

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ภาษาอังกฤษ เป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลกจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาภาษาอังกฤษเป็นวิชาบังคับเรียนในทุก ๆ โรงเรียนทั่วประเทศ ซึ่งการเรียนภาษาอังกฤษนี้ต้องใช้ไวยากรณ์ (Grammar) เป็นหลักสำคัญในการศึกษาเพราะส่วนใหญ่แล้วการที่จะนำภาษาอังกฤษมาใช้นั้นต้องใช้ไวยากรณ์ที่ถูกต้อง อันเนื่องจากภาษาอังกฤษมีการใช้กันทั่วโลกมากกว่าภาษาอื่น ๆ มีการเรียนการสอนกันทั่วโลกมากกว่าภาษาอื่นจึงคิดให้เป็นภาษาสากลที่ติดต่อสื่อสารได้ทั่วโลก การเรียนการสอนภาษาอังกฤษประการแรก น่าจะใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ จึงสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำมาใช้ได้กับเหตุการณ์จริงได้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้นักเรียนมีความรู้ในเรื่องภาษาอังกฤษทั้งในเรื่องของไวยากรณ์ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียนและนักเรียนต้องมีการท่องจำและฝึกฝนอยู่บ่อย ๆ เพราะเมื่อถึงเวลาที่จะใช้จริง สามารถนำมาใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ถูกต้องและชัดเจน แต่การเรียนการสอนในห้องเรียนบางครั้งเวลาไม่เพียงพอ ทำให้นักเรียนต้องไปศึกษาค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง รัตนา ฮาม <http://varietyenglish.tripod.com/noname3.htm> ออนไลน์:ค้นหาเมื่อวันที่1 กันยายน 2563)

โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ตั้งอยู่เลขที่ 10/6 หมู่ 6 แขวงโคกแฝด เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 จากผลการสอบถามพบว่าทางโรงเรียนได้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ แต่ใช้สื่อในการสอบรูปแบบใบงาน ยังขาดสื่อด้านรูปแบบวีดิโอในรูปแบบมัลติมีเดีย ทางครูผู้สอนจึงมีความต้องการสื่อที่เข้ามาช่วยในการสอนควบคู่ไปกับสื่อชนิดอื่นอีกด้วย

กลุ่มของข้าพเจ้า จึงได้คิดจัดทำโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ผ่านระบบมัลติมีเดีย ซึ่งจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ จำนวน 15 คำศัพท์ มีความยาว 3 นาที โดยใช้โปรแกรม Adobe premiere pro Adobe Animate cc และโปรแกรม Animaker ในการสร้างชิ้นงานให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2 โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย และได้นำวิชาภาษาอังกฤษและวิชามัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อจัดทำวีดิโอภาษาอังกฤษหมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดียให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย
- 2.2.เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว
- 2.3 เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกและวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ

2.4 เพื่อสร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีความทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. ขอบเขตของโครงการ

3.1 ขอบเขตของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการดำเนินการโครงการ ได้แก่ ครู และ นักเรียนโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จำนวนนักเรียน 524 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการดำเนินโครงการ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 22 คน

3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุด วันที่ 9 เมษายน 2564

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ประเมินผลการดำเนินโครงการ ได้แก่ ค่าความถี่ (f) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าร้อยละ (%) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3.5 เป้าหมายของโครงการ

เป้าหมายเชิงปริมาณ จัดทำวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จำนวน 1 เรื่อง

เป้าหมายเชิงคุณภาพ คุณครูโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย มีความพึงพอใจโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย อยู่ในระดับมากขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 90

4. ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

4.1 สามารถจัดทำวีดิโอภาษาอังกฤษหมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดียให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

4.2 นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว

4.3 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิกและวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ

4.4 สร้างความสามารถการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีความทำงานร่วมกันเป็นทีม

5. นิยามศัพท์

วีดิโอ หมายถึง มัลติมีเดียที่แสดงภาพเคลื่อนไหว คำบรรยาย ในการนำเสนอ

ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันซึ่งอาจมีความสัมพันธ์ทางสายเลือดหรือไม่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือด อันประกอบด้วยบุคคลที่แต่งงานกัน บุตรผู้เป็นทายาท ปู่ย่า ตายายผู้มีอุปการะ และบุคคลอื่นที่มารวมอาศัยอยู่ร่วมกัน ซึ่งบุคคลทั้งหลายเหล่านี้ ถูกสานสัมพันธ์ด้วยความรัก ความห่วงใย และบทบาทหน้าที่เพื่อการดำรงอยู่ของครอบครัว

คำศัพท์ หมายถึง การให้ความหมายของคำนั้น ๆ ให้เข้าใจถึงที่มา เพราะจะช่วยให้การเก็บข้อมูลได้ถูกต้องและน่าเชื่อถือ

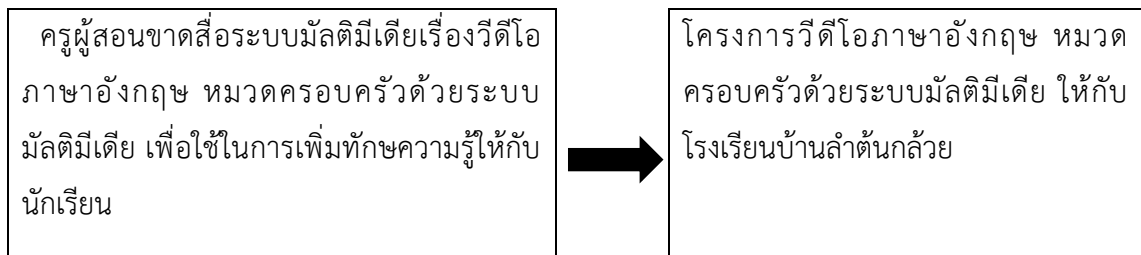
ภาษาอังกฤษ หมายถึง เป็นภาษาสากลที่ใช้กันทั่วโลก ที่จำเป็นต้องศึกษา และสามารถนำมาใช้ใน ชีวิตจริงได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ได้รวบรวมแนวคิดทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 แนวความคิด



ภาพที่ 2.1 แสดงกรอบแนวคิด วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย

2.2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

- 2.2.1 ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอ
- 2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์
- 2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ
- 2.2.4 ความรู้เกี่ยวกับครอบครัว
- 2.2.5 ความรู้เกี่ยวกับมัลติมีเดีย
- 2.2.6 โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินโครงการ
- 2.2.7 ประวัติของโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย
- 2.2.8 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กวัยเรียน

2.2.1 ความรู้เกี่ยวกับวิดีโอ

วิดีโอ คือ มัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายได้ การนำเสนอวิดีโอมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอเพื่อ การศึกษา วิดีโอ เพื่อความบันเทิง ประโยชน์ ของวิดีโอมีมากมายนอกจากให้ความรู้ ให้ ความบันเทิง ยังสามารถ สร้างรายได้ให้กับผู้ ใช้งาน เช่น วิดีโอนำเสนอสินค้า ผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ เป็นต้น

การทำงานของวิดีโอมีหลาย ประเภทซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามความ เหมาะสมและความต้องการ ของผู้ใช้งาน เพื่อให้เข้าใจและสามารถเรียนรู้พร้อมกับ สร้างวิดีโอได้ด้วยตนเองคุณจึงไม่ควรรอช้า ที่จะทำ ความรู้จักกับการสร้างวิดีโอด้วยตนเองการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองด้วย วิดีโอ สามารถทำได้ง่ายหาก

ทุกคนสามารถ เรียนรู้และเข้าใจการสอนใช้โปรแกรมการ สร้างผลงานในรูปแบบวิดีโอ เช่น วิดีโอสอน การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอการ สอนสำหรับครูวิดีโอนำเสนอผลงาน Presentationวิดีโอ Wedding วิดีโอหนังสือ ภาพยนตร์ ซึ่งโปรแกรมที่สามารถใช้สร้าง วิดีโอในปัจจุบันมีความหลากหลายให้ ผู้ใช้ งานเลือกใช้เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตนเอง

ชนิดของวิดีโอ แบ่งได้เป็น 2 ชนิด

1) วิดีโออนาล็อก (Analog Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและ เสียงให้อยู่ในรูปของ สัญญาณไฟฟ้า มีลักษณะการบันทึกข้อมูลที่ทำให้ความคมชัดต่ำ กว่าวิดีโอแบบดิจิทัล วิดีโออนาล็อกจะใช้ เทป VHS (Video Home System) หรือ Hi – 8 ซึ่งเป็นม้วนเทปวิดีโอที่ใช้ดูกันตามบ้าน เมื่อทำการตัดต่อ ข้อมูลจะทำให้ได้วิดีโอที่มี ความคมชัดต่ำ

2) วิดีโอดิจิตอล (Digital Video) เป็นวิดีโอที่ทำการบันทึกข้อมูลภาพและ เสียงด้วยการแปลง สัญญาณคลื่นให้เป็นตัวเลข 0กับ1 คุณภาพของวิดีโอที่ได้จะมีความใกล้เคียงกับต้นฉบับมาก ทำให้ สามารถ บันทึก ข้อมูลลงบนฮาร์ดดิสก์ ซีดีรอม ดีวีดี หรือ อุปกรณ์บันทึกข้อมูลอื่น ๆ และสามารถ แสดงผลบนคอมพิวเตอร์ ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ในการผลิตมัลติมีเดียบน คอมพิวเตอร์ สามารถเปลี่ยน รูปแบบของสัญญาณอนาล็อกเป็นสัญญาณดิจิทัลได้ หากผู้ใช้มีทรัพยากรทางด้านฮาร์ดแวร์ และ ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมเท่านั้น

คุณสมบัติของวิดีโอ

วิดีโอมีคุณสมบัติที่สำคัญ 3 อย่างได้แก่ Image , Audio , Video

1) Image ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 อย่างคือ

1.1 Width คือความกว้างของภาพวิดีโอ (pixels)

1.2 Heigh คือความสูงของภาพวิดีโอ (pixels)

2) Audio ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 อย่าง คือ

1.1 Duration คือ ช่วงเวลาของเสียง (00.00.00)

1.2 Bit Rate คือ อัตราการบีบอัดข้อมูลเสียง (มีหน่วยเป็น kbps)

1.3 Audio Format คือ รูปแบบการเข้ารหัสไฟล์เสียง (เช่น .mp3, .wma, wav)

3) Video ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 4 อย่าง คือ

3.1. Frame Rate คือ ความเร็วในการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว โดยมีหน่วยเป็นเฟรมต่อวินาที

3.2 Data rate คือ การบีบอัดข้อมูลเสียงและภาพวิดีโอ โดยมีตัว เลขบอกเป็นกิโลบิตต่อวินาที หากผู้ใช้งานกำหนดค่านี้สูง จะทำให้คุณภาพของ เสียงและภาพมีความคมชัดยิ่งขึ้น แต่ขนาด ไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้นด้วย

3.3 Video Sample Size การแสดงผลความละเอียดต่อพิกเซลโดยมีหน่วยเป็นบิต (bit)

3.4. Video compression เป็นเทคโนโลยีการเข้ารหัสข้อมูลซึ่งมีผลโดยตรงต่อคุณภาพของ วิดีโอ และเป็นตัวกำหนดว่าวิดีโอ นั้นจะใช้ฟอร์แมตใด

2.2.2 ความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์

คำศัพท์ คืออะไร

คำศัพท์คือ กลุ่มเสียง กลุ่มคำ เสียงพูดที่มีความหมายทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ หรือความรู้ต่าง ๆ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลๆ หนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ (Burns & Lowe. 1966: 48) จึงกล่าวได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่านเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร (Huang. 1993) ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

ประเภทของคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าอยู่ในระดับใด จะต้องใช้คำศัพท์ประเภทไหน และมากน้อยเพียงใด ดังนั้นการแบ่งประเภทคำศัพท์ตามระดับของผู้เรียนสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1) คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ได้พบเห็นบ่อย ๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน (Active Vocabulary) นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำประโยค ได้ทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้นการนำไปใช้

2) คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้น ๆ ไม่ค่อยพบเห็นหรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟังและการอ่าน การสอนคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่ค่อยพบเห็นบ่อย ครูเพียงสอนแต่ให้ความหมายที่ใช้ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟังและอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

นอกจากนี้ ยังได้มีการแบ่งประเภทของคำศัพท์ตามโอกาสที่ใช้หรือพบในแต่ละทักษะทางภาษา โดยแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท

1) คำศัพท์เพื่อการฟัง เป็นคำศัพท์ที่ใช้มากในเด็กเล็ก เพราะไม่เคยเรียนรู้ภาษามาก่อน เป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างง่าย และการเรียนรู้เกิดจากการฟังก่อน

2) คำศัพท์เพื่อการพูด เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาพูด ซึ่งต้องสัมพันธ์กับการฟัง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดนั้นต้องสามารถใช้สื่อความหมายได้ โดยคำศัพท์เพื่อการพูดจำแนกออกได้เป็น 3 ชนิด ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ภายในบ้านหรือระหว่างเพื่อนฝูง คำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนหรือการทำงาน และคำศัพท์ที่ใช้ในการติดต่อราชการ หรือใช้ในชีวิตประจำวัน

3) คำศัพท์เพื่อการอ่าน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านและเป็นปัญหาสำหรับเด็กที่เรียนภาษา คือ ต้องรู้ความหมายเพื่อที่จะนำไปตีความเนื้อหา และข้อความที่อ่านได้

4) คำศัพท์เพื่อการเขียน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สูงและยาก เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการสอนที่ถูกต้องและเป็นทางการ

การแบ่งคำศัพท์ออกเป็นประเภทตามลักษณะการใช้และตามโอกาสดังที่กล่าวมานี้ มีผลสำคัญต่อที่จัดการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ สำหรับบทบาทของผู้สอนแล้ว ผู้สอนจะต้องช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ที่จำเป็นสำหรับการใช้ในโอกาสและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์นั้น ๆ โดยมีพฤติกรรมด้านการออกเสียงและสะกดคำได้ ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ได้ และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างถูกต้อง

องค์ประกอบของคำศัพท์

คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบคือ

1) รูปคำ (Form) หรือการสะกดคำนั้น ๆ ถ้าจะกล่าวตามหลักของภาษาศาสตร์อย่างเคร่งครัดแล้ว คำ ๆ เดียวกัน ความหมายเดียวกัน อาจมีรูปร่างต่างกันได้

2) ความหมาย (Meaning) คำแต่ละคำอาจมีความหมายที่แฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษแล้ว คำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันเป็นร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่า ความหมายที่แตกต่างออกไปหรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษาแตกต่างกันเป็นร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่า ความหมายแตกต่างออกไป หรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ อาจหาความหมายได้ง่าย เช่น s เมื่อต่อท้ายคำนามบางจำพวก เช่น hats, pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของนามนั้น ๆ คือ ช่วยบอกว่ามีจำนวน “มากกว่าหนึ่ง”

2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป แล้วแต่การเรียงลำดับ เช่น boathouse แตกต่างจาก houseboat หรือ Is she going home? แตกต่างจาก She is going home.

2.4 ความหมายจากเสียงขึ้นลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นลงของผู้พูดเปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า

3) ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) ซึ่งมีข้อจำกัดแตกต่างกันไปแล้วแต่ไวยากรณ์ของภาษานั้น ๆ สำหรับภาษาอังกฤษจำแนกออกได้เป็น

3.1 ขอบเขตด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ฉะนั้นตำแหน่งของคำในประโยคที่ต่างกันไป ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไป

3.2 ของเขตทางภาษาพูดและทางภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น ไม่ใช้ในภาษาเขียน เช่นเดียวกันกับคำบางคำใช้ในภาษาเขียนโดยเฉพาะ ไม่นิยมใช้ในภาษาพูด

3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ในประเทศเดียวกันก็มีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการคือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำในด้านของความหมาย นอกจากนี้จะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้น-ลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น

กลวิธีในการสอนคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ มีการใช้กลวิธีในการสอนคำศัพท์อย่างหลากหลาย ดังนี้

1) การใช้ของจริง (Real objects) เหมาะสำหรับการสอนคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม และไม่ลำบากสำหรับผู้สอนในการนำมาประกอบการสอน เช่น ของใช้ในห้องเรียน ผลไม้ ส่วนประกอบของของแข็งวิเศษ เป็นต้น

2) การใช้หุ่นจำลอง (Models) เหมาะสำหรับกรณีที่ผู้สอนไม่สะดวกในการนำของจริงมาใช้สอนคำศัพท์ เนื่องจากราคาแพง มีขนาดใหญ่ หรือไม่เหมาะสมในการนำมาใช้ในห้องเรียน เช่น การสอนผลไม้ นกฤดู การสอนเรื่องสัตว์ หรือการสอนเรื่องยานพาหนะ เป็นต้น

3) การใช้รูปภาพ (Pictures) ปัจจุบัน รูปภาพเป็นอุปกรณ์การสอนที่หาง่าย ราคาถูก และน่าสนใจ สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ง่ายทั้งคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสามารถนำเสนอเป็นภาพกระดาษ หรือภาพอิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นอยู่กับกิจกรรมและความเหมาะสมของห้องเรียน

4) การใช้กิริยาท่าทาง (Actions) ในการสอนคำศัพท์ที่เป็นการแสดงกิริยาท่าทาง หรือสามารถแสดงด้วยการแสดงท่าทาง เช่น คำกิริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท การใช้กิริยาท่าทางประกอบจะทำให้ผู้เรียนเห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

5) การใช้คำนิยาม (Definition) ในการสอนคำที่สามารถใช้ประโยคง่ายๆ ในการให้นิยามความหมายของคำ การให้คำนิยามก็สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจคำนั้น ๆ ได้ง่าย

6) การใช้บริบท (Context) การใช้บริบทในการสอนคำศัพท์ในกรณีที่คำนั้น ๆ ไม่สามารถใช้ประโยคเพียงประโยคเดียวในการนิยามความหมายได้เข้าใจแต่ต้องอาศัยประโยคข้างเคียงหลายๆ ประโยคช่วยบอกความหมาย

