางจุดให้ความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ตัวแสดงการเคลื่อนที่ของเมาส์

เป็นการเน้นจุดที่ต้องการขยายขนาดให้ใหญ่ขึ้นเป็นพิเศษ

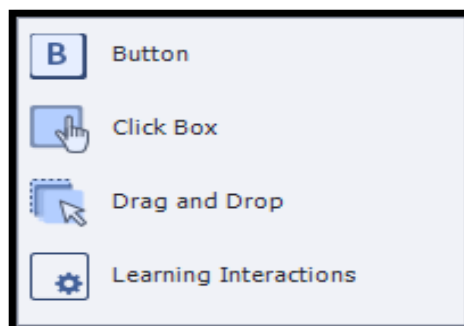
เป็นการแทรกข้อความพิเศษ เมื่อเลื่อนเมาส์มาชี้ที่ข้อความที่กำหนด

เป็นการแทรกรูปภาพพิเศษ เมื่อเลื่อนเมาส์มาชี้ที่รูปภาพที่กำหนด

เป็นการแทรกสไลด์พิเศษ เมื่อเลื่อนเมาส์มาชี้ที่สไลด์ที่กำหนด

นำเว็บไซต์อื่นมาใช้ในชิ้นงานของเรา

7) Interactions



ภาพที่ 2.13 Interactions

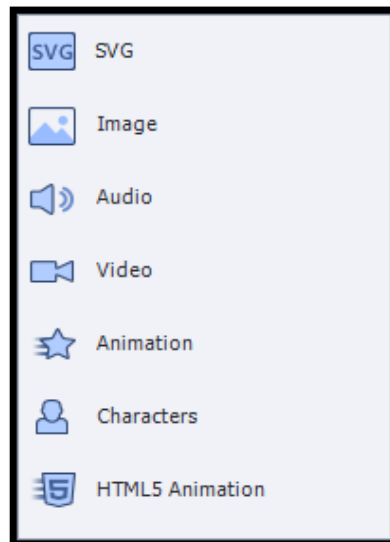
คำสั่ง

- 1.Button
- 2.Click Box
- 3.Drag and Drop
- 4.Learning Interactions

ความหมาย

- สร้างปุ่ม พร้อมทั้งสามารถกำหนดคำสั่งได้
- สร้างคลิกบ็อกหรือตัวเลือก พร้อมทั้งสามารถกำหนดคำสั่งได้
- สร้างตัวเลือกการลากวางวัตถุภายในสไลด์
- สร้างวัตถุที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้

8) Media



ภาพที่ 2.14 Media

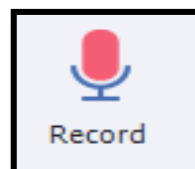
คำสั่ง

- 1.SVG
- 2.Image
- 3.Audio
- 4.Video
- 5.Animation
- 6.Characters
- 7.HTML5 Animation

ความหมาย

- แทรกไฟล์ SVG
- แทรกรูปภาพ
- แทรกเสียง
- แทรกวิดีโอ
- แทรกอนิเมชันในรูปแบบไฟล์ SWF หรือ GIF
- แทรกตัวละคร
- แทรกอนิเมชันในรูปแบบไฟล์ HTML5

9) Record



ภาพที่ 2.15 Record

เป็นการบันทึกเสียงด้วยโปรแกรม Captivate

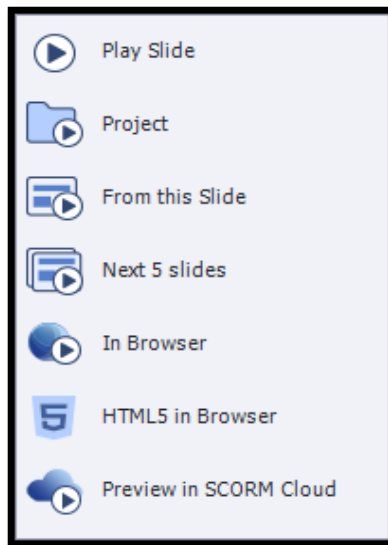
10) Save



ภาพที่ 2.16 Save

เป็นการบันทึกงานของเราเพื่อเก็บไว้หรือนำมาแก้ไขในครั้งต่อไป

11) Preview



ภาพที่ 2.17 Preview

คำสั่ง

1.Play Slide

2.Project

3.From this Slide

4.Next 5 slides

5.In Browser

6.HTML5 in Browser

7.Preview in SCORM Cloud แสดงตัวอย่างใน SCORM Cloud

ความหมาย

เล่นสไลด์ที่เปิดอยู่

เล่นสไลด์ไฟล์งานทั้งหมด

เล่นจากสไลด์นี้ต่อไป

เล่นต่อไปอีก 5 สไลด์

เล่นสไลด์ในเบราว์เซอร์

เล่นสไลด์ในรูปแบบ HTML5 ในเบราว์เซอร์

12) Publish



ภาพที่ 2.18 Publish

คำสั่ง

1.Publish to Computer

2.Publish for Devices (App)

3.Publish to Adobe Connect

4.Publish to Adobe Captivate Prime

ความหมาย

Publish สำหรับใช้งานบนเครื่องคอมพิวเตอร์

Publish สำหรับใช้งานในอุปกรณ์พกมือถือ

Publish โดยผ่าน Adobe Connect

Publish โดยผ่าน Adobe Captivate Prime

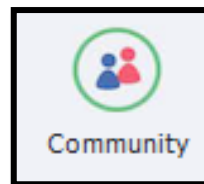
13) Assets



ภาพที่ 2.19 Assets

เป็นรูปแบบคล้ายๆ กับ Clip Arts ในโปรแกรม Microsoft Office Word แต่ในโปรแกรม Captivate นั้น มีทั้งเป็นรูปคนจริงรวมทั้งเป็นรูปตัวการ์ตูนด้วย สามารถนำมาตกแต่งภายในชิ้นงานของเราได้ ทำให้งานของเราดูมีสีสันต์เพิ่มมากขึ้น

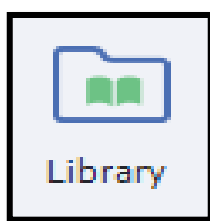
14) Community



ภาพที่ 2.20 Community

ชุมชนผู้ใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate

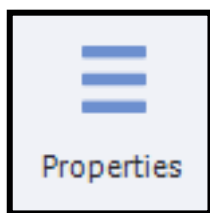
15) Library



ภาพที่ 2.21 Library

เป็นหน้าต่างที่เก็บข้อมูลต่าง ๆ ในเครื่องของเรา เช่น รูปภาพ เสียง วิดีโอ เป็นต้น เพื่อจะนำมาใช้งานในโปรเจกของเรา

16) Properties



ภาพที่ 2.22 Properties

เป็นหน้าต่างคุณสมบัติต่างของเมนูหรือเครื่องมือแต่ละชนิด จะเปลี่ยนตามสิ่งที่เราเลือก

2.2.7 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กประถมวัย

อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell, 1880-1961) (อ้างถึงใน สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2547 : 35) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ผู้เริ่มก่อตั้งสถาบันพัฒนาการเด็ก (Institute of Child Development) ณ มหาวิทยาลัยเยล ระหว่างปี ค.ศ. 1930-1940 อธิบายทฤษฎีเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กว่าการเจริญเติบโตของเด็กทางร่างกาย เนื้อเยื่อ อวัยวะ หน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ และพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นเป็นรูปแบบที่แน่นอนและเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น ประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบรองที่ต่อเติมเต็มเสริมพัฒนาการต่าง ๆ กีเซลเชื่อว่าวุฒิภาวะจะถูกกำหนดโดยพันธุกรรม และมีในเด็กแต่ละคนมาตั้งแต่เกิด ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กแต่ละวัยมีความพร้อมทำสิ่งต่าง ๆ ได้ ถ้าวุฒิภาวะหรือความพร้อมยังไม่เกิดขึ้นตามปกติในวัยนั้น สภาพแวดล้อมจะไม่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก

อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell) ได้สร้างเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัดพฤติกรรมของเด็กในแต่ละระดับ เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งเขาได้แบ่งพัฒนาการของเด็กที่ต้องการวัดและประเมินออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่

1. พฤติกรรมทางการเคลื่อนไหว (Motor Behavior) ครอบคลุมการบังคับอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายและความสัมพันธ์ทางการเคลื่อนไหว

2. พฤติกรรมทางการปรับตัว (Adaptive Behavior) ครอบคลุมความสัมพันธ์ของการใช้มือและสายตา การสำรวจ ค้นหา การกระทำต่อวัตถุ การแก้ปัญหาในการทำงาน

3. พฤติกรรมทางการใช้ภาษา (Language Behavior) ครอบคลุมการที่เด็กใช้ภาษา การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน

4. พฤติกรรมส่วนตัวและสังคม (Personal-Social Behavior) ครอบคลุมการฝึกปฏิบัติส่วนตัว เช่น การกินอาหาร การขับถ่าย และการฝึกต่อสภาพสังคม เช่น การเล่น การตอบสนองผู้อื่น

จากแนวความคิดของ อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell) สามารถนำมาอธิบายพัฒนาการของมนุษย์ในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการทางร่างกาย และสามารถนำไปเชื่อมโยงกับพัฒนาการทางสติปัญญาได้อีกด้วย นอกจากนั้น อาร์โนลด์ กีเซล (Arnold Gesell) ได้เขียนหนังสือขึ้น 2 เล่ม คือ The First Five Year of Life และ The Child from Five to Ten ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้มีบทบาทมากต่อการจัดกลุ่มเด็กเข้าศึกษาในชั้นอนุบาลศึกษาและชั้นประถมศึกษา เกณฑ์มาตรฐานใช้เป็นแบบทดสอบมาตรฐานในการทำนายพฤติกรรม วิเคราะห์กลุ่ม และทำวิจัย เพื่อบอกลักษณะพัฒนาการของเด็ก โดยใช้อายุทางปฏิทินเป็นเกณฑ์ นอกจากนี้มีบทบาทมากในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับเด็ก โดยการจัดกิจกรรมนั้นต้องให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็กแต่ละคน

เด็กประถมวัย

- วัยที่อายุตั้งแต่ 6-12 ปี คือ ช่วงที่เด็กเรียนหนังสือในช่วงชั้นประถมศึกษา จากเดิมที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ที่บ้าน แต่เด็กในวัยนี้จะใช้เวลาเต็มวันอยู่ที่โรงเรียน จึงเป็นการออกสู่สังคมภายนอกอย่างจริงจัง เด็กจะได้เรียนรู้ในทุกๆด้าน โดยเฉพาะการปรับตัวที่โรงเรียน ทั้งเรื่องการเรียนการอยู่ในกฎระเบียบ การทำให้ครูพึงพอใจ ความสัมพันธ์กับเพื่อน จะมีพัฒนาการที่รวดเร็วทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด การใช้ภาษา มีพัฒนาการของตนเอง เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมั่นคงในสังคม โดยจะถูกประคับประคองน้อยลงจากวัยอนุบาล

การเจริญเติบโตและพัฒนาการ

ด้านร่างกาย

ช่วงอายุ 6-12 ปี ร่างกายจะเปลี่ยนแปลงและมีความสามารถเพิ่มขึ้นหลายด้าน เด็กจะใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้ดี เช่นเตะฟุตบอลได้มั่นคง ชอบการเคลื่อนไหวมากกว่าที่จะอยู่เฉยโดยเฉพาะเด็กผู้ชาย เรียนรู้และพัฒนาความสามารถผ่านการเล่น เช่น เล่นไล่จับ ซ่อนหา จระเข้ไล่จับ หรือเล่นกีฬาประเภทต่างๆ เช่น วอลเลย์ บาสเกตบอล หมากรอก เป็นต้น

ในวัยนี้กล้ามเนื้อมัดเล็กใช้งานได้ดี สามารถใช้มือและนิ้วควบคุมการเคลื่อนไหวของดินสอได้อย่างละเอียดอ่อนมากขึ้นเรื่อยๆ จนสามารถวาดรูปเรขาคณิต ได้ทั้งสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม รูปเพชร หรือรูปที่ซับซ้อนขึ้น วาดรูปคนที่มีอวัยวะครบ การประสานงานของระบบประสาทและการเคลื่อนไหวทำงานสอดคล้องได้เป็นอย่างดี ซึ่งเป็นการประสานการทำงานระหว่างมือ ตา และการเคลื่อนไหวของร่างกายไปพร้อมกันทำให้วัยนี้มีการพัฒนาทักษะทางกีฬาได้ดีขึ้น

เมื่อถึงตอนปลายของวัยเรียนเข้าใกล้วัยรุ่นในช่วงประถมศึกษาปีที่ 6 ร่างกายจะมีการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างมาก ช่วงนี้เด็กหญิงจะมีการเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กชาย เพราะมีการทำงานของฮอร์โมนประจำเพศเกิดขึ้น เช่นเด็กหญิงอาจมีการเติบโตขึ้นของเต้านม มีขนขึ้นที่บริเวณหัวเหน่าและมีประจำเดือน ส่วนเด็กชายก็อาจมีเสียงแตกห้าว มีหนวดเครา ขนรักแร้ ขนที่อวัยวะเพศ ตัวสูงขึ้น แขนขายาว เป็นต้น ระบบกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และเล็ก การเคลื่อนไหวต่างๆ มีการพัฒนาการมากขึ้น

การส่งเสริมให้ร่างกายหลายส่วนทำงานคล่องแคล่ว ประสานกัน ต้องอาศัยการฝึกฝนผ่านการทำกิจกรรมทั้งงานบ้าน การกีฬา การใช้ชีวิต ซึ่งจะไปส่งเสริมให้เด็กกระฉับกระเฉง หุ่นดี ตาไว สมาธิดี ประสาทต่างๆ ทำงานได้รวดเร็ว

ด้านจิตใจและการเข้าสังคม

การที่เด็กจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ดี จะต้องมาจากรากฐานครอบครัวที่มีความรัก เอื้ออาทร มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ความรู้สึกว่ามีคนรัก ห่วงใยและมีผู้ที่จะเดินเคียงข้าง ช่วยเหลือในยามที่ต้องการ เมื่อประสบกับปัญหา ชื่นชมความดีในความสามารถของเด็กแต่ละคนอย่างเหมาะสม เป็นหนทางที่ช่วยให้เด็ก มีความรู้สึกดีต่อตนเอง เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีอารมณ์มั่นคง ภาควงใจในตนเอง มีทัศนคติที่ดีต่อผู้อื่น

ถ้าสังคมแรกของเด็ก คือการอยู่ร่วมในครอบครัวมีปัญหาเสียแล้ว ก็ส่งผลทำให้การปรับตัวกับญาติพี่น้อง เพื่อนในโรงเรียน ครู มีปัญหาตามมาได้

ช่วงวัยประถมเป็นวัยแห่งความอุตสาหพยายาม คือ เป็นวัยที่ได้กอดทนฝึกฝนพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น การไปโรงเรียนเรียนรู้วิชาต่างๆ หัดอ่านและเขียนหนังสือ เล่นกีฬา งานอดิเรก เข้าร่วมทำกิจกรรมอันหลากหลายได้สร้างสรรค์งานที่ทำให้เขาเกิดความพึงพอใจขึ้นหลายชิ้น จนกลายเป็นความสามารถ และรู้สึกภูมิใจว่าตนเองทำอะไรได้ แต่ในทางตรงข้ามถ้าเด็กวัยนี้ได้รับประสบการณ์ ของความสำเร็จน้อยเกินไปเด็กจะเกิดความรู้สึกด้อย คือรู้สึกว่าความพยายามของเขานั้นไม่เป็นผลและตัวเองเป็นคนที่ไม่ไ้ประโยชน์

การที่โลกของเด็กในชั้นประถมเปิดกว้างขึ้น จากการเรียนรู้ภายในบ้าน ครอบครัว รั้วโรงเรียน อนุบาล ขยายสู่การเรียนรู้ในโรงเรียนประถม และโลกแห่งความเป็นจริง สิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ในวัยนี้ล้วนเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้เด็กสะสมประสบการณ์ ชีวิต รากฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การเรียนรู้คือร่างกายที่แข็งแรง อารมณ์และจิตใจที่ร่าเริง และต้องมีการฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างมีขั้นตอนเป็นลำดับจากง่ายไปยาก เด็กสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและจากสภาพแวดล้อม เด็กจึงต้องการแบบอย่างที่ดีจากบุคคลรอบข้างเพื่อนำมาพัฒนาตนเอง

การที่เด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่อยู่ ดี มีสุขได้ ไม่ได้หมายความว่า จะต้องได้รับประสบการณ์ชีวิตที่ดีที่พอใจตลอดเวลา ตรงกันข้ามความรู้สึกไม่พอใจ ที่เหมาะสมกับวัย เป็นอีกสิ่งหนึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ปรับตัวและแก้ปัญหา อีกทั้งยังเป็นการเติมความเข้มแข็ง ให้กับชีวิตของเด็ก

การสอนเด็กวัยประถมต้นนั้น สามารถพูดคุยอธิบายเหตุผลได้มากขึ้นกว่าวัยอนุบาล แต่ยังมีข้อจำกัดในการรับรู้ ในช่วงแรกต้องใช้วิธีทำงานไปด้วยกัน หรือควบคุมให้เด็กได้ทำในสิ่งที่สมควร จนเด็ก

ทำได้เองเป็นนิสัย เช่นเมื่อเห็นเด็กจุดไฟเล่น ต้องห้ามเด็ดขาดไม่ให้เล่นไฟ ท่าทีที่แสดงออกต้องชัดเจนว่า ไม่ยอมให้เล่น พูดถึงภัยที่อาจเกิดขึ้นต่อการเล่นไฟ เขาจำเข้าใจเหตุผลจากคำพูดได้ แต่ถ้าเด็กยังควบคุมตัวเองไม่ได้ ต้องหยุดเด็กด้วยวิธีต่างๆที่เหมาะสม และหากิจกรรมอื่นมาให้ทำทดแทน เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจไปจากการเล่นไฟ ฝึกฝนสม่ำเสมอสุดท้ายเด็กจะเรียนรู้ขอบเขตจากการเล่นไฟได้

การฝึกฝนจึงต้องอาศัยความรัก ความเข้าใจ ความอบอุ่นในครอบครัวเพื่อเป็นสายใยสำคัญจิตใจ ให้เด็กเชื่อฟังและทำตาม ใช้ความเอาใจใส่ ใช้ความหนักแน่นและฝึกฝนสม่ำเสมอ อดทนคงทศิกให้ชัดเจน ชักจูงโน้มน้าว ให้ลูกเปลี่ยนพฤติกรรมจากที่ไม่เหมาะสม ตามบรรทัดฐานของครอบครัวและสังคมไปสู่ความเหมาะสม และเสริมแรงจูงใจด้วยการชมเชย ให้รางวัลตามสมควรแก่พฤติกรรม ที่เด็กประพฤติดีอยู่แล้ว เพื่อให้เด็กคงพฤติกรรมที่ดีนั้นไว้อย่างต่อเนื่อง

ด้านอารมณ์

การให้เด็กวัยเรียนรู้จักกับทุกอารมณ์ ความรู้สึกที่ผ่านเข้ามาและช่วยให้เขาสามารถหาทางออกที่เหมาะสม เพื่อเป็นพื้นฐานของการแก้ปัญหา ควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และปรับตัวในสังคมอย่างเหมาะสม โดยฝึกฝนแนะนำ ให้คำชมเมื่อเด็กทำได้ดี และแก้ไขชักจูง แนะนำ เมื่อเด็กทำตัวไม่เหมาะสม จะเป็นการสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ที่เรารู้จักกันดีในนามของอีคิว ซึ่งเป็นทักษะหรือศิลปะในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การชี้ให้เด็กเห็นถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล มองข้ามความไม่ถูกใจ ชี้ให้เห็นข้อดีของคนอื่น การแสดงอารมณ์อย่างเหมาะสม เรียนรู้เรื่องความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักผิดหวัง และรู้จักหาทางขจัดความารู้สึกผิดหวังไม่ให้มีมากหรือนานเกินไป พยายามทำใหม่ในครั้งต่อไป จะเป็นการเสริมสร้างทักษะของการควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก การแก้ปัญหาหรือหาทางออก และการปรับตัว ซึ่งเป็นฐานให้แก้ปัญหาที่ซับซ้อนเพิ่มขึ้น

การเตรียมตัวลูกให้ปรับตัวเท่าทันการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา พ่อแม่เองก็ควรปรับตัว ปรับเปลี่ยนวิธีการเลี้ยงและการฝึกฝนเช่นกัน ให้ทันความเปลี่ยนแปลงของสังคม

การช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น

เด็กวัยเรียนควรรับผิดชอบเรื่องส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ และรับผิดชอบงานส่วนรวมเป็นบางส่วน เช่น งานบ้าน งานส่วนรวมในห้องเรียน เป็นต้น ฝึกให้เด็กช่วยตัวเองมากที่สุด เช่น อาบน้ำ แต่งตัว กินอาหาร จัดกระเป๋า นักเรียน การฝึกอย่างสม่ำเสมอ จะเป็นพื้นฐานการสร้างวินัยในตนเอง จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่รับผิดชอบต่อหน้าที่ และยังเป็นการฝึกบริหารเวลาและชีวิต ฝึกทักษะการแก้ปัญหาต่างๆ ให้กับตัวเอง ตั้งแต่ยังเล็ก

กิจกรรมที่เด็กสามารถช่วยเหลืองานส่วนรวม เช่น จัดโต๊ะอาหาร กวาดบ้าน ถูบ้าน ล้างถ้วยชาม เก็บโต๊ะกินข้าว นอกจากจะพัฒนาความรับผิดชอบต่อ ความช่างสังเกต ความละเอียดรอบคอบแล้ว ยังฝึกความมีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อแผ่ผู้อื่น การที่ทำงานร่วมกับผู้ใหญ่ เด็กจะซึมซับการกระทำ วิธีคิด ค่านิยม ทศนคติ ตลอดจนธำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ได้โดยไม่รู้ตัว

ด้านการเรียนรู้

การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้านและจากประสบการณ์ต่างๆที่เด็กได้สัมผัสจริง เด็กวัยเรียนสามารถที่จะมองเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพรวมแล้วมองดูรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ รวมทั้งเลือกที่จะฟังความสนใจ ไปยังส่วนย่อยจุดใดจุดหนึ่งได้ เด็กสามารถเข้าใจว่า การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของวัตถุไม่ได้หมายความว่าปริมาณของวัตถุจะต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วย กล่าวง่ายๆก็คือ เด็กจะมีความคิดเรื่องความคงที่ของวัตถุ ต่อความเปลี่ยนแปลงต่างๆ

ในวัยอนุบาลยังไม่มีความคิดเรื่องความคงที่ไม่เข้าใจว่าปริมาณของของเหลวในภาชนะที่ผอมสูงจะเท่ากับของเหลวในภาชนะกว้างเตี้ยไปได้อย่างไร แต่เด็กวัยเรียนจะสามารถเข้าใจได้ว่า ปริมาณของของเหลวเหล่านั้นไม่เปลี่ยนแปลงไปเลย ถ้ามีการเทของเหลวจากภาชนะใบหนึ่งไปยังอีกใบหนึ่ง กล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เด็กสามารถบูรณาการมิติต่างๆเข้าด้วยกัน เข้าใจว่าสิ่งต่างๆนั้นสามารถทดแทนกันได้

เด็กวัยเรียนสามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ เช่นถ้าต่อมสูงกว่าออดและออดสูงกว่ากบ เด็กจะสรุปได้ว่า ต่อมสูงกว่ากบ กล่าวคือเด็กจะสามารถอนุมานความสัมพันธ์ ของสรรพสิ่งต่างๆ ขึ้นจากความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว สิ่งนี้เป็นขั้นตอนสำคัญ ของความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และความสามารถในการเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวตน ต่อโลกกว้าง

สามารถคิดในมุมนกลับได้ เช่น ถ้าเราทุบดินน้ำมันจากก้อนกลมให้แบน เราก็สามารถปั้นให้มันกลับมาเป็นก้อนกลมได้ ถ้าเราปั้นให้มันยาว เราก็สามารถทุบมันให้กลับมาสั้นได้ กระบวนการนี้สามารถทำความเข้าใจ ทั้งในแบบที่สามารถ เห็นได้ด้วยตา หรือแม้แต่คิดในใจเด็กก็คิดได้ ซึ่งกระบวนการที่เด็กคิดกลับไปกลับมาในใจได้นั้น จะเป็นอย่างก้าวที่สำคัญ ของการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เช่น รู้ว่าการลบจะตรงข้ามกับการบวก หรือการหารจะตรงข้ามกับการคูณ

เด็กวัยเรียนรู้จักแยกของออกเป็นกลุ่มๆ เช่น แสตมป์ ตึกตา หุ่นยนต์ ความสามารถแยกของเป็นหมวดหมู่นี้จะยังมีความสำคัญมากขึ้นเมื่อเด็กเติบโตขึ้นและทำได้ละเอียดขึ้น ทั้งเรื่องบุคคล สถานที่ ความคิดและสิ่งของ นอกจากนี้เด็กยังเข้าใจ ระดับหรือความรุนแรงมากขึ้นของเรื่องต่างๆ เช่นระดับของความเจ็บป่วย การคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลทำได้เพิ่มขึ้น ความเชื่อในเรื่องสิ่งวิเศษต่างๆ น้อยลง

ในระยะนี้ ความคิดของเด็ก จึงยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยลง คิดและมองโลกในมุมมองของคนอื่นได้มากขึ้น เข้าใจ ความรู้สึกของคนอื่น และทำให้ปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้ดี

เด็กวัยเรียนจะรับรู้เรื่องร่างกายและการทำงานของร่างกายเพิ่มมากขึ้น รู้ว่าหัวใจเต้นเพื่อสูบฉีดเลือดไปสู่ส่วนต่างๆของร่างกาย และตัวเองต้องหายใจอยู่ตลอดเวลา เชื่อโรคนั้นมีจริงและทำให้เกิดโรคได้ การหยีตาทำให้มองเห็นชัดเจนขึ้น ถ้าวิดพื้นบ่อยๆ กล้ามเนื้อแขนจะโต แต่ถ้าทิ้งไว้ไม่วิดพื้น กล้ามเนื้อจะลีบลง นอกจากนี้เด็กยังเรียนรู้เรื่องรอบตัวไปจนถึงเรื่องโลกและอวกาศ เรื่องสภาวะไร้น้ำหนัก หรือการเดินทางระหว่างดวงดาว เข้าใจในเรื่องเวลา อดีต ปัจจุบัน อนาคต และความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาต่างๆ รู้ว่าโลกนี้มีมาก่อนเขาเกิดนับล้านปีและโลกจะดำเนินเช่นนี้ต่อไป อ่านเวลาในปัจจุบันได้ รวมทั้งสามารถจัดตารางเวลา ของตัวเอง เช่น การจัดตารางสอน ตารางทำการบ้าน และ

อ่านหนังสือ รู้จักความแตกต่างระหว่างอายุ เช่น ปู่คือ พ่อของพ่อ และถ้าเป็นเช่นนี้ปู่ย่อมมีอายุมากกว่าพ่อ เป็นต้น

ด้านจริยธรรม

พัฒนาการทางด้านจริยธรรมของเด็กขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากคนทั้งในและนอกบ้าน ความเชื่อเรื่องผิดถูก จะได้รับการปรับเปลี่ยนขัดเกลาจนมีลักษณะที่ยืดหยุ่นมากขึ้น เด็กจะรู้จักมองคนอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะที่เจตนาของบุคคลนั้น รวมทั้งสามารถเข้าใจบริบทของเหตุการณ์ คือเรื่องเดียวกัน แต่ต่างสถานการณ์ ก็อาจตัดสินถูกผิดแตกต่างกันออกไปก็ได้

เมื่อเด็กเรียนรู้ที่อยู่ในกติกาดังกล่าว และปฏิบัติจนเกิดความเคยชินจึงค่อยสอนในเรื่องของความยืดหยุ่น และความแตกต่าง เช่น เด็กวัยประถมโดยเฉพาะวัยประถมต้นมักไม่สามารถแยกแยะระหว่างโกหกเพื่อผลประโยชน์ กับการโกหกที่ไม่มีเจตนาร้ายต่อใคร แต่อาจโกหกเพื่อรักษาความรู้สึกของบุคคลอื่น สำหรับเด็กแล้วโกหกก็คือโกหก

กลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการทางด้านจริยธรรมของเด็ก เรียนรู้ว่าควรเล่นอย่างไร และจะอย่างไรจึงจะเข้ากับคนอื่นได้ กฎเกณฑ์คืออะไร ต้องหัดเจรจาต่อรองเพื่อให้สิ่งที่ตัวเองคิดได้รับการยอมรับ ครูก็เช่นกันมีส่วนร่วมขัดเกลาความสามารถในการตัดสินใจเรื่องถูกผิดของเด็ก ครูและผู้ปกครองที่มีลักษณะแข็งกระด้างและไม่ยืดหยุ่นอาจทำให้เด็กไม่สามารถพัฒนาจริยธรรมจากระยะต้นไปสู่ระยะต่อไปได้

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิคม ทาแดง (2557) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบและกระบวนการของสังคมการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้ในยุคของสังคมการสื่อสารอย่างไร ปัจจุบันจะต้องเป็นระบบเปิดให้มีอิสรภาพ ความเสมอภาค และสามารถตอบสนองต่อความจำเป็น ความต้องการ ความถนัดและขีดความสามารถของผู้เรียน โดยผ่านทางสื่อทุกรูปแบบ เพื่อตรงกับความต้องการ ความสนใจ และ ความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด

เจษฎา วารี (2557) ยังได้กล่าวถึงความสำคัญ ของการออกเสียงว่า การออกเสียงเป็นการสื่อความหมายที่มีคุณค่าอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิตของคน ไม่ว่าจะเป็นการประชุมอภิปราย การแสดงความคิดเห็น ล้วนแต่มีการออกเสียงเป็นปัจจัยสำคัญทั้งสิ้น สรุปได้ว่า การออกเสียงภาษาอังกฤษ เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ ในด้านการอ่านออกเสียง คำศัพท์ใหม่ๆ และช่วยให้ผู้อ่านเกิดความ มั่นใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การออกเสียงที่ดีและถูกต้องสำคัญต่อการพูดและการฟังในการสื่อสาร และยังช่วยสื่อความหมายเกิดประสิทธิภาพและเป็นผลดีต่อการดำเนินชีวิตในทุกสาขาอาชีพ ซึ่งล้วน แล้วแต่มีการออกเสียงเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญทั้งสิ้น

ชาลิตา ทองดี (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกเสริมทักษะไว้อย่างชัดเจนว่าแบบ ฝึกเสริมทักษะ เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกเสริมทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง จะทำให้ประสบผลสำเร็จ

ทางด้านจิตใจมาก ทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนสิ่งที่เรียนได้ด้วยตนเองและใช้เป็น เครื่องมือวัดผล การเรียนได้อีกด้วย

นางสมร พงษ์พานิช (2554) ส่วนใหญ่เกิดจากสาเหตุการใช้ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง ผิดความหมาย ไม่เหมาะสมกับบริบท เนื่องจากนิสิตไม่เข้าใจ และไม่สามารถจดจำความหมายและความสำคัญของไวยากรณ์ แต่ละประเภทได้ ทั้งนี้การเรียนการสอนไวยากรณ์ภาษาอังกฤษยังจัดอยู่ในวิชาบังคับในหลักสูตรวิชา ภาษาอังกฤษในทุกระดับการศึกษาแต่ปัจจุบันผู้เรียนส่วนใหญ่ยังประสบปัญหาการเรียนการสอนไวยากรณ์ ของทุกระดับการศึกษา เพราะโครงสร้างไวยากรณ์ภาษาอังกฤษและไทยแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงและผู้เรียน ยังขาดโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงหรือบริบทจริงจึงไม่สามารถใช้ ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว และมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการ

การศึกษาโครงการ วิชาภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้วางแผนดำเนินการและวิธีดำเนินโครงการ ดังนี้

3.1 วัสดุอุปกรณ์

3.2 ขั้นตอนการสร้างขั้นตอนการดำเนินโครงการวิชาภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

3.2.1 โครงสร้างขั้นตอนการดำเนินโครงการวิชาภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

3.2.2 ออกแบบสตอรี่บอร์ดวิชาภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วัสดุอุปกรณ์