7) การใช้คำพ้องความหมาย (Synonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายเดียวกันกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกัน

8) การใช้คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายตรงข้ามกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกัน

9) การแปลคำศัพท์ กรณีที่คำศัพท์ที่สอน ไม่สามารถใช้กลวิธีดังกล่าวข้างต้น หรือใช้แล้วเสียเวลามาก และไม่สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ชัดเจน การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาแม่ก็เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด

2.2.3 ความรู้เกี่ยวกับภาษาอังกฤษ

ภาษาอังกฤษ คืออะไร

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาเจอร์แมนิกตะวันตก (West Germanic Language) ที่มีต้นกำเนิดมาจากภาษาถิ่นแซกซอนโบราณและแองโกลฟรีเซียน (Anglo-Frisian) ซึ่งถูกนำเข้ามายังดินแดนอังกฤษโดยชาวเจอร์แมนิก ที่ตั้งรกรากกระจายในดินแดนเยอรมันตะวันตก เดนมาร์ก และเนเธอร์แลนด์ในปัจจุบัน ว่ากันว่าดินแดนอังกฤษที่ยึดครองโดยโรมันนั้น ผู้คนใช้ภาษาเซลติก (Celtic language) เป็นภาษาสื่อสารซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาษาลาติน นับรวมเป็นเวลา 400 ปีในการยึดครอง หนึ่งในเผ่าเจอร์แมนิกคือ ชาวแองเกิลส์ (Angles) ซึ่งบาทหลวง บีด (Bede) เชื่อว่าตั้งถิ่นฐานทั่วไปในดินแดนอังกฤษ คำว่า England (มาจากคำว่า Engla Land) แปลว่าดินแดนของชาวแองเกิลส์ และคำว่า English มาจากชื่อของเผ่านี้

เดิมทีภาษาอังกฤษโบราณเกิดจากการผสมปนเปกันของภาษาถิ่นในราชอาณาจักรแองโกลแซกซอนของอังกฤษ แต่ภาษาอังกฤษก็ได้รับอิทธิพลจากการรุกราน 2 ครั้งด้วยกันคือ ครั้งแรกจากการรุกรานของชนเผ่าที่พูดภาษาเจอร์แมนิกเหนือ (North Germanic Language) และยึดครองดินแดนตอนเหนือของเกาะอังกฤษในศตวรรษที่ 8 และ 9 ครั้งที่สองโดยชาวนอร์แมนโบราณ (Old Norman) ที่พูดภาษาโรมานซ์ (Romance Language) ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนแองโกลนอร์แมน และ แองโกลเฟรนช์ (Anglo-French) สองเหตุการณ์นี้เองที่ทำให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่อาศัยการยืมคำมากกว่าที่จะสร้างคำใหม่

ภาษาอังกฤษยุคใหม่ (Modern English) นับจากปี 1550 เมื่ออังกฤษกลายเป็นนักล่าอาณานิคม ภาษาอังกฤษก็ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการสื่อสารในประเทศภายใต้อาณานิคมของอังกฤษ ถึงแม้ว่าในระยะหลังๆ ที่ประเทศเหล่านั้นเป็นประเทศอิสระแล้วก็ตาม แต่ภาษาอังกฤษก็ยังคงเป็นภาษาราชการอยู่ เช่น อินเดีย แอฟริกา ออสเตรเลีย เป็นต้น

ความสำคัญของภาษาอังกฤษ

ความสำคัญของภาษาอังกฤษภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทย และคนทั่วโลกไปแล้ว มนุษยชาติทุกวันนี้สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันโดยตรง การใช้อินเทอร์เน็ต การดูทีวี การดูภาพยนตร์ การเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หนังสือคู่มือทางด้านวิชาการต่างๆ ฯลฯ บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาออกมาในปัจจุบัน ถ้ามีความรู้ภาษาอังกฤษทั้งพูดและเขียนเสริมเข้าไปด้วยอีก โอกาสที่จะหางานก็จะไม่จำกัดแค่ในประเทศไทย เท่านั้น ถ้าท่านเป็นคนหนึ่งที่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้ ท่านคงจะไม่ปฏิเสธได้ถึงสิทธิพิเศษที่ท่านมีเหนือคนอื่นที่ไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ด้วยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้โลกของเราแคบลงไปนิดตา ทุกวันนี้ท่านสามารถรับรู้ข่าวสาร หรือติดต่อกับเพื่อนต่างชาติได้ภายในเสี้ยววินาที ท่านจะไม่เข้าถึงสิทธิพิเศษเหล่านี้เลย ถ้าท่านไม่รู้ภาษาอังกฤษ ระบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนของไทยหลายท่านอาจจะ

บอกว่า ประเทศไทยเราก็ให้ความสำคัญกับการเรียนภาษาอังกฤษมาตั้งนานแล้ว แต่ทำไมคนไทยถึงพูดภาษาอังกฤษสู้คนฟิลิปปินส์ไม่ได้เลย นั่นก็เพราะว่าหลักสูตรภาษาอังกฤษของกระทรวงศึกษาธิการของเรายังไม่ได้เน้นการพูดภาษาอังกฤษ จะเน้นแต่หลักไวยากรณ์ คำแปล และการอ่านเพื่อความเข้าใจและให้สอบเข้ามหาวิทยาลัยได้เป็นส่วนใหญ่ สิ่งที่จะต้องปรับปรุงอย่างมากในระบบการเรียนภาษาอังกฤษของไทยเราคือ การเน้นการพูดออกเสียง ไม่ว่าจะเป็นการออกเสียงพยัญชนะแต่ละตัว การเน้นเสียงหนักเบา ซึ่งจะต้องมีสื่อช่วยสอนที่เป็นมัลติมีเดีย คือ มีทั้งภาพ เสียง และตัวหนังสือ ให้ด้วย แทนระบบเก่า ที่มีแต่ตัวหนังสือเท่านั้น ทำให้การออกเสียงตามคำอ่านที่เขียนในตำราหรือพจนานุกรมที่ผิดๆ เช่นคำว่า cat ในพจนานุกรมอังกฤษไทยจะเขียนคำอ่านเป็น แคท ซึ่งแปลมาจากคำอ่านพจนานุกรมอังกฤษเป็นอังกฤษ ทำให้คนไทยเข้าใจว่า ไม่ต้องออกเสียงตัว t ที่อยู่ตอนท้ายด้วย น่าจะเขียนคำอ่านเป็น แคท-ถึ (ออกเสียงเบาๆ) แต่ถ้าเราจัดทำสื่อการเรียนการสอนแบบมัลติมีเดีย เด็กก็จะได้ยินทั้งเสียงที่ถูกต้อง ได้เห็นภาพ และตัวหนังสือด้วย ซึ่งทำได้ไม่ยาก และต้นทุนก็ไม่มาก การเรียนของเด็กก็จะมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.2.4 ความรู้เกี่ยวกับครอบครัว

ความหมายของครอบครัว

ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนตั้งแต่ 2 คนที่แต่งงานกัน หรือมีความสัมพันธ์ฉันสามี-ภรรยา อาศัยอยู่ร่วมกันในสถานที่เดียวกัน อาจจะมีหรือไม่มีสายโลหิตหรืออาจจะเลี้ยงดูผู้อื่นโดยการอุปการะ อีกทั้งยังอาจมีญาติพี่น้องหรือผู้อื่นมาอาศัยอยู่ด้วยในสถานที่เดียวกัน ความหมายของครอบครัวในเชิงสหสาขาวิชา มีดังนี้

1) ทางชีววิทยา ครอบครัว หมายถึง กลุ่มคนที่เกี่ยวพันกันทางสายโลหิต เช่น สามี ภรรยา มีบุตร บุตรเกิดจากอสุจิของบิดาผสมกับไข่สุกของมารดา ฉะนั้น บิดา มารดา กับบุตรจึงเกี่ยวพันกันทางสายโลหิตแล้วแต่โครโมโซมและยีนที่บุตรได้รับมาจากทั้งบิดาและมารดา

2) ทางกฎหมาย ครอบครัว หมายถึง ชายหญิงที่จดทะเบียนสมรสกัน มีบุตร คนเหล่านี้เป็นครอบครัวเดียวกันตามกฎหมาย บุตรมีสิทธิได้รับมรดกจากบิดามารดา ถ้าไม่มีบุตรผู้สืบสายโลหิตโดยตรงหรือจดทะเบียนเป็นบุตรบุญธรรม ก็นับว่าเป็นครอบครัวเดียวกันตามกฎหมาย

3) ทางเศรษฐกิจ ครอบครัว คือ บุคคลที่ใช้งบประมาณรายรับ-รายจ่ายร่วมกัน รวมถึงพื้นที่ที่อยู่อาศัยนี้เอง แม้ว่าจะแยกกันอยู่ก็ตาม จำเป็นต้องแบ่งเบาภาระบิดามารดาช่วยเหลือส่งเสียให้ศึกษาเล่าเรียน

4) ทางสังคม ครอบครัว หมายถึง กลุ่มที่รวมอยู่ในบ้านเดียวกัน อาจเกี่ยวหรือไม่เกี่ยวพันทางสายโลหิตหรือทางกฎหมายแต่มีสัมพันธ์กัน สมาชิกในบ้านต้องให้ความรักและความเอาใจใส่ต่อกัน มีความปรารถนาดีต่อกัน เช่นผู้รับใช้หรือคนแก่คนแก่ที่เคยช่วยเหลือกันมาแต่อดีต

สรุปว่า ครอบครัวเป็นหน่วยย่อยที่เล็กที่สุดในสังคมประกอบด้วยกลุ่มคนที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิตหรือโดยการแต่งงาน มีความผูกพันกันทางอารมณ์และจิตใจ เป็นหน่วยย่อยของสังคมที่มีความ

คงทนที่สุด เป็นสถาบันที่จะสร้างสมาชิกใหม่ให้กับสังคมในรูปของเด็กเกิดใหม่หรืออบรมเด็กเหล่านั้นใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้

ความสำคัญของครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันที่ให้การศึกษา อบรมเลี้ยงดูถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ และสร้างเสริมประสบการณ์ต่าง ๆ ให้กับสมาชิกที่อาศัยร่วมกัน ตั้งแต่เกิดจนเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ให้ความรัก ความเมตตา การเอาใจใส่ ห่วงใย อาหาร สร้างความเข้าใจ พยายามเข้าใจ และสร้างสมาชิกในครอบครัวให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สังคมต้องการ และน้อมนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมาใช้อบรมสั่งสอนสมาชิกในครอบครัวเพื่อใช้ ในการดำรงชีวิตในปัจจุบัน เพราะถ้าครอบครัวให้การศึกษอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานให้เป็นคนเก่ง คนดีแล้ว สังคมก็จะเป็นสังคมของคนดีด้วยเช่นกัน เพราะหลายๆครอบครัวรวมกันก็เป็นสังคมที่ใหญ่ขึ้น

ลักษณะของครอบครัวไทย ครอบครัวไทยแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบใหญ่ๆคือ

- 1) ครอบครัวเดี่ยวหรือครอบครัวเบื้องต้น ประกอบด้วย บิดา มารดา และบุตรธิดา โดยมีบิดาเป็นหัวหน้าครอบครัว
- 2) ครอบครัวขยาย ประกอบด้วยสมาชิก 3 ระดับ คือ พ่อ แม่ ลูก และปู่ ย่า ตา ยาย อยู่ในครอบครัวเดียวกัน การใช้จ่ายและรายได้ทรัพย์สินอยู่ในลักษณะ “กงสี”
- 3) ครอบครัวผสมหรือครอบครัวซ้อน หมายถึง ครอบครัวชายหรือหญิงมีคู่ชีวิตได้มากกว่า 1 คน และมาอยู่อาศัยรวมกันในครอบครัวเดียวกัน
- 4) ครอบครัวสาระ คือ ครอบครัวที่มีเฉพาะแม่แล้วลูกๆ พ่อต้องไปทำงานทำในเมืองซึ่งกำลังทวีจำนวนมากขึ้น

2.2.5 ความรู้เกี่ยวกับมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย มีผู้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

สื่อมัลติมีเดีย คือ ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียง และวีดิทัศน์ (Jeffcoate. 1995)

สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ (Graphic Art) เสียง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวีดิทัศน์ เป็นต้น ถ้าผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) (Vaughan. 1993)

สื่อมัลติมีเดีย คือ โปรแกรมซอฟต์แวร์ที่อาศัยคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการนำเสนอโปรแกรมประยุกต์ซึ่งรวมถึงการนำเสนอข้อความสีสรร ภาพกราฟิก (Graphic images) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพยนตร์วีดิทัศน์ (Full motion Video) ส่วนมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จะเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่รับการตอบสนองจากผู้ใช้คีย์บอร์ด (Key board) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) (Hall. 1996)

ดังนั้นจึงสามารถสรุปความหมายของสื่อมัลติมีเดียได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก (Graphic) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวีดิทัศน์ (Video) เป็นต้น และถ้าผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมสื่อให้นำเสนอออกมาตามต้องการได้จะเรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) การปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้สามารถจะกระทำได้โดยผ่านทางคีย์บอร์ด (Keyboard) เมาส์ (Mouse) หรือตัวชี้ (Pointer) เป็นต้น การใช้สื่อมัลติมีเดียในลักษณะปฏิสัมพันธ์ก็เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจ และเร้าความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2.2.6 โปรแกรมที่ใช้ในการดำเนินโครงการ

1) โปรแกรม Adobe premiere pro



ภาพที่ 2.2 สัญลักษณ์โปรแกรม Adobe premiere pro

Adobe Premiere คือโปรแกรมตัดต่อไฟล์วิดีโอ (Video) และไฟล์เสียง (Audio) เพื่อนำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมแพร่หลายที่สุด โดยเป็นหนึ่งในโปรแกรมตระกูล Adobe ที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตัวโปรแกรมมีประสิทธิภาพและความสามารถที่เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งหน้าตาของโปรแกรมที่พัฒนาให้ใช้ได้ง่าย มีการทำงานที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนมากนัก

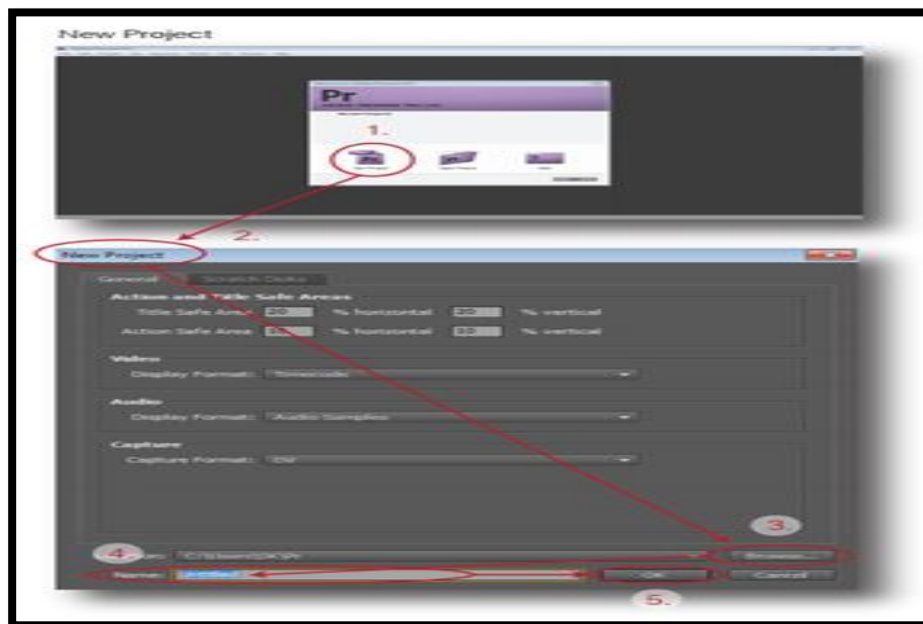
โดยเราสามารถจับภาพและเสียงมาวาง (Drag & Drop) ลงบนไทม์ไลน์ (Time line) เคลื่อนย้ายได้อิสระโดยไม่จำกัดจำนวนครั้ง และไม่มีการสูญเสียของสัญญาณภาพและเสียง เพียงแต่เราต้องมีทักษะที่ดี

ในการใช้โปรแกรมและความคิดสร้างสรรค์ การตัดต่อไฟล์วิดีโอซึ่ง ผสมผสานไฟล์วิดีโอหลาย ๆ ไฟล์ให้เรียงต่อกันแล้วนำมาผ่านกระบวนการตัดต่อ ใส่เอฟเฟค ปรับเสียง สร้างชื่อเรื่องข้อความ จนกระทั่งได้ไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ รวมทั้งมีการเคลื่อนไหวและมีการเปลี่ยนฉากที่ลงตัว จากนั้นยังสามารถแปลงไฟล์ที่เสร็จแล้วไปเป็นไฟล์ในรูปแบบต่าง ๆ Adobe Premiere Pro สามารถผลิตงานคุณภาพสูงได้ดี ไม่ว่าจะเป็นการสร้างไฟล์คุณภาพ หรือแปลงไฟล์ให้ได้รูปแบบสื่อวิดีโอที่หลากหลาย เช่น การแปลงไฟล์ ให้ได้รูปแบบสื่อวิดีโอที่หลากหลาย เช่น การแปลงไฟล์เป็น DV,DVD,CD,VCD,SVCD เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถทำงานกับไฟล์ภาพนิ่งและภาพต่อเนื่อง ได้ เช่น TIFF , TIFF Sequence, PCX,Al Sequence เป็นต้น

พื้นฐานการใช้โปรแกรม Adobe Premiere

การสร้างโปรเจกต์ใหม่ (New Project)

- 1) คลิกที่ New Project
- 2) จะปรากฏหน้าต่าง New Project ขึ้นมา
- 3) คลิกปุ่ม Browse เพื่อเลือกตำแหน่งในการ บันทึกไฟล์
- 4) พิมพ์ชื่อโปรเจกต์ที่ต้องการ
- 5) คลิกปุ่ม ok