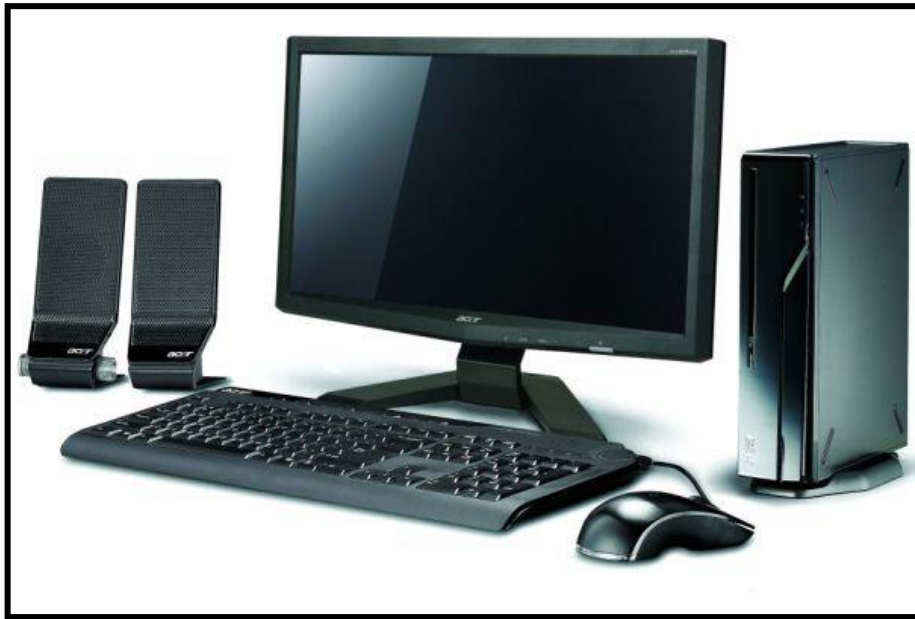
โปรแกรม Adobe captivate



ภาพที่ 3.1 โปรแกรม Adobe captivate

โปรแกรม Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานมัลติมีเดีย การจับภาพหน้าจอ การทำภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้โปรแกรมยังสามารถสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบได้ โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่ง เพราะโปรแกรมมีคำสั่งต่างๆไว้ให้เลือกผ่านหน้าจอของโปรแกรม จึงเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว

คอมพิวเตอร์



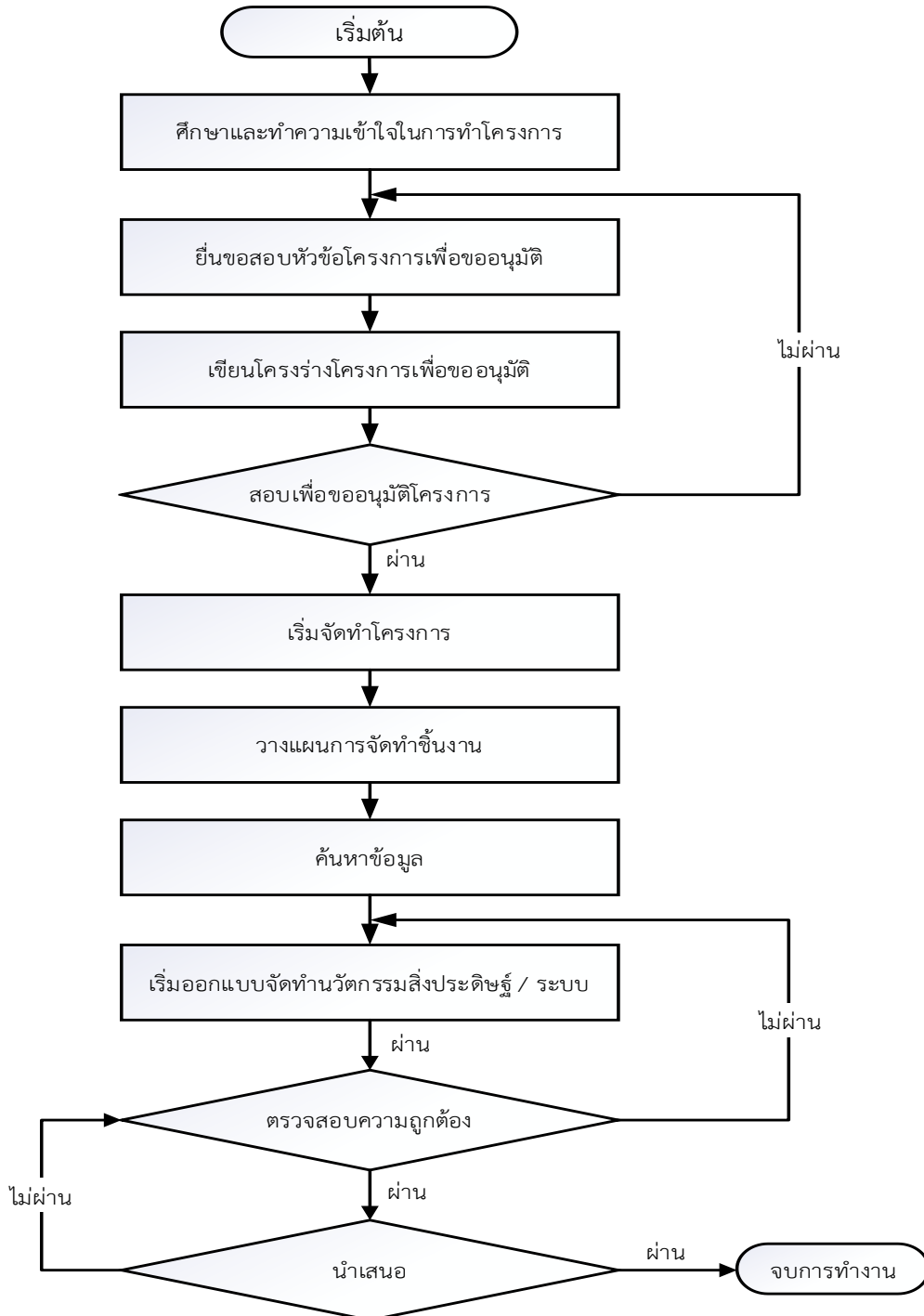
ภาพที่ 3.2 คอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์ เป็นอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ (electronic device) ที่มีคุณสมบัติการทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ความเร็วสูง ถูกต้องแม่นยำเชื่อถือได้ เก็บข้อมูลได้ในปริมาณมาก และสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูลมนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการกับข้อมูลที่อาจเป็นได้ ทั้งตัวเลข ตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความหมายในสิ่งต่าง โดยคุณสมบัติที่สำคัญของคอมพิวเตอร์คือการทำงานที่สามารถกำหนดชุดคำสั่งล่วงหน้าหรือโปรแกรมได้ (programmable) นั่นคือคอมพิวเตอร์สามารถทำงานได้หลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับชุดคำสั่งที่เลือกมาใช้งาน ทำให้สามารถนำคอมพิวเตอร์ไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวาง

3.2 ขั้นตอนการสร้างวีดิโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย

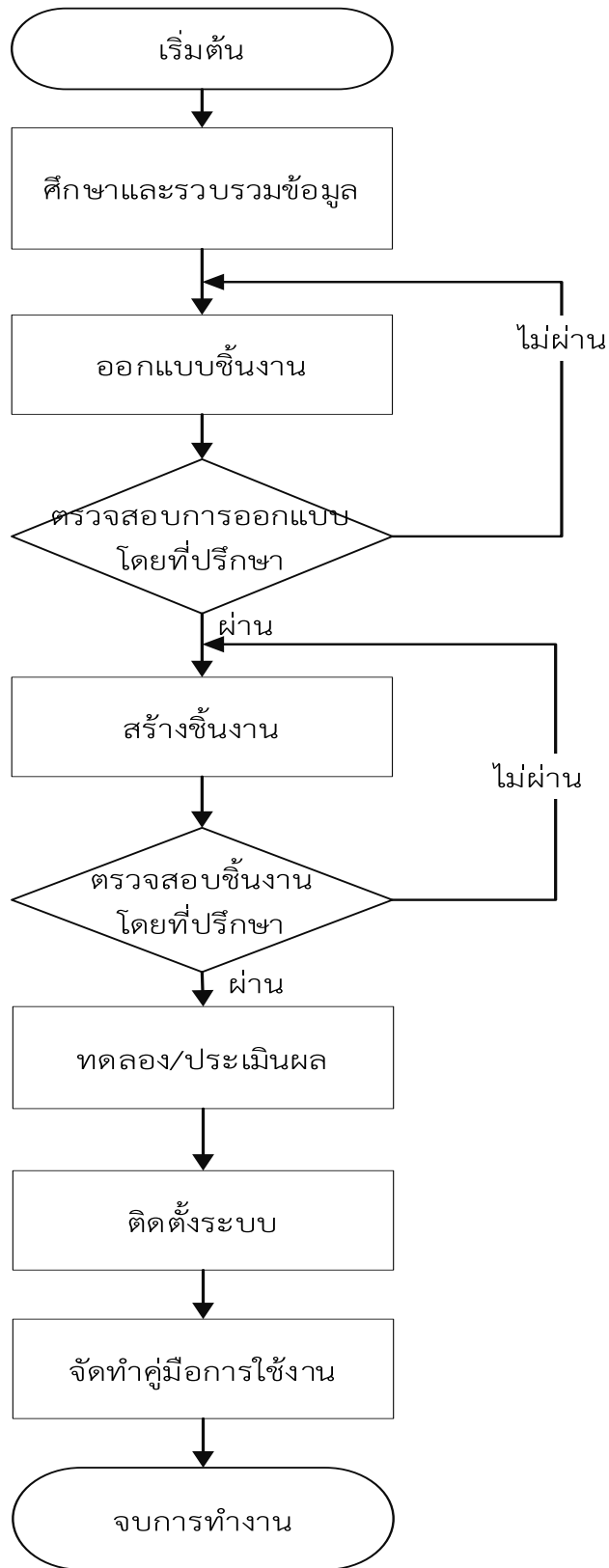
3.2.1 โครงสร้างวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย

แผนผังขั้นตอนการดำเนินโครงการ



ภาพที่ 3.3 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ

แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 3.4 แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน

3.2.2 ออกแบบสตอรี่บอร์ดวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำผ่านระบบมัลติมีเดีย

1. เตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่จะทำสื่อ
2. เริ่มวางโครงร่างสื่อและวาดเค้าโครงร่างสื่อ



ภาพที่ 3.5 เตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่จะทำสื่อ



ภาพที่ 3.6 หน้าแรกของวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย
สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

บรรยาย : เป็นการแสดงหน้าแรกของวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีฟ้าลายน้ำและสัตว์น้ำ

เสียงประกอบ : เสียงซาวด์



ภาพที่ 3.7 หน้าแรกก่อนแสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บรรยาย : หน้าแรกก่อนเข้าไปดูคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีเสียงประกอบเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ ก่อนเข้าเล่นเกม

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : ฟุ้งนาสีเขียวและเด็กนักเรียน

เสียงประกอบ : เสียงชวนให้ไปดูคำศัพท์



ภาพที่ 3.8 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (1)

บรรยาย : แสดงภาพสัตว์น้ำและสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษทีละตัว ตามคำศัพท์ที่ปรากฏ

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีฟ้าลายน้ำและสัตว์น้ำตามคำศัพท์

เสียงประกอบ : เสียงสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (2)

บรรยาย : แสดงภาพสัตว์น้ำและสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษทีละตัว ตามคำศัพท์ที่ปรากฏ

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีฟ้าลายน้ำและสัตว์น้ำตามคำศัพท์

เสียงประกอบ : เสียงสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษ



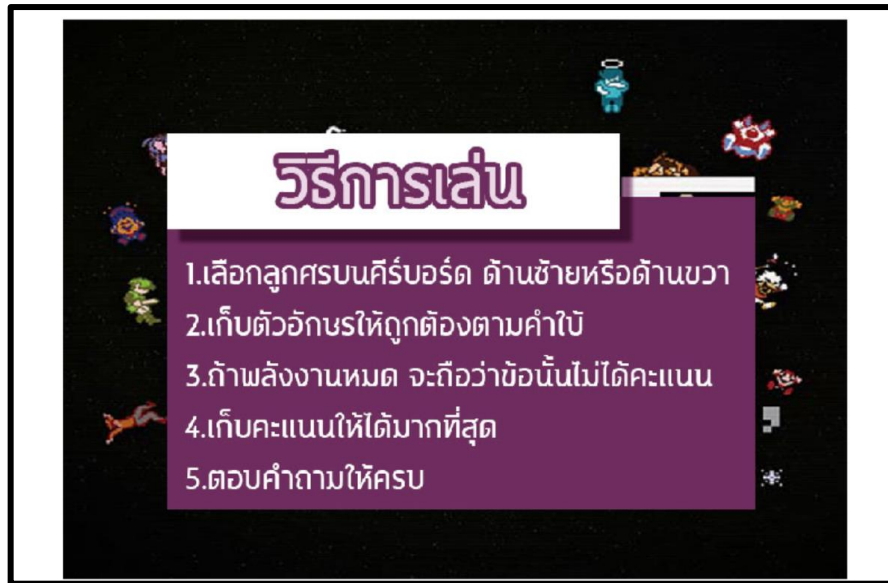
ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ (3)

บรรยาย : แสดงภาพสัตว์น้ำและสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษทีละตัว ตามคำศัพท์ที่ปรากฏ

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีฟ้าลายน้ำและสัตว์น้ำตามคำศัพท์

เสียงประกอบ : เสียงสะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 3.11 วิธีการเล่นเกม

บรรยาย : แสดงวิธีการเล่นเกมเก็บคำ

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีดำลายการ์ตูนและสีม่วง

เสียงประกอบ : ไม่มีเสียง



ภาพที่ 3.12 หน้าแรกของเกมเก็บคำ

บรรยาย : แสดงหน้าแรกของเกมเก็บคำ ผู้เล่นต้องคลิกที่เริ่มเกม เพื่อเริ่มเล่นเกม

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีม่วง

เสียงประกอบ : เสียงชาวด์



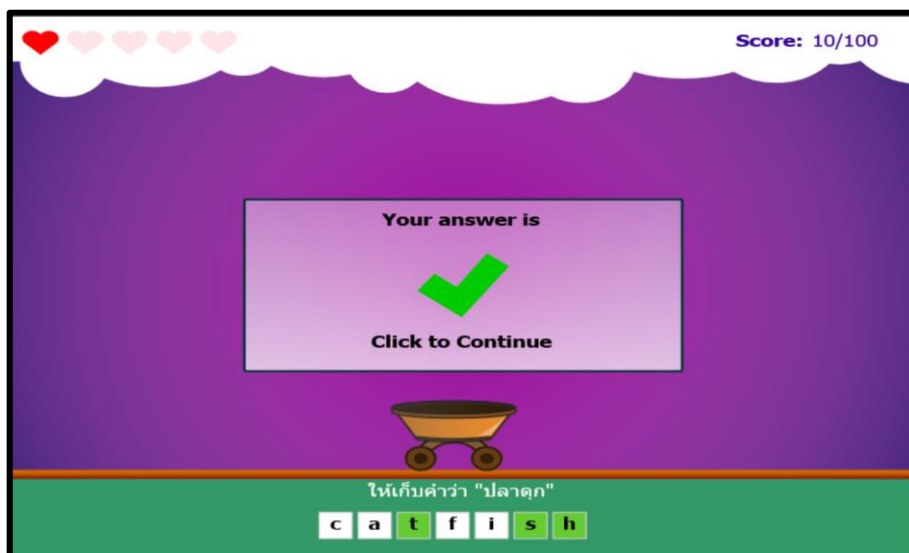
ภาพที่ 3.13 เกมเก็บคำ

บรรยาย : จะมีตัวอักษรตกลงมา โดยที่ผู้เล่นต้องกดแป้นในคีย์บอร์ดซ้ายขวาเก็บตัวอักษรที่ตกลงมาตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ หากเก็บผิดหัวใจด้านขวามือจะถูกหักไปที่หลอดวง

การเคลื่อนไหว : ตัวอักษรร่วงลงมาและการขยับของรถเข็นตามผู้เล่นบังคับ

พื้นหลัง : สีม่วง สีขาวและสีเขียว

เสียงประกอบ : เสียงชาวด์



ภาพที่ 3.14 ขณะอยู่ในเกมเก็บคำ (1)



ภาพที่ 3.15 ขณะอยู่ในเกมเก็บคำ (2)

บรรยาย : เมื่อเก็บตัวอักษรที่ตกลงมาตามคำศัพท์ที่กำหนดให้ครบแล้ว จะมีเครื่องหมายถูกต้องหรือเครื่องหมายกากบาทขึ้น ผู้เล่นต้องคลิกคำว่า click to continue เพื่อเริ่มเล่นคำต่อไป