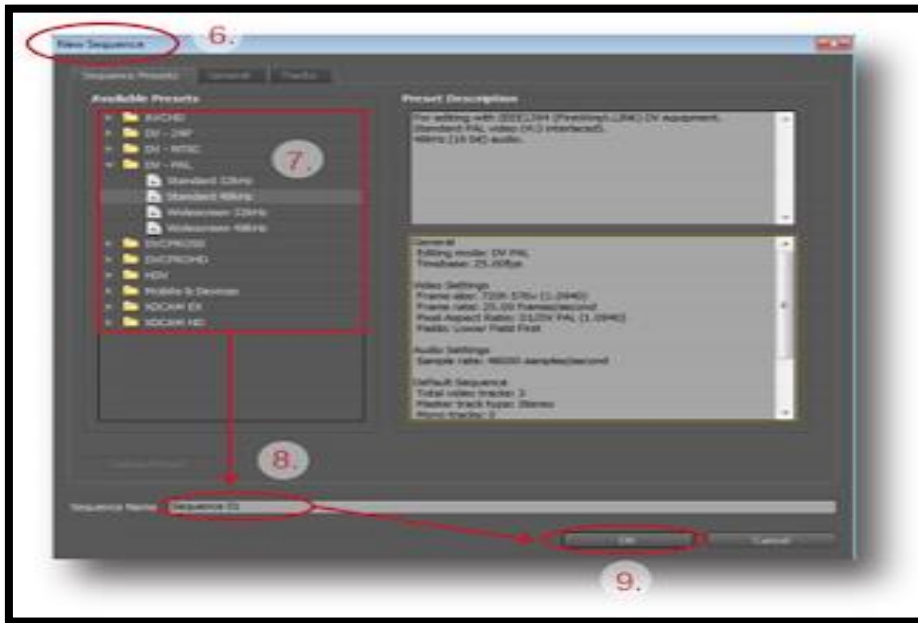


ภาพที่ 2.3 การเปิดหน้าต่าง New Sequence

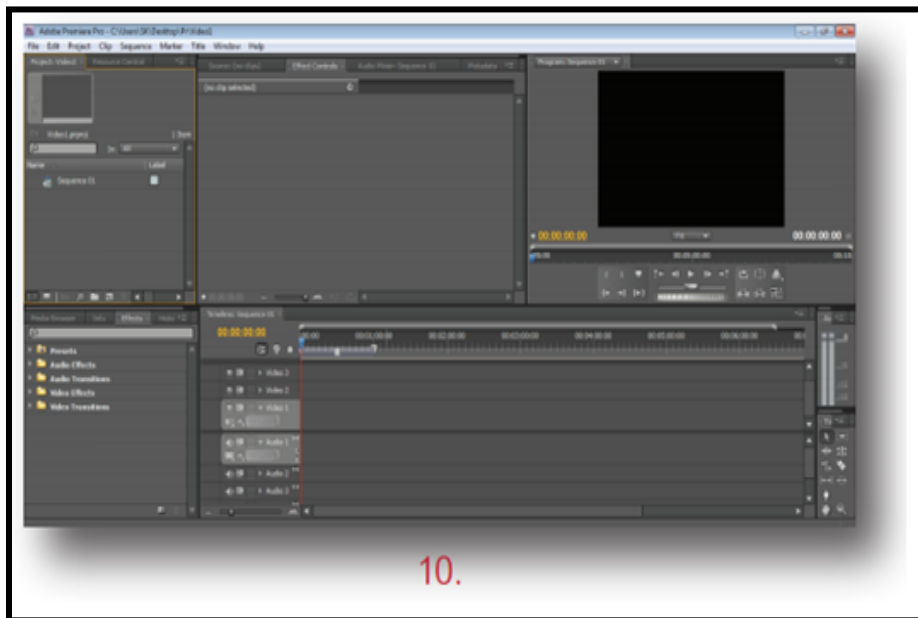
- 6) จะปรากฏหน้าต่าง New Sequence ขึ้นมา
- 7) กำหนดค่า Sequence
- 8) พิมพ์ชื่อ Sequence ตามต้องการ

9) คลิกปุ่ม ok

10) จะได้พื้นที่การทำงานใหม่ (New Project) ที่สร้างขึ้นมา



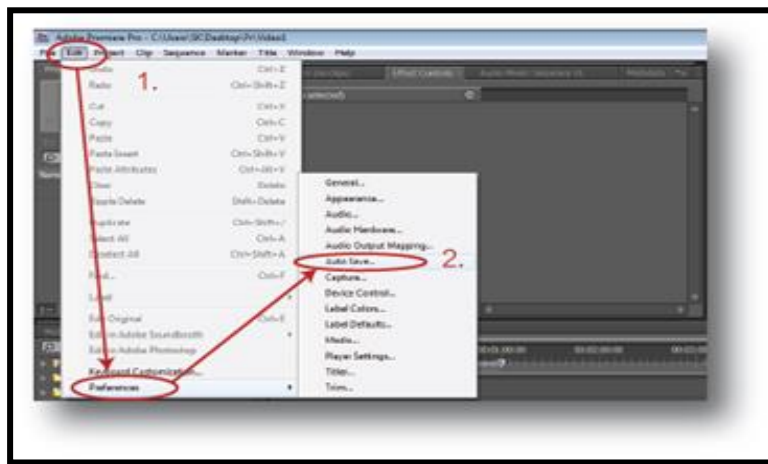
ภาพที่ 2.4 การกำหนดค่า Sequence



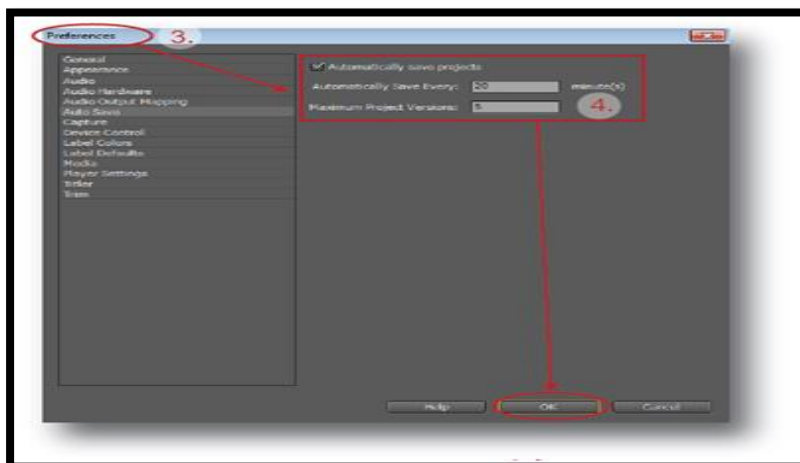
ภาพที่ 2.5 ภาพพื้นที่การทำงานใหม่ (New Project) ที่สร้างขึ้นมา

งานตัดต่อเป็นงานที่ละเอียดอ่อนและซับซ้อนอยู่พอสมควร เช่นเดียวกับโปรแกรมอื่นๆ ทั่วๆ ไปที่เมื่อสร้างงานลงไปแล้วก็ต้องหมั่นบันทึก (Save) ไว้เพื่อป้องกันเหตุไม่คาดคิดเกิดขึ้น เช่นเครื่องแฮงก์ ไฟดับไม่มีเครื่องสำรองไฟ เป็นเหตุให้งานที่เคยทำไว้หายไป และเพื่อป้องกันการลืม Save งานในโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS4 สามารถกำหนดให้โปรแกรมทำการ Auto Save ได้ดังนี้

1. คลิกแถบเมนู Edit > Preferences
2. คลิกเลือก Auto Save...
3. จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Preferences ขึ้นมา
4. กำหนดระยะเวลาและจำนวนโปรเจกต์ที่ต้องการบันทึกแล้วคลิกปุ่ม ok



ภาพที่ 2.6 ภาพแถบเมนู Edit > Preferences



ภาพที่ 2.7 ปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Preferences ขึ้นมา

ข้อดีของโปรแกรม Adobe Premiere Pro

- โปรแกรมใช้งานง่าย
- การแก้ไข , ปรับแสง , แก้เสียงสามารถทำได้ง่ายๆ
- โปรแกรมนี้ สามารถทำงานร่วมกับโปรแกรมตระกูล Adobe เข้าได้อย่างผสมผสานกันดี
- มีให้บริการทั้งในระบบ OS และ Windows
- ตัดต่อ VDO ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- มีเครื่องมือให้เลือกใช้งานหลากหลาย
- เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการตัดต่อVDO ที่ได้รับความนิยมลงใน YouTube

ข้อเสียของโปรแกรม Adobe Premiere Pro

- 1) การ Render อาจทำได้ช้าถ้าสเปคของคอมพิวเตอร์ไม่แรงพอ บางครั้งอาจต้องรอหลายชั่วโมง หากแต่ถ้าเป็นเพียงคลิปสั้นๆก็รอไม่นาน
- 2) ต้องปล่อยให้ VDO ทำการ Render ก่อน มิฉะนั้นเวลาที่คุณ Play Back VDO อาจกระตุกได้ไม่ค่อย ได้รับความนิยมใช้กันในการตัดต่อระดับมืออาชีพ
- 3) มีราคาค่อนข้างสูง ใช้งานยาก ไม่เหมาะสำหรับมือใหม่

ส่วนประกอบของโปรแกรม Premiere Pro

- 1) ส่วนของแถบ Menu Bar สำหรับรวบรวมคำสั่งต่าง ๆ
- 2) ส่วนแสดงกลุ่มหน้าต่างการทำงาน ประกอบด้วย
 - 2.1 หน้าต่าง Media Browser ใช้เรียกค้นหาหรือเปิดดูไฟล์ต่าง ๆ
 - 2.2 หน้าต่าง Info แสดงรายละเอียดของ ไฟล์งาน
 - 2.3 หน้าต่าง Effects เลือกรายการเอฟเฟ็ค
 - 2.4 หน้าต่าง History เก็บขั้นตอนที่ทำงาน เพื่อย้อนการทำงานได้
- 3) แถบ Toolbox หรือแถบกล่องเครื่องมือ
 - 3.1 เครื่องมือ Selection สำหรับคลิกเลือกหรือลากย้ายตำแหน่ง
 - 3.2 เครื่องมือสำหรับเลือกแท่งคลิปทั้งหมด
 - 3.3 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากที่ส่วนหัวหรือส่วนท้าย เพื่อตัดความยาวส่วนเกิน
 - 3.4 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากที่ส่วนหัวหรือส่วนท้าย เพื่อตัดคลิปที่รอยต่อระหว่างแท่งคลิป
 - 3.5 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากย่อหรือขยายความยาวของคลิป
 - 3.6 เครื่องมือสำหรับตัดแบ่งคลิป
 - 3.7 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากย้ายช่วงเวลาภายในคลิป
 - 3.8 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากย้ายตำแหน่งในคลิป โดยแท่งคลิปอื่น ๆ ที่ติดกันจะโดนย้ายตามไปด้วย
 - 3.9 เครื่องมือปากกาสำหรับกำหนดเส้น
 - 3.10 เครื่องมือสำหรับคลิกแล้วลากย้ายตำแหน่ง

3.11 เครื่องมือสำหรับย่อหรือขยายมุมมองของหน้าต่าง

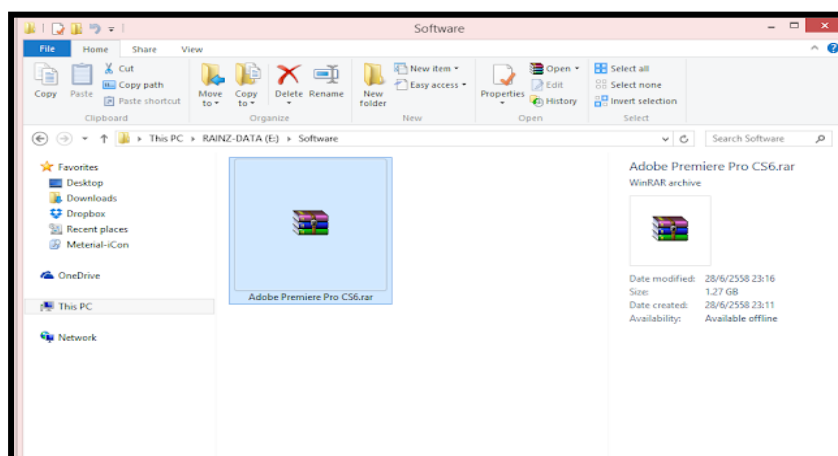
- 4) หน้าต่าง Project Panel ทำหน้าที่จัดเก็บข้อมูลในการตัดต่อ เช่น รูปภาพ, วิดีโอ, เสียง เป็นต้น
- 5) หน้าต่าง Audio Mater Panel สำหรับควบคุม ระดับเสียง
- 6) หน้าต่าง Monitor Panel (ด้านซ้ายมือ) สำหรับเปิดแสดงไฟล์วิดีโอ ต้นฉบับที่ยังไม่ได้ทำการตัดต่อ
- 7) หน้าต่าง Monitor Panel (ด้านขวามือ) สำหรับแสดงไฟล์วิดีโอที่ทำการ ตัดต่อแล้ว
- 8) หน้าต่าง Timeline Panel เป็นพื้นที่สำหรับทำงาน โดยต้องนำคลิปต่าง ๆ มาวางเรียง ตัด หรือ ต่อ กันในหน้าต่าง ประกอบด้วย
 - Track Video
 - Track Audio
- 9) ส่วนสำหรับแสดงกลุ่มหน้าต่างกำหนดรายละเอียด ต่าง ๆ
 - 9.1 หน้าต่าง Effect Control สำหรับควบคุม เอฟเฟคที่เลือกใช้งาน
 - 9.2 หน้าต่าง Audio Mixer สำหรับควบคุม รายละเอียดของเสียง
 - 9.10 หน้าต่าง Meta Data สำหรับ แสดงหรือกำหนดข้อมูลรายละเอียดของไฟล์คลิป

การสร้างตัวอักษร Title Designer

- 1) กล่องเครื่องมือ (Toolbox) สำหรับเก็บ เครื่องมือต่าง ๆ
- 2) ชุดเครื่องมือสำหรับจัดเรียงตัวอักษรหรือ ภาพวาด
- 3) พื้นที่ทำงาน Title Designer
- 4) แถบสำหรับกำหนดรายละเอียดให้กับตัวอักษร
- 5) ตัวเลือกสำหรับเลือกรูปแบบ ของ (สไตล์) ของตัวอักษร
- 6) ส่วนของ Properties สำหรับ กำหนดรายละเอียดเพิ่มเติม

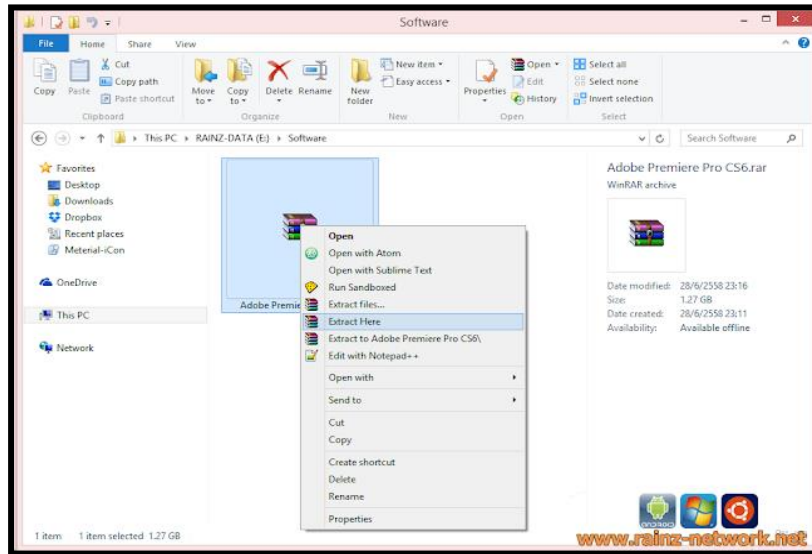
การติดตั้งโปรแกรม Premiere Pro

ขั้นตอนที่ 1 ตรวจสอบไฟล์ที่ได้ทำการดาวน์โหลดมา



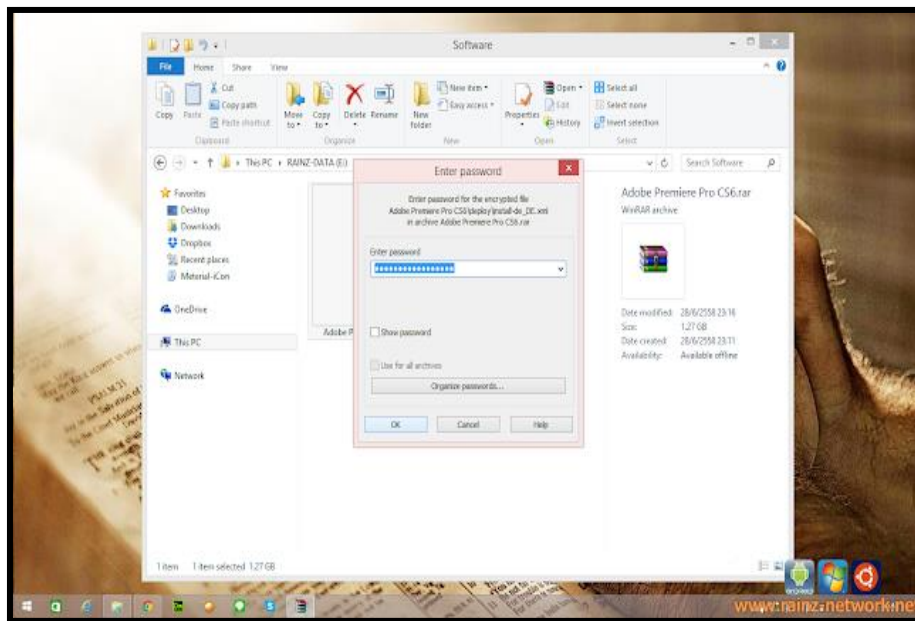
ภาพที่ 2.8 ภาพหน้าต่างตรวจสอบไฟล์ที่ได้ทำการดาวน์โหลดมา

ขั้นตอนที่ 2 การทำแยกไฟล์ออกมา (คอมพิวเตอร์จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม WinRAR)



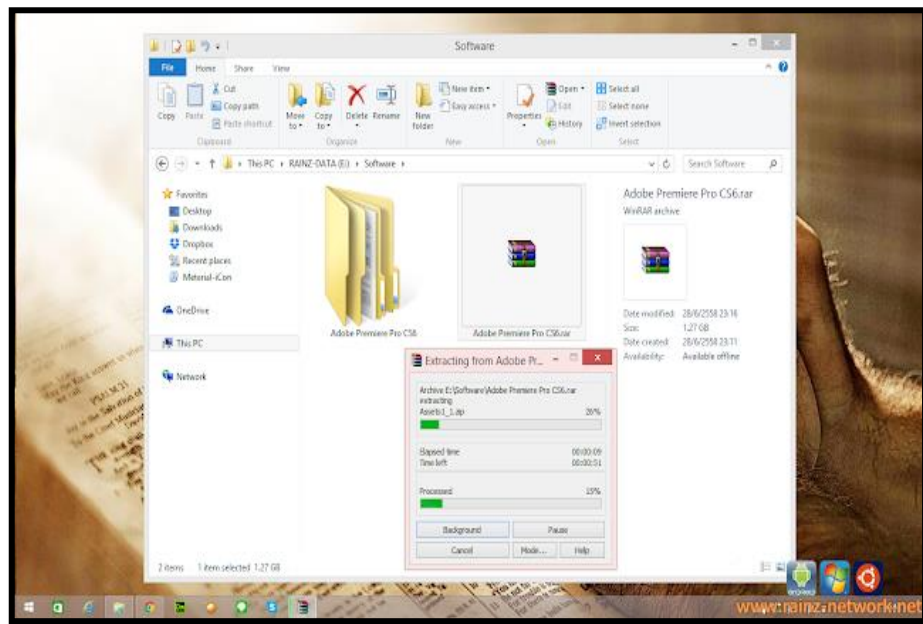
ภาพที่ 2.9 ภาพการทำการแยกไฟล์ออกมา

ขั้นตอนที่ 3 ใส่รหัสผ่านในการแยกไฟล์ รหัสผ่านสามารถดูได้จากที่นี่ คลิกดูรหัสผ่าน



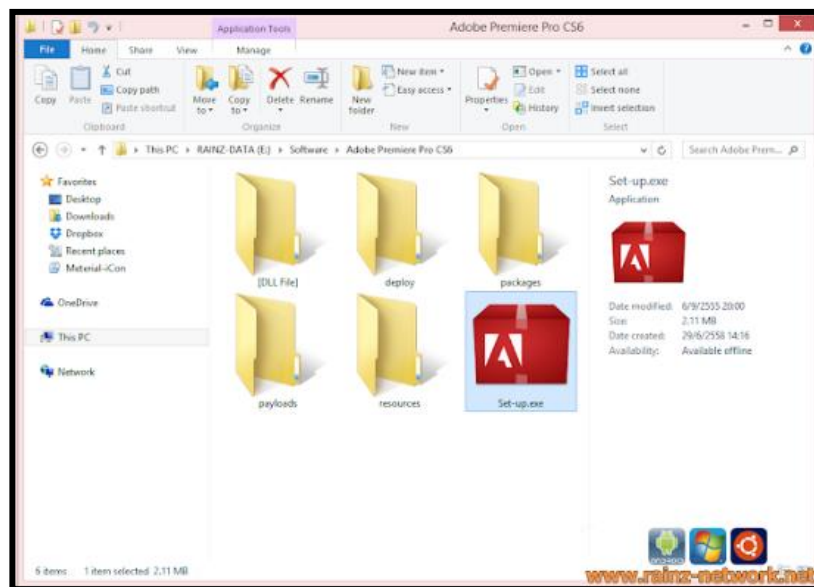
ภาพที่ 2.10 ภาพการใส่รหัสผ่านในการแยกไฟล์

ขั้นตอนที่ 4 รอให้โปรแกรม WinRAR ทำการแยกไฟล์ให้สำเร็จ จะใช้เวลาประมาณ 10 นาที หากไฟล์ที่ดาวน์โหลดมา มีความสมบูรณ์ จะสามารถแยกไฟล์ได้โดยไม่มีปัญหาใดๆ

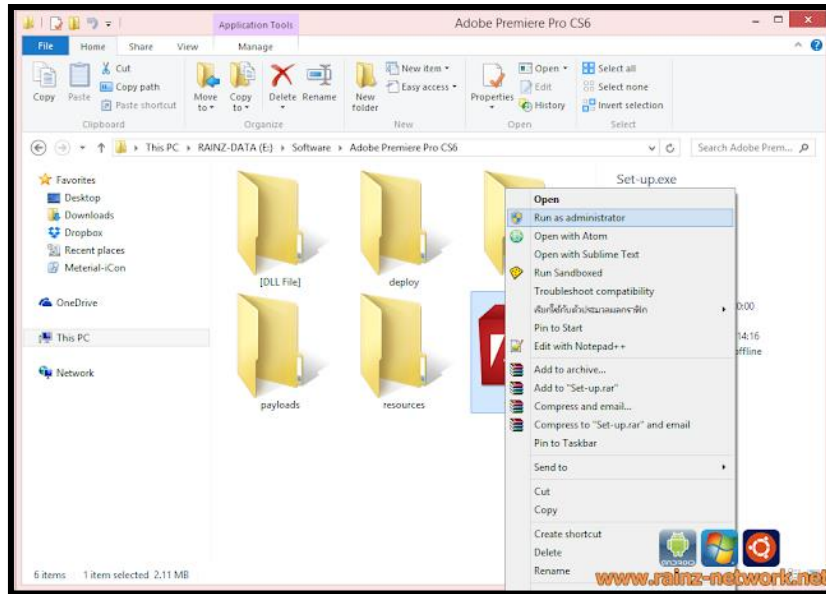


ภาพที่ 2.11 ภาพรอให้โปรแกรม WinRAR ทำการแยกไฟล์ให้สำเร็จ

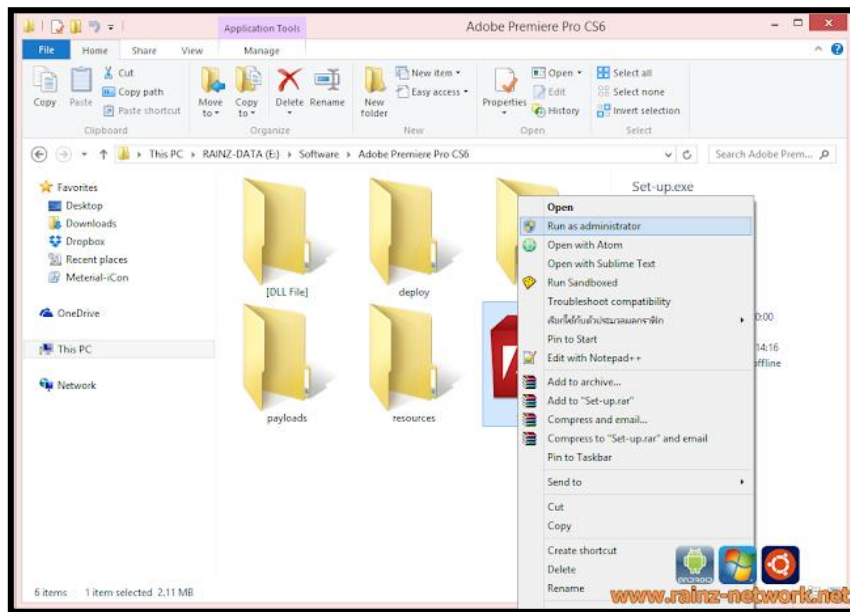
ขั้นตอนที่ 5 เมื่อทำการแยกไฟล์สำเร็จ ภายในโฟลเดอร์จะพบกับไฟล์มากมาย ให้เลือก Setup.exe และดับเบิลคลิกใช้งาน หรือ คลิกขวาเลือก Run as Administrator เพื่อความเสถียรในการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 2.12 ภาพเมื่อทำการแยกไฟล์สำเร็จ

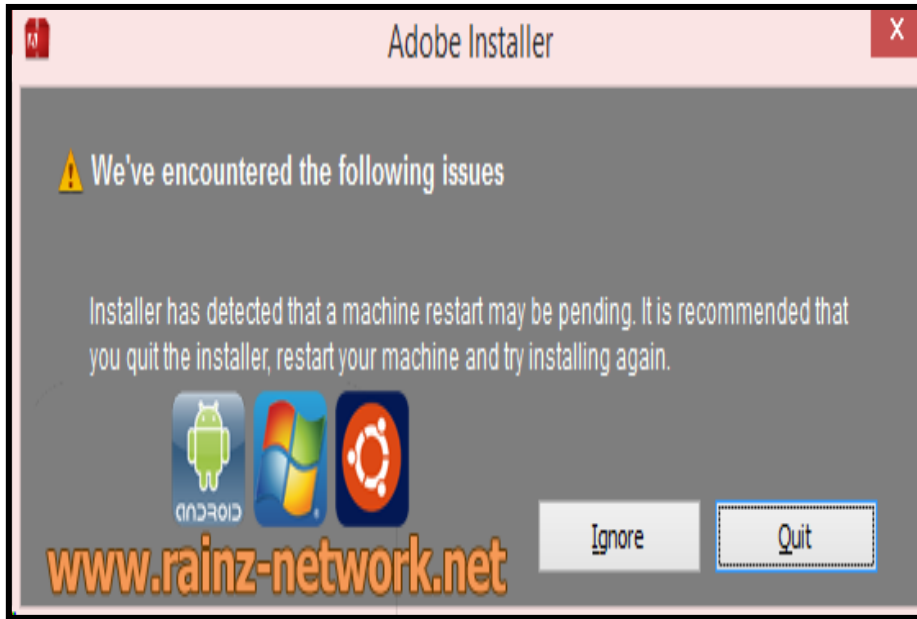


ภาพที่ 2.13 ภาพการ Run as Administrator



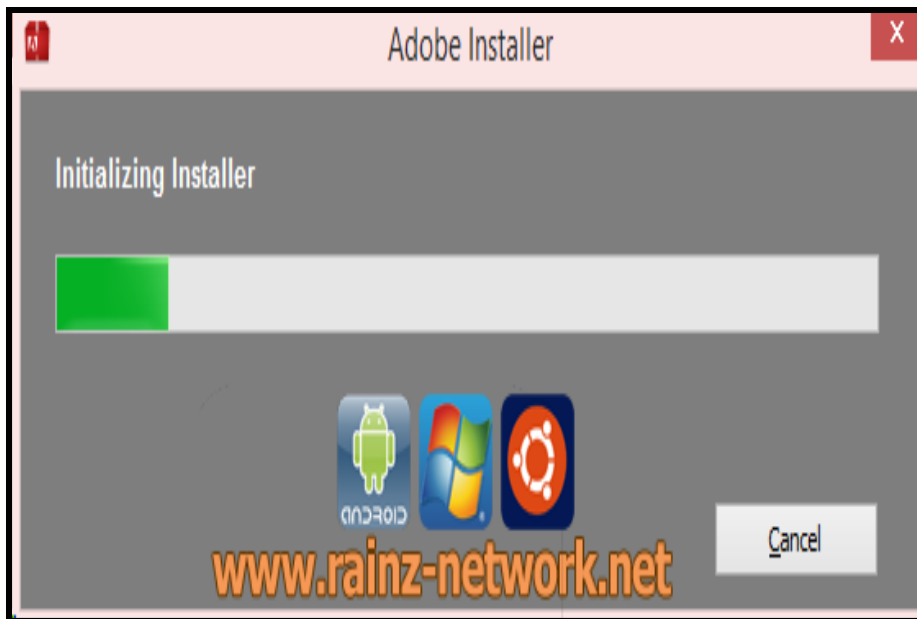
ภาพที่ 2.14 ภาพการ Ignore ผ่านได้เลย

ขั้นตอนที่ 6 อาจเกิดขึ้นเฉพาะบางเครื่อง ไม่สำคัญเท่าใด สามารถกด Ignore ผ่านได้เลย



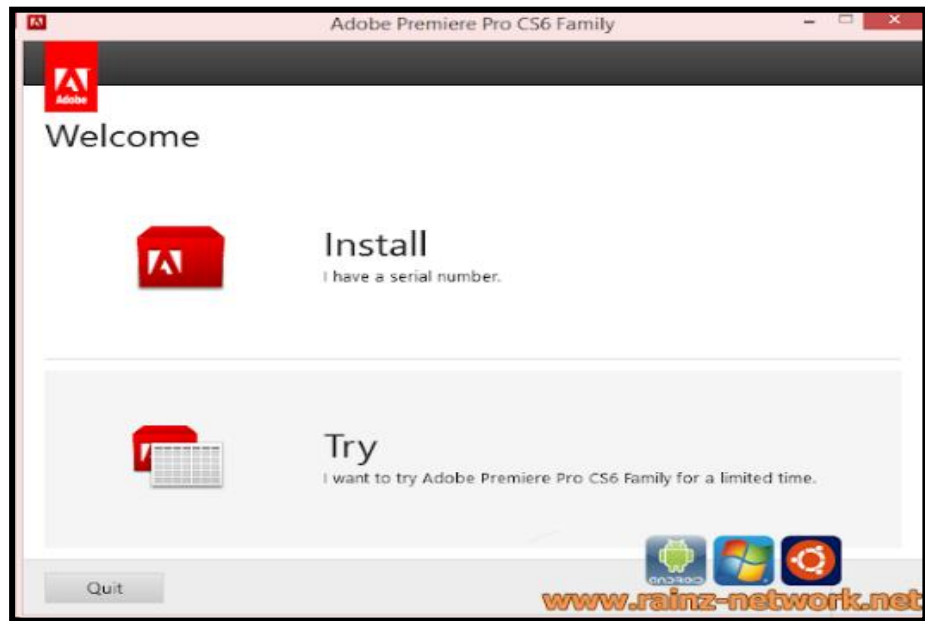
ภาพที่ 2.15 ภาพโปรแกรมติดตั้งจะทำการโหลดไฟล์

ขั้นตอนที่ 7 โปรแกรมติดตั้งจะทำการโหลดไฟล์ ช้กครู่



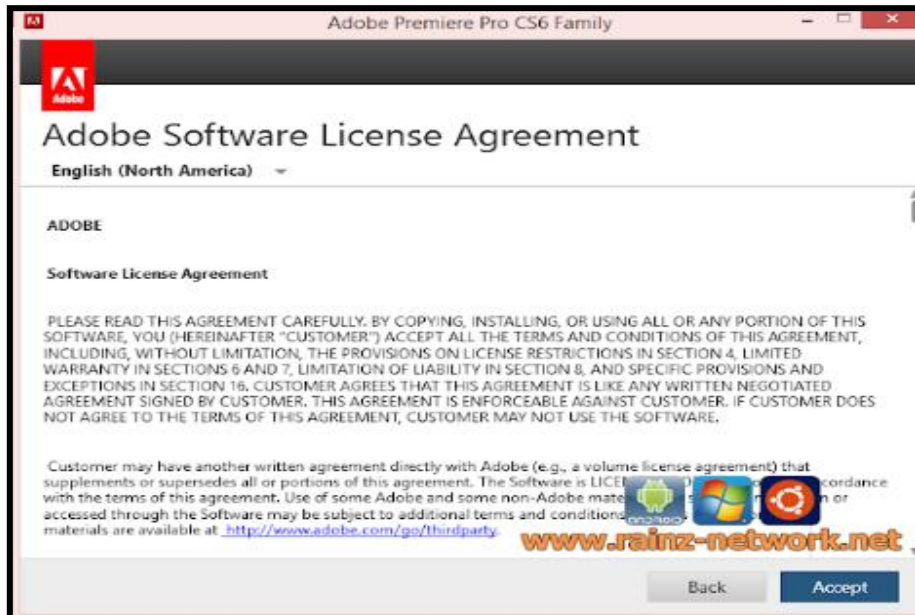
ภาพที่ 2.16 ภาพรอตาวนโหลด

ขั้นตอนที่ 8 เลือกวิธีการติดตั้งโปรแกรม โดย แต่ละวิธีมีความหมายดังนี้



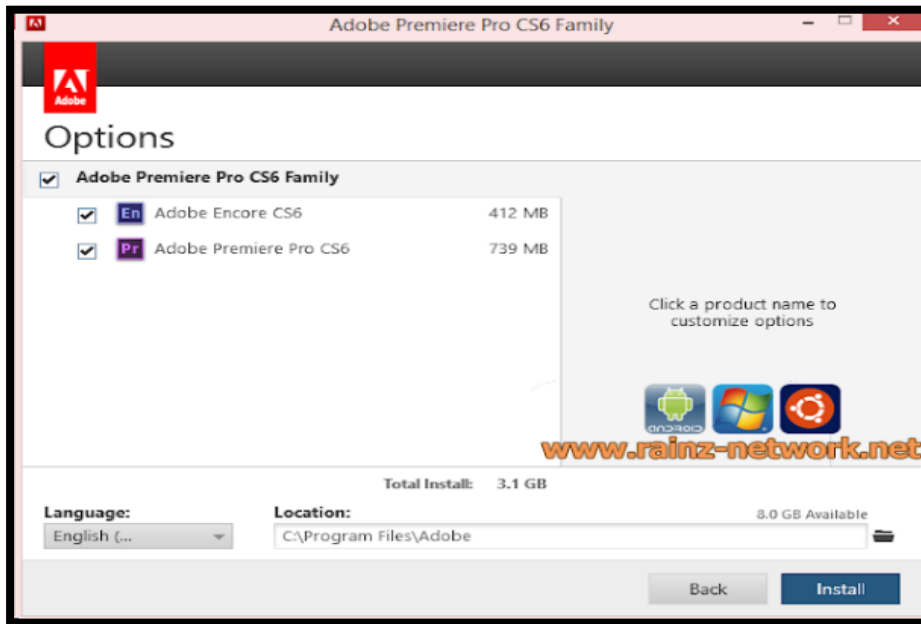
ภาพที่ 2.17 ภาพการเลือกวิธีการติดตั้งโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 9 อ่านข้อตกลงในการใช้งาน กด Accept