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีม่วง สีขาวและสีเขียว

เสียงประกอบ : เสียงซาวด์



ภาพที่ 3.16 คะแนนรวมหลังการเล่นเกม

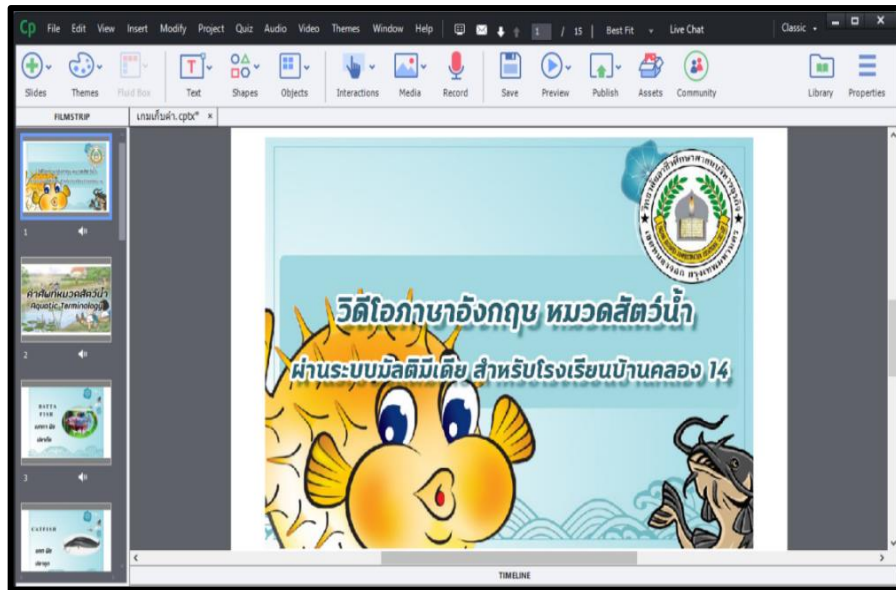
บรรยาย : เมื่อเก็บคำศัพท์ครบทั้งสิบคำแล้ว ก็จะแสดงคะแนนที่ผู้เล่นทำได้ หากต้องการเล่นใหม่ ให้กดที่ช่องใหม่อีกครั้ง

การเคลื่อนไหว : ไม่มีการเคลื่อนไหว

พื้นหลัง : สีม่วง

เสียงประกอบ : เสียงซาวด์

3. ลงมือปฏิบัติตามโครงร่างสื่อ



ภาพที่ 3.17 การทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำโดยโปรแกรม Adobe captivate

4. ทดลองและแก้ไขสื่อให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3.18 แสดงสื่อโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ที่สมบูรณ์

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน
บ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน โดยวิธีการ แบบเจาะจง

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

e คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนประชากร

n คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้าน
คลอง 14

3.4.2 แบบทดสอบ

3.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.4.1 ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้าน
คลอง 14

วิธีการหาประสิทธิภาพของโครงการ

- 1) เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำชิ้นงาน
- 2) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบและนำไปแก้ไข
ปรับปรุง
- 3) สร้างวิดีโอโดยการออกแบบ
- 4) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบและนำไปแก้ไข
ปรับปรุง
- 5) นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของชิ้นงาน

3.4.2 แบบทดสอบ

- ศึกษาวิธีการทำ แบบทดสอบ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการ
สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่างๆ

- สร้างแบบทดสอบ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

- นำแบบทดสอบ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบความ
ถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90

- นำแบบทดสอบ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ
- นำแบบทดสอบ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

- ศึกษาวิธีการทำ แบบประเมินความพึงพอใจ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่างๆ
- สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล
- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ ตรวจสอบความถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90
- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ
- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่

แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการโดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่2 ความพึงพอใจโครงการวิดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

2.1 ด้านเนื้อหา

2.2 ด้านออกแบบสื่อ

2.3 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์

ตอนที่3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโครงการวิดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจ้งกำหนดการขอเข้านำเสนอวิดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 พร้อมแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถานที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมตารางคำนวณ แยกการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

1.2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

2. เกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการให้ความหมายค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง

การจัดทำโครงการครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประเมินแยกการวิเคราะห์ได้โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานดังนี้

1. การหาค่าร้อยละ สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

2. การคำนวณหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลคะแนนในกลุ่มทั้งหมด
n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การศึกษาโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ในครั้งนี้

ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นต่างๆ ที่ได้ทำการศึกษา ดังนี้

4.1 ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

4.2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่นๆ

4.1 ตัวโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

การจัดทำโครงการศึกษากระบวนการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

4.1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

4.1.3 สร้างความสามารถการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

4.2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

4.2.1 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินสรุปแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
แบบทดสอบก่อนเรียน	22	10	4.00	40.00
แบบทดสอบหลังเรียน	22	10	8.64	86.36

จากตารางที่ 4.1 พบว่า จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย 4.00 คิดเป็นร้อยละ 40.00 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 8.64 คิดเป็นร้อยละ 86.36 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 คะแนน

ตารางที่ 4.2 แสดงรูปแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายบุคคล

ลำดับที่	ชื่อ- นามสกุล	แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน
		คะแนนเต็ม(10)	คะแนนเต็ม(10)
1	ด.ช.ธนาเทพ	1	9
2	ด.ช.ธีรณัฐ แสงเสนาะ	2	8
3	ด.ช.ธีรปกรณ์ มะหะหมัด	2	9
4	ด.ช.ยุทธการ เสนีพงษ์	1	8
5	ด.ช.เมธัส ชันเล	2	8
6	ด.ช.ณัฐพล	2	9
7	ด.ช.พีระพัฒน์ ทับทิมทอง	3	9
8	ด.ช.ณัฐพล พลอยศิริ	2	9
9	ด.ช.ณัฐการณ์	1	8
10	ด.ญ.สุदारัตน์ ชันและห์	3	8
11	ด.ญ.พัชรา หอมจันทร์	2	9
12	ด.ญ.ฟ้าลดา มุอำหมัด	2	9
13	ด.ญ.อุรัชญา วันนุ	1	8
14	ด.ญ.อังคณา ลักษณะวิฑูรย์	2	9
15	ด.ญ.วิษญาดา เจ๊ะหมัด	3	8
16	ด.ญ.หนึ่งธิดา ดาวลอย	1	9
17	ด.ญ.เมทิตา วันหวัง	3	9
18	ด.ญ.ภัทรธิดา พัดเกิด	2	9
19	ด.ญ.เพชรไวยัญ หมัดสะและ	2	8
20	ด.ญ.มาริษา พันธสมบัติ	2	9
21	ด.ญ.อุรัสยา องค์กราช	2	9
22	ด.ญ. ณัฐนันท์ จาสมาน	2	9
ค่าเฉลี่ย		4.00	8.64
ร้อยละ		40.00	86.36

จากตารางที่ 4.2 จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งนักเรียนผู้เข้ารับการประเมิน มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 4.00/8.64 คะแนน

4.2.2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หญิง	14	60.87
ชาย	9	39.13
รวม	23	100.00

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้ประเมิน จำแนกตามเพศเป็นเพศหญิงจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 60.87 และเป็นเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 39.13 ของผู้ประเมิน

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนร้อยละของผู้เข้ารับการประเมิน จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
7-9	22	95.65
10-12	0	0.00
13 ขึ้นไป	1	5.34
รวม	23	100.00

จากตารางที่ 4.4 แสดงผลวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้ประเมิน จำแนกตามอายุพบว่า อายุ 7-9 มี 22 คน คิดเป็นร้อยละ 95.65 อายุ 13 ปีขึ้นไป มี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.34 ของผู้ประเมิน

ตอนที่ 2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1.เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง	4.91	98.26	ดีมาก
2.ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.87	97.39	ดีมาก

3.ความถูกต้องของเนื้อหา	4.87	97.39	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.88	97.68	ดีมาก

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา โดยภาพรวม ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.89 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา คือ ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา และ ความถูกต้องของเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.87 คิดเป็นร้อยละ 97.39 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.6 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบสื่อ

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านการออกแบบสื่อ			
1.ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้	4.91	98.26	ดีมาก
2.ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย	4.87	97.39	ดีมาก
3.รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี	4.87	97.39	ดีมาก
4.เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.96	99.13	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.90	98.04	ดีมาก

จากตารางที่ 4.6 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจ ด้านออกแบบสื่อ โดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.96 คิดเป็นร้อยละ 99.13 รองลงมา ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 และน้อยที่สุด ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย และ รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.87 คิดเป็นร้อยละ 97.39 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.7 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับ
------------------------	-----------	--------	-------

	(\bar{x})	(%)	
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1.สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ได้	4.91	98.26	ดีมาก
2.สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์	4.91	98.26	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.91	98.26	ดีมาก

จากตารางที่ 4.7 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจ ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ได้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้รับความพึงพอใจเท่ากัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.8 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	ระดับ
	(\bar{x})	(%)	
1. ด้านเนื้อหา	4.88	97.68	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.90	98.04	ดีมาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.91	98.26	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.90	98.00	ดีมาก

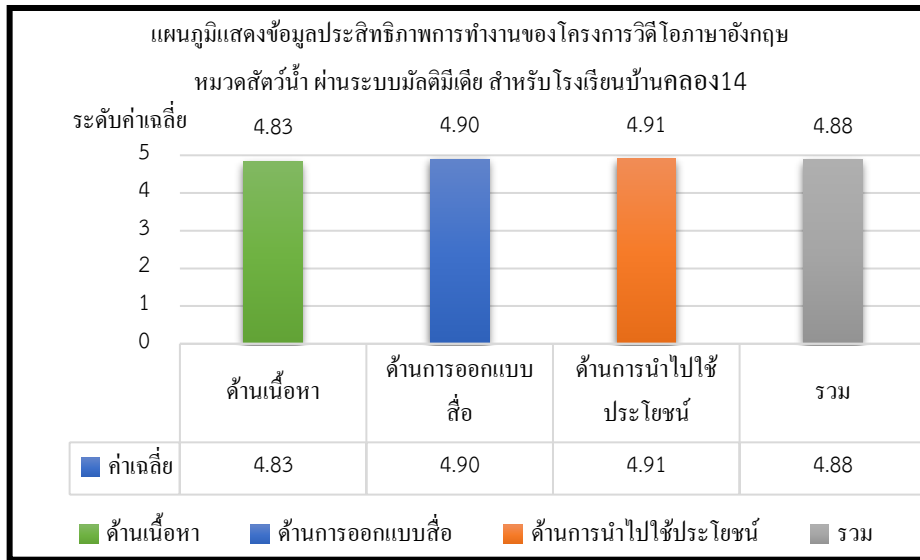
จากตารางที่ 4.8 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา ด้านการออกแบบสื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 และน้อยที่สุดด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ไม่มีข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมิน

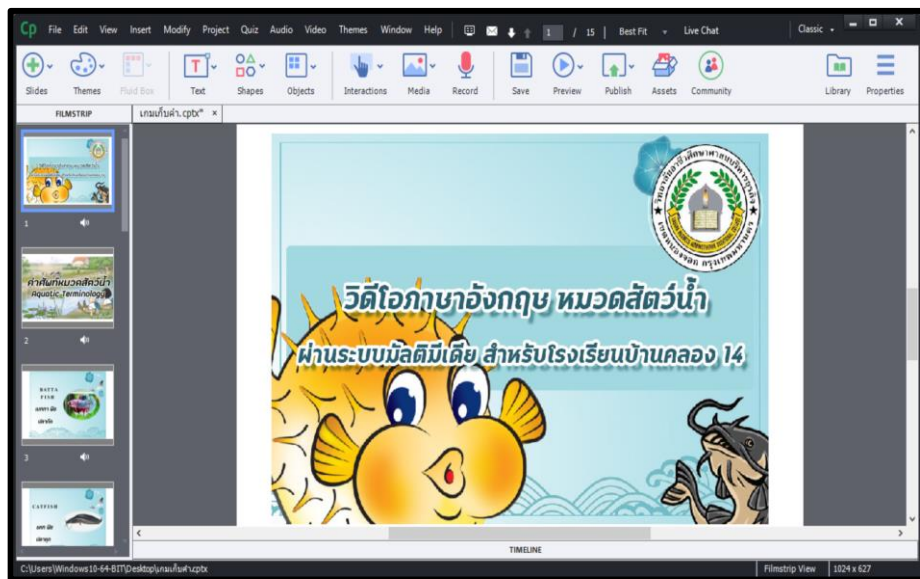
4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่น ๆ

4.3.1 ภาพแผนภูมิ



ภาพที่ 4.1 แผนภูมิแสดงข้อมูลประสิทธิภาพการทำงานของโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ
หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

4.3.2 ภาพประกอบ



ภาพที่ 4.2 การออกแบบ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
ให้โรงเรียนบ้านคลอง 14



ภาพที่ 4.3 การสอบจบโครงการ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย เพื่อนำมาทบทวนวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ เพื่อสามารถสร้างความสัมพันธ์ในการทำงาน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) ตัวโครงการ 2) แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านออกแบบสื่อ และด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษา 504 ชั่วโมง ผลการศึกษาโครงการได้ดังนี้

5.1 สรุปผล

จากการศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยมีผลการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอวีดีโอหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 ได้จริง

1.3 สร้างความสามารถในการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่น ให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างดีเยี่ยม

2. แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา ด้านการออกแบบสื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 และน้อยที่สุดด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน ทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 4.00 คิดเป็นร้อยละ 40.00 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.64 คิดเป็นร้อยละ 86.36 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.64 คะแนน

5.2 อภิปรายผล

การศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 อภิปรายผลการศึกษาครั้งนี้ 1) สร้างสื่อการสอนวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 2) เพื่อที่ผู้ที่ศึกษาจะได้มีความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษและสามารถเข้าใจในภาษาอังกฤษ ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (ชาลิตา ทองดี 2556) ได้ทำการวิจัยหรือ ทฤษฎีเรื่อง วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ เบื้องต้นพบว่า ความสำคัญของแบบฝึกเสริมทักษะไว้อย่างชัดเจนว่าแบบ ฝึกเสริมทักษะ เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกเสริมทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง จะทำให้ประสบความสำเร็จทางด้านจิตใจมาก ทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนสิ่งที่เรียนได้ด้วยตนเองและใช้เป็น เครื่องมือวัดผลการเรียนได้อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งนี้

- 1) แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน ควรอยู่ในสื่อ
- 2) ภาพที่อยู่ในบททดสอบไม่ชัด ควรเพิ่มความสนใจในการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการในครั้งต่อไป

- 1) ทำแบบออนไลน์ นักเรียนสามารถใช้สื่อฝึกการเรียนรู้
- 2) เพิ่มเกมส์เพื่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับนี้
- 3) เสียงอ่าน ควรปรับให้มีความน่าดึงดูด

บรรณานุกรม

ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/edtech33cai/hnwy-thi-1-adobe-captivate-khux-xari>

ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และการออกแบบระบบ ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 4 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/xxkbaebrabb/bth-thi-3-khwam-sakhay-khxng-kar-wikheraah-laea-xxkbaeb-rabb/khwam-hmay-khxng-kar-wikheraah-laea-xxkbaeb-rabb>

ความรู้เกี่ยวกับระบบจัดการฐานข้อมูล ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.satrion.ac.th/emmy/lesson/lesson01/ls0101.html>

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับระบบ ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://www.slideshare.net/mintkwanmaneeekul/ss-15232360>

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2554. “ข้อมูลความรู้วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ”
ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์

<http://www.sasana.ac.th/main/content.php?page=sub&category=7&id=26>

ภาคผนวก ก

- แบบนำหัวข้อเสนอโครงการ
- ตารางสรุปค่าใช้จ่าย
- เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบนำเสนอหัวข้อโครงการ

1.ชื่อโครงการ วิชาโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

2. ประเภทผลงาน ประเภทที่ 6 สิ่งประดิษฐ์ด้านนวัตกรรมซอฟต์แวร์และระบบสมองกลฝังตัว

3. ผู้เสนอโครงการ

นางสาวยลวดี เซ็นโส	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
นายณัฐวุฒิ หมดเซ็น	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
นางสาวพรชิตา สิริต	ระดับชั้น ปวช.3/3	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประจำปีการศึกษา 2563

4. อาจารย์ผู้สอนโครงการ

นางสาวสุพนา หมดหมด

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการหลัก

นางสาวศิริกัญญา วงษ์สุริยะ

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการรอง

นางสาวสุพัตตรา วงษ์สวัสดิ์

5. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบันนับได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับเด็กไทย แต่ปัญหาของเด็กไทยส่วนใหญ่อยังขาดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่รู้วิธีการออกเสียงและไม่สามารถนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์ได้ จึงไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียน ครูผู้สอนจึงได้พยายามสอนซ้ำ ทบทวน พร้อมอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำได้มากขึ้น ถึงกระนั้นก็อาจยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร แต่ยุคสมัยนี้ได้มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เด็กๆ จะสนใจมัลติมีเดียมากกว่าหนังสือเรียน จึงได้มีการออกแบบการศึกษาวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้มัลติมีเดียเป็นสื่อ เพื่อสร้างความสนใจแก่เด็กๆ วิธีการนี้จะช่วยให้ได้ฝึกคิดฝึกตอบ และมีโอกาสใคร่ครวญบทเรียนที่ได้เรียนมา

โรงเรียนบ้านคลอง 14 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ก่อตั้งเมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2482 อยู่ในพื้นที่ หมู่ 8 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก ปัจจุบัน

ให้แรงจูงใจในการเรียนไม่มีมากเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงมีความต้องการสื่อประกอบการสอนที่มีสีสันและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้มากขึ้น