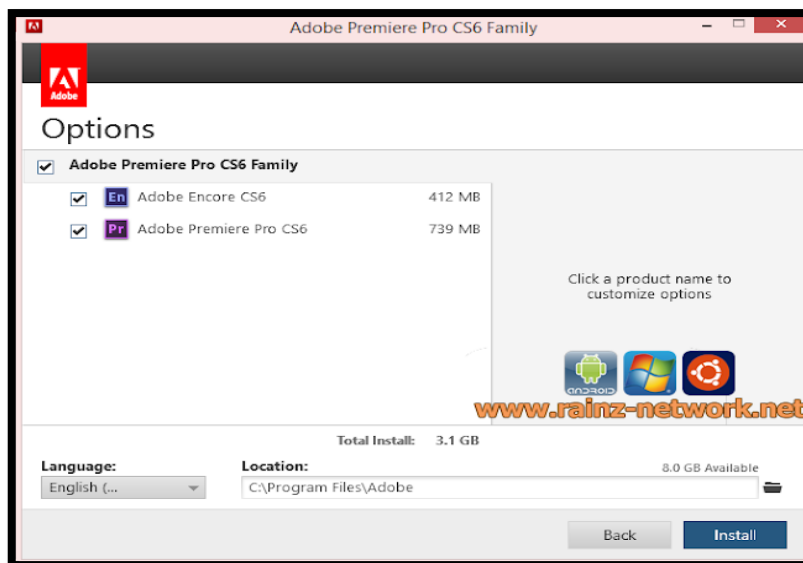
ภาพที่ 2.18 ภาพอ่านข้อตกลงในการใช้งาน

ขั้นตอนที่ 10 โปรแกรมจะแจ้งว่าจะติดตั้งโปรแกรมอะไรบ้างกดปุ่ม Install



ภาพที่ 2.19 ภาพโปรแกรมจะแจ้งว่าจะติดตั้งโปรแกรมอะไรบ้าง

ขั้นตอนที่ 11 เมื่อระยะเวลาในการติดตั้งโปรแกรมเสร็จสิ้น จะพบกับหน้าจอแสดงความยินดี



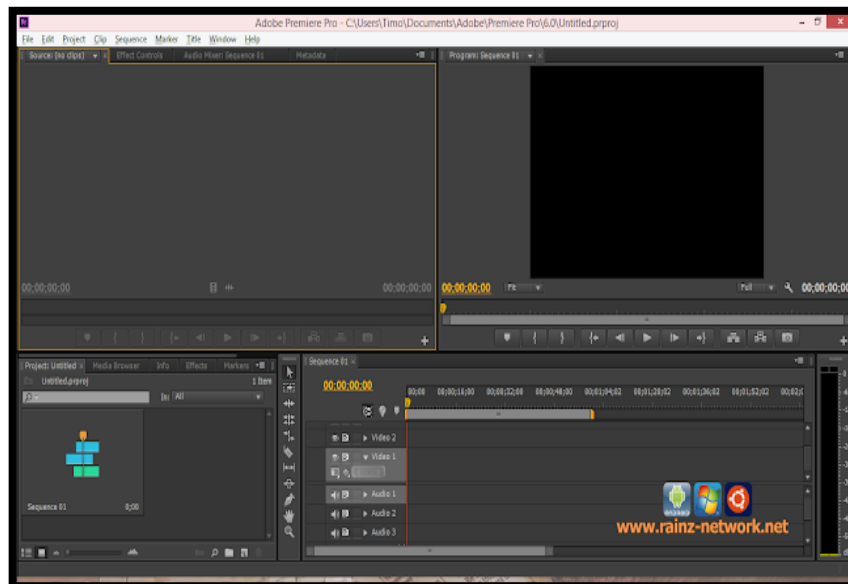
ภาพที่ 2.20 ภาพการติดตั้งโปรแกรมเสร็จสิ้น จะพบกับหน้าจอแสดงความยินดี

ขั้นตอนที่ 12 ค้นหาโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 จาก Metro UI ของ Windows 8.1



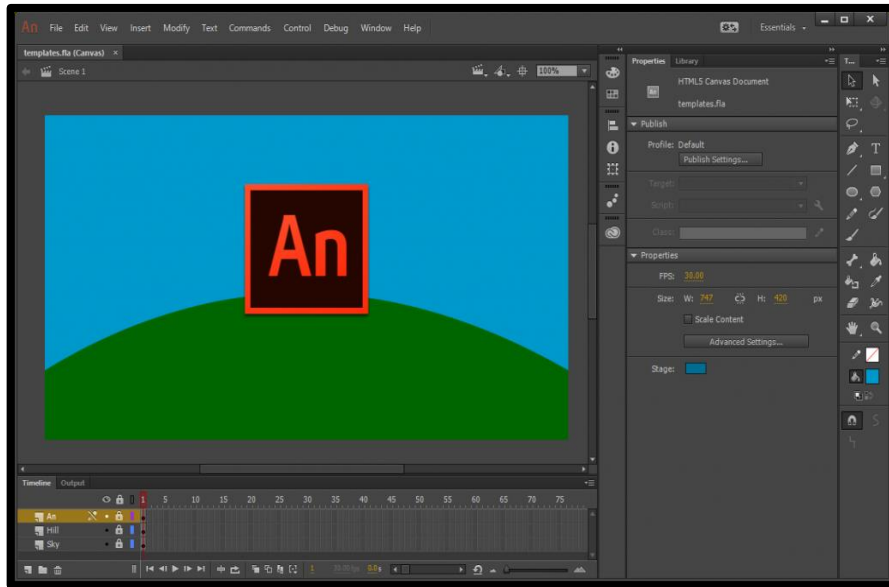
ภาพที่ 2.21 ภาพการค้นหาโปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6

ขั้นตอนที่ 13 โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS6 ติดตั้งเสร็จสิ้น และสามารถใช้งานได้อย่างไม่มีปัญหา



ภาพที่ 2.22 ภาพจอโปรแกรมพร้อมใช้งาน

2) โปรแกรม Adobe Animate CC



ภาพที่ 2.23 สัญลักษณ์โปรแกรม Adobe Animate CC

โปรแกรม Adobe Animate CC คืออะไร

เรียนรู้โปรแกรม Adobe Animate CC admin August 12, 2017 Adobe-Animate-Adobe photo Animate CC ถือได้ว่าเป็นอีกชุดหนึ่งของโปรแกรม Adobe Creative Cloud นั่นเอง วัตถุประสงค์ในการสร้างขึ้นก็เพื่อที่จะได้พัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหว หรือที่มักนิยมเรียกกันว่า “Web Animation” และยังเพิ่มความสามารถในการสร้าง Interactive โต้ตอบกับผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ได้อีกด้วย ซึ่งอย่างที่ทราบกันอยู่แล้วว่า การสร้างอนิเมชันต้องเริ่มทำจากโปรแกรมเฉพาะทางเท่านั้น ที่ค่อนข้างจะแสนยุ่งยากและสลับซับซ้อน หากไม่คุ้นชินกับการสร้างมาก่อนก็จะทำได้ยากลำบากมาก จากจุดนี้ทาง Adobe จึงได้พัฒนา Adobe Animate CC ขึ้นด้วยการต่อยอดมาจาก Adobe Flash Professional เพื่อการพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหวโดยเฉพาะ ส่งผลให้มันฟังก์ชันการทำงานที่สะดวกสบายมากขึ้น และยังสามารถนำไฟล์ที่ได้จากโปรแกรมแอนิเมชัน อย่างเช่น Animate ไปใช้งานภายในโปรแกรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการสร้างเว็บ ไม่ว่าจะเป็น Muse หรือ Dreamweaver ได้อีกด้วย ในที่นี้เราจะลองยกตัวอย่างว่า Adobe Animate CC มีอะไรใหม่ๆ ขึ้นมาบ้าง

ทำงานร่วมกันได้ดีขึ้นกับ libraries สมาชิกในทีมสามารถเข้าไปดูเพื่อสร้างสรรค์ Creative Cloud Libraries แต่ไม่สามารถที่จะเข้าไปลบหรือเปลี่ยนแปลงได้

ค้นหาภาพที่ต้องการได้เร็วขึ้นด้วยการค้นหาแบบใหม่ Adobe Stock และไอคอนที่ทำได้ไม่ยุ่งยาก ซึ่งจะได้รับ licensed จาก Adobe Stock สร้าง Animation โดยโปรแกรม Animate Studio Debut ใครที่ชื่นชอบหรือสนใจต้องการจะทำอนิเมชันให้ออกมาสวยงามไม่แพ้มืออาชีพต้องไม่พลาดโปรแกรม Amine Studio Debut ที่จะช่วยให้คุณทำงานได้อย่างลื่นไหลและมีความสุขเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ยังมี

เครื่องมือเด็ดๆมาให้เลือกออกแบบตามแต่ใจต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการวาดการ์ตูนแบบไหนคุณก็สามารถเพิ่มลูกเล่นเข้าไปได้หลากหลายแบบ เช่น กระพริบตา, ขยับแขน-ขาในท่วงท่าต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งโปรแกรม Animate Studio Debut เป็นทั้งโปรแกรมวาดรูป และ โปรแกรมแต่งรูป ในโปรแกรมเดียวกัน ดังนั้นในการทำ Animation จึงมีความลื่นไหล สมูท มีชีวิตชีวาด้วยระบบ Bone Animations ส่งผลทำให้การทำให้ภาพขยับข้อต่อต่าง ๆ เหมือนเป็นคนจริง ๆ ทั้งการวิ่ง การเดิน กระโดด ยกแขนขา การยกของ รวมทั้งอิริยาบถต่าง ๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องไปหาอะไรมาใส่เพิ่มเติม ก็ดูเป็นธรรมชาติมากขึ้นให้กับตัวการ์ตูนที่คุณบรรจงสร้างลงไป แลมีโปรแกรมยังเป็นการทำงานแบบเรียลไทม์คือไม่ว่าคุณจะทำแบบงานไปมากน้อยขนาดไหน ระบบจะทำการอัปเดตและบันทึกงานให้คุณได้ตลอดเวลา ยิ่งถ้าเป็นการใช้งานจากอุปกรณ์เก็บข้อมูลภายนอกก็ไม่ก่อให้เกิดปัญหาเลย นอกจากนั้นยังช่วยกำหนดระยะเวลาในการแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน หรือจะเป็นภายในองค์ประกอบวัตถุ สัตว์ ได้ชนิดที่เรียกว่าแบบค่าต่อวินาที ดังนั้นแม้มีโปรแกรมนี้คุณก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตั้งจินตนาการเลยทีเดียว

โปรแกรม Adobe Animate CC ทำอะไรได้บ้าง

- สามารถทำวีดีโออนิเมชันได้
- สามารถทำเกมส์ได้
- สามารถสร้าง Interactive
- สามารถทำไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้

โปรแกรม Adobe Animate CC มีอะไรใหม่บ้าง

- การทำงานร่วมกันที่ดีขึ้นกับ libraries การควบคุมให้ดูได้อย่างเดียวสร้างสรรค์ Creative Cloud Libraries เพื่อให้สามารถนำมาใช้กับสมาชิกในทีม แต่ไม่สามารถเปลี่ยนหรือลบได้
- Updated Libraries panel ค้นหาภาพที่คุณต้องการได้เร็วขึ้นด้วยการค้นหาใหม่ของ Adobe Stock และไอคอนที่ทำให้มันง่ายที่จะได้รับ licensed จาก Adobe Stock
- เครื่องมือ brushes ที่เพิ่มขึ้น รูปแบบใหม่ของเครื่องมือ brushes, vector brush smoothing และ tiling ให้คุณมีวิธีการสร้างผลงานได้มากขึ้น
- ภาพขนาดย่อสัญลักษณ์กราฟิก รายละเอียดการเคลื่อนไหวของตัวละครเช่นปากและมือ การแสดงตัวอย่างภาพได้เร็วขึ้น ด้วยซึ่งสามารถเพิ่มโดยตรงกับเส้น
- การปรับปรุงตัวเลือกการเผยแพร่เว็บไซต์ Projects ที่สร้างมาจาก HTML5 ในขณะนี้สนับสนุน HIDPI และ Retina displays ผู้ลงโฆษณาสามารถสร้างและเผยแพร่โฆษณาจาก HTML5 ที่ขยายเมื่อคุณคลิกหรือเลื่อนเมาส์ไปที่พวกเขา
- Transparent layers สามารถแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ของการวาดด้านบนของ layers อื่น ๆ ภายในเคลื่อนไหว
- แสดงผลงานของคุณด้วย Adobe Portfolio แม้ขณะนี้ว่าคุณปิดเว็บไซต์ของคุณ คุณก็สามารถเชื่อมโยงไปถึงการสร้างและแก้ไขแบบกำหนดเองและ contact pages ให้ดีขึ้นเพื่อเชื่อมต่อกับผู้ใช้

โปรแกรม Adobe Animate CC ใช้อย่างไร

โปรแกรม Adobe Animate พัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหว หรือ อนิเมชัน (Animation) สามารถสร้างอนิเมชัน หรือภาพเคลื่อนไหวได้แล้วยังสามารถสร้างอินเทอร์แอคทีฟ (Interactive) หรือการโต้ตอบกับผู้เข้าชมเว็บไซต์ บนเว็บไซต์ต่างๆ ได้อีกด้วยโปรแกรม Adobe Animate คือ Adobe Flash เวอร์ชันปรับปรุงใหม่ นั่นเอง เป็นโปรแกรมเวอร์ชัน 18.0.2 (build 126)

เริ่มต้นด้วยการสร้างโปรเจกต์ใหม่ผ่านหน้า Splash Screen ซึ่งก็คือหน้าต้อนรับที่จะโผล่มากลางจอตอนที่เราเปิดโปรแกรม โดยคลิก HTML 5 Canvas ได้หัวข้อ Create New บางทีเราอาจจะปิดหน้าต่างนี้ไปแล้วเราก็เลือกคลิกเอาจากที่เมนูบาร์ด้านบนได้ เลือก File > New เมื่อคลิกหน้าต่างให้เลือกว่าจะสร้างโปรเจกต์แบบไหน ก็คลิกเลือก HTML5 Canvas ซึ่งเป็นตัวเลือกบนสุดได้เลยโดยขนาดมาตรฐานของโปรเจกต์จะมีความกว้าง 550 px แล้วก็ความสูง 400 px เฟรมเรตคือ 24 fps ซึ่งเป็นค่ามาตรฐาน (24 เฟรมต่อวินาที) ถ้าเราต้องการอนิเมชันที่ลื่นกว่านี้เราก็อาจจะต้องปรับเพิ่ม fps ตัวนี้ให้มากขึ้น 24 fps นี้ก็ประมาณหนึ่งทั่วไป แต่ถ้าเป็นเกมลื่น ๆ ก็จะมีอยู่ที่ประมาณ 60 fps ผมคิดว่าตอนนี้เอาไว้ที่ 24 fps

1. เมนูบาร์ รายการคำสั่งต่าง ๆ ใช้ระหว่างการทำงาน เช่น การสร้างโปรเจกต์ใหม่ การเซฟโปรเจกต์ การออกจากโปรแกรม เป็นต้น
2. กระดานทำงาน กระจายในการเริ่มต้นทำอนิเมชัน
3. หน้าต่างรายละเอียดวัตถุ หน้าต่างวัตถุต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างอนิเมชัน
4. หน้าต่างเครื่องมือ หน้าต่างรวมเครื่องมือต่าง ๆ ใช้ในการสร้างอนิเมชัน
5. Timeline เส้นเวลา ชุดภาพที่เปลี่ยนแปลงตามเวลาของอนิเมชัน

2.2.8 ทฤษฎีพัฒนาการของเด็กวัยเรียน

ฐิติมา ชูใหม่ กล่าวว่า เด็กปฐมวัย คือ เด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี 11 เดือน 29 วัน โดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นสิ่งที่มีความเป็นอยู่ในตัวเด็กติดตัวเด็กมาตั้งแต่ปฏิสนธิเป็นทารกและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เมื่อพิจารณาตามธรรมชาติของเด็ก ซึ่งมีพัฒนาการด้านความเจริญเติบโต วุฒิภาวะ การเรียนรู้ และความต้องการต่างๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับช่วงอายุและพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก ซึ่งวัยเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุแปดปีหรือเด็กปฐมวัย เป็นช่วงระยะที่สำคัญที่สุดของพัฒนาการทุกด้านทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ สังคมและบุคลิกภาพ

แนวคิดเกี่ยวกับการเจริญเติบโตของเด็กปฐมวัย

ภาวะโภชนาการที่ดีเป็นรากฐานสำคัญของการมีสุขภาพดีตลอดชีวิต โดยเฉพาะในช่วงที่มีการเจริญเติบโตตั้งแต่ในครรภ์มารดาจนถึงวัยรุ่น เนื่องจากการเจริญเติบโตทั้งด้านสมองและร่างกาย หากขาดอาหาร สิ่งที่เราพบเห็นคือ เด็กตัวเล็ก ผอม เตี้ย ซึ่งเป็นการแสดงออกทางด้านร่างกาย แต่ผลที่เกิดขึ้นมิใช่แค่เพียงด้านร่างกายเท่านั้น ยังมีผลต่อการพัฒนาสมองด้วยทำให้สติปัญญาต่างเรียนรู้ช้า ไม่สนใจสิ่งแวดล้อม

เมื่อเป็นผู้ใหญ่ประสิทธิภาพการทำงานจะต่างส่งผลต่อการพัฒนาประเทศเมื่อพูดถึงการเจริญเติบโตของเด็กหลายคนเข้าใจว่า ดูได้จากน้ำหนักและส่วนสูง ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องดู แต่ส่วนสูงแสดงถึง