ดังนั้นกลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปติเวท (Adobe Captivate) ในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน ที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก

6. วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อสร้างวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. เพื่อให้ผู้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์
3. เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

7. ขอบเขตของโครงการ

7.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

7.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน

7.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 28 คน

7.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุด วันที่ 9 เมษายน 2564

7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

7.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินโครงการ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าร้อยละ (%)

7.5 เป้าหมายในการดำเนินโครงการ

7.5.1 เป้าหมายเชิงปริมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ จัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย จำนวน 1 เรื่อง

7.5.2 เป้าหมายเชิงใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่

- ผู้เข้าประเมิน มีความพึงพอใจโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- ผู้เข้าประเมิน ผ่านเกณฑ์การประเมินแบบทดสอบ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

8. แนวความคิดในการทำโครงการ

คอมพิวเตอร์ช่วยสอนว่า เป็นบทเรียนที่ได้รับการออกแบบโดยอาศัยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในด้านการนำเสนอที่สามารถนำเสนอบทเรียนในลักษณะของสื่อประสม (Multimedia) คือนำเสนอได้ทั้งข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์และเสียง นอกจากนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนยังเป็นบทเรียนที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับบทเรียนพร้อมทั้งได้รับผลย้อนกลับ (Feedback) อย่างทันทีทันใด รวมทั้งสามารถประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจึงเป็นบทเรียนที่สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี พรเทพ เมืองแมน (2544,น3)

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษและการสร้างวิดีโอ ทำให้เกิดแนวคิดจึงจัดทำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปติเวท (Adobe Captivate) ในการออกแบบและสร้างชิ้นงาน ที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยายให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง14 ตำบลชุมพล อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการทำโครงการ

1. สามารถสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. นำทักษะวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
3. สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

10. วิธีดำเนินงานโครงการ

ลำดับ	กิจกรรม	เดือน กรกฎาคม					เดือน สิงหาคม				เดือน กันยายน					เดือน ตุลาคม					เดือน พฤศจิกายน				
		สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
1.	เขียนและตั้งชื่อหัวข้อ โครงการ																								
2.	เขียนรายละเอียด โครงการ/นำเสนอ																								
3.	ดำเนินงานตามขั้นตอน																								

ตารางสรุปค่าใช้จ่าย

รายการลงทุน	ที่มาของเงินทุน		
	ส่วนออกของ	เงินสนับสนุน	ยอดรวม
1.วัสดุสิ้นเปลือง	200	-	200
2.ค่าใช้จ่ายในการ จัดทำรูปเล่มโครงการ	700	-	700
3.ค่าใช้จ่ายเบ็ดเตล็ด	600	-	600
4.ค่าพาหนะ	200	-	200

5.ค่าป้ายโครงการ	450	-	450
6.ชิ้นงานโครงการ	50	-	50
รวม	2,000	-	2,000

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล



แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงการวิชาชีพดีไอภาษาอังกฤษ หมวดสัปดาห์ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุ อายุ 7-9 อายุ 10-12 อายุ 13 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

หัวข้อประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง					
2	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
3	ความถูกต้องของเนื้อหา					
ด้านออกแบบสื่อ						
4	ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้					
5	ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย					
6	รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี					
7	เวลาในการนำเสนอ มีความเหมาะสม					
ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้						
8	สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้ คำศัพท์ได้					
9	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์					
รวม						

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....
.....

แบบทดสอบก่อนเรียน

1. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Catfish)

ก.



ข.



ค.



ง.



2. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Gourami)

ก.



ค.



ข.



ง.



3. ปลาช่อน ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

4. ปลากระดี่ ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

5. ปลาทอง ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Goldfish

6. Cichlid มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. ปลาช่อน

ค. ปลาหมอสี

ข. ปลากระดี่

ง. ปลาปักเป้า

7. Turtle มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. เต่า

ค. ปลาหมอสี

ข. ปลาสลิด

ง. ปลากระดี่

8. Tilapia มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. ปลาปักเป้า

ค. ปลานิล

ข. ปลากระดี่

ง. ปลาช่อน

9. ปลานิล ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Snakehead fish

ค. Gourami

ข. Tilapia

ง. Kradie fish

10. ปลาก๊าด ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Tuetle
ค. Puffer fish

ข. Batta fish
ง. Gourami

แบบทดสอบหลังเรียน

1. ให้เติมคำที่หายไป Kra ... ie fi ... h

ก. l,i

ข. t,c

ค. d,s

ง. t,s

2. ให้เติมคำที่หายไป ... old ... ish

ก. g,f

ข. l,o

ค. d,e

ง. o,s

3. ให้เติมคำที่หายไป Tu ... tle

ก. r

ข. A

ค. l

ง. o

4. ให้เติมคำที่หายไป Kra ... ie fi ... h

ก. l,i

ข.t,c

ค.d,s

ง.t,s

5. ให้เติมคำที่หายไป P... fer fis ...

ก. f,f,h

ข. u,f,h

ค.p,i

ง.s,t

6. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Tilapia)

ก.



ข.



ค.



ง.

7. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Snakehead fish)

ก.



ข.



ค.



ง.



8. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Cichlid)

ก.



ข.



ค.



ง.



9. ปลาปักเป้า ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Kradie fish

ค. Puffer fish

ข. Cichlid

ง. Snakehead fish

10. ปลาทอง ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Goldfish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

ภาคผนวก ข

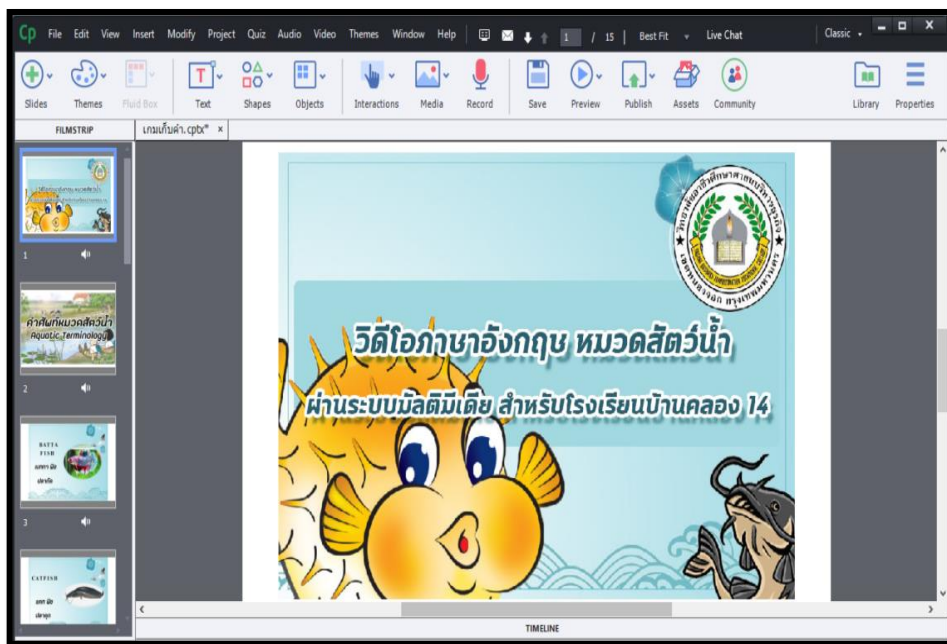
- ภาพประกอบโครงการ
- คู่มือการใช้งาน
- เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ภาพประกอบการดำเนินโครงการ



หน้าแรกของสื่อ มัลติมีเดีย

เรื่อง วิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้โรงเรียนบ้านคลอง 14



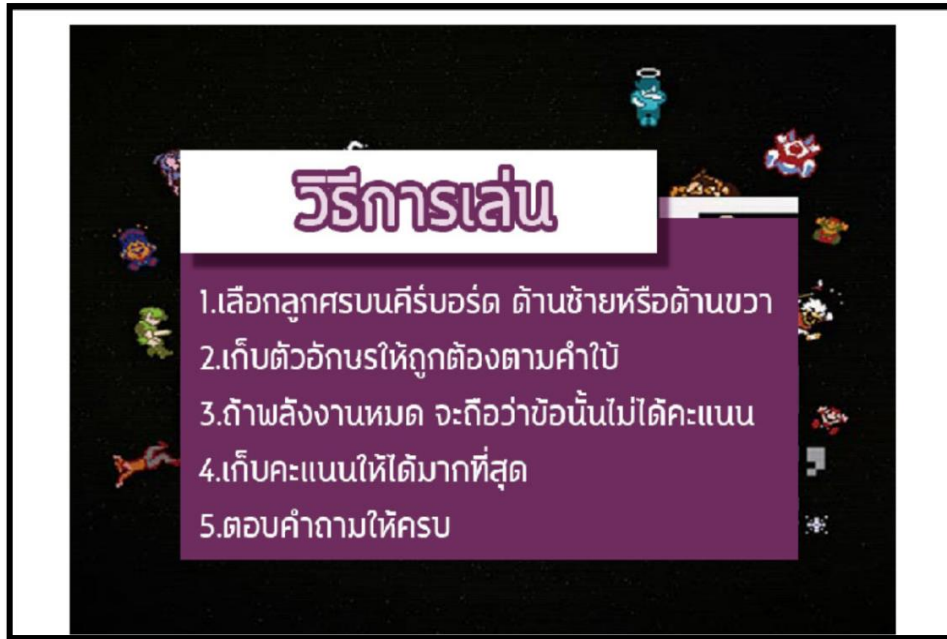
การทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำในโปรแกรม Adobe captivate



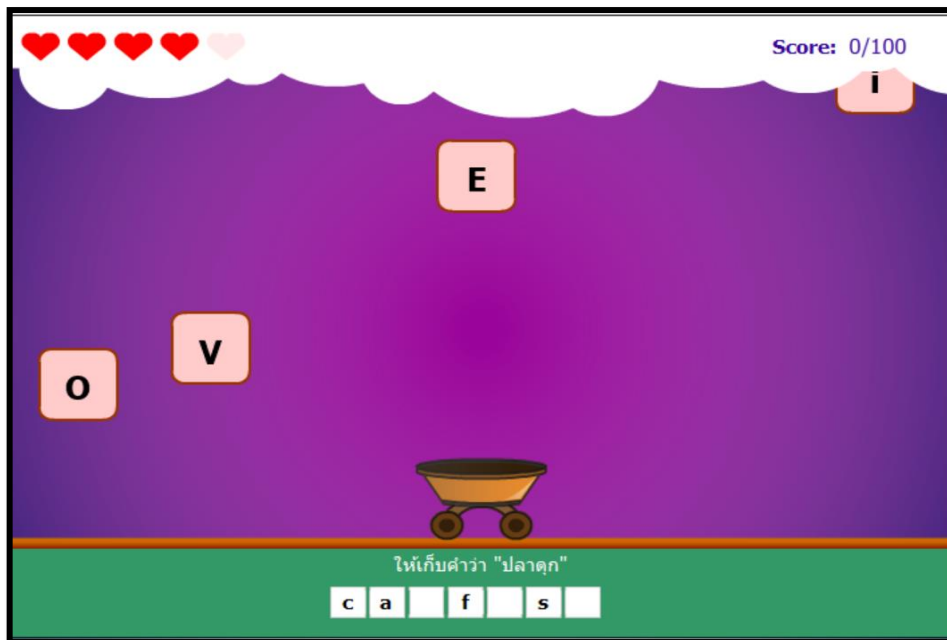
คำศัพท์ของวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ



หน้าแรกเกมเก็บคำ



วิธีเล่นเกมเก็บคำ



เกมเก็บคำ



นำโครงการออกเสนอภายนอก

คู่มือการใช้งาน

โครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

จัดทำโดย

นางสาวดวงดี เช็นโส

นายณัฐวุฒิ นมดเชน

นางสาวนริชตา สิริต

คู่มือการใช้งาน

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย







ทำความเข้าใจกับ

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

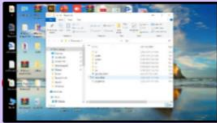
- เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำมากขึ้น
- เพื่อเสริมสร้างให้เด็กได้ฝึกทักษะการพูดและฟังภาษาอังกฤษมากขึ้น โดยการนั่งการออกเสียงคำต่างๆ
- ช่วยให้จดจำคำศัพท์ได้ง่าย มากกว่าการอ่านหนังสือ เนื่องจากวิดีโอมีเสียงบรรยายเข้ามาช่วย และมีบททดสอบหลังจากจดจำคำศัพท์แล้ว ออกมาเป็นเกมให้เด็กเล่นกัน



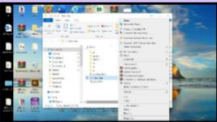


การใช้งาน

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย



1.คลิกที่ Folder โครงการจบ เลือก index.html



2.กดคลิกขวา เลือก open

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

Power point นำเสนอสอบจบ



โครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์
ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

อาจารย์ผู้สอน



นางสาวสุพนา หมดหมุด

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก



นางสาวสนธิยา ไช้ะกิ

อาจารย์ที่ปรึกษารอง



นางสาวสุพัตตรา วงษ์สวัสดิ์

สมาชิกในกลุ่ม



นางสาวลวดี เซ็นโส เลขที่ 3



นายณัฐวุฒิ หมดเสน เลขที่ 4



นางสาวพรชิตา สิริต เลขที่ 24

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันนับได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับเด็กไทย แต่ปัญหาของเด็กไทยส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการไม่เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่รู้วิธีการออกเสียงและไม่สามารถนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์ได้ จึงไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียน ครูผู้สอนจึงได้พยายามสอนซ้ำ ทบทวน พร้อมอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำ ได้มากขึ้น ถึงกระนั้นก็อาจยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร แต่ยุคสมัยนี้ได้มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เด็ก ๆ จะสนใจมัลติมีเดียมากกว่าหนังสือเรียน

เป้าหมายของโครงการ

1.เป้าหมายเชิงปริมาณ จัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย จำนวน 1 เรื่อง

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ผู้เข้าประเมิน มีความพึงพอใจโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย ในระดับดีขึ้นไป ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- ผู้เข้าประเมิน ผ่านเกณฑ์การประเมินแบบทดสอบ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
3. เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

ประชากร

1. ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 28 คน

กรอบแนวคิด

- การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิดีโอ
ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
- แบบทดสอบ หมวดสัตว์น้ำ

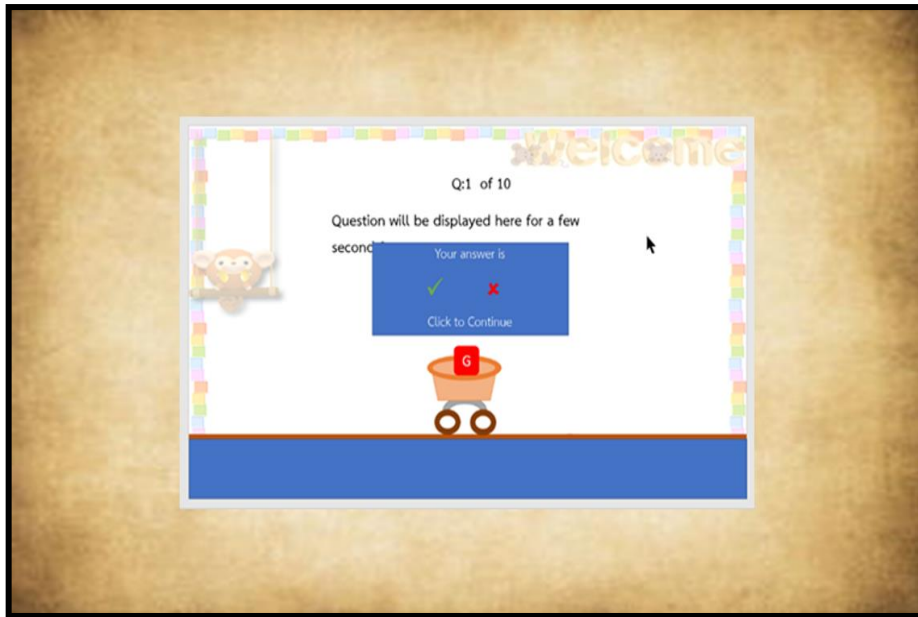


วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์
น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับ
โรงเรียนบ้านคลอง 14