การเจริญเติบโตได้ดีกว่าน้ำหนัก เนื่องจากการเจริญเติบโตด้านส่วนสูงเป็นผลจากความสมดุลของการได้รับสารอาหารปริมาณมาก คือ พลังงานและโปรตีน ในขณะที่เดียวกันยังเกี่ยวข้องกับสารอาหารปริมาณน้อยคือวิตามินและแร่ธาตุบางชนิดเช่น แคลเซียม สังกะสี ไอโอดีน วิตามินเอ เป็นต้น เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 2 ปี มีการเจริญเติบโตทางด้านสมองมากกว่า ด้านร่างกายเช่นเดียวกับในช่วงที่อยู่ในครรภ์มารดา หลังจากนั้นสมองจะมีการพัฒนาไปเรื่อยๆ ควบคู่กับการเจริญเติบโต ทารกแรกเกิดจะมีน้ำหนักตัวประมาณ 3,000 กรัม น้ำหนักตัวจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงปีแรก โดยมีน้ำหนักตัวเป็น 2 เท่าของน้ำหนักแรกเกิดเมื่ออายุ 5 เดือน และประมาณ 3 เท่าของแรกเกิดเมื่ออายุ 1 ปี หลังจากนั้น น้ำหนักตัวจะเพิ่มเพียงปีละ 2-3 กิโลกรัม สำหรับความยาวของเด็กแรกเกิด โดยเฉลี่ยประมาณ 50 เซนติเมตร และที่อายุ 1 ปีเพิ่มเป็น 1.5 เท่าของส่วนสูงแรกเกิดหรือประมาณ 75 เซนติเมตร ที่อายุ 4 ปีเพิ่มเป็น 2 เท่าของแรกเกิดหรือประมาณ 100 เซนติเมตร ดังนั้น อาหารจึงเป็น ปัจจัยสำคัญต่อสติปัญญาและสุขภาพของเด็ก รวมทั้งพัฒนาการของเด็ก เด็กที่กินอาหารครบ 5 หมู่และมีความหลากหลาย ในปริมาณที่เหมาะสม จะมีการเจริญเติบโตดีการพัฒนาของสมองดีเด็กจะฉลาด เรียนรู้เร็ว มีความสนใจต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นผลทำให้พัฒนาการของเด็กเหมาะสมตามวัย แต่ในทางตรงกันข้าม เด็กที่ได้รับอาหารไม่เพียงพอ ย่อมมีผลทำให้การพัฒนาของสมองไม่ดี ไม่ฉลาด ไม่อยากเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว และเรียนรู้ช้า เป็นผลให้มีพัฒนาการไม่เหมาะสมตามวัย แม้เด็กจะได้รับการกระตุ้นพัฒนาการจะไม่สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้หากยังไม่ได้แก้ไขในเรื่องการขาดอาหารของเด็กเสียก่อนแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัย เป็นวัยที่จะก้าวเข้าสู่การพัฒนาของชีวิต เด็กจะเริ่มพัฒนาลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง ให้ความสนใจในสิ่งรอบตัว ดังนั้น ผู้ปกครองหรือผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลเด็กวัยนี้ จึงควรเข้าใจ และยอมรับถึงลักษณะเฉพาะวัยอย่างถูกต้องเพื่อเป็นการสนับสนุน และสามารถดูแลเด็กวัยนี้ได้เหมาะสม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเซลล์ของร่างกายจากลักษณะทั่วไปหรือง่ายๆ ไปสู่ลักษณะเฉพาะที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในขนาด และการทำหน้าที่ และพัฒนาการก็เป็นการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของระบบต่างๆ ของร่างกายอย่างมีทิศทาง มีระเบียบ แบบแผนสืบเนื่องกัน รวมทั้งด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านคุณภาพเกิดความเพิ่มพูนทักษะ และความสามารถใหม่ๆ อันเนื่องจากการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมาย หรือเกิดขึ้นจากประสบการณ์ของบุคคล และประสบการณ์ของเด็กนั้นย่อมมาจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว โดยเฉพาะจากบิดามารดา ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมแรกที่สำคัญที่สุดที่จะสร้างประสบการณ์ให้แก่เด็ก นับตั้งแต่แรกเกิดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อันเป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการที่ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะสามารถเห็นได้ว่า ช่วงอายุของเด็กในวัยเรียน 6-12 ปีนั้น ถือเป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต และพัฒนาการต่าง ๆ ทางด้านสติปัญญา (higher cognitive functions) เป็นช่วงที่การทำงานของสมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเต็มที่

ดังนั้นธรรมชาติและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยเรียนจึงมีการเปลี่ยนแปลงและแสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตที่ค่อนข้างเด่นชัดในอายุ 11-12 ขวบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

อายุ 11-12 ปี

เด็กวัยนี้จะมีเพื่อนวัยเดียวกัน มีการเล่นเป็นกลุ่ม บางคนจะเริ่มแสดงความสนใจในเพศตรงข้าม สนใจกีฬาที่เล่นเป็นทีม กิจกรรมกลางแจ้ง สัตว์เลี้ยง งานอดิเรก หนังสือ การ์ตูน จะมีลักษณะเป็นคนที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ อาจกลายเป็นคนเจ้าอารมณ์ และชอบการวิพากษ์วิจารณ์ จะเห็นว่าความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากกว่าความคิดเห็นของผู้ใหญ่ และจะมีความกังวล เริ่มเอาใจใส่การเปลี่ยนแปลงของร่างกายต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงของตนด้วย

2.2.9 ประวัติของโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

ประวัติของโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย



ภาพที่ 2.24 ภาพโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ตั้งอยู่เลขที่ 10/6 หมู่ 6 แขวงโคกแฝด เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10530 โทรศัพท์ 0-2543-1202 เดิมชื่อโรงเรียนประชาบาลโคกแฝด 7 (บ้านลำต้นกล้วย) อาคารเป็นเรือนปั้นหยาชั้นเดียว

หลักสูตรที่เปิดสอน โรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อัจฉริยะและหัตถ์ (บุญสม) อัจฉริยะสาวอ (วอ) อีบรอเฮม บริจาคที่ดินจำนวน 2 ไร่ 9 ตารางวา

นายสันต์ แก้วสุข นายอำเภอหนองจอก ทำพิธีเปิดป้ายเมื่อวันที่ 21 สิงหาคม 2490 โรงเรียนได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยได้รับความร่วมมือจากทางราชการและชุมชนดังนี้

พ.ศ.2500 ได้ปลูกสร้างอาคารเรียนใหม่ โดยใช้เงินเรียไร 500บาท แบบเรือนปั้นหยาชั้นเดียวกว้าง 4 เมตร ยาว 8 เมตร ระเบียงกว้าง 2 เมตร หลังคามุงสังกะสี ระเบียบมุงจาก

10 ก.พ.2500 ได้รับงบประมาณจากกรมสามัญศึกษา 30,000 บาท ปลูกสร้างอาคารแบบ 001 ขนาด 3 ห้องเรียน ชนิดกึ่งถาวรโดยใช้ฝาล้ำแพนกันโดยรอบ

23 ก.ค. 2508 ได้รับงบประมาณค่าใช้สอย ติดประตู หน้าต่าง เป็นเงิน 5,000 บาท ได้งบประมาณจากจังหวัดต่อระเปียงและทำรางน้ำ ฮัจยีสและห์ (บุญสม) ฮัจยะห์ฮาวอ (วอ) อิบรอเฮม บริจาคที่ดินใกล้ มัสยิดซอลิฮุลมุสลิมินให้โรงเรียน จำนวน 2 ไร่ 9 ตารางวา โดยมีนายเฉลิม บัณฑิต นายอำเภอหนองจอก เป็นผู้รับมอบ

1 เม.ย. 2520 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร เป็นเงิน 24,900 บาท สร้างส้วมแบบมาตรฐาน กทม. 4 ที่นั่งในที่ดิน ฮัจยีสและห์ (บุญสม) ฮัจยะห์ฮาวอ (วอ) อิบรอเฮม ยกให้

ก.ค. 2520 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานครเป็นเงิน 98,700 บาท ย้ายอาคารเรียนแบบ 001 ปลูกในที่ดินที่ ฮัจยีสและห์ (บุญสม) ฮัจยะห์ฮาวอ (วอ) อิบรอเฮม ให้ในสภาพเดิม

พ.ศ. 2521 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร สร้างอาคารเรียน 4 ห้องเรียน แบบ 880 เป็นเงิน 869,000 บาท

พ.ศ. 2520 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร สร้างส้วมแบบมาตรฐาน กทม. 6 ที่นั่ง

พ.ศ. 2526 ได้รับเงินบริจาคจากผู้บัญชาการทหารปืนใหญ่ต่อสู้อากาศยาน โดยพลตรีวิวัฒน์ชัยวุฒิ สร้างสนามอเนกประสงค์ร่วมกับชาวบ้านลำตันกล้วย

พ.ศ. 2527 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร ต่อเติมอาคารเรียนชั้นล่าง 4 ห้องเรียน แบบ 880 งบประมาณ 479,500 บาท

พ.ศ. 2529 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร ซ่อมแซมอาคารแบบ ป.1 ข เปลี่ยนหลังคา ฝ้า ทาสีใหม่ เป็นเงิน 321,000 บาท

พ.ศ. 2530 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร ก่อสร้างโรงอาหารแบบมาตรฐาน สนศ. เป็นเงิน 311,000 บาท

พ.ศ. 2531 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร สร้างบ้านพักครูแบบมาตรฐาน สนศ. 2 ห้องนอน เป็นเงิน 263,000 บาท

พ.ศ. 2539 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานคร สร้างอาคารเรียน 4 ชั้น 9 ห้องเรียน 1 ห้องอเนกประสงค์ ห้องส้วมครูและนักเรียนอยู่บนอาคาร

พ.ศ. 2551 ได้รับงบประมาณจากกรุงเทพมหานครสร้างอาคารเรียน 5 ชั้น 12 ห้องเรียน 1 ห้องอเนกประสงค์ ห้องส้วมครูและนักเรียนอยู่บนอาคารได้รับอนุมัติให้เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา และเปิดรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นปีแรก จำนวน 1 ห้องเรียน

พ.ศ. 2559 ในปีงบประมาณ 2559 ได้รับงบประมาณจากสำนักการศึกษา ก่อสร้างอาคารเรียนแบบ สนศ. 505 โครงสร้าง 5 ชั้น จำนวน 25 ห้องเรียน โดยได้พิธีเปิดใช้อาคารเรียนในวันที่ 25 มีนาคม 2559 และได้รับอนุมัติโอนทรัพย์สินมาเป็นของโรงเรียน เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ 2560

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มานิตย์ บุญมา (2557) ได้ทำการวิจัยหรือโครงการเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 พบว่า นักศึกษาไม่สามารถ อ่านและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษได้คนที่อ่านได้ก็มีจำนวนน้อยมากจึงเป็นปัญหาส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเพื่อเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อังกฤษให้มีประสิทธิภาพต่อไป

กฤษฎิณี ยอดคาคตัน (2557) ได้ทำการวิจัยหรือโครงการเรื่อง การอ่านภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยหรือสรุปผลโครงการ พบว่า นักเรียนอ่านคำศัพท์ ไม่ถูกต้อง และสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้น้อย ไม่สอดคล้องกับแนวทางที่ผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้หรืออ่านข้อความแล้วไม่สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้ ด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำเอกสารในวารสาร สื่อสิ่งพิมพ์ข่าวภาษาอังกฤษ มาพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพในการอ่านสูงขึ้น และรู้คุณค่าของการเรียนภาษาอังกฤษ สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

ณภัทร ทิพนธามาต (2556) ได้ทำการวิจัยหรือโครงการเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีสอนแบบ SQ4R สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1พบว่า นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจ และขาดความสามารถ ในด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลเสียแก่ตัวนักเรียน เช่น การเรียนวิชาทางทักษะภาษาอังกฤษ การอ่านของนักเรียนไม่อยู่ในระดับที่น่าพอใจ เนื่องจากนักเรียนอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องไม่ได้ อ่านเรื่องไม่เข้าใจ มีความรู้ด้านคำศัพท์เวลาอ่านมุ่งที่จะแปลความหมายของคำศัพท์มากเกินไป ขาดทักษะการเดาความหมาย

ศิริรัตน์ แสนมา (2552) ได้ทำการวิจัยหรือโครงการเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า การอ่านออกเสียงเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเรียนในด้านอื่น ๆ ตามมา เพราะการอ่านที่ถูกต้องจะทำให้นักเรียนเขียนตัวสะกดได้ถูกต้อง นอกจากนี้การอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง จะทำให้นักเรียนมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น และนำความรู้ด้านภาษาอังกฤษไปพัฒนาตนเองต่อไป ในอาชีพ ในการศึกษาต่อ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการ

การศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้วางแผนดำเนินการและวิธีการดำเนินโครงการ ดังนี้

3.1 วัสดุอุปกรณ์

3.2 ขั้นตอนการสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

3.2.1 โครงสร้างขั้นตอนการดำเนินโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

3.2.2 การออกแบบวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วัสดุอุปกรณ์

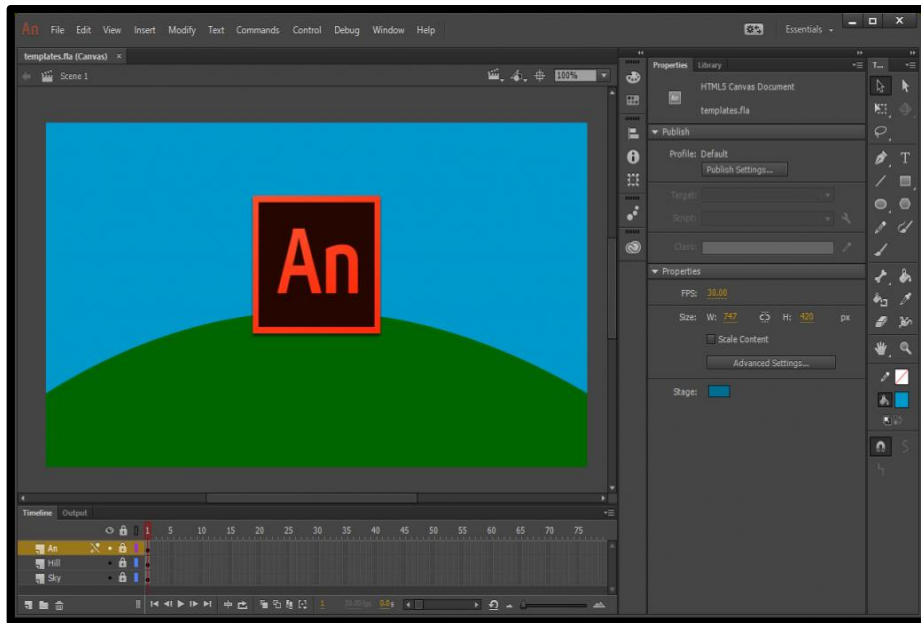
คอมพิวเตอร์



ภาพที่ 3.1 ภาพคอมพิวเตอร์

คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่มีคุณสมบัติการทำงานด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ ความเร็วสูง ถูกต้องแม่นยำเชื่อถือได้ เก็บข้อมูลได้ในปริมาณมาก และสื่อสารเชื่อมโยงข้อมูล

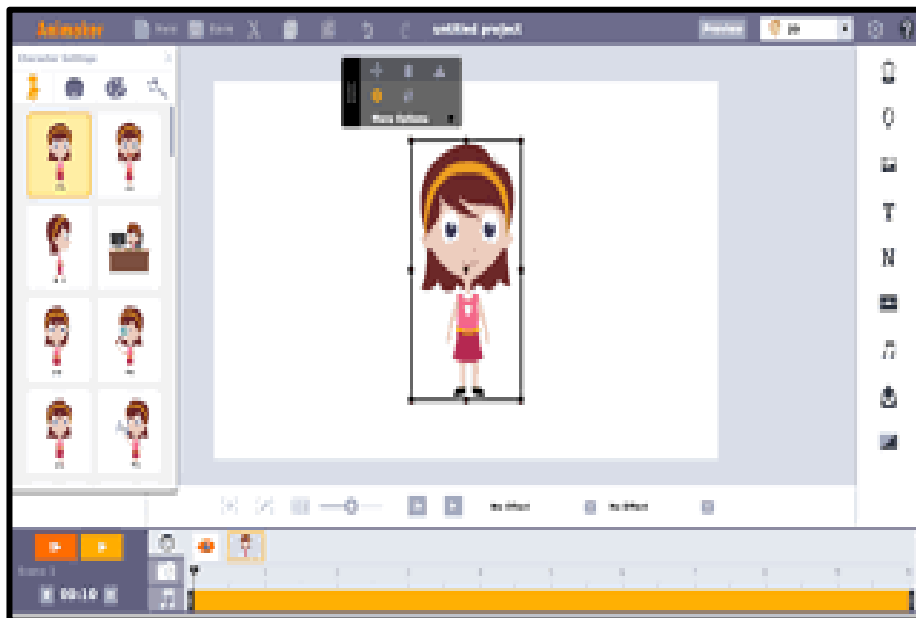
โปรแกรม Adobe Animate cc



ภาพที่ 3.2 หน้าต่างโปรแกรม Adobe animate CC

Adobe Animate CC เป็นโปรแกรมถูกสร้างขึ้นเพื่อพัฒนาไฟล์ภาพเคลื่อนไหว หรือ อนิเมชันบนเว็บไซต์สามารถสร้าง Interactive หรือการโต้ตอบกับผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์ บนเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้

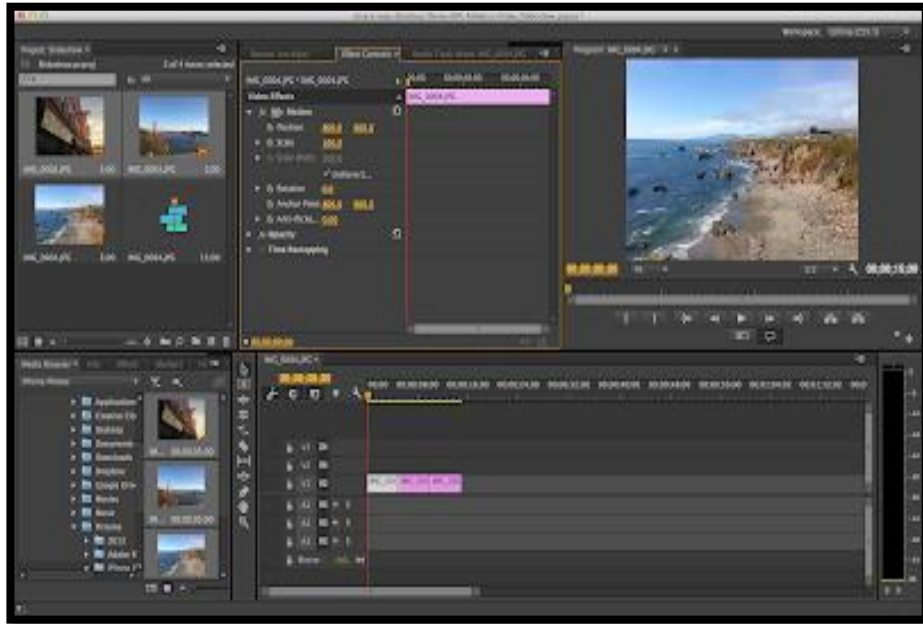
โปรแกรม Animaker



ภาพที่ 3.3 หน้าต่างโปรแกรม Animaker

Animaker เป็นโปรแกรมสำหรับการช่วยสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน หรือ กราฟิก เกี่ยวกับแอนิเมชัน ออกมาได้อย่างสวยงามดงาม