ภาพในการดำเนินโครงการ







ภาพในการดำเนินโครงการ



ภาพในการดำเนินโครงการ

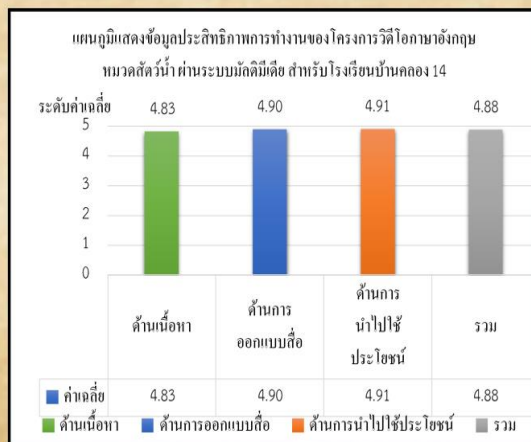




ตารางรวมทุกด้าน

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.88	97.68	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.90	98.04	ดีมาก
3. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.91	98.26	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.90	98.00	ดีมาก

กราฟแสดงผลการประเมิน



สรุปผล

จากการศึกษาโครงการวิดีโอเกมหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยผลการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตัวโครงการวิดีโอเกมหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

5.1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอเกมหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

5.1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูลมาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอวิดีโอเกมหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง14

5.1.3 สร้างความสามารถการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีความทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

สรุปผล

2.แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจ ค่าเฉลี่ยเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา ด้านการออกแบบสื่อ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 และน้อยที่สุดด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งนี้

- แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน ควรอยู่ในสื่อ ภาพที่อยู่ในบททดสอบไม่ชัด ควรเพิ่มความสนใจในการทำแบบทดสอบ
- ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งต่อไป
- ทำแบบออนไลน์ นักเรียนสามารถใช้สื่อฝึกการเรียนรู้
- เพิ่มเกมส์เพื่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับนี้
- เสียงอ่าน ควรปรับให้มีความน่าดึงดูด

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวยลวดี เซ็นโส

วัน เดือน ปี เกิด

9 พฤศจิกายน 2545

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านคลอง 14

ประวัติการทำงาน

องค์การบริหารส่วนตำบลชุมพล อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นายณัฐวุฒิ หมดเข็น

วัน เดือน ปี เกิด

4 มกราคม 2546

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์มัธยม

ประวัติการฝึกงาน

บริษัท มิตรชุบิชิ อิเล็กทริก ออโตเมชั่น

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล

นางสาวพรชิตา สิริต

วัน เดือน ปี เกิด

19 กรกฎาคม 2545

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสุเหร่าสมอเซ

ประวัติการฝึกงาน

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธาธิบดี



แบบรายงานผลโครงการนวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์
เรื่อง

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

English video in aquaculture category with multimedia system

นางสาวลวดี เซ็นโส

นายณัฐวุฒิ หมดเข็น

นางสาวพรชิตา สิริต

ประจำปีการศึกษา 2563

ปีพุทธศักราช 2563 – 2564

วิทยาลัยอาชีวศึกษาसनบริหารธุรกิจ

จังหวัดกรุงเทพมหานคร

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

หัวข้อวิจัย : วิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

ผู้ดำเนินการวิจัย : นางสาวลวดี เช็นโส

นายณัฐวุฒิ หมัดเซ็น

นางสาวพริตา สิริต

ที่ปรึกษา : อาจารย์ศิริกัญญา วงษ์สุริยะ

อาจารย์สุพัชตรา วงษ์สวัสดิ์

หน่วยงาน : วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ

ปี พ.ศ. : 2563

บทคัดย่อ

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) จัดทำวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย 2) ให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ 3) ให้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ 4) สามารถสร้างความสัมพันธ์ในการทำงาน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้ มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ได้แก่ นักเรียน ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ 1) ตัวโครงการ 2) แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านออกแบบสื่อ และ ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ (%)

ผลของการวิจัยโครงการ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา คือ ด้านการออกแบบสื่อ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 ส่วนด้านเนื้อหา ได้รับความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน ทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย 4.45 คิดเป็นร้อยละ 44.55 และคะแนน หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 5.45 คิดเป็นร้อยละ 54.55 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผล การทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 0.97 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ถือว่าผู้เข้า การประเมินมีการพัฒนาในด้านความรู้ความเข้าใจ

ผลของการวิจัยโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย ดังกล่าว ได้ ดำเนินได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอนควรมีการนำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบ มัลติมีเดีย ไปพัฒนาอีกต่อไป

RESEARCH TITLE : English video in aquaculture category with multimedia system

RESEARCHER : Ms. Yonwadee Senso

Mr. Nattawut Madsen

Ms. Pornchita Sirit

RESEARCH CONSULTANTS: Ms. sirikanya wongsureeya

Ms. Suphattra wongsawat

ORGANIZATION : Sasana Business Administration Vocational College

YEAR: 2020

ABSTRACT

English video in aquaculture category with multimedia system The objective is to
1) produce video vocabulary in English in aquaculture through multimedia system 2) give students a better understanding of aquaculture English vocabulary 3) apply graphics program skills And multimedia program subjects for presentation Applied in the implementation of the project. 4) Can build a working relationship. Between group members and others Work together as a team the population and sample used were grade 3 students. Ban Klong 14 School consisted of 23 persons. The tools used to collect data were 1) the project itself, 2) a test, 3) a satisfaction assessment, consisting of content, design, media. And in stimulating learners to gain knowledge the statistics used for data analysis were mean (\bar{x}), percentage (%).

The results of the project research showed that the majority of respondents were satisfied overall. The average was in a very good level with an average of 4.90 or 98.00% of the respondents. When considering each aspect, it was found that the aspect of encouraging learners to have knowledge was very good, with an average of 4.91 or 98.26 percent, followed by media design at a very good level, with an average of 4.90, or 98.04 percent. Each part of content Get satisfied is the lowest level with an average of 4.88 or 97.68 percent of the respondents.

The students were given a total of 22 students to measure their knowledge and comprehension to take the pre- and post-study tests, whose pre-school scores had a mean of at least 4.45, or 44.55% and the post-study scores were the mean. The highest 5.45, or 54.55 percent. The results showed that the participants had higher scores of the post-study test than before the study was an average of 0.97 points, or 10.00 percent. Assessment has improved in knowledge. Understand

Results of the research of the video project in English video in aquaculture category with multimedia system, the above school has been carried out correctly, every step of the way should have been introduced in the Aquaculture English video in aquaculture category with multimedia system To develop longer

กิตติกรรมประกาศ

โครงการ วิชาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภทวิชา พาณิชยกรรม วิทยาลัยอาชีวศึกษาสาธาณบริหารธุรกิจ ซึ่งได้รับความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในการดำเนินการทำโครงการจนทำให้การศึกษาโครงการในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณประธานกรรมการ กรรมการสอบโครงการ ที่ให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ และขอขอบคุณคณาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ทุกท่านที่ได้ ประสึทธิประสาทความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา

ขอขอบคุณอาจารย์ศิริกันยา วงษ์สุริยะ และอาจารย์สุพัตรา วงษ์สวัสดิ์ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณอาจารย์สุพนา หมัตหมุด อาจารย์ประจำวิชาโครงการ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการดำเนินการโครงการ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำและตรวจแก้ไขเนื้อหาสาระของโครงการ ตลอดระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ขอขอบคุณบิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนทุนทรัพย์ ให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือด้านการศึกษาด้วยดีเสมอมา

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานโครงการฉบับนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องและบุคคลที่สนใจในโครงการ วิชาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

คณะผู้จัดทำ

(2563)

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
ขอบเขตการวิจัย	2
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	4
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	8
เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	8
การเก็บรวบรวมข้อมูล	9
การวิเคราะห์ข้อมูล	10
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
ตัวโครงการเกม 5 ด้าน สำนวน สุภาชิตไทย	11
แสดงผลการดำเนินโครงการ	11

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 5	
สรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	14
อภิปรายผล	14
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	15
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	15
บรรณานุกรม	
บรรณานุกรมภาษาไทย	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ภาพประกอบและภาพสตอรี่บอร์ด	
ภาคผนวก ข แบบประเมินความพึงพอใจ	
ภาคผนวก ค คู่มือและแผ่นพับ	
ประวัติผู้วิจัย	

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ปฏิทินการดำเนินการวิจัย	3
4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินสรุปแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	11
4.2 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยรวม	12

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงกรอบแนวคิดวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย	7
4.1 แสดงภาพแผนภูมิการสรุปแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละด้าน	12
4.2 หน้าแรกของสื่อมัลติมีเดีย วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย	13

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันนับได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ดังนั้น การเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับเด็กไทย แต่ปัญหาของเด็กไทยส่วนใหญ่ยังขาดทักษะ การใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการไม่ เข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่รู้วิธีการออกเสียงและไม่สามารถนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ประโยชน์ได้ จึงไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียน ครูผู้สอนจึงได้พยายามสอนซ้ำ ทบทวน พร้อมอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ จดจำ ได้มากขึ้น ถึงกระนั้นก็อาจยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร แต่ยุคสมัยนี้ได้มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เด็ก ๆ จะสนใจมัลติมีเดียมากกว่าหนังสือเรียน จึงได้มีการออกแบบการศึกษาวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้มัลติมีเดียเป็นสื่อ เพื่อสร้างความสนใจแก่เด็ก ๆ วิธีการนี้จะช่วยให้ได้ฝึกคิดฝึกตอบ และมีโอกาส ใ้ใคร่ครวญบทเรียนที่ได้เรียนมา

โรงเรียนบ้านคลอง 14 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก ก่อตั้งเมื่อ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2482 อยู่ในพื้นที่ หมู่ 8 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก ปัจจุบันเปิดทำการ สอนในระดับอนุบาล 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีเด็กเข้ารับการศึกษทั้งหมด 228 คน จากที่สอบถาม นักเรียนได้เรียนวิชาอังกฤษ ปกติครูผู้สอนใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยการเขียนบนกระดานดำ ทำให้แรงจูงใจใน การเรียนไม่มีมากเท่าที่ควร ครูผู้สอนจึงมีความต้องการสื่อประกอบการสอนที่มีสีสันและสร้างแรงใจในการ เรียนรู้ให้มากขึ้น

ดังนั้นกลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย โดยใช้โปรแกรมอะโดบี แคปติเวท (Adobe Captivate) ในการออกแบบและสร้าง ชิ้นงาน ที่มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน บ้านคลอง 14 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำวิดีโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
3. เพื่อให้ผู้นำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มา ประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
4. เพื่อสามารถสร้างความสัมพันธ์ในการทำงาน ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้ มีการ ทำงานร่วมกันเป็นทีม

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุด วันที่ 9 เมษายน 2564

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1 **วิดีโอ** หมายถึง มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ

2 **คำศัพท์** หมายถึง กลุ่มคำ หรือเสียงพูดที่มีความหมายทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความต้องการ

3 **ภาษาอังกฤษ** หมายถึง เป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่ใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัย ต้นยุคกลาง และปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในโลก ในการติดต่อสื่อสาร

4 **หมวดสัตว์น้ำ** หมายถึง สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำหรือมีวงจรชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในน้ำหรืออาศัยอยู่ในบริเวณที่น้ำท่วมถึง

5 **ระบบมัลติมีเดีย** หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
3. นำทักษะวิชา โปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ
4. สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม

ตารางที่ 1.1 ปฏิทินการดำเนินการวิจัย

ลำดับ	กิจกรรม	เดือน กรกฎาคม					เดือน สิงหาคม				เดือน กันยายน					เดือน ตุลาคม					เดือน พฤศจิกายน				
		สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่					สัปดาห์ที่				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
1.	เขียนและตั้งชื่อหัวข้อ โครงการ																								
2.	เขียนรายละเอียด โครงการ/นำเสนอ																								
3.	ดำเนินงานตามขั้นตอน 3.1 ขั้นตอนวิธีการ ประดิษฐ์ 3.2 ขั้นตอนวิธีการ ทดสอบ/ทดลอง/การ หาประสิทธิภาพ 3.3 การเก็บรวบรวม ข้อมูล 3.4 วิธีการวิเคราะห์ ข้อมูล																								
4.	สอบ/นำเสนอผลงาน																								
5.	เขียนรายงานโครงการ																								

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ประวัติโรงเรียนบ้านคลอง 14

โรงเรียนบ้านคลอง 14 ตั้งอยู่หมู่ 8 ตำบลชุมพล อำเภองครักษ์ จังหวัดนครนายก ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ.2482 โดยมีฮัจยีหวัง รักญาติ และชาวบ้านได้ร่วมกันจัดตั้งบนที่ดินของ นายมานิตย์ เจริญสุข ซึ่งมีเนื้อที่ 2 ไร่ 3 งาน แต่ยังไม่มีการเรียน จึงต้องไปอาศัยเรียนที่มัสยิด ซึ่งตั้งอยู่ใกล้ๆที่ดินของโรงเรียน โรงเรียนตั้งขึ้นครั้งแรกใช้ชื่อว่า โรงเรียนบึงศาล5 เปิดสอนอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่4 แต่ปัจจุบันโรงเรียนบ้านคลอง14 ได้เปิดทำการสอนตั้งแต่ชั้นอนุบาล1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่3

2. ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอ

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อการศึกษา วิดีโอเพื่อความบันเทิง ประโยชน์ของวิดีโอมีมากมาย นอกจากให้ความรู้ ให้ความบันเทิง ยังสามารถ สร้างรายได้ให้กับผู้ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ เป็นต้น

การทำงานของวิดีโอมีหลายประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมกับสร้างวิดีโอได้ด้วยตนเอง จึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำ ความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วย วิดีโอสามารถทำได้ง่ายหากทุกคนสามารถ เรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้โปรแกรม การสร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอเช่น วิดีโอสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์วิดีโอการสอนสำหรับครู วิดีโอนำเสนอผลงาน

3. ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาในกลุ่มภาษาเจอร์แมนิกตะวันตกที่ใช้ครั้งแรกในอังกฤษสมัยต้นยุคกลาง และปัจจุบันเป็นภาษาที่ใช้กันแพร่หลายที่สุดในโลก ประชากรส่วนใหญ่ในหลายประเทศรวมทั้ง สหราชอาณาจักร สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย ไอร์แลนด์ นิวซีแลนด์ และประเทศใน แคริบเบียน พูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่ง ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ที่มีผู้พูดมากที่สุดในอันดับสามของโลก รองจากภาษาจีนกลางและภาษาสเปน มักมีผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองอย่างกว้างขวาง และภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการของ สหภาพยุโรป หลายประเทศ เครือจักรภพแห่งชาติ และ สหประชาชาติ ตลอดจนองค์การระดับโลกหลายองค์การ

4. ความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำ

สัตว์น้ำ เป็นสัตว์ที่อาศัยในน้ำหรือมีวงจรชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในน้ำหรืออาศัยอยู่ในบริเวณที่น้ำท่วมถึง เช่น ปลา กุ้ง ปู แมงดาทะเล หอย เต่า ตะพาบน้ำ จระเข้ รวมทั้งไข่ของสัตว์น้ำนั้น สัตว์น้ำจำพวกเลี้ยงลูกด้วยนม ปลิงทะเล ฟองน้ำ หินปะการังกัลปังหา และสาหร่ายทะเล ทั้งนี้ รวมทั้งซากหรือส่วนหนึ่งส่วนใดของสัตว์น้ำเหล่านั้น และหมายความรวมถึงพันธุ์ไม้น้ำ ตามที่ได้มีพระราชกฤษฎีกากระบุชื่อ

สัตว์น้ำต่างถิ่น หมายถึง สัตว์น้ำที่ไม่ได้อยู่ หรือมีถิ่นกำเนิดในท้องที่หรือสิ่งแวดล้อมนั้นๆ โดยอาจจะถูกนำมาทั้งด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของมนุษย์ หรืออาจมาอยู่ ณ สถานที่นั้นๆด้วยอุบัติเหตุทางธรรมชาติ

5. ความรู้เกี่ยวกับระบบมัลติมีเดีย

ระบบมัลติมีเดีย หมายถึงการนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย ตัวอักษร(Text) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชัน (Animation) เสียง(Sound) และวิดีโอ(Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การนำเข้า(Input) การประมวลผล(Processing) การแสดงผลลัพธ์(Output) และการจัดเก็บข้อมูล(Storage) ตามลำดับซึ่งระบบทั้งหมดจะถูกควบคุมผ่านทางเครื่องพีซี ด้วยการบริหารจัดการของซอฟต์แวร์ที่ติดตั้งไว้

6. ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม adobe captivate

โปรแกรมAdobe Captivate

โปรแกรม Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างงานมัลติมีเดีย การจับภาพหน้าจอ การทำภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้โปรแกรมยังสามารถสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบได้ โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่ง เพราะโปรแกรมมีคำสั่งต่างๆไว้ให้เลือกผ่านหน้าจอของโปรแกรมจึงเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว

7. ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กประถมวัย

เด็กประถมวัย

วัยที่อายุตั้งแต่ 6-12 ปี คือ ช่วงที่เด็กเรียนหนังสือในช่วงชั้นประถมศึกษา จากเดิมที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ที่บ้าน แต่เด็กในวัยนี้จะใช้เวลาเต็มวันอยู่ที่โรงเรียน จึงเป็นการออกสู่ออกกำลังกายจริงจัง เด็กจะได้เรียนรู้ในทุกๆด้าน โดยเฉพาะการปรับตัวที่โรงเรียน ทั้งเรื่องการเรียนการอยู่ในกฎระเบียบ การทำให้ครูพึงพอใจ ความสัมพันธ์กับเพื่อน จะมีพัฒนาการที่รวดเร็วทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด การใช้ภาษา มีพัฒนาการของตนเอง เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมั่นคงในสังคม โดยจะถูกประคับประคองน้อยลงจากวัยอนุบาล

การเจริญเติบโตและพัฒนาการ

ด้านร่างกาย

ช่วงอายุ 6-12 ปี ร่างกายจะเปลี่ยนแปลงและมีความสามารถเพิ่มขึ้นหลายด้าน เด็กจะใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้ดี เด็กจะชอบการเคลื่อนไหวมากกว่าที่จะอยู่เฉยๆ โดยเฉพาะเด็กผู้ชาย เรียนรู้และพัฒนาความสามารถผ่านการเล่น เช่น เล่นไล่จับ ซ่อนหา หรือเล่นกีฬาประเภทต่างๆ

ด้านจิตใจและการเข้าสังคม

การที่เด็กจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ดี จะต้องมาจากรากฐานครอบครัวที่มีความรัก เอื้ออาทร มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ความรู้สึกว่ามีคนรัก ห่วงใยและมีผู้ที่จะเดินเคียงข้าง ช่วยเหลือในยามที่ต้องการ เมื่อประสบกับปัญหา ชื่นชมความดีในความสามารถของเด็กแต่ละคนอย่างเหมาะสม เป็นหนทางที่ช่วยให้เด็ก มีความรู้สึกดีต่อตนเอง เชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีภาคภูมิใจในตนเอง มีทัศนคติที่ดีต่อผู้อื่น

ด้านอารมณ์

การให้เด็กวัยเรียนรู้จักกับทุกอารมณ์ ความรู้สึกที่ผ่านเข้ามาและช่วยให้เขาสามารถหาทางออกที่เหมาะสม เพื่อเป็นพื้นฐานของการแก้ปัญหา ควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ ควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และปรับตัวในสังคมอย่างเหมาะสม โดยฝึกฝนแนะนำ ให้คำชมเมื่อเด็กทำได้ดี และแก้ไขชักจูง แนะนำ เมื่อเด็กทำตัวไม่เหมาะสม จะเป็นการสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ ที่เรารู้จักกันดีในนามของอีคิว ซึ่งเป็นทักษะหรือศิลปะในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น

เด็กวัยเรียนควรรับผิดชอบเรื่องส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ และรับผิดชอบงานส่วนรวมเป็นบางส่วน เช่น งานบ้าน งานส่วนรวมในห้องเรียน เป็นต้น ฝึกให้เด็กช่วยตัวเองมากที่สุด เช่น อาบน้ำ แต่งตัว กินอาหาร จัดกระเป๋านักเรียน การฝึกอย่างสม่ำเสมอ จะเป็นพื้นฐานการสร้างวินัยในตนเอง และจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบในหน้าที่เป็นอย่างดี

ด้านการเรียนรู้

การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้านและจากประสบการณ์ต่างๆที่เด็กได้สัมผัสจริง เด็กวัยเรียนสามารถ ที่จะมองเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพรวมแล้วมองดูรายละเอียดปลีกย่อย ต่างๆ รวมทั้งเลือกที่จะฟังความสนใจ ไปยังส่วนย่อยจุดใดจุดหนึ่งได้ เด็กสามารถเข้าใจว่า การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของวัตถุ ไม่ได้หมายความว่าปริมาณของวัตถุจะต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วย กล่าวง่าย ๆ ก็คือ เด็กจะมีความคิดเรื่องความคงที่ของวัตถุ ต่อความเปลี่ยนแปลงต่างๆ

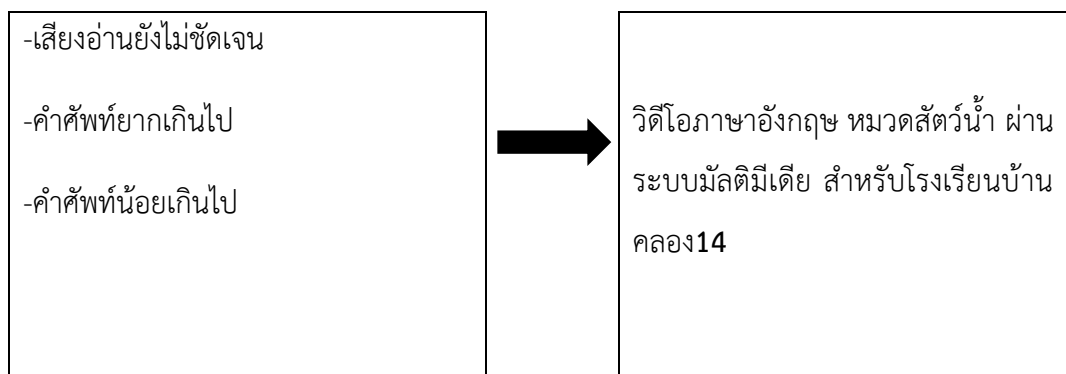
ด้านจริยธรรม

พัฒนาการทางด้านจริยธรรมของเด็กขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากคนทั้งในและนอกบ้าน ความเชื่อเรื่องผิดถูก จะได้รับการปรับเปลี่ยนชัดเจนมีลักษณะที่ยืดหยุ่นมากขึ้น เด็กจะรู้จักมองคนอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะที่เจตนาของบุคคลนั้น รวมทั้งสามารถเข้าใจบริบทของเหตุการณ์ คือเรื่องเดียวกัน แต่ต่างสถานการณ์ ก็อาจตัดสินถูกผิดแตกต่างกันออกไปก็ได้

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชาลิตา ทองติด (2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกเสริมทักษะไว้อย่างชัดเจนว่าแบบฝึกเสริมทักษะ เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนในการเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกเสริมทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง จะทำให้ประสบผลสำเร็จทางด้านจิตใจมาก ทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนสิ่งที่เรียนได้ด้วยตนเองและใช้เป็น เครื่องมือวัดผล การเรียนได้อีกด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิด วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 23 คน

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

e คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนประชากร

n คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1 เครื่องมือในการวิจัย

1. ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
2. แบบทดสอบ
3. แบบประเมินความพึงพอใจ

2 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำชิ้นงาน
2. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบและนำไปแก้ไข

ปรับปรุง

3. สร้างวิดีโอโดยการออกแบบ
4. นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบและนำไปแก้ไข

ปรับปรุง

5. นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของชิ้นงาน

3 แบบแบบทดสอบ

- ศึกษาวิธีการทำ แบบทดสอบ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่างๆ

- สร้างแบบทดสอบ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

- นำแบบทดสอบ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบความ

ถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90

- นำแบบทดสอบ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ

- นำแบบทดสอบ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

4 แบบประเมินความพึงพอใจ

- ศึกษาวิธีการทำ แบบประเมินความพึงพอใจ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัยโครงการสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่างๆ

- สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ ตรวจสอบความถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการโดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

2.1 ด้านเนื้อหา

2.2 ด้านออกแบบสื่อ

2.3 ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจ้งกำหนดการขอเข้านำเสนอวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย พร้อมแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถานที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ในการตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมตารางคำนวณ แยกการวิเคราะห์ที่ได้ ดังนี้

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

1.2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เกณฑ์การพิจารณาขอบเขตของคะแนนเพื่อใช้ในการให้ความหมายค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.50 - 5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 - 4.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.50 - 3.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 - 2.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00 - 1.49 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปรับปรุง

การจัดทำโครงการครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประเมินแยก การวิเคราะห์ได้โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานดังนี้

1. การหาค่าร้อยละ สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ
f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

2. การคำนวณหาค่าเฉลี่ย ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลคะแนนในกลุ่มทั้งหมด
n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ตัวโครงการ วิชาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

การจัดทำโครงการศึกษากระบวนการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

2. สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

3. สร้างความสามารถการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตารางที่ 4.1 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินสรุปแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
แบบทดสอบก่อนเรียน	22	10	4.45	44.55
แบบทดสอบหลังเรียน	22	10	5.45	54.55

จากตารางที่ 4.1 พบว่า จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย 4.45 คิดเป็นร้อยละ 44.55 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 5.45 คิดเป็นร้อยละ 54.55 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 0.97 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ถือว่าผู้เข้ารับการประเมินมีการพัฒนาในด้านความรู้ความเข้าใจ

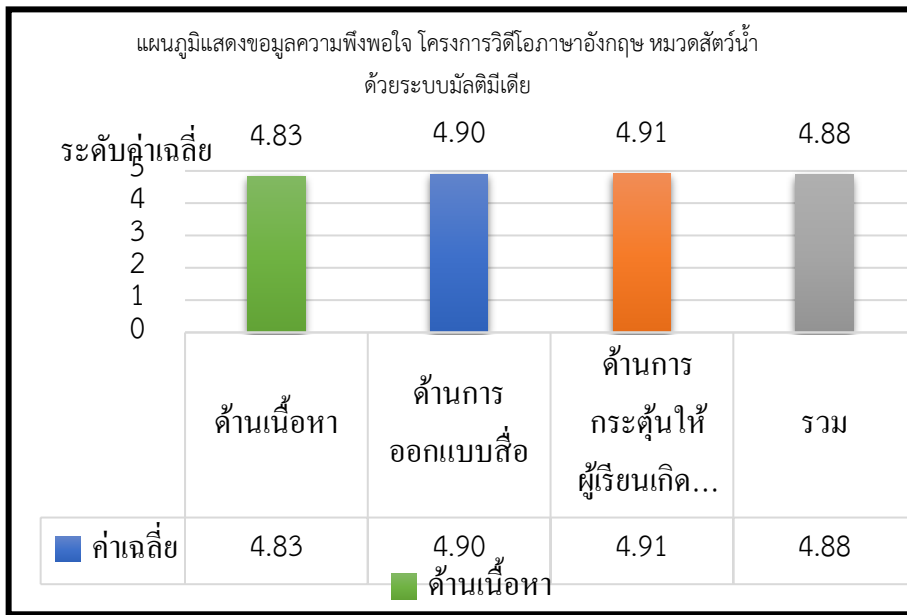
ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบประเมินความพึงพอใจแต่ละด้าน

ตารางที่ 4.2 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละด้าน

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1. ด้านเนื้อหา	4.88	97.68	ดีมาก
2. ด้านการออกแบบสื่อ	4.90	98.04	ดีมาก
3. ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้	4.91	98.26	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.90	98.00	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยรวม พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบสื่อ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 ส่วนด้านเนื้อหา ได้รับความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

แสดงภาพแผนภูมิ และภาพประกอบ



ภาพที่ 4.1 แสดงภาพแผนภูมิการสรุปแบบประเมินความพึงพอใจแต่ละด้าน



ภาพที่ 4.2 หน้าแรกของสื่อมัลติมีเดีย วิดีโอภาษาอังกฤษหมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยมีผลการดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย

1.3 สร้างความสามารถการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่น ให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้

2. แบบประเมินความพึงพอใจ ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวม เฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณารายเป็นด้าน พบว่า ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.91 คิดเป็นร้อยละ 98.26 รองลงมา คือ ด้านการออกแบบสื่อ อยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.90 คิดเป็นร้อยละ 98.04 ส่วนด้านเนื้อหา ได้รับความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.68 ของผู้ตอบแบบประเมิน

จากที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย 4.45 คิดเป็นร้อยละ 44.55 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 5.45 คิดเป็นร้อยละ 54.55 ค่า พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผล การทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 0.97 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ถือว่าผู้เข้า การประเมินมีการพัฒนาในด้านความรู้ความเข้าใจ

อภิปรายผล

การศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย อภิปรายผลการศึกษามี ดังนี้ 1) สร้างสื่อการสอนวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย 2) เพื่อที่ผู้ที่ศึกษาจะได้มีความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษและสามารถเข้าใจในภาษาอังกฤษ ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาลิตา ทองติด(2556) ได้ทำการวิจัยหรือทฤษฎีเรื่อง วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ เบื้องต้นพบว่า ความสำคัญ ของแบบฝึกเสริมทักษะไว้อย่างชัดเจนว่าแบบ ฝึกเสริมทักษะ เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียนใน

การเรียนรู้ทักษะ เป็นอุปกรณ์การสอนที่ช่วยลดภาระของครูได้มาก ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาคงทน ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกเสริมทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง จะทำให้ประสบความสำเร็จทางด้านจิตใจมาก ทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถ ทบทวนสิ่งที่เรียนได้ด้วยตนเองและใช้เป็น เครื่องมือวัดผลการเรียนได้อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน ควรอยู่ในสื่อ
2. ภาพที่อยู่ในบททดสอบไม่ชัด ควรเพิ่มความสนใจในการทำแบบทดสอบ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ทำแบบออนไลน์ นักเรียนสามารถใช้สื่อฝึกการเรียนรู้
2. เพิ่มเกมส์เพื่อความสนุกสนานของนักเรียนระดับนี้
3. เสียงอ่าน ควรปรับให้มีความน่าดึงดูด

บรรณานุกรม

ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/edtech33cai/hnwy-thi-1-adobe-captivate-khux-xari>

ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์และการออกแบบระบบ ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 4 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://sites.google.com/site/xxkbaebrabb/bth-thi-3-khwam-sakhay-khxng-kar-wikheraah-laea-xxkbaeb-rabb/khwam-hmay-khxng-kar-wikheraah-laea-xxkbaeb-rabb>

ความรู้เกี่ยวกับระบบจัดการฐานข้อมูล ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <http://www.satrion.ac.th/emmy/lesson/lesson01/ls0101.html>

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับระบบ ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์ <https://www.slideshare.net/mintkwanmaneekul/ss-15232360>

วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ. 2554. “ข้อมูลความรู้วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ”

ค้นคว้าเมื่อ วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ. 2561

แหล่งที่มา เว็บไซต์

<http://www.sasana.ac.th/main/content.php?page=sub&category=7&id=26>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาพประกอบและภาพสตอรี่บอร์ด





welcome

Story board

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย
ให้กับโรงเรียนบ้านคลอง 14

สมาชิกในกลุ่ม

- 1.นางสาวพรชิตา สีธ ระดับชั้น ปวช.3/3
- 2.นายณัฐวุฒิ หนัดเสน ระดับชั้น ปวช.3/3
- 3.นางสาวยลวดี เข็นใส ระดับชั้น ปวช.3/3

สมาชิกภายในกลุ่ม



welcome

วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบ
มัลติมีเดีย
ให้กับ โรงเรียนบ้านคลอง 14

- ★ โดยจะมีคำศัพท์ หมวดสัตว์น้ำ ประมาณ 20 คำ
- ★ แต่ตอนที่เล่นเกมจะมีคำศัพท์ 10 คำ ตัวอักษรจะหล่นลงมา โดยใช้เมาส์
เคลื่อนรถเพื่อเก็บคำให้สมบูรณ์
- ★ มีเสียงประกอบ

โปรแกรมที่ใช้ในการทำโครงการนี้
Adobe Captivate




คำชี้แจงวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ

welcome

มารู้จักสัตว์น้ำกัน

สัตว์น้ำ (อังกฤษ: aquatic animal) หมายถึง สัตว์ที่อาศัยในน้ำหรือมีวงจรชีวิตส่วนหนึ่งอยู่ในน้ำหรืออาศัยอยู่ในบริเวณที่น้ำท่วมถึง เช่น ปลา กุ้ง ปู แมงดาทะเล หอย เต่า ตะพาบน้ำ จระเข้ รวมทั้งไข่ของสัตว์น้ำนั้น สัตว์น้ำจำพวกเลี้ยงลูกด้วยนม ปลิงทะเล ฟองน้ำ หินปะการัง กัลปังหา และสาหร่ายทะเล

(เป็นคำพูดแต่ไม่มีขึ้นในวิดีโอ)



ความหมายของสัตว์น้ำ

welcome

คำศัพท์ หมวดสัตว์น้ำ ภาษาอังกฤษ

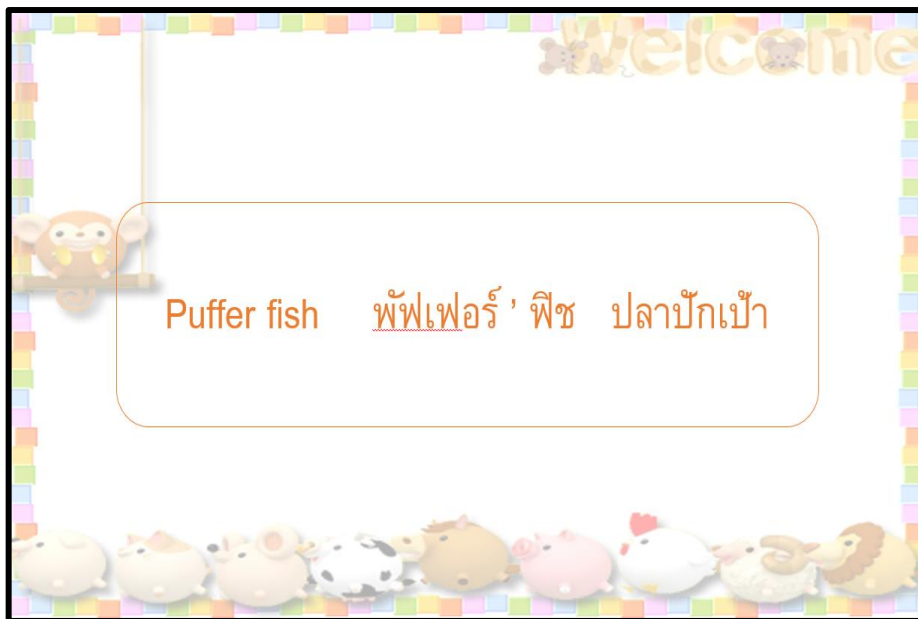
crab	แครบ	ปู
eel	อีล	ปลาไหล
prawn	พรอน	กุ้ง
seal	ซีล	แมวน้ำ
shark	<u>ชาร์ค</u>	ฉลาม
dugong	ดู'กอง	พะยูน
whale	เวล	วาฬ, ปลาวาฬ
mussel	<u>มัส'เซล</u>	หอยแมลงภู่
salmon	แซล'มัน	ปลาแซลมอน
lobster	ลอบ'สเทอะ	กุ้งมังกร



ตัวอย่างคำศัพท์ หมวดสัตว์น้ำ



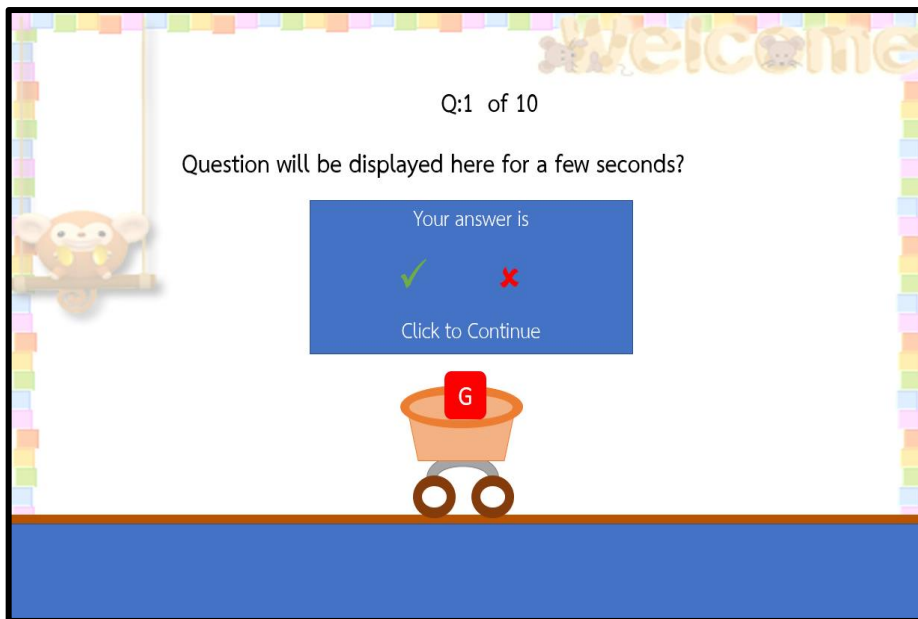
ตัวอย่างคำศัพท์



ตัวอย่างคำศัพท์



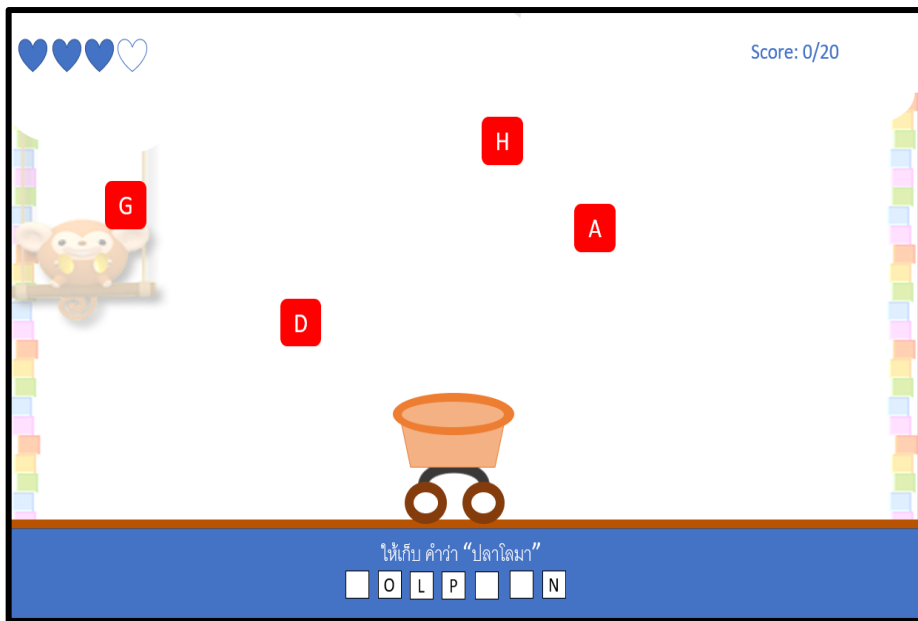
หน้าแรกของเกมเก็บคำ



วิธีเล่นเกมเก็บคำ



เกมเก็บคำ



เกมเก็บคำ



Score ในการเล่นเกม

ภาคผนวก ข

แบบประเมินความพึงพอใจและ
แบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน



แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงการวิชาชีวิตไอทียาภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่อง ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ อายุ 7-9 อายุ 10-12 อายุ 13 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

หัวข้อประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง					
2	ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					
3	ความถูกต้องของเนื้อหา					
ด้านออกแบบสื่อ						
4	ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้					
5	ความสอดคล้องระหว่างภาพกับคำบรรยาย					
6	รูปแบบตัวอักษรและการเลือกสี					
7	เวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม					
ด้านการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้						
8	สามารถเป็นสื่อการเรียนรู้ค่าที่ได้					
9	สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์					
รวม						

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะ

.....
.....

แบบทดสอบก่อนเรียน

1. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Catfish)

ก.



ค.



ข.



ง.



2. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Gourami)

ก.



ค.



ข.



ง.



3. ปลาช่อน ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

4. ปลากระดี่ ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

5. ปลาทอง ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Snakehead fish

ข. Kradie fish

ง. Goldfish

6. Cichlid มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. ปลาช่อน

ค. ปลาหมอสี

ข. ปลากระดี่

ง. ปลาปักเป้า

7. Turtle มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. เต่า

ค. ปลาหมอสี

ข. ปลาสลิด

ง. ปลากระดี่

8. Tilapia มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. ปลาปักเป้า

ค. ปลานิล

ข. ปลากระตี่

ง. ปลาช่อน

9. ปลานิล ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Snakehead fish

ค. Gourami

ข. Tilapia

ง. Kradie fish

10. ปลากัด ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Tuettle

ค. Puffer fish

ข. Batta fish

ง. Gourami

แบบทดสอบหลังเรียน

1. ให้เติมคำที่หายไป Kra ... ie fi ... h

ก. l,i

ข. t,c

ค. d,s

ง. t,s

2. ให้เติมคำที่หายไป ... old ... ish

ก. g,f

ข. l,o

ค. d,e

ง. o,s

3. ให้เติมคำที่หายไป Tu ... tle

ก. r

ข. A

ค. l

ง. o

4. ให้เติมคำที่หายไป Kra ... ie fi ... h

ก. l,i

ข. t,c

ค. d,s

ง. t,s

5. ให้เติมคำที่หายไป P... fer fis ...

ก. f,f,h

ข. u,f,h

ค. p,i

ง. s,t

6. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Tilapia)

ก.



ค.



ข.



ง.

7. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Snakehead fish)

ก.



ค.



ข.



ง.



8. คำศัพท์นี้ ตรงกับภาพใด (Cichlid)

ก.



ข.



ค.



ง.



9. ปลาปักเป้า ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Kradie fish

ค. Puffer fish

ข. Cichlid

ง. Snakehead fish

10. ปลาทอง ตรงกับภาษาอังกฤษข้อใด

ก. Cichlid

ค. Goldfish

ข. Kradie fish

ง. Puffer fish

ภาคผนวก ค

คู่มือและแผ่นพับ

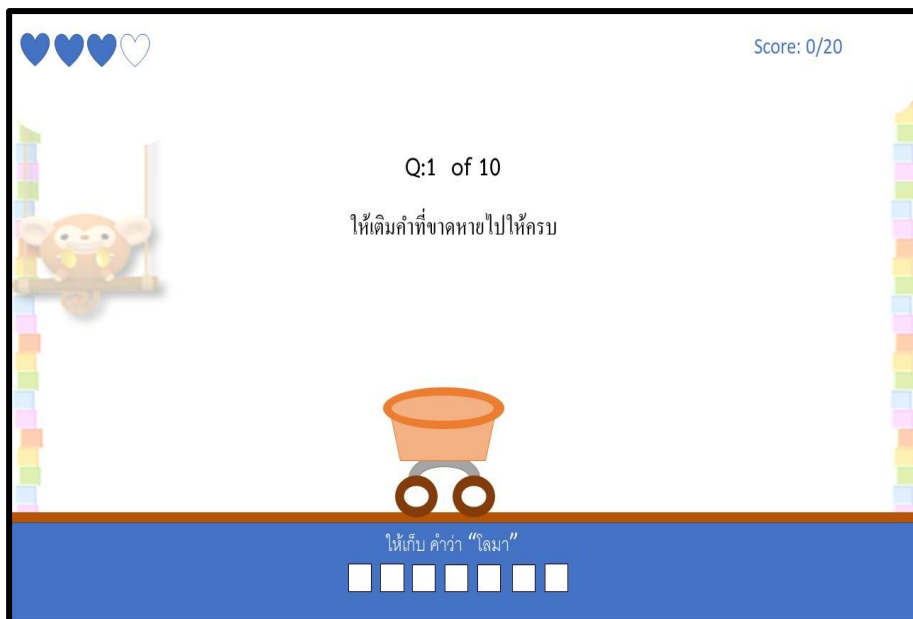
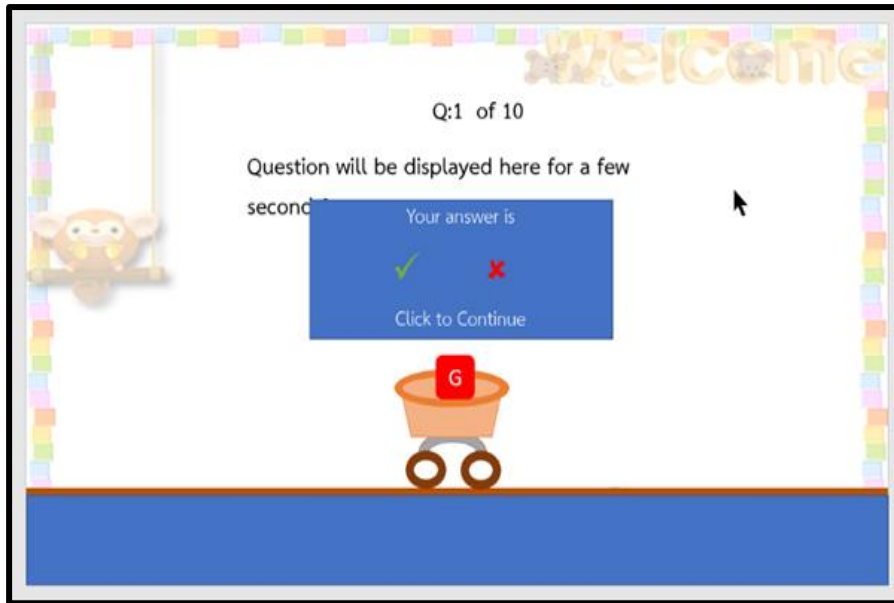
คู่มือการใช้งาน

- 1) การดูวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ด้วยระบบมัลติมีเดีย สามารถเปิดดูวิดีโอได้ด้วยโปรแกรม Adobe captivate



- 2) เล่นเกมเก็บคำ







ภาพการนำเสนอโครงการ



สรุปผล

ผลจากการจัดทำการทดสอบการใช้วีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

สามารถนำทีมวิชาโปรแกรมกราฟิกมาออกแบบตัวการ์ตูน ฟันหลัง และนำวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียง และจัดทำวีดิโอหมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

สร้างความสามารถทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่น ให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้



โครงการ

วีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
ต่อระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14



ผู้จัดทำ

นางสาวอวลี เชนโต
นายณัฐวุฒิ หมัดเซ็น
นางสาวพรชิตา อีริศ

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ปีการศึกษา 2563

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนับได้ว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับทั่วโลก ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็กไทย แต่ปัญหาของเสียส่วนใหญ่ของวงการศึกษาคือภาษาอังกฤษ ซึ่งสาเหตุสำคัญประการหนึ่งคือการไม่เข้าใจคำศัพท์อย่างถูกต้อง จึงไม่สนใจที่จะตั้งใจเรียน ครูผู้สอนจึงได้พยายามสอนซ้ำ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำ ได้มากขึ้น ถึงกระนั้นก็อาจยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร แต่ยุคสมัยนี้ก็มีเทคโนโลยีเข้ามาเป็นเทรทเทคขึ้น เด็กๆสนใจมัลติมีเดียมากกว่าหนังสือเรียน จึงได้มีการออกแบบการเรียนวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้มัลติมีเดียเป็นสื่อ เพื่อสร้างความสนใจแก่เด็กๆ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้ฝึกคิดฝึกตอบ และมีโอกาสได้ตรวจดูงานเขียนที่ได้เขียนมา

ดังนั้นกลุ่มของข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญจึงได้จัดทำโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ ผ่านระบบมัลติมีเดีย สำหรับโรงเรียนบ้านคลอง 14

กรอบแนวคิด

(ชาวจิตา ทองจิต: 2556) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฝึกเสริมทักษะไว้ว่าอย่างชัดเจนว่าแบบฝึกเสริมทักษะ เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมทบทวนหรือเรียนใหม่การเรียนทักษะ เป็นอุปกรณ์การเรียนที่ช่วยผลการของครูได้มาก ช่วยส่งเสริมให้ทักษะทางภาษาของตน ช่วยในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะการให้นักเรียนทำแบบฝึกเสริมทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของตนเองจะทำให้ประสบผลสำเร็จทางด้านจิตใจมาก ทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถหาทบทวนซึ่งที่เรียนได้ด้วยตนเองและใช้เป็น เครื่องมือวัดผลการเรียนได้อีกด้วย

จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างวีดิโอคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ สำหรับระบบมัลติมีเดีย
2. เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดสัตว์น้ำ
3. เพื่อให้นำทีมวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

ขอบเขตของโครงการ

- 7.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 7.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 228 คน
 - 7.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ ครูและนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลอง 14 จำนวน 28 คน

ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล นางสาวลวดี เซ็นโส
วัน เดือน ปี เกิด 9 พฤศจิกายน 2545
สถานที่เกิด 11 หมู่ 1 ตำบลพีชอุดม อำเภอลำลูกกา
จังหวัดปทุมธานี 12150

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านคลอง 14

ประวัติการทำงาน

องค์การบริหารส่วนตำบลชุมพล อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล นายณัฐวุฒิ หมดเซ็น
วัน เดือน ปี เกิด 4 มกราคม 2546
สถานที่เกิด 36 แขวงทรายกองดินใต้ เขตคลองสามวา
จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10510

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนาบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหนองจอกพิทยานุสรณ์มัธยม

ประวัติการทำงาน

บริษัท มิตรชุบิชิ อิเล็กทริก ออโตเมชั่น

ประวัติผู้วิจัย



ชื่อ-สกุล นางสาวพรชิตา สิริต
วัน เดือน ปี เกิด 19 กรกฎาคม 2545
สถานที่เกิด 49/4 หมู่ 8 ตำบลคลองเปรง อำเภอมือง
จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000

ประวัติการศึกษา

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสุเหร่าสมอเซ

ประวัติการฝึกงาน

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาเป็ริงวิสุทธาธิบดี