โปรแกรม Adobe Premiere Pro



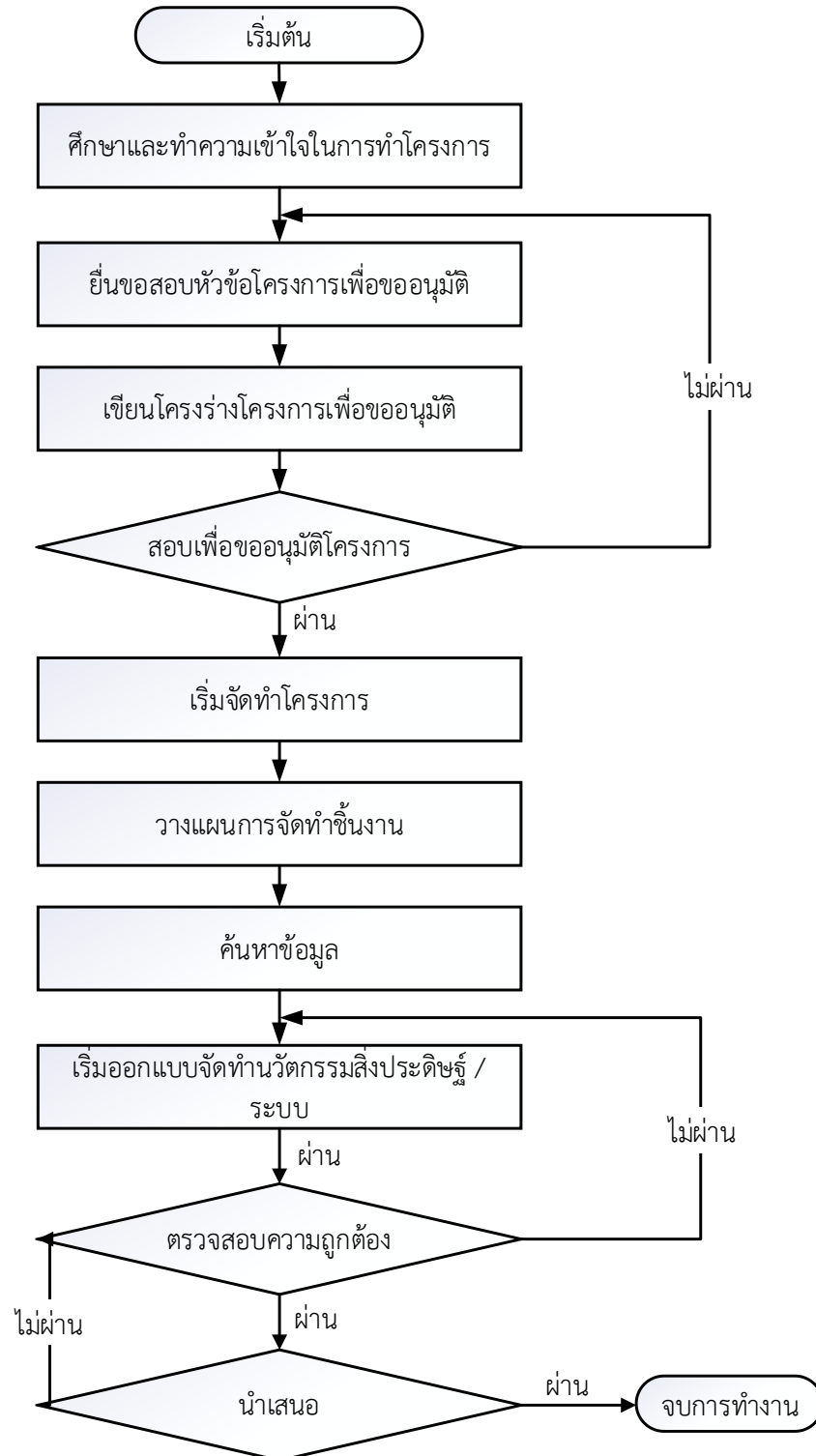
ภาพที่ 3.4 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro เป็นโปรแกรม ที่ใช้ตัดต่อภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เกี่ยวกับเสียง ข้อความ สามารถนำภาพที่ได้ถ่ายไว้มาตัดต่อ เพื่อสร้างเป็นภาพยนตร์สำหรับส่วนตัวได้

3.2 ขั้นตอนการสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย

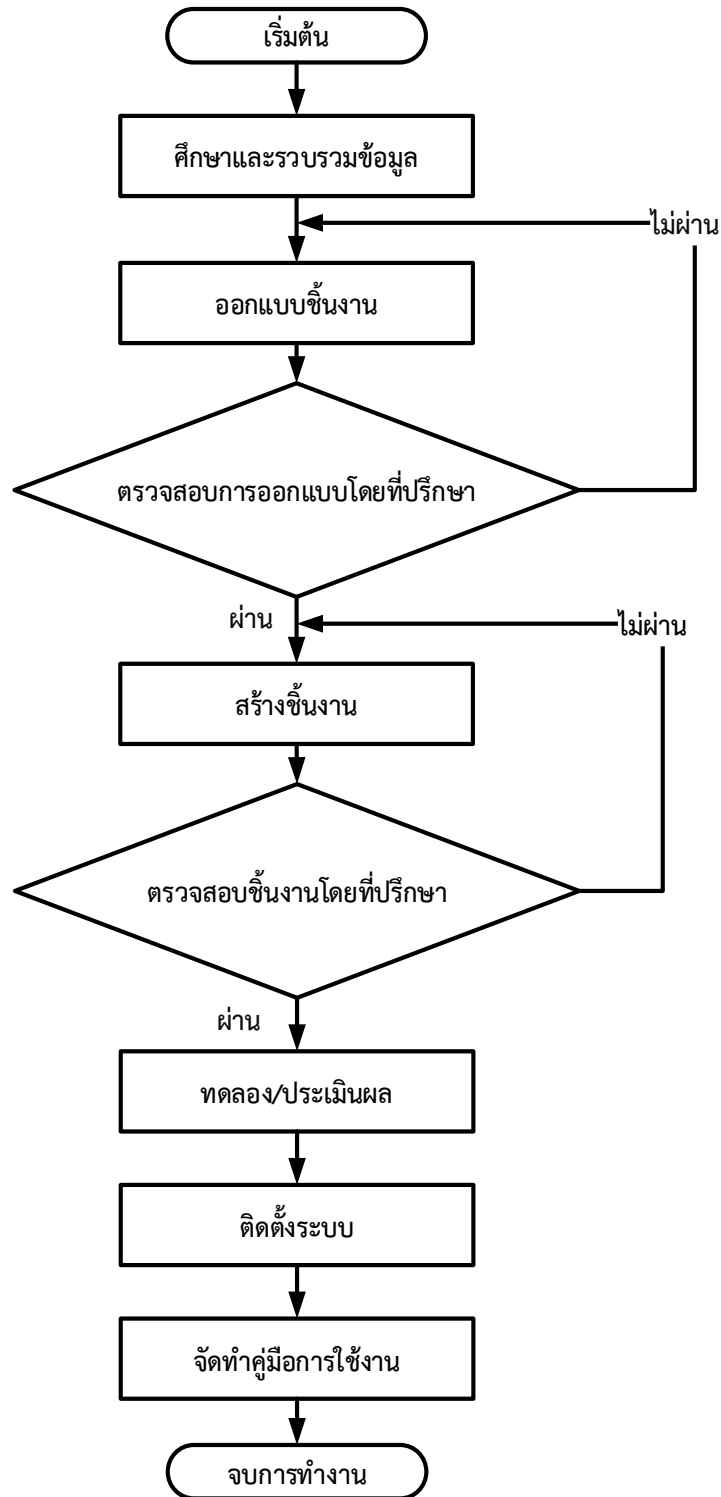
3.2.1 โครงสร้างวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย

แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการ



ภาพที่ 3.5 แผนผังแสดงขั้นตอนการดำเนินโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย

แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงาน



ภาพที่ 3.6 แผนผังขั้นตอนการสร้างชิ้นงานวิดีโอภาษาอังกฤษหมวดครอบครัว
ด้วยระบบมัลติมีเดีย

3.2.2 การออกแบบโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย
ขั้นตอนการออกแบบวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย มีดังนี้

- 1.เตรียมเนื้อหาและข้อมูลที่จะทำสื่อ
- 2.เริ่มวางโครงร่างสื่อและวาดเค้าโครงร่างสื่อ



ภาพที่ 3.7 แสดงชื่อวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย

บรรยาย	: ฉากเปิดหน้าแรกของวิดีโอ จะแสดงชื่อโครงการ ระดับชั้นที่จะนำเสนอ และชื่อโรงเรียน
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังไม้สีชมพู
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงตัวละครพูดชื่อวิดีโอ



ภาพที่ 3.8 แสดงการออกแบบฉากที่ 2 (ชื่อเรื่อง)

- บรรยาย : แนะนำชื่อหมวดคำศัพท์เรื่องครอบครัว
- การเคลื่อนไหว : การ์ตูนขยับเคลื่อนที่
- พื้นหลัง : พื้นหลังกรอบรูปครอบครัว
- เสียงเพลงประกอบ : เสียงตัวละครพูดชื่อคำว่าครอบครัวเป็นภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 3.9 แสดงการออกแบบฉากที่ 3 (ฉากคำศัพท์คำว่า ปู่ -ตา)

บรรยาย	: ตัวละคร ปู่-ตา
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนขยับท่าทางอยู่ด้านซ้ายของวิดีโอ
พื้นหลัง	: พื้นหลังห้องนั่งเล่นภายในบ้านสีม่วง
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.10 แสดงการออกแบบฉากที่ 4 (ฉากคำศัพท์คำว่า ย่า-ยาย)

บรรยาย	: ตัวละคร ย่า-ยาย
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังสนามหญ้าสีเขียว
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.11 แสดงการออกแบบฉากที่ 5 (ฉากคำศัพท์คำว่า พ่อ)

- บรรยาย : ตัวละคร พ่อ
 การเคลื่อนไหว : การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
 พื้นหลัง : พื้นหลังภายในบ้านสีม่วง
 เสียงเพลงประกอบ : เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.12 แสดงการออกแบบฉากที่ 6 (ฉากคำศัพท์คำว่า แม่)

บรรยาย	: ตัวละคร แม่
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางยื่นขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังภายในบ้านสีชมพู
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.13 แสดงการออกแบบฉากที่ 7 (ฉากคำศัพท์คำว่า ลูกสาว)

บรรยาย	: ตัวละคร ลูกสาว
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังห้องนอนสีชมพู
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.14 แสดงการออกแบบฉากที่ 8 (ฉากคำศัพท์คำว่า ลูกชาย)

- บรรยาย : ตัวละคร ลูกชาย
 การเคลื่อนไหว : การตุ้नแสดงท่าทางขยับไปมา
 พื้นหลัง : พื้นหลังห้องนอนสีชมพู
 เสียงเพลงประกอบ : เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



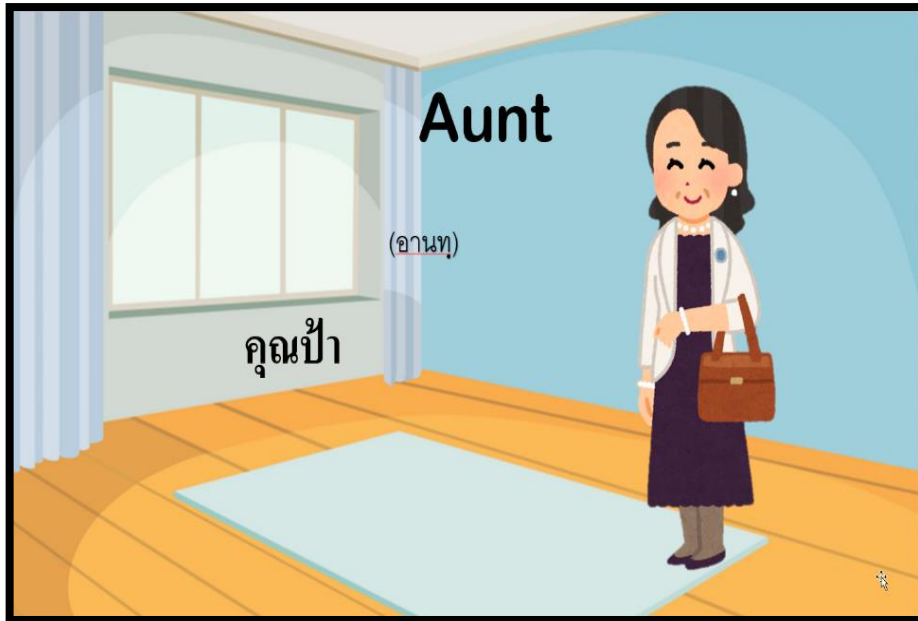
ภาพที่ 3.15 แสดงการออกแบบฉากที่ 9 (ฉากคำศัพท์คำว่า น้องชาย)

บรรยาย	: ตัวละคร น้องชาย
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังสนามหญ้าสีเขียว
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



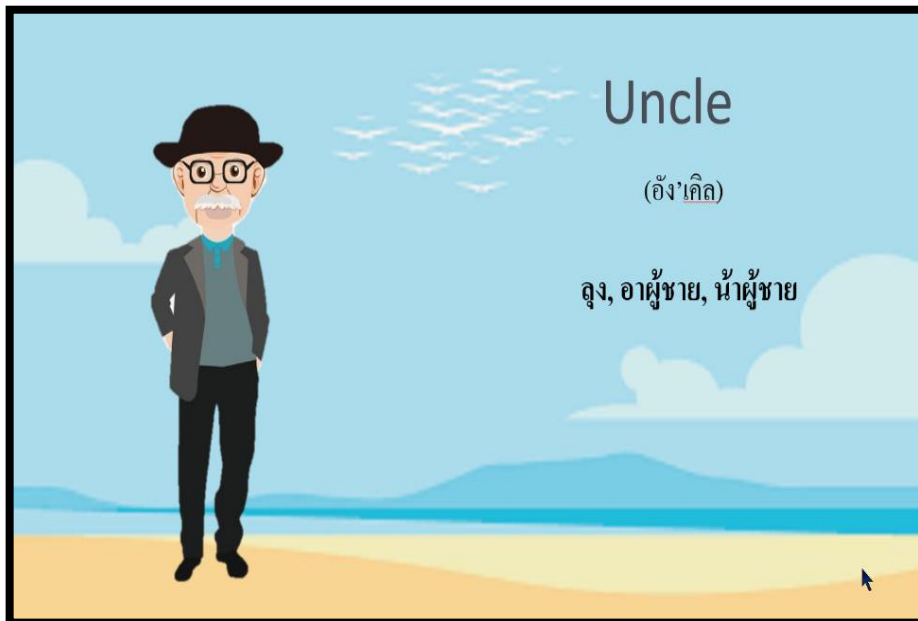
ภาพที่ 3.16 แสดงการออกแบบฉากที่ 10 (ฉากคำศัพท์คำว่า พี่สาว-น้องสาว)

บรรยาย	: ตัวละคร พี่สาว-น้องสาว
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังห้องแต่งตัวสีฟ้าภายในบ้าน
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.17 แสดงการออกแบบฉากที่ 11 (ฉากคำศัพท์คำว่า ป้า)

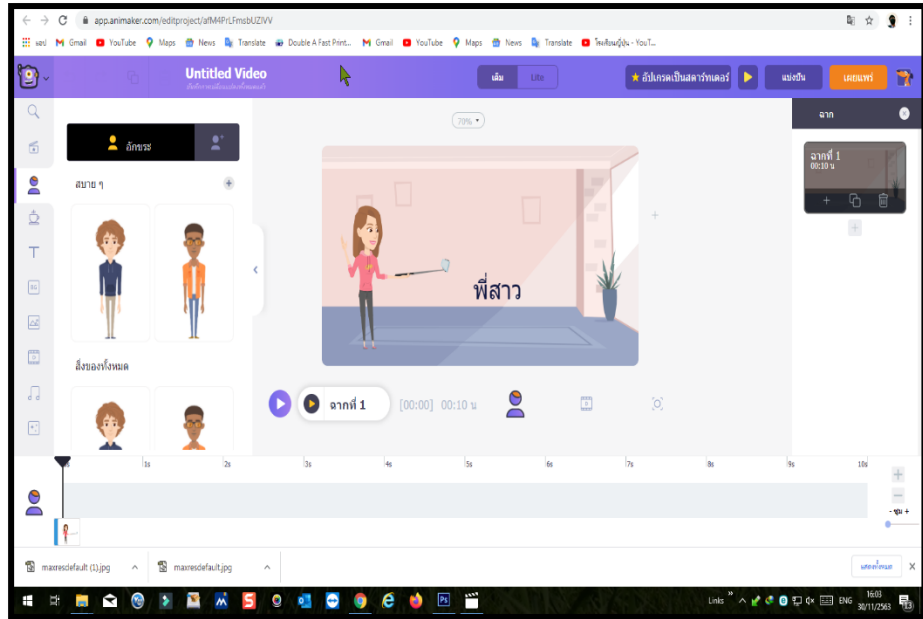
บรรยาย	: ตัวละคร ป้า
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังห้องนั่งเล่นสีฟ้าภายในบ้าน
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงพูดสะกดคำศัพท์ และทวนหนึ่งรอบ



ภาพที่ 3.18 แสดงการออกแบบฉากที่ 12 (ฉากคำศัพท์คำว่า ลุง-อา-น้าผู้ชาย)

บรรยาย	: ตัวละคร ลุง-อา-น้ำผู้ชาย
การเคลื่อนไหว	: การ์ตูนแสดงท่าทางขยับไปมา
พื้นหลัง	: พื้นหลังทะเลสีฟ้า
เสียงเพลงประกอบ	: เสียงสกดคีย์บอร์ด และทวนหนึ่งรอบ

3. ลงมือปฏิบัติตามโครงร่างสื่อ



ภาพที่ 3.19 แสดงการออกแบบตัวการ์ตูนขยับ ด้วยโปรแกรม Animaker

บรรยาย	: ลงมือทำ ใช้โปรแกรมจัดวางตัวละคร ให้เหมาะสมและทำตัวละครให้ขยับได้
การเคลื่อนไหว	: -
พื้นหลัง	: แสดงหน้าต่างโปรแกรม Animaker
เสียงเพลงประกอบ	: -



ภาพที่ 3.20 แสดงการออกแบบตัวอักษร ด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC

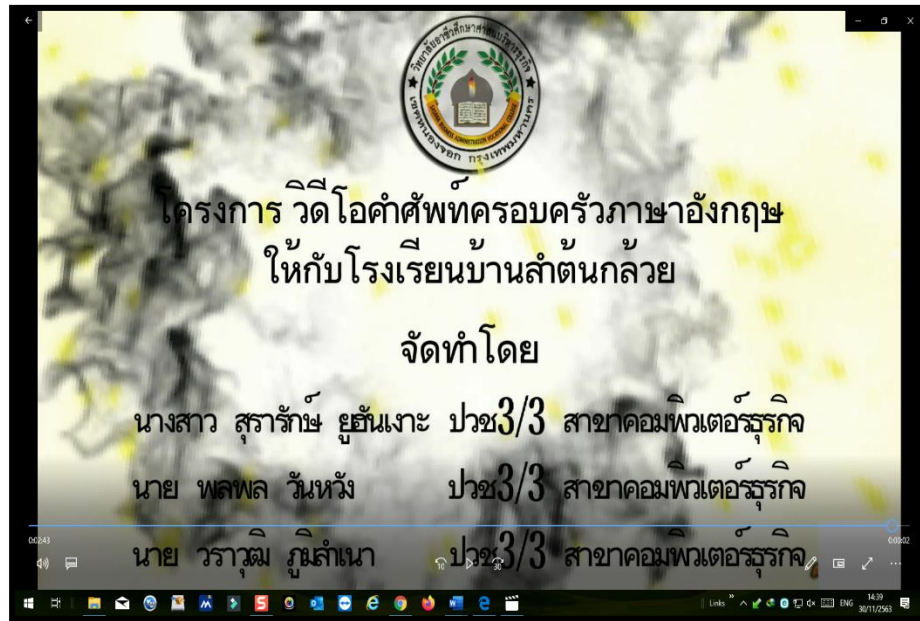
- บรรยาย : ใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ออกแบบตัวอักษร คำศัพท์
- การเคลื่อนไหว : -
- พื้นหลัง : แสดงหน้าต่างโปรแกรม Adobe Animate CC
- เสียงเพลงประกอบ : -



ภาพที่ 3.21 แสดงการออกแบบการใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe Animate CC

- บรรยาย : ใช้โปรแกรม Adobe Animate CC ออกแบบตัวอักษร คำศัพท์
 การเคลื่อนไหว : -
 พื้นหลัง : แสดงหน้าต่างโปรแกรม Adobe Animate CC
 เสียงเพลงประกอบ : -

4. ทดสอบและแก้ไขสื่อให้สมบูรณ์



ภาพที่ 3.22 แสดงสื่อโครงการโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวที่สมบูรณ์

- บรรยาย : ฉากสุดท้ายของสื่อจะมีชื่อโครงการและชื่อผู้จัดทำ
 การเคลื่อนไหว : -
 พื้นหลัง : เอฟเฟควันลอย
 เสียงเพลงประกอบ : -

3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จำนวน 524 คน
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ เฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้าน
ลำต้นกล้วย จำนวน 22 คน โดยวิธีการ แบบเจาะจง

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

e คือ ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนประชากร

n คือ จำนวน

3.4 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 ตัวโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย

3.4.2 แบบทดสอบ

3.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

3.4.1 ตัวโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียน
บ้านลำต้นกล้วย

วิธีการหาประสิทธิภาพของโครงการ

1) เปรียบวัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำชิ้นงาน

2) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบนำไปแก้ไข

ปรับปรุง

3) สร้างวีดิโอโดยการออกแบบ

4) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบนำไปแก้ไข

ปรับปรุง

5) นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของชิ้นงาน

3.4.2 แบบทดสอบ

-ศึกษาวิธีการทำ แบบทดสอบ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการ
สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่าง ๆ

- สร้างแบบทดสอบ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

- นำแบบทดสอบ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการตรวจสอบ

ความถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90

-นำแบบทดสอบ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและ
อาจารย์ผู้สอนโครงการ

- นำแบบทดสอบ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

3.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจ

- ศึกษาวิธีการทำ แบบทดสอบ จากตำรา เอกสารวิชาการ และเอกสารงานวิจัย โครงการ สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมต่างๆ

- สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของโครงการหรือประเด็นของการวัดผล

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ให้กับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ ตรวจสอบความถูกต้อง โดยวิธีการหาความตรง มีค่าเท่ากับ ร้อยละ 90

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปปรับปรุง แก้ไข ตามที่ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการและอาจารย์ผู้สอนโครงการ

- นำแบบประเมินความพึงพอใจ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการรวบรวมข้อมูลต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่

แบบประเมินความพึงพอใจ ที่สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจในการดำเนินโครงการโดยแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

2.1 ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ

2.2 ด้านภาพและภาษา

2.3 ด้านการนำไปใช้ประโยชน์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ จัดเก็บข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุด เอกสาร วารสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลออนไลน์

2. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจ้งกำหนดการขอเข้านำเสนอวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย พร้อมแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง สถานที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสำหรับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

3. การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการตอบวัตถุประสงค์ และวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมตารางคำนวณ แยกการวิเคราะห์ที่ได้ ดังนี้

- 3.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ
- 3.2 ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ
4. 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

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลในการจัดทำโครงการแบบจำลองโมเดลเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับวิทยาลัยอาชีวศึกษาศาสนบริหารธุรกิจ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

การจัดทำโครงการครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประเมิน แยกการวิเคราะห์ได้โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานดังนี้

1. การหาค่าร้อยละ (Percentage) สูตรดังนี้

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

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ค่าร้อยละจะแสดงความหมายของค่าและสามารถนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบได้

2. การคำนวณหาค่าเฉลี่ย \bar{X} (Mean) สูตรดังนี้

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

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลคะแนนในกลุ่มทั้งหมด

n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการดำเนินการ

การศึกษาโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในประเด็นต่าง ๆ ที่ได้ทำการศึกษา ดังนี้

4.1 ตัวโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

4.2 แสดงตารางวิเคราะห์ข้อมูล

4.3 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่นๆ

4.1 ตัวโครงการ วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

การจัดทำโครงการวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จำนวน 1 เรื่อง ได้ตรงตามเป้าหมาย

4.1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวิดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย ได้อย่างดีเยี่ยม

4.1.3 สร้างความสามารถการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมมือกันเป็นทีมได้จริง

4.2 ตารางวิเคราะห์ข้อมูล แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

ตารางที่ 4.1 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ
แบบทดสอบก่อนเรียน	22	10	3.09	30.91
แบบทดสอบหลังเรียน	22	10	9.64	96.36

จากตารางที่ 4.1 จากการศึกษาผลวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของผู้ประเมินที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.09 คิดเป็นร้อยละ 30.91 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.64 คิดเป็นร้อยละ 96.36 พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 6.55 คะแนน

ตารางที่ 4.2 แสดงสรุปแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนรายบุคคล

ลำดับที่	แบบทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน
	คะแนนเต็ม(10)	คะแนนเต็ม(10)
1	2	10
2	2	10
3	6	10
4	10	10
5	6	10
6	6	10
7	2	10
8	0	10
9	2	10
10	10	10
11	10	10
12	6	10
13	2	10
14	6	10
15	6	10
16	10	10
17	10	10
18	10	10
19	6	10
20	6	10
21	6	10
22	6	10
เฉลี่ย	3.09	9.64
ร้อยละ	30.91	96.36

จากตารางที่ 4.2 จากการศึกษาผลวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้ประเมิน ที่ได้ให้นักเรียนวัดความรู้ ความเข้าใจ จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่งคะแนนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 3.09 คิดเป็นร้อยละ 30.91 และคะแนนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด 9.64 คิดเป็นร้อยละ 96.36 พบว่า ผู้เข้ารับการประเมินมีผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเฉลี่ยอยู่ที่ 6.55 คะแนน

4.3 แสดงตารางวิเคราะห์ข้อมูล แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินแบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าประเมิน

การวิเคราะห์ประเมินผลข้อมูลของผู้ตอบประเมิน พบว่า เป็นเพศหญิงมีจำนวน 3 คน และอยู่ในช่วงอายุ 24 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 4.3 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
ด้านเนื้อหา			
1.เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย	5.00	100.00	ดีมาก
2.ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	100.00	ดีมาก
3.ความสอดคล้องเนื้อหาในแต่ละตอน	5.00	100.00	ดีมาก
4.ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.67	93.33	ดีมาก
5.ความชัดเจนในการสรุปเนื้อหา	4.67	93.33	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.87	97.33	ดีมาก

จากตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาโดยภาพรวม ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.87 คิดเป็นร้อยละ 97.33 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เนื้อหาสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย ความถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องเนื้อหาในแต่ละตอนได้รับความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา และความชัดเจนในการสรุปเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ใน ระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 คิดเป็น ร้อยละ 93.33 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.4 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบ

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ(%)	ระดับ
ด้านออกแบบ			
1.ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้	5.00	100.00	ดีมาก
2.ความถูกต้องของภาษาที่นำมาใช้	5.00	100.00	ดีมาก
3.ความสอดคล้องภาพกับคำบรรยาย	5.00	100.00	ดีมาก
4.ความเหมาะสมของเวลากับเนื้อหา	4.33	86.67	ดี
5.ความเหมาะสมของเวลากับคำบรรยาย	4.00	80.00	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.67	93.33	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.67 คิดเป็นร้อยละ 93.33 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ความถูกต้องของภาพที่นำมาใช้ ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ และความสอดคล้องกับคำบรรยาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 5.00 คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาความเหมาะสมเวลากับเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.33 คิดเป็นร้อยละ 86.67 และน้อยที่สุด ความเหมาะสมของเวลากับคำบรรยาย ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย 4.00 คิดเป็นร้อยละ 80.00 ของผู้ตอบประเมิน

ตารางที่ 4.5 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์

รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ(%)	ระดับ
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1.สามารถเป็นแหล่งความรู้ได้	5.00	100.00	ดีมาก
2.สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	5.00	100.00	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	5.00	100.00	ดีมาก

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์ โดยภาพ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 5.00 คิดเป็นร้อยละ 100.00 ผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า สามารถใช้เป็นแหล่งความรู้ได้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 5.00 คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตารางที่ 4.8 สรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม

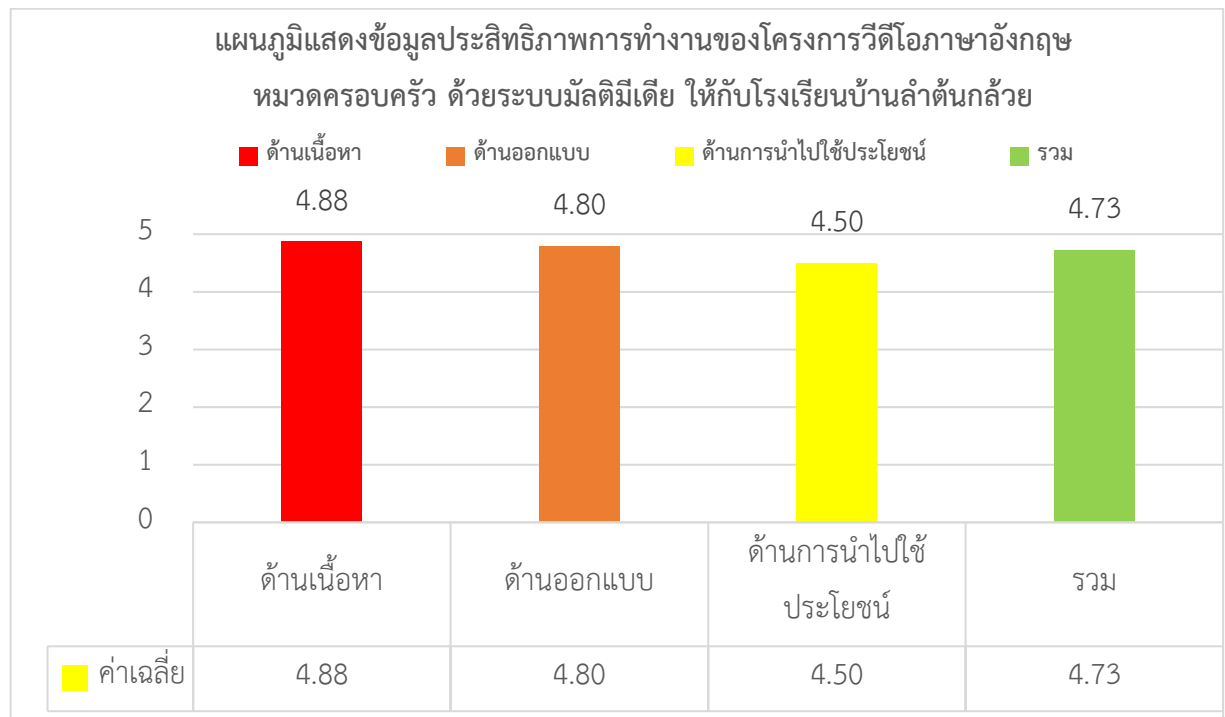
รายการที่ประเมินสอบถาม	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละ (%)	ระดับ
1.ด้านเนื้อหา	4.88	97.50	ดีมาก
2.ด้านการออกแบบ	4.80	96.00	ดีมาก
3.ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.50	90.00	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.73	94.50	ดีมาก

จากตารางที่ 4.8 แสดงผลการวิเคราะห์ประเมินความพึงพอใจโดยภาพรวม พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 73 คิดเป็นร้อยละ 94.50 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหาได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาด้านการออกแบบค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 80 คิดเป็นร้อยละ 96.00 และน้อยที่สุด ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.50 คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ไม่มีข้อเสนอแนะ

4.4 แสดงภาพแผนภูมิ ภาพประกอบ และอื่นๆ



ภาพที่ 4.1 แผนภูมิแสดงข้อมูลประสิทธิภาพการทำงานของโครงการ

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาโครงการ วีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อจัดทำวีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย เพื่อนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินโครงการ เพื่อสร้างความสามารถในการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม และบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ตัวโครงการ 2) แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ โดยใช้ระยะเวลาในการศึกษา 522 ชั่วโมง ผลการศึกษาโครงการได้ดังนี้

5.1 สรุปผล

จากการศึกษาโครงการ วีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามกระบวนการ ทุกขั้นตอน โดยมีผลการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ตัวโครงการวีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย

1.1 ผลจากการจัดทำทดสอบการใช้วีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จำนวน 1 ผลงาน ได้ตรงตามเป้าหมาย

1.2 สามารถนำทักษะวิชาโปรแกรมกราฟิก มาออกแบบตัวการ์ตูน พื้นหลัง และวิชาโปรแกรมมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอข้อมูล มาสร้างการจัดเรียงและจัดทำวีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัวด้วยระบบมัลติมีเดีย ได้จริง

1.3 สร้างความสามารถในการทำงาน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและบุคคลอื่นให้มีการทำงานร่วมมือกันเป็นทีมได้อย่างดีเยี่ยม

2. แบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้ตอบประเมินส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 73 คิดเป็นร้อยละ 94.50 ของผู้ตอบแบบประเมิน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาได้รับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.88 คิดเป็นร้อยละ 97.50 รองลงมาด้านการออกแบบค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 80 คิดเป็นร้อยละ 96.00 และน้อยที่สุด ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.50 คิดเป็นร้อยละ 90.00 ของผู้ตอบแบบประเมิน

จากการวัดความรู้ความเข้าใจจากสื่อวีดีโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ให้กับโรงเรียนบ้านลำต้นกล้วย จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวนทั้งหมด 22 คน ซึ่ง

นักเรียนผู้เข้ารับการประเมิน มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด 96.36/30.91

5.2 อภิปรายผลโครงการ

การศึกษาโครงการวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย ผลอภิปรายการศึกษามีดังนี้ 1) สร้างสื่อวีดิโอภาษาอังกฤษ หมวดครอบครัว ด้วยระบบมัลติมีเดีย 2) สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการสอนได้เพื่อให้ผู้ศึกษาอ่านออกเสียงและสะกดได้ถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ (มานิตย์ บุญมา 2557) ได้ทำการวิจัยหรือโครงการเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักศึกษาระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 พบว่า นักศึกษาไม่สามารถ อ่านและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษได้คนที่อ่านได้ก็มีจำนวนน้อยมากจึงเป็นปัญหาส่งผลให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ ซึ่งจะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพต่อไป

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งนี้

1. ต้องการให้มีตัวละครและคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น
2. ต้องการให้มีเกมส์หรือสิ่งที่สามารถเพิ่มทักษะและความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการศึกษาโครงการครั้งต่อไป

1. ควรนำเนื้อหาวีดิโอภาษาอังกฤษไปพัฒนาต่อไป ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด