



การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย
นางสาวสิตา สิทธีรณฤทธิ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนศึกษา
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2551
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย
นางสาวสิตา สิทธิธรรณ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนศึกษา
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2551
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**THE DEVELOPMENT OF MEDIA FOR ENHANCING ENGLISH VOCABULARY
SKILLS IN EVERYDAY LIFE BY USING CARTOON ANIMATION
FOR NINTH GRADERS**

**By
Sita Sittironnarit**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
MASTER OF EDUCATION
Department of Education Foundation
Graduate School
SILPAKORN UNIVERSITY
2008**

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3” เสนอโดย นางสาวสิตา ลิทธิธรรณฤทธิ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์ กาญจนา คุณารักษ์
2. อาจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ลุยง วีระนาวิน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ลินดา สุขรัตน์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ กาญจนา คุณารักษ์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

...../...../.....

47260315 : MAJOR : DEVELOPMENT EDUCATION

KEY WORDS : MEDIA FOR ENHANCING/ENGLISH VOCABULARY IN EVERYDAY LIFE/
CARTOON ANIMATION

SITA SITTIRONNARIT : THE DEVELOPMENT OF MEDIA FOR ENHANCING
ENGLISH VOCABULARY SKILLS IN EVERYDAY LIFE BY USING CARTOON ANIMATION FOR
NINTH GRADERS. THESIS ADVISORS : ASSOC. PROF. KANCHANA KUNARAK, M.Sc.,
ANIRUT SATIMAN, Ed.D AND ASST. PROF. CHAIYOS PAIWITHAYASIRITHAM, Ed.D. pp.

The purposes of this research were : (1) to develop media for enhancing English vocabulary skills in everyday life by using cartoon animation for ninth graders to meet the selected efficient standard criterion 75/75, (2) to compare the students' learning achievement of English vocabulary before and after studying with the media, and (3) to study the students' opinions towards the media for enhancing English vocabulary skills.

The media for enhancing English vocabulary skills in everyday life, entitled "Pod the Movie" was designed and produced by the researcher. The media consisted of three - 15 minute units covering the following topics : (1) The first date, (2) Let's go to the beach, and (3) Sweet birthday.

The samples were 40 ninth grade students at the Demonstration school of Silpakorn University during the second semester, academic year 2008. The duration of the experiment covered 3 periods (50 minutes/period).

The research instruments were : (1) an interview form for needs assessment of the teacher, (2) a questionnaire for needs assessment of the students, (3) a poll of teachers in order to create a lexicon of appropriate vocabulary to be used in creating the media, (4) 3 units of lesson plans, (5) 3 units of the media, (6) a learning achievement test and (7) a questionnaire for the evaluation of the students' opinions towards using the media. The data were analyzed by percentage, mean, standard deviation, t-test of dependence and content analysis.

The results of this research were as follows : (1) The efficiency of the media for enhancing English vocabulary skills in everyday life by using cartoon animation for ninth graders was 96.67/91.92 which was higher than the standard criterion of 75/75. (2) The students' English vocabulary achievement scores before ($\bar{x} = 14.93$, S.D. = 4.76) and after ($\bar{x} = 27.58$, S.D. = 1.71) being taught by the media showed a statistically significant difference at the .05 level. The learning achievement scores after being taught were higher than before. (3) The students had highly positive opinions towards the media for enhancing English vocabulary skills.

Department of Education Foundation Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2008
Student's signature
Thesis Advisors' signature 1..... 2..... 3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณา และความปรารถนาดีอย่างยิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ กาญจนา คุณารักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้สละเวลาให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความรัก และความเอาใจใส่เป็นอย่างดีมาโดยตลอด ผู้วิจัยซาบซึ้งในความเมตตา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อนิรุทธ์ สติมัน อาจารย์ที่ปรึกษาด้านสื่อเสริมทักษะ การเรียนรู้ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาด้านสถิติ ที่ให้ ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีคุณภาพตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ลุยง วีระนาวิน ประธานสาขาพัฒนศึกษา ที่ช่วย ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาและอุปสรรคเรื่องต่างๆที่เกิดขึ้นในการทำวิจัยให้ราบรื่น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ลินดา สุขรัตน์ ที่ให้คำปรึกษาด้านการสอนภาษาอังกฤษ และให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาปนีย์ ธรรมเมธา รองศาสตราจารย์ ดร. วิสาข์ จิตวิตร รองศาสตราจารย์ ประทิน คล้ายนาค อาจารย์นันทน์ เรืองฤทธิ์ อาจารย์เอกนถน บงท่าไม้ อาจารย์สาธิต จันทรวินิจ อาจารย์เบญจลักษณ์ สว่างเนตร อาจารย์อุบลวรรณ ส่งเสริม อาจารย์วัชรระ จันทราช อาจารย์ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม อาจารย์รินทร์ ชิพอรณัย อาจารย์ชัยสิทธิ์ ตั้งธงทองกุล และ Mr.Branko Duskovic ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เจ้าหน้าที่ ผู้ประสานงาน และนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกในการทดลองเครื่องมือวิจัย และให้การต้อนรับอย่างอบอุ่น

ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมในการวาด และพากย์เสียงการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie ทุกคน ที่ไม่ว่าจะต้องแก้ไขสักกี่ครั้ง ทุกคนก็ยังยินดีช่วย งานจนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณ คุณกิงแก้ว เกตุสม ที่ช่วยประสานงานส่งเรื่องต่างๆให้ทุกครั้ง และเพื่อนๆ ร่วมชั้นเรียนทุกคน ที่คอยสนับสนุน ส่งเสริมให้กำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จได้ด้วยดี

ท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อพันเอก(พิเศษ)แสงสิทธิ์ สิทธิธรมฤทธิ์ และคุณ แม่รองศาสตราจารย์วันดา สิทธิธรมฤทธิ์ ที่ร่วมกันส่งเสริมการศึกษา สนับสนุนด้านการเงิน และ ให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์เป็นอย่างดีเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหา.....	5
ปัญหาการวิจัย.....	10
ความสำคัญของปัญหาการวิจัย.....	10
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	11
คำถามการวิจัย.....	11
สมมติฐานการวิจัย.....	11
ขอบเขตของการวิจัย.....	12
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	14
ประเภทของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	15
คุณค่าและประโยชน์ของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	16
การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	18
พื้นฐานทางจิตวิทยาเพื่อการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	20
การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	22
ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	23
การ์ตูน.....	24
ความหมายของการ์ตูน.....	24
ประเภทของการ์ตูน.....	25
การ์ตูนแอนิเมชัน.....	27

บทที่	หน้า
หลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน.....	28
คุณค่าและประโยชน์ของการใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน.....	29
หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาพุทธศักราช 2544 สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ...	31
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	31
คำศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	35
ความหมายของคำศัพท์.....	35
ลักษณะของคำศัพท์.....	35
ประเภทของคำศัพท์.....	36
ความสำคัญของคำศัพท์.....	36
คำศัพท์ที่ควรนำมาสอน.....	38
การสร้างแบบทดสอบคำศัพท์.....	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	40
งานวิจัยภายในประเทศ.....	40
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	41
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	42
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (research) : การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน.....	48
ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (development) : การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	52
ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (research) : การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	60
ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (development) : การประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	63
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ตอนที่ 1 ลักษณะของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้และประสิทธิภาพ.....	65
ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน.....	66
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	66
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	68
อภิปรายผล.....	69
ข้อเสนอแนะ.....	71

บรรณานุกรม.....	73
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	85
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	155
ภาคผนวก ค ความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน.....	159
ภาคผนวก ง คุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	161
ภาคผนวก จ คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อน-หลังเรียนของนักเรียน.....	170
ภาคผนวก ฉ ภาพกิจกรรมการเรียนรู้.....	173
ประวัติผู้วิจัย.....	177

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับประเทศ ปีการศึกษา 2547 – 2550.....	7
2	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับเขตพื้นที่ การศึกษา จังหวัดนครปฐม เขต 1 (รวมทุกสังกัด) ปีการศึกษา 2547 – 2550.....	7
3	ร้อยละของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลการเรียนระดับ 3-4 ในแต่ละกลุ่ม สาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2548.....	8
4	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและศึกษาข้อมูลพื้นฐาน.....	52
5	คำศัพท์จากแบบเรียน/คลังคำศัพท์ (lexicon), จำนวนที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน และคำศัพท์/สำนวนที่คัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	54
6	ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย.....	56
7	สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อเสริม ทักษะการเรียนรู้.....	59
8	สรุปวิธีดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	63
9	สรุปวิธีดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการ เรียนรู้.....	64
10	ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบภาคสนาม.....	65
11	การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	66
12	ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้.....	67
13	ความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน.....	160
14	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริม ทักษะการเรียนรู้.....	162
15	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1.....	163
16	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2.....	164
17	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3.....	165

ตารางที่	หน้า
18	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้..... 166
19	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน..... 167
20	ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน จำนวน 60 ข้อ..... 168
21	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้..... 169
22	คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3..... 171

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ไทยได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์เช่นเดียวกับประเทศอื่นทั่วโลก โดยเปิดรับการไหลบ่าของเทคโนโลยีสารสนเทศ วิถีชีวิต วัฒนธรรม และองค์ความรู้ด้านต่างๆ ด้วยการเชื่อมโยงกับนานาประเทศทั่วโลกทั้งด้านเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม การสื่อสาร การค้า บริการ เงินตรา ข้อมูลข่าวสาร การท่องเที่ยว ฯลฯ ซึ่งประเทศไทยไม่สามารถหลีกเลี่ยงกระแสโลกาภิวัตน์นี้ได้ สิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่งสามารถแผ่อิทธิพลไปยังส่วนอื่นของโลกได้อย่างรวดเร็ว กว้างขวาง อุปสรรคที่เคยกั้นขวางปฏิสัมพันธ์ระหว่างประเทศต่างๆ ถูกลดทอน ทำให้แต่ละส่วนของโลกเชื่อมโยงเข้าถึงกันได้ง่ายอย่างไร้พรมแดน

สภาพโลกาภิวัตน์นี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของประเทศไทยในอนาคต ซึ่งหากประเทศไทยสามารถตั้งรับได้เป็นอย่างดี ประเทศไทยจะสามารถป้องกันปัญหาที่มาพร้อมกับกระแสโลกาภิวัตน์ สามารถพัฒนาและแข่งขันกับนานาประเทศได้ ในทางตรงกันข้าม หากประเทศไม่ตระหนักและไม่ได้ตั้งรับกระแสโลกาภิวัตน์อย่างเท่าทัน จะเกิดปัญหาตามมาอย่างมาก เช่น ปัญหาคุณธรรมและจริยธรรม ปัญหาสิ่งแวดล้อม ปัญหาความรุนแรงทางการเมือง ปัญหาความล้าหลังของประเทศ ปัญหาการศึกษา และอาจจะต้องเสียประโยชน์และถูกเอาเปรียบจากประเทศอื่นได้

ดังนั้น ประเทศไทยจำเป็นต้องตื่นตัวและเร่งพัฒนาประเทศด้านต่างๆ ให้เท่าทันกับสภาพโลกาภิวัตน์ โดยปัจจัยสำคัญที่สุด คือ การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านการศึกษา และสร้างองค์ความรู้ที่จำเป็นต่อการพัฒนาประเทศ ซึ่งบทบาทหลักจะตกอยู่กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาให้สามารถสนองตอบต่อกระแสโลกาภิวัตน์ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ด้วยการเร่งพัฒนากำลังคนให้มีความสามารถ มีองค์ความรู้ที่จำเป็น มีทักษะการคิด ทักษะการประกอบอาชีพ สามารถแก้ปัญหาตนเองและสังคมเพื่อรองรับสภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างเท่าทันและชาญฉลาด และในการจัดการศึกษาให้กับประชาชนต้องเริ่มต้นตั้งแต่เยาว์วัย เพราะเด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า ระบบการศึกษาจึงมีหน้าที่จัดการศึกษาให้เป็นไปเพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติให้เป็นคน เก่ง ดี และมีความสุข ดังพระราชดำรัส

เกี่ยวกับความสำคัญของการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวในรัชกาลปัจจุบัน ว่า “...การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติและคุณธรรมของบุคคล สังคมและบ้านเมืองใดให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนได้อย่างครบถ้วนพอเหมาะกันทุกๆ ด้าน สังคมและบ้านเมืองนั้นก็จะมีพลเมืองที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถธำรงรักษาความเจริญมั่นคงของประเทศชาติไว้และพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไปได้ตลอด...”

การพัฒนาประเทศดังกล่าวข้างต้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเน้นให้ความสำคัญกับการวิจัยและพัฒนา (research and development : R&D) ในทุกสาขาวิชา เพื่อให้ผู้วิจัยได้พัฒนาทักษะกระบวนการคิดและจินตนาการ สามารถนำผลงานวิจัยมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ในการร่วมมือเพื่อการพัฒนาประเทศและรวมถึงความสามารถของประเทศในการแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับนานาชาติ (แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545-2559 : 16)

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในรายวิชาใดๆก็ตามต้องอาศัยสื่อการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งมีหลายประเภท เพราะสื่อการเรียนรู้ที่ดีจะเป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มองเห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัส ทำให้เกิดความเข้าใจในแนวคิด เข้าใจเนื้อหาได้ตรงกัน เกิดมโนภาพอย่างชัดเจนยิ่งกว่าฟังการบรรยายหรือเรียนรู้เนื้อหาโดยปราศจากสื่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนรวดเร็วยิ่งขึ้น สามารถย่นระยะเวลาในการเรียนรู้ลงได้ สอดคล้องกับคำกล่าวของกิดานันท์ มลิทอง (2543 : 98) ที่ว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนที่ยังยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้ความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ดังนั้น หากครูเริ่มต้นการจัดการเรียนรู้ด้วยการมีสื่อการเรียนรู้ที่ดีประกอบ จะทำให้นักเรียนซึ่งเป็นเยาวชนของชาติมีความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ได้แจ่มแจ้ง ช่วยให้สนุก เรียนแล้วไม่ทุกข์ สนุกกับการเรียน และ กลายเป็นคนเก่ง ดี มีความสุข สามารถพึ่งตนเองและเป็นที่ยิ่งของผู้อื่นได้ด้วยในเวลาเดียวกัน

สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวมีหลายประเภท เช่น สื่อทางหู ได้แก่ เสียงของผู้ฝึก/ผู้สอน ห้องปฏิบัติการทางเสียง เทป แผ่นเสียง และวิทยุกระจายเสียง สื่อทางตา ได้แก่ ซอส์ก กระดานกราฟ คอมพิวเตอร์ วัตถุต่างๆที่เป็นของจริง รูปภาพ แผนภูมิ ภาพถ่าย หุ่นจำลอง สิ่งทีครูแจกให้ หนังสือ फिल्म สไลด์ และแผ่นใส สื่อทางหูและตา ได้แก่ เทปวิดีโอ โทรทัศน์วงจรปิด โปรแกรมโสตทัศนวัสดุ สไลด์เทป ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม โทรทัศน์ทั่วไป เทคโนโลยีอื่นๆ เช่น ดิจิตอลวิดีโอ อินเทอร์เน็ตที่ฟเทคโนโลยี ภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น สื่อทางสัมผัส ได้แก่ วัตถุของจริง และแบบจำลองในการทำงาน (กาญจนา คุณารักษ์ 2545 : 452)

การใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้ประกอบการเรียนการสอน สามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนและทำให้มีความสุขสนุกสนานในการเรียนได้เป็น

อย่างดี ดังที่ดวงสมร อปราชิตา (2547 : 90) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยหนังสือการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และพบว่าแบบเรียนที่ผลิตขึ้นในรูปของการ์ตูนช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ต่อมา ดนัย ม่วงแก้ว (2548 : 89) ได้ศึกษาผลการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อช่วยสอนวิชาดนตรี พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อช่วยสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ส่วนศศิณี อังกานนท์ ครุในดวงใจเด็กเหรียญทองเคมีโอลิมปิก กล่าวว่าสื่อแอนิเมชันเป็นสิ่งที่ช่วยให้เธอสอนนักเรียนให้สนุก เข้าใจง่ายและสามารถโยงความรู้ที่เคยเรียนมาแล้วเข้ากับเนื้อหาใหม่ที่กำลังจะสอน (สยามรัฐ 2549) สอดคล้องกับธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) ที่กล่าวไว้ว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นเนื้อหาที่ต้องการผ่านสื่อทางภาพเคลื่อนไหวและเสียง รวมถึงเอื้อต่อการแสดงรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการศึกษาภายในบทเรียนได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง กล่าวคือ อวัยวะรับการสัมผัสภายนอกที่มีผลต่อการเรียนรู้และใช้ในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ได้แก่ ตา มีผลต่อการรับรู้ 75% หู มีผลต่อการรับรู้ 13% กาย มีผลต่อการรับรู้ 6% จมูก มีผลต่อการรับรู้ 3% ลิ้น มีผลต่อการรับรู้ 3% จะเห็นได้ว่าเฉพาะหูกับตาที่ช่วยให้ผู้เรียนรับรู้ได้ถึง 88% (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2520 : 91) ด้วยเหตุนี้ สื่อการเรียนการสอนที่เป็นภาพการ์ตูนและการ์ตูนแอนิเมชัน จึงเริ่มได้รับความนิยมอย่างมากจากผู้ทำหน้าที่ผลิตสื่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน

การก้าวสู่ระบบสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ของประเทศไทยในปัจจุบันเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์และยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกำหนดนโยบายด้านการศึกษาเพื่อการพัฒนาความรู้หรือที่เรียกว่าทุนทางปัญญาของมนุษย์ ทั้งนี้เนื่องจากระบบสังคมเศรษฐกิจแบบใหม่นี้ให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์ความรู้และเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ต้องใช้การวิจัยและพัฒนาเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับฐานความรู้ของประเทศ รวมทั้งองค์กรต่างๆก็จำเป็นต้องปรับตัวไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ในระบบที่เป็นอยู่นี้บุคลากรและแรงงานต้องมีความรู้และทักษะหลายด้าน (knowledge worker) ต้องเป็นผู้ใฝ่รู้ รู้จักเพิ่มเติมความรู้ ทักษะใหม่ๆ ให้แก่ตนเอง สามารถปรับตัวและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของกระแสต่างๆที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปรับตัวในด้านภาษา ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ

ปัจจุบันจะเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญอย่างมากในสังคมไทย ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นยุคของข้อมูลข่าวสาร (information society) อีกทั้งยังเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ สังเกตได้จากป้ายตามถนนหนทาง ตำราเรียน นิตยสาร ผลิตภัณฑ์ หรือคู่มือการใช้สิ่งของต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นภาษาอังกฤษทั้งสิ้น รวมถึงสถาบันสอนภาษาที่นับวันยิ่งได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นหรือแม้แต่ผู้ขับรถแท็กซี่ก็ยังจำเป็นต้องรู้ภาษาอังกฤษเล็กๆ น้อยๆ เพื่อสื่อสารกับผู้โดยสารชาวต่างประเทศ

การเรียนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนไทย โดยหลักสูตรการศึกษาของประเทศไทยได้บรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศภาษาหนึ่งในหลักสูตรตลอดมาจนถึงปัจจุบันและมุ่งพัฒนาส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพในด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารดังกล่าวในหมวดที่ 3 ข้อที่ 10 ของแนวนโยบายการจัดการศึกษาตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2535 ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2535:20) ว่า “มุ่งเสริมให้มีการเรียนภาษาต่างประเทศที่จะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศอย่างกว้างขวาง เพื่อประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า การติดต่อสื่อสารทางวิชาการ การค้า ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม”

กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียน จึงได้มีการพัฒนาหลักสูตรภาษาอังกฤษระดับมัธยมในประเทศไทยตลอดมา โดยหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ได้กำหนดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยได้รับการจัดลำดับความสำคัญอยู่ในกลุ่มที่สอง ซึ่งเป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียน และจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม ที่มีความลึกและเข้มข้น หรือรายวิชาใหม่ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการ และความแตกต่างระหว่างบุคคล ตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 2 (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ขึ้นไป ส่วนภาษาต่างประเทศอื่นๆ เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น และภาษาเพื่อนบ้านเช่น ลาว เขมร พม่า ยาวี มาเลย์ ฯลฯ ให้อยู่ในดุลพินิจของสถานศึกษา ที่จัดทำเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

การเรียนภาษาอังกฤษ ไม่ได้เรียนเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว

และเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ดี ผู้เรียนจะต้องมี โอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุดทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการ เรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้ หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษา ด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตัวเองได้ (learner – independence) และ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (lifelong learning) โดยการใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการ ค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้ (การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 2546 : 1)

ปัญหา

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพ นอกจากจะรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษอัน เป็นเสมือนรากฐานแล้ว การรู้ศัพท์ยังเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และยังรู้คำศัพท์มาก จำได้แม่นยำ และสามารถนำมาใช้ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ย่อมช่วยให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ได้ผลดียิ่งขึ้น ดังนั้นคำศัพท์จึงมีความสำคัญต่อการเรียนภาษา แต่สภาพการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษในปัจจุบันพบว่านักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย เพราะไม่เข้าใจเนื้อความ เนื่องจากไม่ ทราบความหมายของคำศัพท์ ซึ่งปัญหาที่ครูภาษาอังกฤษมักพบเสมอคือปัญหาทางการเรียน การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพราะส่วนใหญ่จะเน้นการท่องจำ ไม่เน้นความเข้าใจ ทำให้เด็กไทย ขาดความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพ (ดวงเดือน แสงชัย 2530: 8)

แม้ภาษาอังกฤษจะมีบทบาทมาก แต่ความล้มเหลวในการสอนภาษาอังกฤษก็ยังคงมี อยู่มากด้วยเช่นกัน การศึกษาปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย พบว่า ความ ล้มเหลวในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษส่วนหนึ่งเกิดจาก ภาษาอังกฤษไม่ได้เป็นภาษาประจำ ชาตินาตั้งแต่ดั้งเดิม ผู้เรียนภาษาอังกฤษไม่มีโอกาสฝึก หรือใช้ในชีวิตประจำวัน และในการสอน ภาษาอังกฤษส่วนใหญ่ ผู้เรียนไม่ได้เรียนกับเจ้าของภาษาโดยตรง

เกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ดวงพร หนูพงษ์ (2545) ได้สรุปสภาพ ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. ปัญหาเกี่ยวกับตัวครู เช่น ครูขาดความรู้ความสามารถในการนำสื่อและเทคโนโลยี มาใช้ในการสอนภาษา ขาดเทคนิคในการเร้าความสนใจผู้เรียน ขาดจิตวิทยาในการสอน ภาษาต่างประเทศ ขาดความรู้และทักษะการสอน โดยใช้ห้องปฏิบัติการภาษา และขาดความรู้ ความสามารถทางการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2. ปัญหาเกี่ยวกับตัวนักเรียน เช่น นักเรียนไม่ชอบวิชาภาษาอังกฤษ ขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ไม่กล้าแสดงออก มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน มีความรู้พื้นฐานทางภาษาไม่เพียงพอ และขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษ เป็นต้น

3. ปัญหาเกี่ยวกับหลักสูตร เช่น เนื้อหาหลักสูตรไม่ทันสมัย เนื้อหาในหลักสูตรมีมากเกินไป เนื้อหาหลักสูตรไม่เรียงลำดับตามความยาก-ง่าย หนังสือแบบเรียนมีการฝึกไม่ครบทุกทักษะ และแนวทางการจัดกิจกรรมในหลักสูตรบางเรื่องปฏิบัติไม่ได้ เป็นต้น

4. ปัญหาด้านการวัดผลประเมินผล เช่น การขาดความรู้ความสามารถในการสร้างแบบทดสอบด้านการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน-ไวยากรณ์-คำศัพท์ ขาดความรู้ความเข้าใจประเภทของแบบทดสอบทางภาษา และขาดความรู้ความเข้าใจลักษณะที่ดีของแบบทดสอบทางภาษา เป็นต้น

5. ปัญหาด้านปัจจัยสนับสนุนการสอน ได้แก่ ปัญหาการขาดครูที่เป็นเจ้าของภาษา ปัญหาขาดงบประมาณในการสนับสนุนให้ครูจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร โรงเรียนอยู่ห่างไกลแหล่งข้อมูลทางภาษา และปัญหาสื่อการสอนไม่เพียงพอ

โดยปัญหาด้านการขาดสื่อการสอน ยังคงเป็นปัญหาให้เห็นทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ดังที่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระยอง ทั้ง 2 เขต ได้รายงานว่าการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของจังหวัดมีปัญหา คือ ขาดสื่อการสอนในการสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก (<http://www.muslimcampus.com>) ส่วนในต่างประเทศ ดร.รามาศรีชนัน ผู้อำนวยการของภาควิชาวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ และโครงการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Electronic Registration Network : ERNET) ของรัฐบาลอินเดียได้สรุปปัญหาการศึกษาในประเทศอินเดียว่ามีทุกระดับ และมาจากหลายสาเหตุ ซึ่งหนึ่งในนั้น คือ การขาดสื่อการสอน รวมถึงในประเทศฟิลิปปินส์ก็เช่นกัน เกลน ชิปีนส์ รองผู้อำนวยการของ Philippine Council for Advanced Science and Technology Research and Development (PCASTRD) ได้สรุปปัญหาของการใช้มัลติมีเดียในวงการศึกษาของประเทศซึ่งมีอยู่ข้อหนึ่งว่า ผู้บริหาร โรงเรียนยังไม่เห็นคุณค่าของการใช้มัลติมีเดียในการสอน จะเริ่มสนใจก็ต่อเมื่อได้เห็นคอร์สแวร์ (courseware) (<http://www.nectec.or.th>)

จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับชาติ ในปีการศึกษา 2547 - 2550 ของกระทรวงศึกษาธิการ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 50 และต่ำที่สุดในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก กล่าวคือ มีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 32.28, 30.85 และ 28.68 ในปีการศึกษา 2547, 2549 และ 2550 ตามลำดับ และมีแนวโน้มที่ค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละจะลดลงอีกในปีต่อไป รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับประเทศ
ปีการศึกษา 2547 – 2550

วิชา	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ		
	ปีการศึกษา		
	2547	2549	2550
ภาษาไทย	38.29	43.94	48.05
คณิตศาสตร์	34.88	31.15	34.70
สังคมศึกษา	42.44	41.69	41.75
วิทยาศาสตร์	37.22	39.34	35.21
ภาษาอังกฤษ	32.28	30.85	28.68

* ไม่มีการทดสอบในปีการศึกษา 2548

ที่มา : สำนักทดสอบทางการศึกษา (สพฐ), ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2547 – 2550. (กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ : ม.ป.ท., 2551), 29.

และจากข้อมูลการประเมินผลการจัดการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 1 รวมทุกสังกัด ปีการศึกษา 2547 - 2550 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละอยู่ในเกณฑ์ต่ำกว่าร้อยละ 50 และต่ำที่สุดในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลักเช่นกัน คือ ร้อยละ 35.35, 30.00, 33.60 และ 28.36 ซึ่งมีแนวโน้มที่ค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละจะลดลงเช่นเดียวกันกับระดับประเทศ รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับเขตพื้นที่การศึกษ
จังหวัดนครปฐม เขต 1 (รวมทุกสังกัด) ปีการศึกษา 2547 – 2550

วิชา	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ			
	ปีการศึกษา			
	2547	2548	2549	2550
ภาษาไทย	40.79	52.77	47.70	49.94
คณิตศาสตร์	37.00	36.65	33.65	35.75
สังคมศึกษา	43.99	46.34	46.75	43.54
วิทยาศาสตร์	42.02	46.10	42.35	36.37
ภาษาอังกฤษ	35.35	30.00	33.60	28.36

ที่มา : กลุ่มงานวัดและประเมินผลการศึกษา, ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2547 – 2550 โรงเรียนในสังกัด สพท. นครปฐมเขต 1. (นครปฐม : ม.ป.ท., 2551), 3-4.

นอกจากนี้ยังพบว่า ข้อมูลร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลการเรียนระดับ 3-4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2548 จำแนกตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ มีคุณภาพรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับพอใช้ โดยมีคะแนนร้อยละต่ำที่สุด คือ 63.40 เมื่อเทียบกับอีก 7 กลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งหมดที่ทำการทดสอบคือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ และ การงานอาชีพและเทคโนโลยี รายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ร้อยละของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลการเรียนระดับ 3-4 ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2548

กลุ่มสาระการเรียนรู้	มัธยมศึกษาปีที่ 3	
	ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
1. ภาษาไทย	80.76	ดี
2. คณิตศาสตร์	73.70	พอใช้
3. วิทยาศาสตร์	88.44	ดี
4. สังคมศึกษา	87.81	ดี
5. สุขศึกษาและพลศึกษา	92.29	ดีมาก
6. ศิลปะ	99.99	ดีมาก
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี	88.45	ดี
8. ภาษาต่างประเทศ	63.40	พอใช้
เฉลี่ย 8 กลุ่มสาระ	84.36	ดี

ที่มา : งานประกันคุณภาพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร, รายงานประจำปี 2548. (นครปฐม: ม.ป.ท., 2548), 116.

จากสภาพปัญหาต่างๆ ที่เป็นอุปสรรคทำให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควรนั้น ครูควรเป็นผู้ปรับปรุงแก้ไขการเรียนการสอนเพื่อสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อันจะเป็นขั้นตอนแรกของการเรียนภาษาให้ประสบผลสำเร็จ การสอนให้นักเรียนมีความรู้โดยใช้หนังสือแบบเรียนอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ ต้องแสวงหาสื่อประเภทอื่นๆ ที่หลากหลายมาประกอบด้วย

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า ทุกวันนี้วัยรุ่นไทยนิยมดูภาพยนตร์ต่างประเทศที่เป็นเสียงในฟิล์ม (soundtrack) กันมากขึ้นเนื่องจากดูแล้วได้รับอรรถรสมากกว่า และสามารถฝึกใช้ภาษาอังกฤษจากคำพูดและอารมณ์ต่างๆ ที่ตัวละครถ่ายทอดไปพร้อมๆ กันทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจจะใช้ประโยชน์จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว โดยการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการ

เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้น เนื่องจากการ์ตูนเป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยความเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้เทคนิคการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อการสอน ถือได้ว่าเป็นการสอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันที่นับวันจะไม่หยุดนิ่ง อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่ไม่เครียด ทำให้ผู้เรียนมีความสบายใจที่จะเรียน ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้เป็นตัวเสริมหลักสูตรพื้นฐานสำหรับพัฒนาทักษะทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมต้น แทนการสอนแบบเดิมๆ หรือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เรียกกันในยุคสมัยปัจจุบันว่า edutainment (education + entertainment : การนำความรู้มาถ่ายทอดผ่านรูปแบบความบันเทิง)

และจากการสนทนาตอบแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันของครูวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่าครูมีความต้องการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ดังกล่าว และเห็นว่าการพัฒนาและนำสื่อดังกล่าวมาใช้ในการเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนเป็นสิ่งจำเป็น ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝน พัฒนาความรู้ความเข้าใจในด้านคำศัพท์ให้มากยิ่งขึ้น และเพื่อเป็นแนวทางแก่ครูในการนำไปใช้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 64 – 66 ที่ได้กล่าวไว้ว่ารัฐต้องส่งเสริมสนับสนุนเร่งรัดพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากร ให้มีความรู้ทักษะในการผลิตและพัฒนาแบบเรียน ตำรา หนังสือทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ วัสดุอุปกรณ์ และรู้จักนำเทคโนโลยีเพื่อการศึกษามาใช้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ ประสิทธิภาพ

คำว่าพัฒนา หรือคำในภาษาอังกฤษว่า development มีความหมายเด่นชัดอยู่ในสองลักษณะ คือ ลักษณะแรก หมายถึง การทำให้ดีขึ้นหรือทำให้สมบูรณ์ขึ้น (change for the better) และอีกลักษณะหนึ่ง หมายถึง ทำให้เกิดขึ้น (to built up) โดยเหตุนี้ ความหมายของการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้จึงอาจมีความหมายได้ในสองลักษณะเช่นเดียวกัน คือ ความหมายแรก หมายถึงการทำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และอีกความหมายหนึ่ง คือ เป็นการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ขึ้นมาใหม่โดยไม่มีสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้เดิมเป็นพื้นฐานอยู่เลย สำหรับงานวิจัยนี้จะเป็นการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งของเดิมยังไม่มี

ปัญหาการวิจัย

จากตรวจสอบวรรณกรรมเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้และวิชาภาษาอังกฤษสรุปเป็นปัญหาการวิจัยเป็นสองประการ คือ ประการแรก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นต่ำกว่าเป้าหมายทั้งในภาพรวม คือ ระดับชาติ และในภาพย่อย คือระดับเขตการศึกษาและระดับโรงเรียน ประการที่สอง สื่อการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษยังมีไม่เพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อประเภทการ์ตูนแอนิเมชัน

การสร้างงานแอนิเมชันเป็นการรวมองค์ความรู้ประสบการณ์ทั้งศาสตร์และศิลป์เข้าไว้ด้วยกัน และในอนาคต งานแอนิเมชันจะเข้าไปมีบทบาทในสื่อการศึกษาทุกแขนง (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล 2547) ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนให้สูงขึ้น

ความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ปัจจุบันในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารที่ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น และยังเป็นภาษาสากลที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศ จึงจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งของนักเรียน ให้อยู่ในระดับที่จะเข้าใจภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี ซึ่งการเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ผลดีและมีประสิทธิภาพนั้น สิ่งหนึ่งที่จะขาดไม่ได้ คือ คำศัพท์ เนื่องจากการที่จะเข้าใจข้อความได้ ผู้อ่านควรต้องรู้คำศัพท์ ร้อยละ 95 (Hirsch and Nation 1992 : 689 – 692) สอดคล้องกับ ศิริพร ลิ้มตระกูล (2535 : 13) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การรู้ความหมายของคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษา และเป็นการยากที่จะใช้โครงสร้างทางภาษาในการสื่อความหมายถ้านักเรียนยังขาดความรู้ทางด้านศัพท์ และถึงแม้คำศัพท์จะเป็นเพียงองค์ประกอบย่อย แต่ก็ใช้องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของภาษา ดังนั้น หากผู้เรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ และมีวงคำศัพท์น้อย ก็จะทำให้เกิดอุปสรรคในการสื่อสาร การรับรู้เหตุการณ์ การค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ตลอดจนการนำไปใช้ศึกษาต่อในระดับสูง หรือในการประกอบอาชีพ ส่งผลกระทบให้การพัฒนาประเทศไม่สามารถพัฒนาได้อย่างรวดเร็วเท่าที่ควร ดังกล่าวโดยทั่วไปที่ว่า ความก้าวหน้าในระดับสากลต้องอาศัยความรู้ภาษาอังกฤษประกอบ หากผู้ใดไม่เชี่ยวชาญในด้านภาษาอังกฤษแล้ว ก็ยากที่จะก้าวสู่ความเป็นผู้นำในระดับสากลหรือนานาชาติได้ กอปรกับสื่อการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ยังมีไม่เพียงพอ ดังนั้น การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใน

ชีวิตประจำวัน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สูงขึ้นจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และ หลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

คำถามการวิจัย

1. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นอย่างไร และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และ หลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน แตกต่างกันหรือไม่
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นอย่างไร

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยศิลปากร ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (อ 30203) 2 ห้องเรียน จำนวน 80 คน และนักเรียนทั้งสองห้องเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน เนื่องจากทางโรงเรียนจัดชั้นเรียนโดยการละนักเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน

1.2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทาลัยศิลปากร ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (อ 30203) ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน จากห้องเรียนจำนวนทั้งหมด 2 ห้องเรียน ได้นักเรียนห้อง ม.3/1 มีจำนวนนักเรียน 40 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น คือ สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัยครั้งนี้ไว้ดังต่อไปนี้

1. **สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้** หมายถึง สื่อแอนิเมชันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เพื่อการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียน ประกอบด้วยเนื้อหาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและตัวการ์ตูน โดยมีการดำเนินเรื่องด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D) ตัวอักษร (text) รูปภาพ (image/graphic) พร้อมเสียงประกอบ และสามารถเรียกใช้งานได้จากแผ่นซีดี รอม (CD-ROM)

2. คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน หมายถึง คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่อยู่ในรูปของ คำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ รวมถึงสำนวนต่างๆ ที่นักเรียนมักพบเห็นและต้องใช้อยู่บ่อยๆในชีวิตประจำวัน ตามจุดประสงค์การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และอยู่ในแบบเรียน/คลังคำ (lexicon) ระดับมัธยมศึกษา

3. การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การนำเสนอภาพการ์ตูนในลักษณะ 2 มิติที่มีการเคลื่อนไหวและเสียงโดยนำเสนอผ่านซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

5. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (อ 30203) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร

6. ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันด้านการออกแบบด้านกราฟฟิก/มัลติมีเดีย ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา และ ด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาสาระสำคัญต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน โดยได้กำหนดสาระสำคัญประกอบด้วยหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้ (1) สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (2) การ์ตูน (3) หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาพุทธศักราช 2544 สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (4) คำศัพท์ (5) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ (6) กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ มีความหมายคล้ายคลึงกับสื่อการเรียนรู้ หรือ สื่อการสอน หรือ สื่อการเรียนการสอน (instructional media) ซึ่งในงานวิจัยนี้จะใช้คำว่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ซึ่งหมายถึง สื่อต่างๆ ที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในระบบการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (ไชยยศ เรืองสุวรรณ 2533:80) เป็นตัวกลางที่ใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ จากผู้สอนหรือแหล่งความรู้อื่นๆ ไปยังผู้เรียนนั่นเอง แหล่งความรู้อื่นๆ อาจหมายถึง วิทยากร หรือบุคลากรในชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิในด้านนั้นๆ (ชลียา ลิ้มปิยากร 2536 : 33) เป็นสื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นวัสดุ เครื่องมือ เทปบันทึกเสียง สไลด์ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ ภาพยนตร์ แผนภูมิ ภาพนิ่ง ฯลฯ ซึ่งบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนไว้ สิ่งเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ทางกายภาพที่นำมาใช้ในเทคโนโลยีการศึกษา เป็นเครื่องมือ ตัวกลาง พาหนะ หรือช่องทางสำหรับเชื่อมโยงไม่ว่าจะเป็นความรู้ ทักษะ ทักษะ และประสบการณ์ของผู้สอนส่งไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความรู้ ความเข้าใจตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนวางไว้เป็นอย่างดี (กิดานันท์ มลิทอง 2543 : 79; วิวรรณ จันทรเทพย์ 2540 : 19; ฐาปนีย์ ธรรมเมธา 2541 : 42 และจริยา เหนียนเฉลย 2546 :)

สรุป สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

ศิริพงษ์ พยอมรัมย์ (2533:72) แบ่งประเภทของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยยึดหลักมิติ (dimension) ดังนี้

1. สื่อ 3 มิติ แบ่งเป็น
 - 1.1 สื่อ 3 มิติ ชนิดเคลื่อนไหว ได้แก่ บุคคล การสาธิต นาฏการ ฯลฯ
 - 1.2 สื่อ 3 มิติ ชนิดนิ่ง ได้แก่ ของจริง ของจำลอง ฯลฯ
2. สื่อ 2 มิติ แบ่งเป็น
 - 2.1 สื่อ 2 มิติ ชนิดเคลื่อนไหว ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ
 - 2.2 สื่อ 2 มิติ ชนิดนิ่ง ได้แก่ รูปภาพ ภาพนิ่ง แผนที่ กระดานดำ ฯลฯ

อีไล (Ely 1972:16) ได้แบ่งสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ตามทรัพยากรการเรียนรู้ (learning resource) เป็น 5 รูปแบบ เป็นสื่อที่ออกแบบขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษาและเป็นสื่อ ที่มีอยู่ทั่วไปแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่

1. วัสดุ (materials) หมายถึง สื่อที่มีการบรรจุเนื้อหาการเรียนการสอนไว้ในสื่อตัวนั้นแล้ว เช่น ภาพ หุ่นจำลอง แผนที่ แผนภูมิ ซึ่งสามารถใช้งานในตัวของมันเอง สื่อประเภทสื่อวัสดุนี้บางชนิดต้องใช้ร่วมกับสื่อประเภทเครื่องมือ และอุปกรณ์จึงจะสามารถใช้งานได้อย่างสมบูรณ์ เช่น फिल्मภาพยนตร์ फिल्मสไลด์ แผ่นภาพ โปร่งใส เทปบันทึกเสียง เป็นต้น สื่อประเภทนี้ ครูอาจจะผลิตเอง หรือผลิตโดยองค์กรอื่นๆ ครูผู้สอนอาจนำสื่อซึ่งมีอยู่ตามธรรมชาติมาใช้ เช่น สื่อประเภทของจริง เป็นต้น

2. เครื่องมือและอุปกรณ์ (tool and equipment) หมายถึง สิ่งที่นำมาใช้ร่วมกับวัสดุหรือกิจกรรมการเรียนการสอน โดยที่ตัวของมันเองไม่มีเนื้อหาวิชาในการเรียนการสอนแต่เป็นสื่อที่ไปช่วยเสริมสื่ออื่นๆ เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องฉายสไลด์ เป็นต้น

3. กิจกรรม (activities) หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นในโรงเรียน ได้แก่ การเล่นเกมส์ บทบาทสมมติ การแสดงละคร เป็นต้น ส่วนกิจกรรมที่จัดนอกโรงเรียนได้แก่ ทักษะศึกษา การฝึกหัดปฏิบัติตาม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน เป็นต้น ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่มีความแตกต่างกันมากนักระหว่างโรงเรียนในเมืองกับโรงเรียนชนบท เพราะต่างก็ใช้วิธีเดียวกัน นอกจากบางกิจกรรมที่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์การสอบประกอบด้วย เช่น การใช้เครื่องบันทึกเทปโทรทัศน์เพื่อการศึกษา การใช้ห้องปฏิบัติการทางภาษา แต่บางกิจกรรมก็สามารถใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาทดแทนกันได้ เช่น การใช้เครื่องดนตรีประกอบการแสดงแทนที่จะใช้เปียโนเหมือนโรงเรียนในเมือง โรงเรียนในชนบทอาจใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้าน

4. บุคคล (people) หมายถึง บุคคลที่จัดขึ้นเพื่อการศึกษาโดยตรง ได้แก่ บุคลากรต่างๆ ในโรงเรียน ตั้งแต่ครูใหญ่ ครูประจำชั้น แม้กระทั่งนักการก็ถือว่าเป็นสื่อประเภทบุคคล ซึ่งมีหน้าที่หลัก หรือจุดประสงค์หลักเพื่อการเรียนการสอน โดยเฉพาะ หรืออาจเป็นบุคคลที่อยู่ภายนอกโรงเรียน เราที่อาจนำมาเป็นแหล่งวิทยาการหรือบางทีเรามักจะเรียกว่า วิทยาการหัวข้อเฉพาะเรื่อง เช่น พนักงานไปรษณีย์ ก็เป็นสื่อบุคคลที่สอนเรื่องการรับจดหมาย ชาวบ้านที่มีอาชีพปลูกผักก็เป็นสื่อบุคคลในเรื่องการเพาะปลูก พระจากวัดในชุมชนมาสอนศีลธรรม หรือเป็นบุคคลใด ๆ ก็ตามในชุมชนที่มีความชำนาญเฉพาะเรื่องก็เป็นสื่อบุคคลในเรื่องนั้นๆ เป็นต้น

5. สถานที่หรือสิ่งแวดล้อม (setting) หมายถึง ห้องปฏิบัติการ ห้องเรียน ห้องสมุด ศูนย์การเรียนรายบุคคลเป็นสภาพแวดล้อมที่อยู่ภายใน โรงเรียน หรือจัดขึ้นเพื่อการศึกษา โดยเฉพาะสถานที่ต่างๆ ในชุมชน เช่น โรงงาน ที่ทำการร้านค้า สวน ไร่นา ก็เป็นสภาพแวดล้อมที่ครูพานักเรียนไปศึกษาของจริงได้

กาญจนา कुमारักษ์ (2545 : 451-452) จำแนกสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. สื่อทางหู (audio) เช่น เสียงของผู้ฝึก ห้องปฏิบัติการทางเสียง วิทยุกระจายเสียง
2. สื่อทางตา (visual) เช่น ซอเล็ก กระดานแม่เหล็ก รูปภาพ หนังสือ แผ่นใส หุ่นจำลอง
3. สื่อทางหูและตารวมกัน (audio-visual) เช่น เทปวิดีโอ ทีวีทั่วไป ภาพยนตร์
4. สื่อทางสัมผัส (tactile) เช่น วัตถุของจริง แบบจำลองในการทำงาน เช่นผู้แสดง

สถานการณ์จำลอง โดยผู้ออกแบบสื่อสามารถเลือกสื่อที่เหมาะสมที่สุดจากประเภทของสื่อต่างๆ สำหรับภาระงานการเรียนการสอนที่มีความเฉพาะเจาะจง

สรุป สื่อทุกประเภทนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มของการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นผู้ที่ทำหน้าที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเลือกสื่อให้เหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน

คุณค่าและประโยชน์ของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

จากผลงานวิจัยของจันทร์ฉาย เตมียาการ (2533 : 7-9) กิดานันท์ มลิทอง (2540 : 88) และ ฐาปนีย์ ธรรมเมธา (2541 : 47-48) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้โดยแบ่งคุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน คือ คุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ต่อผู้สอน คุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ต่อผู้เรียน และคุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่มาจากผลการวิจัย ดังนี้

คุณค่าของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ต่อผู้สอน เช่น

1. ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา เนื่องจากบางครั้งอาจให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อเอง เช่นบทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน
2. ผู้สอนสนุกสานไปกับการสอนเนื่องจากบรรยากาศในชั้นเรียนเปลี่ยนไปจากการที่ครูพูดคนเดียวหน้าชั้นมาเป็นการใช้สื่อ อุปกรณ์ต่างๆประกอบการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต่างๆ เมื่อผู้เรียนมีชีวิตชีวา สนใจการเรียนรู้ สนุกกับการเรียน ก็จะทำให้ผู้สอนเกิดกำลังใจและความภาคภูมิใจในการจัดการเรียนการสอนเช่นกัน
3. เป็นการกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียม และผลิตอุปกรณ์ ค้นคว้าหาวิธีการใหม่ๆ เพื่อให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้บรรยากาศในการเรียนไม่ซบเซา
4. ทำให้ผู้สอนมีความเชื่อมั่นในการสอนมากขึ้น เช่นกรณี que ผู้สอนจำเนื้อหาหรือลำดับการสอน ไม่ได้ ผู้สอนอาจจะดูสื่อประกอบคำบรรยาย เป็นต้น
5. ช่วยทดแทนจำนวนผู้สอนที่มีน้อยหรืออยู่ไกล เช่น การจัดการศึกษาทางไกล การใช้โทรทัศน์วงจรปิด การใช้สื่อการเรียนการสอนรายบุคคล

คุณค่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ต่อผู้เรียน เช่น

1. กระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสุขไม่รู้สึกรู้สึกเบื่อหน่าย
2. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ยุ่งยากซับซ้อนในเนื้อหาวิชาได้ถูกต้องและรวดเร็ว
3. การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกัน
4. การใช้สื่อการเรียนรายบุคคลช่วยแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนด้วยกันและผู้สอน

คุณค่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการวิจัย เช่น

1. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นจากประสบการณ์ที่มีความหมายในรูปแบบต่างๆ
2. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากขึ้นในเวลาทีน้อยลง
3. ช่วยให้ผู้เรียนจำ สร้างความประทับใจ และการเรียนรู้มีความคงทน
4. ช่วยส่งเสริมการคิดและแก้ปัญหาในการเรียนรู้
5. ช่วยลดการบรรยายของผู้สอน แต่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น
6. ช่วยลดการสูญเปล่าทางการศึกษา
7. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนรู้ที่มีข้อจำกัดต่างๆ เช่น
 - 7.1 ช่วยทำสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
 - 7.2 ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวช้าหรือเปลี่ยนแปลงช้าให้ดูเร็วขึ้น
 - 7.3 ทำให้สิ่งที่เคลื่อนไหวเร็วดูช้าลง

7.4 ทำให้นามธรรมเป็นรูปธรรม

7.5 ทำให้สิ่งที่ใหญ่มากย่อขนาดเล็กลง

7.6 นำสิ่งที่อยู่ไกล หรือลึกลับ มาศึกษาได้

7.7 นำอดีตมาศึกษาได้

สรุป สื่อการสอนมีคุณค่าและประโยชน์ต่อระบบการจัดการเรียนรู้หรือการศึกษาเป็นอย่างยิ่งทั้งผู้เรียนและผู้สอนซึ่งเป็นบุคคลที่มีความสำคัญและมีบทบาทมากในระบบการศึกษา ประเด็นสำคัญของคุณค่าของสื่อการสอน คือ สื่อการสอนช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากขึ้น โดยใช้เวลาน้อยลง สื่อการสอนช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาบทเรียนได้นานกว่าการฟังบรรยายแต่เพียงอย่างเดียว เป็นต้น

การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2520 : 48-49) กล่าวถึงการพัฒนา(ผลิต)สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ตามระบบการผลิตของแผนจุฬาวามี 10 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดเนื้อหาวิชา
 2. กำหนดหน่วยการสอน
 3. นำเนื้อหาที่กำหนดและแบ่งออกเป็นหน่วยย่อย
 4. กำหนดหลักการและมโนคติ
 5. เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
 6. กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
 7. ออกแบบและประเมินผล
 8. เลือกและผลิตสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
 9. นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่แก้ไขไปหาประสิทธิภาพ
 10. นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่ได้ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง
- กรมวิชาการได้กล่าวถึงการพัฒนา(ผลิต)สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้เพื่อเพิ่มคุณภาพและประสิทธิภาพไว้ดังนี้ (กรมวิชาการ 2534: 82 – 84)

1. การกำหนดจุดประสงค์ทั่วไป
2. การศึกษาและกำหนดคุณสมบัติของผู้เรียน
3. การกำหนดและวิเคราะห์เนื้อหาสาระ
4. การกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
5. การกำหนดรูปแบบและวิธีประเมินผล

6. การกำหนดวิธีการและแนวทางการเสนอเนื้อหา
7. การกำหนดแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนการจัดทำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
8. การทดสอบคุณภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
9. การปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

นอกจากนี้ กาญจนา कुमारิกษ์ (2545 : 493-497) ได้ประยุกต์ขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (research and development) ที่นิยมใช้กันมากในการผลิตสื่อการเรียนการสอนและในการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วยสี่ขั้นตอน คือ การศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนการสอนนั้นๆ (ขั้นการวิจัย) การผลิตสื่อการเรียนการสอนต้นแบบ (ขั้นการพัฒนา) การทดลองใช้สื่อการเรียนการสอนต้นแบบที่ผลิตขึ้น (ขั้นการวิจัย) และการประเมินและปรับปรุงสื่อการเรียนการสอน (ขั้นการพัฒนา) กล่าวคือ

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อ นั้นๆ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดและออกแบบสื่อตามที่ผู้ออกแบบการเรียนการสอนต้องการและตรงกับความต้องการของผู้ใช้สื่อผู้สอนและผู้เรียน

2. การดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอน ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนา (ผลิต) และหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนที่พัฒนา (ผลิต) ขึ้น การดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอนอาศัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สื่อการเรียนการสอนผลิตขึ้นประกอบด้วย หลักการ จุดประสงค์ แผนภูมิปฏิบัติการ (flow chart) แสดงขั้นตอนการใช้สื่อ คู่มือผู้สอน (คำแนะนำในการใช้ แผนการสอน เฉลยแบบทดสอบ) และคู่มือผู้เรียน (คำแนะนำในการใช้ ใบความรู้ ใบงาน ใบกิจกรรม เอกสารหมายเลขต่างๆ ประกอบการให้ความรู้และแบบทดสอบ)

หลังจากผลิตสื่อการเรียนการสอนฉบับร่างเสร็จแล้ว นำสื่อการเรียนการสอนฉบับร่าง (สื่อต้นแบบ) ไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อการเรียนการสอน จำนวน 3 คน ตรวจสอบเครื่องมือ ในการตรวจสอบใช้แบบประเมินสื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินดังกล่าวมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) และหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนโดยนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคล ทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มย่อย และทดลองภาคสนาม นำผลที่ได้จากการหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนต้นแบบมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือเรียกว่าการทดลองภาคสนาม (field tryout) ต่อไป

3. การทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน ในขั้นนี้เป็นการนำสื่อการเรียนการสอนต้นแบบที่ผลิตขึ้นและผ่านการหาคุณภาพและประสิทธิภาพเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ในลักษณะของการทดลองภาคสนามหรือทดลองใช้ในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยการทดลองตามระเบียบวิธีวิจัย

ดังนี้ (1) ออกแบบการทดลองในลักษณะของการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi experimental design) กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียน และหลังเรียน (one group pretest posttest design) (2) การออกแบบการทดลองในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลอง (experimental design) เช่นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กับวิธีสอนปกติ

4. การประเมินสื่อการเรียนการสอน ในขั้นตอนนี้จะเป็นการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่ผ่านการทดลองใช้แล้ว โดยจะประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และประเมินจากความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนนั้นๆ

สรุป ขั้นตอนการพัฒนา(ผลิต)สื่อ จำเป็นต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเพื่อกำหนดแนวทาง/รูปแบบของสื่อการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน จากนั้น ทดสอบหาประสิทธิภาพ ปรับปรุงแก้ไข และนำไปทดลองใช้เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพที่ดีสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียนที่สุด

พื้นฐานทางจิตวิทยาเพื่อการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

หลักจิตวิทยาในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้นั้นต้องคำนึงถึงสิ่งที่กลุ่มเป้าหมายพอใจมาเป็นสิ่งเร้าเพื่อให้เกิดการตอบสนองและเกิดการเรียนรู้โดยการฝึกกระทำซ้ำๆ อยู่เสมอ จึงจะช่วยให้เกิดความแม่นยำและทักษะขึ้น หลังจากฝึกทำกิจกรรมแล้วต้องให้นักเรียนทราบถึงผลแห่งการกระทำของตนด้วย นอกจากนี้ยังต้องนำหลักการจูงใจมาใช้เพื่อเป็นการเสริมกำลังใจแก่นักเรียน เช่น การเรียงเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือการนำภาพมาเป็นสิ่งเร้าความสนใจ และที่สำคัญควรควรตระหนักถึงหลักความแตกต่างระหว่างบุคคลอยู่เสมอ

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนนั้น เกิดจากการมีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้เกิดการตอบสนอง พะยอม วงศ์สารศรี (2526 : 36-37) ได้กล่าวว่า สิ่งเร้า(stimulus) เป็นต้นเหตุให้แสดงพฤติกรรม กล่าวคือ สิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมออกมา และ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2534 : 138-139) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ สรุปได้ว่าสิ่งเร้าแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. สิ่งเร้าภายนอก(external stimulus) ได้แก่ วัตถุ คน สิ่งของ สัตว์ รวมทั้งหลักศีลธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีในสังคม สิ่งเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมที่ต่างกันออกมา อิทธิพลของสิ่งเร้าภายนอกสามารถดึงดูดความใส่ใจของคนไปยังสิ่งเร้านั้นขึ้นอยู่กับลักษณะต่างๆ ของสิ่งเร้าคือสิ่งเร้าที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ สิ่งเร้าที่เคลื่อนไหว ขนาดสิ่งเร้าที่เล็ก

มากหรือใหญ่มาก การเกิดซ้ำซากที่พอเหมาะ ความเข้ม หรือหนักเบาและองค์ประกอบที่สำคัญอื่นๆ เช่น สี ความถี่ของเสียง ของแปลกใหม่ก็สามารถดึงความสนใจได้เช่นเดียวกัน

2. สิ่งเร้าภายใน (internal stimulus) ได้แก่ สิ่งแวดล้อมภายใน ซึ่งได้แก่การกระทำของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายของมนุษย์ที่เป็นเหตุให้มนุษย์กระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ซึ่งจะมีอิทธิพล และสามารถดึงความใส่ใจของบุคคลไปยังสิ่งเร้าเหล่านั้น ๆ ก็ด้วยลักษณะดังนี้คือความต้องการ หรือแรงขับ ถ้าแรงขับนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง ก็จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในเรื่องนั้น ความสนใจและคุณค่า บุคคลจะสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เขาสนใจหรือมีความเกี่ยวพันอยู่กับสิ่งที่เขาสนใจ

สุจริต เพียรชอบ (2530 : 137-138) ได้เสนอหลักจิตวิทยาเกี่ยวกับการเรียนการสอนซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ดังนี้

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (individual differences) ครูควรคำนึงอยู่เสมอว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถ และความสนใจทางภาษาแตกต่างกัน ดังนั้นไม่ควรคาดหวังที่จะให้นักเรียนทุกคนได้เหมือนกันหมด แต่ก็ควรพยายามจัดระบบการเรียนการสอนและกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกิดความเจริญงอกงามให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

2. การเรียนรู้โดยการฝึกฝนการทบทวนการเรียนรู้ (law of exercise) ของ ธอร์นไดค์ (Thorndike) เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด การเรียนจะเกิดขึ้นได้ดีต่อเมื่อให้มีการฝึกฝนหรือการกระทำซ้ำ ถ้าผู้เรียนได้ฝึกฝนได้ทำแบบฝึกหัด ได้ใช้ทักษะทางภาษามากเท่าใดก็จะช่วยให้มีทักษะดีมากขึ้นเท่านั้น

3. การเสริมกำลังใจ (reinforcement) การเสริมกำลังใจทางบวกจะเป็นสื่อช่วยให้นักเรียนทราบสิ่งที่ตนแสดงออกไปนั้นว่าถูกต้อง เมื่อนักเรียนทราบว่าตนทำได้ถูกต้องก็จะเกิดความภาคภูมิใจและพยายามทำกิจกรรมต่างๆ ให้ดียิ่งขึ้น

การเรียนการสอนบทเรียนใด ๆ ก็ตาม สิ่งสำคัญที่ครูควรคำนึงถึง คือ สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ตามที่ ฐาปณีย์ ณ สงขลา (2545: 21) ได้เสนอข้อความคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ความสนใจ ไว้ดังนี้

1. การใช้สีสันทัน โดยเฉพาะสีที่สดจะสามารถดึงความสนใจได้

2. เปลี่ยนสิ่งเร้าใจเสมอ จะทำให้เด็กตื่นตัวมากกว่าสิ่งเร้าที่อยู่คงที่ไม่มีมีการเปลี่ยนแปลง

3. การใช้เสียง รู้จักนำหน้าของเสียงในการพูด อธิบาย ว่าตอนใดควรใช้เสียงดังหรือเบา บทเรียนจะเร้าความสนใจมากขึ้นน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับเสียงเป็นปัจจัยหนึ่ง

4. สิ่งเร้าที่เคลื่อนไหวได้ย่อมจะมีคุณค่ากว่าสิ่งเร้าอยู่กับที่ โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่นำมาใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ถ้ามีการเคลื่อนไหวจะทำให้เกิดความสนใจได้มาก เด็กจะตื่นตัวสนุกสนาน

5. การสร้างสิ่งแวดล้อมใหม่ น่าพิศวง จะเป็นการกระตุ้นเด็กอย่างดีที่สุด

นอกจากนี้ นูซรี วิซนุชา (2547 : 70-71) ได้สรุปแนวทางเพื่อการสร้างสื่อเสริมทักษะไว้ว่า ต้องมีการนำหลักจิตวิทยามาใช้เพื่อหาวิธีดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้เหมาะสมกับวัย มีการตั้งจุดประสงค์ที่แน่นอนและมีการเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก และมีขนาดสั้นๆ ง่ายๆ ใช้เวลาในการฝึกไม่มาก มีกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อป้องกันความเบื่อหน่าย เนื้อหาที่คัดเลือกมาต้องอิงจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการนำเทคโนโลยี อุปกรณ์หรือภาพประกอบมาใช้ที่เหมาะสมในแต่ละตอน กำหนดเวลาให้เหมาะสม ให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าในการทำแบบฝึกหัดของตน มีการทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง ประเมินผลโดยอิงจากจุดประสงค์การเรียนรู้

สรุป ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ นั้น ปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึง มี 6 ประการ ได้แก่ (1) นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถ ความถนัดและความสนใจแตกต่างกัน (2) เนื้อหาควรเรียงลำดับจากง่ายไปยาก (3) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อนักเรียนได้ฝึกฝนกิจกรรมต่างๆ ซ้ำๆ (3) กิจกรรมการเรียนรู้ควรมีหลากหลายเพื่อไม่ให้นักเรียนเบื่อหน่าย (5) ควรมีการนำเทคโนโลยี อุปกรณ์ ภาพประกอบมาใช้ที่เหมาะสม (6) มีการเสริมกำลังใจกับนักเรียนตลอดการทำกิจกรรม

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2520 : 134-136) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “developmental testing” (การตรวจสอบพัฒนาการเพื่อให้งานดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ) หมายถึงการนำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (try out) เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปทดลองสอนจริง (trial run) นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข เสร็จแล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก และ เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อยู่ในระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอนพึงพอใจ หากสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้มีประสิทธิภาพถึงระดับแล้วสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้นั้นก็มีความค่าที่จะนำไปเสนอผู้เรียนได้ และให้ผลคุ้มค่าแก่การลงทุนในการผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพสามารถกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ลักษณะ คือพฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดให้ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ เป็น E_1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เป็น E_2

การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (transitional behavior) คือ การประเมินผลต่อเนื่อง ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยๆ หลายๆ อย่างเรียกว่ากระบวนการ (process) ของผู้เรียนซึ่งเราสามารถสังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม (รายงานของกลุ่ม) การปฏิบัติงานรายบุคคลอันได้แก่งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (terminal behavior) คือ การประเมินผลผลลัพธ์ (products) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน และการสอบไล่

ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อเปอร์เซ็นต์ของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้นให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำ มักจะตั้งไว้ 80/80, 85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

เมื่อผลิตสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ขึ้นเป็นต้นแบบแล้ว ต้องนำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนต่อไปนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ 2520 : 137-138)

1. 1:1 (แบบเดี่ยว) คือ ทดลองกับผู้เรียนอย่างละ 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพ เสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองเดี่ยวนี้อาจได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่ไม่ต้องวิตกเมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้นนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. 1:10 (แบบกลุ่ม) คือ ทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน (ละผู้เรียนที่เก่งกับอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10 % นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. 1 : 100 (ภาคสนาม) ทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 40 - 100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุง ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 % ก็ให้ยอมรับ

สื่อการเรียนการสอนมีบทบาทสำคัญมากในกระบวนการของการเรียนการสอนซึ่งครูผู้สอนควรจะพิจารณาเลือกสรรหรือสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนหรือช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องระมัดระวังในเรื่องของสื่อการเรียนการสอนก็คือ การใช้สื่อ นั้นต้องสนองความต้องการทางการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม ให้เกิดประสิทธิผล และมีประสิทธิภาพ สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อของจริง สื่อวัสดุ สื่อโทรทัศน์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ อาจจะยังไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมจริงๆ ถ้าหากครูผู้สอนไม่ได้วางแผนเกี่ยวกับการเรียนการสอนให้ชัดเจนเสียก่อน ว่าสื่อที่จะนำไปใช้นั้นมีความจำเป็นอย่างไร และจะเกิดผลต่อการเรียนการสอนอย่างไร

การ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

จากการศึกษาความหมายต่างๆ ของการ์ตูน ได้มีคำกล่าวเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ต่างกััน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ชอร์ส (Shores. 1960 : 193) อธิบายว่า การ์ตูน ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนหรือเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไปในปัจจุบัน

The Encyclopedia Americana International (1993:728) อธิบายถึงความหมายของการ์ตูนว่า เป็นการวาดภาพ เป็นตัวแสดงหรือสัญลักษณ์ของการเสียดสี อารมณ์ขัน หรือชี้ให้เห็นจุดที่ขบขัน ซึ่งอาจมีคำบรรยายภาพหรือไม่ก็ได้ อาจมีภาพเดียวหรือหลายๆ ภาพก็ได้

สุพัตรา ชุมเกต (2522 : 106) กล่าวว่า การ์ตูน คือ ศิลปะซึ่งเป็นบ่อเกิดแห่งอารมณ์ขัน แหล่งใหญ่ที่สำคัญแหล่งหนึ่ง คำว่า การ์ตูน มาจากคำเดิมว่า cartoon เราเอามาใช้โดยเรียกทับศัพท์ เป็นเรื่องที่จัดอยู่ในประเภทภาพล้อเลียน ภาพเปรียบเทียบ

สังเขต นาคไพจิตร (2530 : 1-2) กล่าวถึงเรื่องนี้ว่าการ์ตูนหมายถึงการเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นการสำคัญ ลักษณะของภาพอาจเป็นแบบขวนขันแต่เพียงอย่างเดียว มุ่งหมายในการล้อเลียนหรือประชดประชัน ใดๆอย่างหนึ่ง การเขียนภาพอาจจะเป็นภาพที่ผิดจากความจริง น้อยกว่าความจริงหรือเกินจริงแต่ภาพจะต้องยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่บ้าง

ปยุต เงากระจ่าง (2531: 54) กล่าวถึงความหมายของการ์ตูนว่า เป็นชุดของภาพวาดที่แสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ ซึ่งให้ทั้งความขบขันสนุกสนาน และช่วยให้เกิดความเข้าใจใน

เรื่องหรือเหตุการณ์ต่างๆ ส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพวาดที่เกินเลยไปจากความจริงและมีคำพูดประกอบ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2542 : 116) อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง ภาพล้อหรือภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้รู้สึกรำคาญ

จากคำกล่าวของนักการศึกษามาสสรุปได้ว่า การ์ตูนหมายถึงการแสดงความคิดด้วยภาพวาด ภาพร่าง ภาพลายเส้นง่ายๆ ภาพสเก็ต ซึ่งผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายให้เกิดอารมณ์ขัน เสียดสีประชดประชัน ล้อเลียนการกระทำบุคคลที่เป็นที่สนใจของคนทั่วไป การเมืองหรือรัฐบาล การเขียนอาจเขียนผิดไปจากความเป็นจริงมากบ้างหรือน้อยบ้าง แต่ต้องยึดหลักเกณฑ์ของความจริง อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ อาจมีภาพเดียวหรือหลายๆ ภาพก็ได้

ประเภทของการ์ตูน

การ์ตูนมีอยู่หลายประเภทด้วยกัน ตั้งแต่การ์ตูนทั่วไป จนถึงการใช้การ์ตูนล้อเลียนนักการเมือง นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประเภทของการ์ตูนไว้คล้ายๆ กัน ดังนี้

สังเขต นาคไพจิตร (2530:46-60) ได้แบ่งการ์ตูนตามชนิดของการแสดงออก ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง
3. การ์ตูนสั้นๆ เป็นตอนๆ
4. การ์ตูนจำขัณรูปเดี่ยวจบ ซึ่งจะเป็นการ์ตูนเงียบหรือมีคำพูดประกอบก็ได้
5. การ์ตูนจำขัณหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว
7. การ์ตูนโฆษณา
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว หมายถึง การ์ตูนภาพยนตร์
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา
11. การ์ตูนโทรทัศน์

นอกจากนี้ ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2534:11-12) และสันต์วัช ศรีคำแท้ (2545:54-58) แบ่งการ์ตูนเป็น 7 ประเภท คือ

1. ภาพล้อสังคม (gag cartoon) หมายถึง ภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อล้อเลียนสังคม รวมทั้งธุรกิจ อุตสาหกรรมต่างๆ ที่ปรากฏเป็นข่าวอยู่ในหน้าหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารประเภท

วิจารณ์ หรือเสนอข่าวการเมืองหรือข่าวธุรกิจ อุตสาหกรรม โดยเน้นความขบขันและตลกเป็นหลัก มีช่องเดียวพร้อมคำอธิบายสั้นๆ หรือไม่มีคำบรรยายให้ผู้อ่านตีความหมายจากรูปเอง

2. ภาพล้อการเมือง การการ์ตูนบรรณาธิการ (political and editorial cartoons) หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงความคิดเห็นต่อสาธารณะ ส่วนใหญ่จะปรากฏอยู่บนหน้าหนังสือพิมพ์และนิตยสารวิจารณ์หรือเสนอข่าวการเมือง ภาพล้อการเมืองมักจะมีลักษณะเสียดสีและตลกขบขันผสมผสานกันไป อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

3. ภาพล้อบุคคล (caricature of critical cartoon) หมายถึง ภาพการ์ตูนล้อเลียนบุคคลหรือสัตว์โดยเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริง แต่คงลักษณะเด่นบางอย่างของบุคคลหรือสัตว์นั้นไว้ เพื่อให้เป็นที่รู้จักและเข้าใจง่าย เช่น วาดภาพมือให้ยาวกว่าปกติให้รูปร่างสูงกว่าบุคคลทั่วไป เป็นต้น ภาพลักษณะนี้มักอยู่ในอาภักภิกิริยาที่ดูแล้วเกิดความขบขันได้ตลอดเวลา แต่โดยมากจะเป็นการล้อบุคคลสำคัญทางการเมือง

4. ภาพยนตร์การ์ตูน (animated cartoon) หมายถึง การทำภาพการ์ตูนให้ออกมาเป็นภาพยนตร์โดยการวาดการ์ตูนลงบนแผ่นใสแล้วถ่ายเป็นภาพยนตร์ ให้มีลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนชีวิตจริง

5. การ์ตูนประกอบเรื่อง (illustrated cartoon) เป็นภาพที่ไม่ค่อยมีเรื่องราวในตัวเอง ส่วนใหญ่ทำหน้าที่ประกอบกับข้อเขียนอื่นหรือประกอบโฆษณาเพื่ออธิบายขยายความ การ์ตูนแบบนี้แบ่งย่อยได้อีกเป็น การ์ตูนโฆษณา (commercial cartoon) การ์ตูนที่ใช้ในงานโฆษณาชวนเชื่อในสินค้าของตน ลักษณะการ์ตูนอาจเป็นภาพ 2 มิติ หรือ หุ่นรูปปั้นการ์ตูน 3 มิติ และการ์ตูนประกอบการศึกษา (visual and cartoon) หรือเรียกว่าการ์ตูนแบบ (pattern cartoon) เป็นการ์ตูนในลักษณะเช่นเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าการ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นในการบอกข่าวแจ้งให้ผู้อื่นทราบโดยมิได้มุ่งหวังผลทางการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

6. การ์ตูนประชาสัมพันธ์ (public relation cartoon) เป็นการ์ตูนลักษณะเช่นเดียวกับการ์ตูนโฆษณา แต่ต่างกันที่วัตถุประสงค์ว่าการ์ตูนประชาสัมพันธ์เป็นการ์ตูนที่ใช้ประดับตกแต่งเพื่อกระตุ้นให้การบอกข่าวแจ้งให้ผู้อื่นทราบโดยมิได้มุ่งหวังผลทางการค้าเหมือนการ์ตูนโฆษณา

7. การ์ตูนเรื่องยาว (comic strip cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือประกอบนิยาย นิทานต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนจบ มักมีความยาวเป็นตอนๆ ไม่สามารถจบภายในกรอบภาพเดียวเหมือนการ์ตูนการล้อ

สุชาติ เถาทอง และคณะ (2551 : 19-23) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. การ์ตูนล้อเลียนการเมือง เป็นการ์ตูนที่มุ่งสะท้อนเหตุการณ์ทางการเมืองด้วยลักษณะล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันเรื่องราวของตัวบุคคลหรือสถานการณ์บ้านเมือง
2. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล เป็นการเขียนภาพการ์ตูนที่เน้นส่วนแตกต่างของบุคคลกับคนทั่วไปมาเป็นจุดเด่นของภาพแล้วสร้างจุดเน้นให้เด่นเลยความเป็นจริง
3. การ์ตูนขำขัน เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นความขบขันเป็นหลัก นิยมนำเหตุการณ์ใกล้ตัวมาเขียน การ์ตูนขำขันเป็นที่นิยมมากในสังคมไทย กลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่จะเป็นเด็กและวัยรุ่น
4. การ์ตูนเรื่อง เป็นการ์ตูนที่นำเสนอเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่องกันจนจบ ไม่จำกัดความยาว อาจเป็น 1 หน้าจบ หรือหลายสิบหน้าจบก็ได้ เนื้อหาที่นำเสนอเป็นได้ทั้งแนวขบขัน หรือแนวชีวิตรัก ชีวิตที่ต้องสู้ หรือ ชีวิตจริงของบุคคล
5. การ์ตูนประกอบเรื่อง เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นมาเพื่อจุดมุ่งหมาย อธิบายหรือประกอบเนื้อหา ประกอบเรื่องราวและข้อเขียนต่างๆ การ์ตูนประกอบเรื่องนับเป็นการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อในหลายวงการ ผู้เขียนอาจสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อประกอบโฆษณา เพื่อประกอบเนื้อหาทางการศึกษา ประกอบเรื่องราวในนิตยสารหรือสิ่งพิมพ์ต่างๆ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างเป็นเรื่องเป็นราว มีการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลก เป็นธุรกิจอุตสาหกรรมใหญ่ในปัจจุบัน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การ์ตูนมีหลายประเภทด้วยกัน และการ์ตูนประกอบการศึกษาจัดเป็นการ์ตูนประเภทหนึ่ง ซึ่งได้รับการยอมรับในการนำมาใช้เป็นสื่อในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เนื่องจากการ์ตูนมีคุณสมบัติที่ช่วยสร้างความสนใจให้ผู้เรียน และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวหรือการ์ตูนแอนิเมชันที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิตและเสียงประกอบด้วยแล้ว จะยังเป็นการเพิ่มความสนใจของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น

การ์ตูนแอนิเมชัน

แอนิเมชัน หรือ ภาพเคลื่อนไหว เป็นการทำให้วัตถุใดๆ เกิดการเคลื่อนที่ด้วยรูปแบบต่างๆกันบนจอภาพ โดยอาศัยปรากฏการณ์ทางชีววิทยาที่เรียกว่า “ความต่อเนื่องของการมองเห็น” ร่วมกับการทำให้วัตถุมีการเคลื่อนที่ที่ความเร็วระดับหนึ่ง จนตาของคนเรามองเห็นว่าวัตถุนั้นมีการเคลื่อนไหว (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ 2546)

การเปลี่ยนแปลงภาพที่มองด้วยความรวดเร็วเป็นหลักของแอนิเมชัน เช่นการแสดงผลภาพในโทรทัศน์ 30เฟรม/วินาที เป็นความเร็วที่ทำให้มองเห็นการเคลื่อนไหวที่กลมกลืน แต่ถ้าเป็น

ภาพยนตร์จะบันทึกด้วยอัตรา 24 เฟรม/วินาที แล้วฉายภาพในโรงภาพยนตร์ด้วยอัตรา 48เฟรม/วินาที ตาของมนุษย์ก็จะเห็นภาพมีการเคลื่อนไหว

วิธีการสร้างแอนิเมชันอาจทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเครื่องมือตามแต่ความเหมาะสมการใช้งาน อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปวิธีการที่มักนิยมนำมาใช้งาน ได้แก่ แบบเฟรมต่อเฟรม (frame by frame) และแบบทวินแอนิเมชัน (tween animation) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เฟรมต่อเฟรม (frame by frame) เป็นการนำภาพมาใส่ไว้ในแต่ละเฟรมและทำการกำหนดคีย์เฟรม (คีย์เฟรม คือ เฟรมที่ถูกกำหนดให้มีการเปลี่ยนแปลงของวัตถุเพื่อสร้างการเคลื่อนไหว) ถ้ากำหนดให้คีย์เฟรมมีช่องว่างห่างกันเกินไป การเปลี่ยนแปลงของภาพที่ปรากฏออกมาจากเฟรมหนึ่งไปยังอีกเฟรมหนึ่งก็จะช้าลง ทั้งนี้ ภาพที่ปรากฏจะเกิดการกระตุกได้ ทั้งนี้เนื่องจากไฟล์มีขนาดใหญ่ขึ้นตามจำนวนช่องคีย์เฟรมนั่นเอง ดังนั้น การสร้างเคลื่อนไหวแบบ frame by frame จึงเหมาะสำหรับภาพแอนิเมชันที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบรวดเร็ว หรืองานที่ซับซ้อนมาก ๆ

2. ทวินแอนิเมชัน (tween animation) tween (ทวิน) ย่อมาจากคำว่า between ซึ่งแปลว่า “ระหว่าง” ดังนั้น การสร้างภาพแบบ tween จึงเป็นการกำหนดคีย์เฟรมเริ่มต้นและคีย์เฟรมสุดท้าย จากนั้นก็ปล่อยให้โปรแกรมสร้างความเปลี่ยนแปลงระหว่างเฟรมโดยอัตโนมัติ กล่าวคือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ tween จะสร้างเฟรมเพียงสองเฟรม คือ เฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้าย สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.1 motion tween หรือ motion path เป็นการเคลื่อนไหวที่มีการกำหนดการเคลื่อนที่ หมุน ย่อ หรือขยายไปตามเส้นที่วาดไว้ โดยที่รูปทรงของวัตถุไม่มีการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ motion tween ยังเป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นิยมใช้มากที่สุด

2.2 shape tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของวัตถุ จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง โดยสามารถกำหนด ตำแหน่ง ขนาด ทิศทาง และสีของวัตถุในแต่ละช่วงเวลาตามต้องการ นิยมใช้กับรูปวาดเท่านั้น

การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ tween ช่วยทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กลง และมีการเคลื่อนไหวที่มีความนุ่มนวลมากกว่า แบบ frame by frame

หลักการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสามารถสรุปได้ ดังนี้ (บุญรัตน์ พิษขไพบูลย์ 2542, จรูญพร ปรปักษ์ประลัย 2548)

1. แนวคิด (concept) เนื้อหาเป็นอย่างไร ตัวละครมีนิสัยเป็นอย่างไร เปิดปิดฉากอย่างไร โดยการเปิดและปิดฉากทุกครั้งควรมีหมัดเด็ด ซึ่งอาจเป็นมุกสุดฮาหรือวิกฤตที่ตัวละครต้องตัดสินใจอย่างเร่งด่วน และบทแอนิเมชันที่ดี ควรมีแง่คิดเล็กๆน้อยๆไว้ในเรื่อง และเมื่อถึงตอนจบเรื่องควรให้แก่นของเรื่อง (theme) ฉายออกมาอย่างตรงไปตรงมา ง่าย และชัดเจน

2. ตัวการ์ตูน (character) ใบหน้าของตัวการ์ตูนเพื่อใช้เป็นต้นแบบในการดำเนินงาน โดยอาจจะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบจนกว่าจะลงตัวเข้ากับรายละเอียดของบทแต่ละตอน โดย

2.1 ตัวละครนั้นๆ ต้องมีจุดเด่นที่แม้แต่เมื่อนำมาเรียงเป็นสไลด์ทั้งภาพแล้ว ผู้พบเห็นก็ยังรู้ได้ว่าเป็นตัวละครตัวไหน เช่น โดราเอมอน โปเกมอน ฯลฯ

2.2 ตัวละครนั้นๆ ต้องมีลักษณะพิเศษ ทำให้ไม่ว่านำไปฉายที่ประเทศใดผู้ชมก็จะทราบว่าเป็นตัวละครตัวนี้ เช่น ปิกาจูในเรื่องโปเกมอนที่มีเสียงร้องว่า “ปิกา ปิกา (pika pika)”

2.3 ตัวละครนั้นๆ ต้องมีชื่อเรียกง่าย โคลดเด่น จำได้ง่าย แม้จะได้ยินเพียงครั้งเดียว ซึ่งควรจะออกเสียงเพียงสั้นๆ มีชื่อเล่นให้เรียกแทน

3. บทการ์ตูน (storyboard) เป็นการแจกแจงรายละเอียดบรรยายลงไปว่าในฉากๆนั้น ประกอบด้วยภาพ คำพูด หรือคำบรรยายแบบใด มีเสียงดนตรีประกอบหรือไม่

4. เสียง (sound) เป็นเรื่องของการใส่เสียงพากย์ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละครออกมา รวมไปถึงเสียงประกอบ เสียงดนตรีหรือเพลงต่างๆที่อยู่ในเรื่อง

สรุป การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต้องมีการวางโครงเรื่อง แนวคิด บุคลิกของตัวละครให้มีจุดเด่น เข้าใจง่าย ชื่อเรียกง่าย เหมาะแก่การจดจำของเด็กๆ และเพื่อเป็นการจูงใจคนดูในเรื่องนี้อาจมีมุกตลก พร้อมแฝงแง่คิดไว้ด้วย

คุณค่าและประโยชน์ของการใช้การ์ตูน

ประกอบการเรียนการสอน

การใช้การ์ตูนประกอบการเรียนการสอน สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจบทเรียนและทำให้มีความสุขสนุกสนานในการเรียนได้เป็นอย่างดี (ภณิดา จันทร์ส่อง 2541:31) ยิ่งกว่านั้น ภาพการ์ตูนยังให้ความเพลิดเพลิน การแสดงออกของอารมณ์ขันซึ่งนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ ครูที่มีประสิทธิภาพโดยทั่วไป ถือว่าภาพการ์ตูนเป็นอุปกรณ์การสอนที่สมบูรณ์แบบอย่างหนึ่ง มีนักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงคุณค่าของภาพการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

ลาเวอรี (Lavery 1992 : 60) สังเกต นาคไพจิตร (2530 : 72) และจินตนา ไบกาชویی (2534:75-79) ได้กล่าวถึงคุณค่าในการนำการ์ตูนไปใช้ประกอบการเรียนการสอนไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1. การ์ตูนเป็นที่โปรดปรานของนักเรียนทุกวัย สังเกตได้ง่ายๆ เช่น เมื่อนักเรียนอ่านวารสารจะรีบพลิกไปหน้าการ์ตูนก่อนเสมอ การ์ตูนโดยทั่วไปเป็นภาพและเนื้อหาประกอบเพียงเล็กน้อย จัดเป็นสื่อที่สนะที่น่าเสนอเนื้อหาที่ครูสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในห้องเรียนได้ โดยมุ่งให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาในสถานการณ์ต่างๆ (Lavery 1992 : 60)

2. ใช้เพื่อเรียกและชักจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน ดังนั้นการ์ตูนจึงเหมาะสมอย่างยิ่งในการใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับนำเข้าสู่บทเรียน

3. ใช้เพื่อประกอบคำอธิบาย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนแจ่มแจ้งยิ่งขึ้น แทนที่ผู้สอนจะอธิบายเพียงปากเปล่า ผู้สอนก็สามารถใช้ภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นแบบง่ายๆ จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวได้ดี โดยครูผู้สอนจะต้องชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอนให้นักเรียนทราบด้วย เพื่อที่จะให้ผู้เรียนไม่ไปสนใจในรายละเอียดอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่คุณสอนต้องการสอน

4. ใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอนมอบหมายงานให้นักเรียนเขียนภาพนั้นๆ ขึ้นเอง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่ถูกต้อง เพราะภาพการ์ตูนที่ผู้เรียนเขียนขึ้นเองนั้น เหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของเด็กและถูกต้องตามหลักจิตวิทยาด้วย อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ภาพการ์ตูนที่วาดขึ้นอาจจะจะเป็นภาพที่ใช้สำหรับอธิบายบทเรียน และอาจใช้เป็นภาพประกอบกิจกรรมการเรียนของนักเรียนอีกด้วย

5. ใช้ภาพการ์ตูนในการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคม ธรรมชาติ วิชา โดยครูและนักเรียนสะสมภาพการ์ตูน จากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร คัดเลือกภาพแล้วแบ่งเป็นกลุ่มเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการสอนได้ หรือครูส่งเสริมให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการของตนเอง เด็กจะเกิดทักษะการวาดภาพและมีความสามารถถ่ายทอดจินตนาการของตนที่อยากแสดงออกให้ผู้อื่นทราบด้วยภาพวาดของตนเอง เป็นต้น

6. การใช้หนังสือภาพการ์ตูนในการเรียนการสอน เช่น ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างนิสัยรักการอ่าน หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาสนุกสนานบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร่งเร้าในการอ่านหนังสือที่ดีให้แก่เด็กหรือใช้เป็นหนังสือเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินชวนอ่าน

นอกจากนี้ จากการศึกษาวิจัยของ ปันดดา แก้วสนั่น (2535 : 18) และเจนจิรา รัตนเดชาพิทักษ์ (2536 : 12) สรุปประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดทักษะในการอ่านหนังสือ และฝึกฝนการอ่านได้เป็นอย่างดี

2. ช่วยให้เด็กรู้จักเก็บใจความจากเรื่องและสามารถสรุปเรื่องราวจากการอ่านและช่วยให้เด็กจดจำสิ่งต่างๆ ได้สูงกว่าเด็กที่อ่านจากตัวหนังสือเพียงอย่างเดียว
3. ช่วยให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีแนวคิดที่ดี และมีมโนภาพที่ดีงาม
4. ช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนานเพลิดเพลิน และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
5. ช่วยให้เด็กเกิดความรู้ทันต่อเหตุการณ์ เพราะการ์ตูนมักจะสอดแทรกความรู้รอบตัวต่างๆ ไว้เสมอ นอกจากนี้เด็กยังได้รับความรู้ คุณธรรม ถ้อยทอดค่านิยมที่ดีผ่านการ์ตูนได้
6. ช่วยเร้าใจและชี้นำให้เด็กเกิดความสนใจ ในการวาดภาพ
7. เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่าน เนื่องจากการ์ตูนสามารถทำให้เด็กสนใจการอ่านและเนื้อหาวิชามากขึ้น
8. สามารถใช้สอนเด็กเป็นรายบุคคลได้

สรุป การ์ตูนเป็นสื่อที่จูงใจ และกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียนเมื่อนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ชัดเจนแจ่มแจ้งและรวดเร็วขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญภาพการ์ตูนเป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานไม่เบื่อหน่ายและยังเป็นการสร้างนิสัยรักการอ่านให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย การ์ตูนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมาก นอกจากสามารถใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ และหนังสืออ่านเพิ่มเติมประกอบการเรียนการสอนแล้ว การ์ตูนยังมีประโยชน์ในการดึงดูดใจ เร้าใจเด็ก ช่วยให้เด็กจดจำเรื่องราวการอ่านซึ่งส่งผลให้เด็กเกิดทักษะ นอกจากนั้นเนื้อหาของการ์ตูนยังสอดแทรกความรู้ทันเหตุการณ์ คุณธรรม ค่านิยมที่ดีต่อผู้อ่านได้ ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน

หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาพุทธศักราช 2544

สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภายใต้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ 2546 : 1-6) ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ยึดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นสำคัญ (standard - based curriculum) และมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นหลัก (standard - based learning) โดยกำหนดความรู้เกี่ยวกับสาระหลักสูตร ดังนี้

1. ความสำคัญ ภาษาอังกฤษได้รับการกำหนดให้เรียนในทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาสามารถจัดเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานที่ทุกคนต้องเรียน และจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติมที่มีความลึก และเข้มข้น หรือรายวิชาใหม่ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลตั้งแต่ช่วงชั้นที่ 2 ขึ้นไป

2. ลักษณะเฉพาะ การเรียนภาษาต่างประเทศไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน และการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วเหมาะสมนั้นขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะของภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตัวเองได้ (learner – independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (lifelong learning) โดยการใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่นๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้

3. โครงสร้าง โครงสร้างของหลักสูตรภาษาต่างประเทศ กำหนดตามระดับความสามารถทางภาษาและพัฒนาการของผู้เรียน (proficiency – based) เป็นสำคัญ โดยจัดแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ

- | | |
|--------------------------|--|
| 3.1 ช่วงชั้นที่ 1 ป. 1-3 | ระดับเตรียมความพร้อม (preparatory level) |
| 3.2 ช่วงชั้นที่ 2 ป. 4-6 | ระดับต้น (beginner level) |
| 3.3 ช่วงชั้นที่ 3 ม. 1-3 | ระดับกำลังพัฒนา (developing level) |
| 3.4 ช่วงชั้นที่ 4 ม. 4-6 | ระดับก้าวหน้า (expanding level) |

4. องค์ประกอบของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544 จะปรากฏองค์ประกอบของหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดังนี้

สาระ (strands) คือ กรอบเนื้อหา (framework) หรือขอบข่ายองค์ความรู้ (content area) ที่จัดเป็นหมวดหมู่ (categories) ของเนื้อหาเฉพาะอย่างเป็นระบบซึ่งแตกต่างกันไปตามธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและควรได้รับการสอนในลักษณะบูรณาการมากกว่าจะแยกสอนทีละสาระ

สาระที่กำหนดไว้สะท้อนถึงเป้าหมาย (goals) ในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สาระทั้งหมดจึงควรได้นำไปสอนในทุกระดับชั้น ในลักษณะที่ถักทอผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาทุกด้าน พัฒนาสมรรถภาพทางภาษาในลักษณะที่ก้าวหน้าไปตามความต่อเนื่องของกระบวนการเรียนรู้นำไปสู่ประสิทธิภาพในการเรียนภาษาในระดับสูงขึ้นแยกเป็น 4 สาระ

มาตรฐานการเรียนรู้ (learning standards) หมายถึง ข้อกำหนดสิ่งที่คาดหวังว่านักเรียนต้องรู้และสามารถทำได้ภายในเวลา 12 ปี มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ความรู้ทักษะ กระบวนการ และคุณธรรม ค่านิยม ซึ่งกำหนดตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในจุดหมายของหลักสูตร จัดหลักสูตรการสอน และการประเมินผลให้เป็นแนวเดียวกัน เพื่อให้การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นประสบการณ์ที่มีความเชื่อมโยงต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ มาตรฐานการเรียนรู้เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความรู้และประสิทธิภาพต่างๆ ที่นักเรียนสามารถทำได้ในแต่ละสาระ และใช้เป็นมาตรฐานกลางสำหรับตรวจสอบ ประเมิน และตัดสินคุณภาพการจัดการเรียนรู้ จำนวนมาตรฐานการเรียนรู้ในแต่ละสาระมีไม่เท่ากัน

สาระที่ 1 : ภาษาเพื่อการสื่อสาร (communications) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศ ได้อย่างมีประสิทธิภาพไม่ใช่เพียงแค่การจดจำคำศัพท์ และรูปประโยคในภาษา นักเรียนต้องใช้ภาษาได้คล่อง เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในสังคม

มาตรฐาน ต 1.1 interpretative mode คาดหวังว่า นักเรียนจะเข้าใจและตีความการสื่อสารด้วยภาษาต่างประเทศ ทั้งการพูดและการเขียนในหัวข้อที่หลากหลาย

มาตรฐาน ต 1.2 interpersonal mode คาดหวังว่า นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารโดยตรงระหว่างบุคคล เพื่อการสร้างสรรค์ในสังคม ทั้งในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร ความคิดเห็น และแสดงความรู้สึกหรืออารมณ์

มาตรฐานที่ 1.3 presentational mode คาดหวังว่า นักเรียน จะสามารถนำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ที่หลากหลายโดยใช้ภาษาพูด หรือภาษาเขียนที่ผ่านทางสื่อต่างๆ

สาระที่ 2 : ภาษาและวัฒนธรรม (cultures) หมายถึง การรับรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาเป็นการทำให้นักเรียนตระหนักถึงทัศนคติของชาติอื่นๆ รวมทั้งวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์ รูปแบบพฤติกรรม และเข้าใจอิทธิพลของวัฒนธรรมของชนชาติอื่นที่มีต่อสังคมของเรา วัฒนธรรมมีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ แนวคิด (perspectives) การปฏิบัติ (practices) และผลผลิต (products) ภาษาเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงแนวคิดด้านวัฒนธรรม นักเรียนจะมีโอกาสได้สะท้อน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมของตน หลังจากได้ศึกษาภาษาและวัฒนธรรมของชนชาติอื่น

มาตรฐาน ต 2.1 : nature of language and practices คาดหวังว่า นักเรียนจะเข้าใจธรรมชาติของภาษา และแสดงความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการปฏิบัติสัมพันธ์ทางสังคมกับแนวคิดของวัฒนธรรมเจ้าของภาษา

มาตรฐาน ต 2.2 : concept of culture and products คาดหวังว่า นักเรียนจะเข้าใจความคิดรวบยอดด้านวัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างผลผลิตกับแนวคิดทางวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

สาระที่ 3 : ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น (connections) นักเรียนมีประสบการณ์เดิมของตนอยู่แล้ว เนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นแหล่งความรู้ที่มีค่า การเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จะช่วยเสริมความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นให้กับนักเรียนในขณะที่กำลังฝึกฝนภาษาต่างประเทศ

มาตรฐาน ต 3.1 : reinforcement and acquisition คาดหวังว่า นักเรียนจะใช้ภาษาต่างประเทศเสริม และแสวงหาความรู้ในสาขาวิชาอื่นเพิ่มเติม รวมทั้งรู้ข้อมูลและแง่คิดเด่นชัดที่ปรากฏ โดยอาศัยทั้งภาษาและวัฒนธรรม

สาระ 4 : ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (communities) การที่นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ จากภายนอกโรงเรียนมาใช้ในโรงเรียน และนำความรู้ที่ได้รับในโรงเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ต 4.1 : learning and enrichment คาดหวังว่า นักเรียนจะสามารถใช้ภาษาภายในและนอกบริบทโรงเรียน รวมทั้งใช้ภาษาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ ขยายความรู้และความเพลิดเพลิน เป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

มาตรฐาน ต 4.2 : careers คาดหวังว่า นักเรียนจะสามารถสำรวจตัวเอง และเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพซึ่งใช้ภาษาเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป หลักสูตรวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา พุทธศักราช 2544 เป็นหลักสูตรที่ยึดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นสำคัญ และมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นหลัก

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างแผนการสอนในงานวิจัยนี้ ได้แก่ มาตรฐาน ต 1.1 (1,2,3,4) คือ เข้าใจภาษาท่าทาง น้ำเสียง ความรู้สึกของผู้พูด อ่านออกเสียงบทอ่าน ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง เข้าใจ/ตีความสื่อที่ไม่ใช่เสียงในรูปแบบต่างๆ โดยถ่ายโอนเป็นข้อความของตนเอง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความและข้อมูลจากหนังสือพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์เกี่ยวกับเรื่องที่อยู่ในความสนใจในชีวิตประจำวัน

คำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ความหมายของคำศัพท์

คำศัพท์ (vocabulary) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ภาษาในแต่ละภาษา และเป็นสิ่งที่เข้าใจในเฉพาะบุคคล วงสังคม วงการอาชีพ เชื้อชาติ ซึ่งถูกจัดเรียงตามระเบียบการเรียงตัวอักษร พร้อมทั้งมีคำอธิบายความหมาย แปล หรือยกตัวอย่างประกอบ คำส่วนใหญ่ที่ปรากฏเป็นได้ทั้งคำโดด คำประสม และสำนวนต่างๆ มีนักการสอนภาษาได้ให้คำจำกัดความของศัพท์ไว้ดังต่อไปนี้ เช่น เลห์แมน (Lehman 1972:202) กล่าวว่า คำศัพท์เป็นสื่อ นำความหมาย (carrier meaning) และความสัมพันธ์ไปยังโลกรอบๆตัวเรา วิลคินส์ (Wilkins 1972 : 111) ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์ไม่ใช่เป็นแต่เพียงคำนาม คำกริยา และคำคุณศัพท์ของภาษาเท่านั้น แต่ยังหมายรวมไปถึงข้อมูลทุกอย่างที่คำศัพท์นั้นส่งผ่านและถ่ายทอดไป

นอกจากนี้ แฮทซ์ และบราวน์ (Hatch and Brown 1995: 1) ได้ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำศัพท์ หมายถึง คำ หรือ กลุ่มคำสำหรับภาษาใดภาษาหนึ่งของผู้พูดอาจจะใช้สื่อความหมายในแต่ละภาษา และ ริชาร์ด (Richards 1985: 307) ให้ความหมายของคำศัพท์ว่า คำทั้งหมดซึ่งเป็นที่เข้าใจทั้ง คำโดด คำประสม และสำนวนต่างๆ ที่ปรากฏในภาษา

จากคำจำกัดความของคำศัพท์ดังกล่าวมานั้น สรุปได้ว่า คำศัพท์ คือ คำ ถ้อยคำ สำนวน หรือวลีในภาษาทั้งหมดที่สามารถใช้เป็นตัวแทนในการสื่อความหมาย ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ระหว่างบุคคลหรือเฉพาะบุคคล กลุ่มสังคม กลุ่มอาชีพ และชนชาติ

ลักษณะของคำศัพท์

โดยทั่วไปลักษณะของคำศัพท์ที่ปรากฏในแบบเรียนภาษาอังกฤษในการสอนคำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษให้ได้ผลนั้น ผู้สอนควรมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะคำศัพท์ที่ปรากฏอยู่ในแบบเรียนเป็นภาษาต่างประเทศจะสามารถแบ่งเป็นลักษณะต่างๆออกไป ดังเช่น จากการศึกษาลักษณะของคำศัพท์พบว่าผู้เชี่ยวชาญหลายท่าน (ศรีวิชัย วรรณประเสริฐ 2525: 52; สุไรพงษ์ทองเจริญ 2526: 149) ได้แบ่งลักษณะของคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท โดยพิจารณาจากลักษณะการนำไปใช้ของนักเรียนได้ดังนี้

1. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้ (active vocabulary) หมายถึง คำศัพท์ที่เรียนมักพบและได้ใช้ในการเรียนการสอน หรือในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือว่าเป็นคำศัพท์ที่ต้องเรียนเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสารทั้งฟังและพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. คำศัพท์ที่เรียนเพื่อรู้ (passive vocabulary) หมายถึง คำศัพท์ที่นักเรียนได้พบเห็น หรือมีโอกาสใช้น้อย แต่อาจจะมีการใช้มากขึ้นเมื่อนักเรียนไปอยู่อีกระดับหนึ่ง ในการสอน ครูอาจเพียงเสนอ หรือบอกให้นักเรียนรู้จักและรู้ความหมาย แต่ไม่จะเป็นที่ที่จะต้องฝึกฝนจนสามารถใช้ได้ เหมือนกับคำศัพท์ที่เรียนเพื่อใช้

ประเภทของคำศัพท์

จากการศึกษาประเภทของคำศัพท์ พบว่า แฮทซ์ และบราวน์ (Hatch and Brown 1995 : 370) ได้แบ่งคำศัพท์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการรับรู้ (receptive vocabulary) เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนได้รับจากการ ฟังและการอ่าน ผู้เรียนสามารถจำได้เมื่อคำนั้นอยู่ในบริบท แต่ไม่สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ผู้สอนเพียงให้ผู้เรียน รู้ความหมายเท่านั้น

2. คำศัพท์ที่ใช้เพื่อการสื่อสาร (productive vocabulary) เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนเข้าใจ ออกเสียงได้ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องในการพูดและการเขียน ผู้สอนผู้สอนจึง ต้องฝึกผู้เรียนให้ใช้คำศัพท์นั้นๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

นอกจากนั้น ฮัลสตีจัน โสแลนเดอร์ และครีเดนิส (Hulstijn, Hollander and Creidenes 1996: 327 – 339) ได้แบ่งประเภทของคำศัพท์ในการเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. คำศัพท์ที่เรียนรู้แบบไม่ตั้งใจ (incidental vocabulary) นักเรียนไม่ตั้งใจที่จะเรียน คำศัพท์นั้นๆ ในบทอ่าน แต่ได้เรียนรู้คำศัพท์นั้นๆ ในขณะที่อ่าน โดยไม่รู้ตัว

2. คำศัพท์ที่เรียนรู้แบบตั้งใจ (intended vocabulary) นักเรียนมีจุดประสงค์หลัก คือ เรียนรู้ศัพท์ ซึ่งนักเรียนต้องอาศัยการท่องจำ หรือวิธีการต่างๆ เพื่อจำความหมายของศัพท์ให้ได้

ความสำคัญของคำศัพท์

เนื่องจากคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้คนควรจะต้องเรียนรู้ ให้ความสนใจในการศึกษาใน ฐานะที่เป็นปัจจัยพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษา ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความสำคัญ ของคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งพอสรุปได้ดังต่อไปนี้

ไซออก (Syoc, อ้างถึงใน วรรณพร ศิลาขาว 2538 : 15) ได้กล่าวถึงความสำคัญของ คำศัพท์ว่ามีประโยชน์มากที่สุดในการเรียนภาษาต่างประเทศและมีความจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องรู้ ศัพท์ให้ได้เป็นจำนวนมาก คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่ครูควรสอน

ริชาร์ด (Richards 1974 : 69) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์ว่า การรู้ภาษานั้น นอกจากไวยากรณ์แล้ว การรู้คำศัพท์ที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การรู้คำศัพท์ปริมาณ มากพอจะช่วยผู้เรียนให้สื่อความหมายในภาษานั้นได้ตามสถานการณ์ที่ต้องการ

กาเดสซี (Ghadessy 1979 : 24) ได้กล่าวว่า คำศัพท์เป็นพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ก็สามารถจะนำคำศัพท์มาสร้างเป็นหน่วยที่ใหญ่ขึ้น เช่น วลี ประโยคเรียงความ หากผู้เรียนไม่เข้าใจคำศัพท์ก็จะไม่สามารถเข้าใจหน่วยภาษาที่ใหญ่กว่าได้เลย

คาร์เตอร์ และ คาร์ธี (Carter and Carthy 1991 : 100-101) ได้กล่าวถึงความสำคัญของคำศัพท์เช่นกันว่า ความรู้ด้านศัพท์เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยในการอ่าน เพราะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ รับรู้ข้อมูลข่าวสารจากตำราได้ดียิ่งขึ้น

ฮามอร์ (Hamer 1991-1992 : 153) ได้กล่าวเปรียบเทียบคำศัพท์กับโครงสร้างของภาษาว่า ถ้าโครงสร้างภาษาหรือไวยากรณ์เป็นโครงของภาษา (the skeleton of language) คำศัพท์ก็เปรียบเสมือนเป็นอวัยวะ (organs) และ เนื้อ (flesh) ของภาษา การใช้โครงสร้างภาษานั้น ผู้เรียนจะไม่มีศักยภาพที่จะแสดงออกมาได้ถ้าไม่รู้คำศัพท์ที่ถูกต้อง ถึงแม้ว่าการรู้โครงสร้างทางภาษาหรือไวยากรณ์ ทำให้สามารถจัดรูปประโยคได้ถูกต้องก็ตาม แต่ในการสื่อความหมาย คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญมากในการสื่อความหมายออกมา

ครอส (Cross 1992 : 7) มีความคิดสอดคล้องกับ ริชาร์ด โดยได้กล่าวถึงคำศัพท์ว่า มีความสำคัญยิ่งกว่าไวยากรณ์ หรือ โครงสร้างในแง่ของการสร้างความเข้าใจและการติดต่อสื่อสาร

ฮาร์มัน (Harmon 1998 : 518) ได้กล่าวถึงความสำคัญที่มีต่อทักษะการอ่านว่า ผู้เรียนที่มีความรู้ทางด้านคำศัพท์มาก จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านมากกว่าผู้เรียนที่มีความรู้ด้านศัพท์ที่อยู่ในวงจำกัด

ครองแผน ไชยชนะสาร (2530 : 55-57) ได้กล่าวถึงความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องศึกษาคำศัพท์ สรุปได้ว่า ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีคำศัพท์มากมายถึง 500,000 คำ ในแต่ละปี ยังมีคำศัพท์ใหม่ๆ เกิดขึ้นอีก เพราะภาษามีศักยภาพอย่างมากที่จะเติบโตโดยการหยิบยืมคำศัพท์มาจากเกือบทุกภาษาที่มีอยู่ในโลก การที่เราจะประสบความสำเร็จในการอ่านในโลกธุรกิจและสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องก้าวให้ทันกับคำศัพท์ใหม่ๆ เหล่านี้ และต้องเพิ่มพูนจำนวนคำศัพท์ให้ทราบความหมายมากขึ้น เพื่อจะได้ก้าวทันกับการเติบโตของภาษา

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า คำศัพท์เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการเรียนภาษาทุกภาษา เนื่องจากการรู้คำศัพท์นั้นช่วยให้สื่อความหมายได้ และหากมีความรู้ด้านศัพท์มาก ก็สามารถที่จะสื่อความหมายกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การติดต่อสื่อสารไม่ชะงักงัน และยังช่วยพัฒนาทักษะอีก 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน เขียน ให้ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

คำศัพท์ที่ควรนำมาสอน

สุไร พงษ์ทองเจริญ (2526 : 93-94) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำมาสอน ควรมีลักษณะดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏในหนังสือเรียน คำศัพท์ประเภทนี้จะปรากฏในบทอ่าน คำศัพท์ใดที่ปรากฏซ้ำๆ และเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนควรจะรู้และใช้เป็น ครูควรสอนให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง ทั้งความหมายและวิธีใช้คำนั้นให้ถูกต้อง

2. คำศัพท์ที่มีประโยชน์ คำศัพท์ประเภทนี้ นักเรียนควรจะรู้จัก อาจจะเป็นคำศัพท์ที่ไม่ปรากฏในหนังสือเรียน แต่จะต้องใช้ในการพูดสนทนา คำศัพท์ประเภทนี้จะต้องสอนวิธีใช้ให้ถูกต้อง

ลาโด (Lado 1988: 119-120) ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำมาสอน ดังนี้

1. ควรเป็นศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้นก็ควรนำคำศัพท์สั้นๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การนำไปพูดสนทนาหรือพบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น

สรุป การเลือกศัพท์ที่จะนำมาสอนนั้น ควรพิจารณาจากคำศัพท์ที่ใกล้ตัวผู้เรียน มีประโยชน์นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นคำศัพท์ที่มีความถี่ในการใช้ทั่วไปสูง ปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุและสติปัญญาของผู้เรียน และในบทเรียนหนึ่งๆ ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไป หรือน้อยเกินไป ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยนักเรียนเลือกคำศัพท์ ดังนั้นครูต้องศึกษาเกี่ยวกับการเลือกคำศัพท์ให้เข้าใจ

การสร้างแบบทดสอบคำศัพท์

ในการทดสอบคำศัพท์นั้น ผู้สอนไม่สามารถทดสอบคำศัพท์ได้ทั้งหมดตามจุดประสงค์ของการสอนได้ การเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาสอบจึงต้องทำอย่างระมัดระวัง ฮีตัน (Heaton 1975 : 41) ได้เสนอแนะว่าการคัดเลือกคำศัพท์อาจพิจารณาจากหลักสูตร หนังสือแบบเรียนบทความหรือเนื้อเรื่องที่ให้นักเรียนอ่าน หรือคำศัพท์ที่นักเรียนนักเรียนมักจะเขียนผิดหรือใช้ผิดซึ่งพบจากการเขียนของนักเรียน

จากการศึกษาเอกสารความรู้ของนักการศึกษาหลายท่าน เช่น ฮีตัน (Heaton 1975:41) ฮิลล์ (Hill 1990) นากาตะและฟราเซียร์ (Nakata and Frazier 1994) และ ฟราเซียร์และเดรีวิลล์ (Frazier and Dereville 1995) สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เลือกคำศัพท์ที่ตรงกับภาพที่กำหนดไว้
2. เลือกคำศัพท์ที่มีความหมายเหมือนกับคำที่กำหนดให้
3. เลือกคำศัพท์ที่ตรงกับคำจำกัดความ
4. เลือกคำศัพท์ที่จะนำมาแทนที่คำศัพท์ในประโยค
5. เลือกคำศัพท์จากกลุ่มคำ
6. จับคู่คำศัพท์ในกลุ่มคำที่กำหนดให้ (ที่มากกว่า 4 คำ) ไปเติมในช่องว่างให้ได้ความ
7. ใช้คำศัพท์ที่กำหนดให้แต่งประโยค โดยแสดงให้เห็นความหมายของคำ
8. เรียงลำดับอักษรที่กำหนดให้ใหม่
9. นำคำที่กำหนดให้ไปเติมลงในประโยคโดยเปลี่ยนแปลงรูปแบบประโยคให้ถูกต้อง
10. เติมวิภัติ (prefix) หรือคำที่กำหนดให้เพื่อเปลี่ยนให้มีความหมายตรงข้าม (Heaton 1975 : 41)
11. ฟังคำจากครูลแล้ววงกลมล้อมรอบคำศัพท์ที่ถูกต้อง
12. ดูภาพแล้วออกเสียงคำศัพท์
13. ครูอ่านเป็นคำคู่ ถ้าคู่ใดเป็นคำเดียวกันให้เขียนเครื่องหมายถูก ถ้าคู่ใดเป็นคนละคำให้เขียนเครื่องหมายผิด
14. ฟังครูแล้วเลือกภาพที่ถูกต้อง
15. วาดภาพคำศัพท์ที่ครูบอก
16. ระบายสีตามคำศัพท์ที่ครูบอก (Hill 1990; Nakata and Frazier 1994; Frazier and Dereville 1995)

สรุป การสร้างแบบทดสอบคำศัพท์มีหลากหลายวิธี การที่ครูผู้สอนจะเลือกแบบทดสอบรูปแบบใดไปใช้นั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของชนิดของคำศัพท์ ระดับความสามารถของผู้เรียน และจุดประสงค์การทดสอบในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง มีดังต่อไปนี้

งานวิจัยภายในประเทศ

พรประภา ชนเศรษฐ์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว พบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นุชรี วัชนุชา (2547 : บทคัดย่อ) ได้ใช้แบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ที่มีภาพการ์ตูนประกอบ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร พบว่า แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.57/76.68 ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้แบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ที่มีภาพยนตร์การ์ตูนประกอบสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น อยู่ในระดับสูงสุด

दनัย ม่วงแก้ว (2548 : บทคัดย่อ) ได้ใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อช่วยสอนวิชาดนตรีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 82.83/82.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าการเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อธิกานต์ อุณจะนำ (2549 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ทักษะทางการคิดของนักเรียน โดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและเห็นด้วยกับการเรียนวิชาภาษาไทย โดยการใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิดเพราะทำให้ผู้เรียน เรียนอย่างมีความสุข

เพ็ญพนา พ่วงแพ (2550 : บทคัดย่อ) ได้พัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า บทเรียนการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีค่าประสิทธิภาพ 87.89 / 88.11 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนการ์ตูน มีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยบทเรียนการ์ตูนในระดับมากที่สุด

งานวิจัยในต่างประเทศ

บราวน์ (Brown 1997 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาตัวอย่างการทดลองการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกาโดยครูจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผ่นป้ายสำลีน้าห้อง ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ชอบอ่านการ์ตูนมากมีเขาว์ปัญญาเฉลี่ยเท่ากับ 107 ส่วนกลุ่มที่ไม่ค่อยชอบอ่านการ์ตูนมีเขาว์ปัญญาเฉลี่ยเท่ากับ 105 และนักเรียนที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมีพัฒนาการในการอ่าน การจำสำนวนคำศัพท์ และมีความคล่องแคล่วในการพูดมากกว่านักเรียนที่ไม่ค่อยชอบอ่านหนังสือการ์ตูน

สการ์แลนค์ และคณะ (Sternburg, et al. 2000: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูน เรื่อง Simpson ในการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ปรากฏว่าผลการวิจัยที่สามารถยืนยันได้ว่า การใช้การ์ตูนในการจัดการเรียนการสอนเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการคิดและมองเห็นถึงลักษณะทางด้านสังคมได้อย่างชัดเจน เพราะมีความทันสมัยและสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ผลการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น นักเรียนเกิดความพึงพอใจและสนุกกับการเรียน

คาลิด (Khalid 2001: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการนำเสนอรูปภาพประกอบคำอธิบายคำศัพท์ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ใช้ข้อความอธิบายคำศัพท์ที่มีวิดีโอการ์ตูนสั้นๆ ประกอบ กับรูปแบบที่ใช้ข้อความอธิบายคำศัพท์ที่มีภาพนิ่งประกอบด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ ซึ่งผลจากการศึกษาครั้งนี้สรุปว่า การใช้วิดีโอการ์ตูนประกอบคำอธิบายคำศัพท์ มีประสิทธิภาพต่อการสอนคำศัพท์ใหม่มากกว่าการใช้ภาพนิ่ง

พาจเต็ก (Pajtek 2002: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกิจกรรมการเรียนคำศัพท์ด้วยคอมพิวเตอร์ กับเรียนด้วยกระดาษ โดยศึกษาถึงประสิทธิภาพและแรงจูงใจ โดยมีคำถามวิจัยสองข้อ คือ 1) ผลการสอนคำศัพท์ด้วยกระดาษและคอมพิวเตอร์ ซึ่งวัดโดยแบบทดสอบการเดาคความหมายจากบริบทจะแตกต่างกันอย่างไร 2) แรงจูงใจในการเรียนคำศัพท์ของนักเรียนด้วยการเรียนทั้งสองแบบแตกต่างกันหรือไม่ ผลการทดลองพบว่า การใช้กิจกรรมการสอนคำศัพท์ด้วยคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้กระดาษอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

แม็คบารซ์ และคณะ (Marbach et. al 2008: บทคัดย่อ) ได้ทดลองเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างการใช้แอนิเมชัน กับวิธีการสอนปกติด้วยรูปภาพธรรมชาติวิทยาอนุพันธุศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ผลการทดลองพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยแอนิเมชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ

จากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่า การใช้การ์ตูนเป็นสื่อ นั้น ได้ส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนใจในภาษามากขึ้นและยังเป็นสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจสำหรับในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยแนวคิดในการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 และขั้นตอนในการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

แนวคิดในการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 แนวคิดที่นำมาสู่การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 คือ

1. ความพยายามที่จะเปลี่ยนการเรียนการสอนไปจากเดิมที่เคยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (teacher center) คือ ครูเป็นแหล่งความรู้หลักแต่เพียงอย่างเดียว เป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์กับครู

2. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น นักเรียนสามารถนำไปปรับชมเพิ่มเติมด้วยตนเองได้ทั้งที่บ้าน และ โรงเรียน หรือที่อื่นๆตามลำพัง หรือ กับเพื่อนๆร่วมกันเรียนรู้ และ แลกเปลี่ยนอภิปรายความคิดเห็นร่วมกันได้ ย้ำทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้แล้วจากชั้นเรียนได้อีกครั้งหรือหลายครั้ง

ขั้นตอนการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการพัฒนาการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ได้มีนักการศึกษาเสนอแนวทางและกระบวนการในการพัฒนาไว้หลายรูปแบบด้วยกัน กล่าวคือ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2520 : 48-49) กล่าวถึงการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ตามระบบการผลิตชุดการสอนของแผนจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 10 ขั้นตอน คือ (1) กำหนดเนื้อหาวิชา (2) กำหนดหน่วยการสอน (3) นำเนื้อหาที่กำหนดและแบ่งออกเป็นหน่วยย่อย (4) กำหนดหลักการและมโนคติ (5) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (6) กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (7) ออกแบบและประเมินผล (8) เลือกลงและผลิตสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (9) นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่แก้ไขไปหาประสิทธิภาพ (10) นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่ได้

ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ส่วนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2533 : 174) ได้เสนอขั้นตอนการสร้างแบบฝึกหัดที่แตกต่างออกไป คือ ศึกษาปัญหาและความต้องการโดยศึกษาผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมกับการวิเคราะห์เนื้อหาหรือทักษะที่เป็นปัญหาออกเป็นเนื้อหาย่อยเพื่อใช้ในการสร้างแบบทดสอบและแบบฝึกหัดด้วยการพิจารณาวัตถุประสงค์ รูปแบบและขั้นตอนการใช้ชุดแบบฝึกหัด จากนั้นสร้างแบบทดสอบซึ่งมีแบบทดสอบเชิงสำรวจ แบบทดสอบเพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่อง แบบทดสอบความก้าวหน้าเฉพาะเรื่องเฉพาะตอน เมื่อแบบทดสอบที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและทักษะที่วิเคราะห์ไว้แล้ว จึงเริ่มสร้างแบบฝึกหัดเพื่อใช้พัฒนาทักษะย่อยแต่ละทักษะ จากนั้นนำแบบฝึกหัดไปทดลองเพื่อหาคุณภาพ แล้วจึงปรับปรุงแก้ไขให้ได้ฉบับที่สมบูรณ์ ขั้นตอนสุดท้าย คือ การรวบรวม เป็นชุด จัดทำคำชี้แจง คู่มือการใช้ และสารบัญ เพื่อใช้ประโยชน์ต่อไป และ สมพร จารุณัญญ์ (กรมวิชาการ 2534 : 84) ได้เสนอขั้นตอนของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากขั้นตอนของชัยยงค์ พรหมวงศ์และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ดังนี้ (1) กำหนดจุดประสงค์ทั่วไป (2) ศึกษาและกำหนดคุณสมบัติของผู้เรียน (3) การกำหนดและวิเคราะห์เนื้อหาสาระ (4) กำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (5) กำหนดรูปแบบและวิธีประเมินผล (6) กำหนดวิธีการและแนวทางการเสนอเนื้อหา (7) กำหนดแหล่งข้อมูลที่สนับสนุนการจัดทำสื่อการเรียนรู้ (8) ทดสอบคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ (9) ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้

และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ เช่น ชุดการเรียนรู้ ชุดการสอน แบบฝึกเสริมทักษะ สื่อดิจิทัล สื่อการเรียนรู้ประเภทเคลื่อนไหว พบว่าส่วนใหญ่เป็นการวิจัยและพัฒนา (research and development) ที่ประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (2) ขั้นดำเนินการผลิตสื่อการเรียนรู้ (3) ขั้นทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ และ (4) ขั้นประเมินผลสื่อการเรียนรู้ ดังรายงานการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะ การพัฒนาชุดการเรียนรู้ การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ และการพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูป ของ ภูวนาด แก้วมณีรัตน์ (2543 : 12) นฤดี ผิวงาม (2545 : 11) สาวิตรี ประวัตติ (2545 : 11) อัมพร เต็มดี (2545 : 14) เขียวภา สานติธรรม (2546 : 15) กมลลา สุริยพงศ์ประไพ (2546 : 15) และ กุลธิดา ปัญญาจิรวุฒิ (2547 : 13) ขั้นตอนดังกล่าวเหล่านี้สอดคล้องกับกาญจนา คุณารักษ์ (2545 : 493-497) ที่ได้ประยุกต์ขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนการสอน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (research and development) ที่นิยมใช้กันมากในการผลิตสื่อการเรียนการสอนและในการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วยสี่ขั้นตอน คือ การศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนการสอน นั้นๆ (ขั้นการวิจัย) การผลิตสื่อการเรียนการสอนต้นแบบ (ขั้นการพัฒนา) การทดลองใช้สื่อการ

เรียนการสอนต้นแบบที่ผลิตขึ้น (ขั้นการวิจัย) และการประเมินและปรับปรุงสื่อการเรียนการสอน (ขั้นการพัฒนา) กล่าวคือ

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อต่างๆ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อการกำหนดและออกแบบสื่อตามที่ผู้ออกแบบการเรียนการสอนต้องการและตรงกับความต้องการของผู้ใช้สื่อผู้สอนและผู้เรียน

2. การดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอน ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนา (ผลิต) และหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนที่พัฒนา (ผลิต) ขึ้น การดำเนินการผลิตสื่อการเรียนการสอนอาศัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน สื่อการเรียนการสอนผลิตขึ้นประกอบด้วย หลักการ จุดประสงค์ ผังงาน (flowchart) แสดงขั้นตอนการใช้สื่อ คู่มือผู้สอน (คำแนะนำในการใช้ แผนการสอน เฉลยแบบทดสอบ) และคู่มือผู้เรียน (คำแนะนำในการใช้ ใบความรู้ ใบงาน ใบกิจกรรม เอกสารหมายเลขต่างๆ ประกอบการให้ความรู้และแบบทดสอบ)

หลังจากผลิตสื่อการเรียนการสอนฉบับร่างเสร็จแล้ว นำสื่อการเรียนการสอนฉบับร่าง (สื่อต้นแบบ) ไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญการผลิตสื่อการเรียนการสอน จำนวน 3 คน ตรวจสอบเครื่องมือ ในการตรวจสอบใช้แบบประเมินสื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินดังกล่าวมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของจุดประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) และหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนโดยนำไปทดลองใช้กับผู้เรียนเป็นรายบุคคล ทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มย่อย และทดลองภาคสนาม นำผลที่ได้จากการหาคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนต้นแบบมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อนำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือเรียกว่าการทดลองภาคสนาม (field tryout) ต่อไป

3. การทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน ในขั้นนี้เป็นการนำสื่อการเรียนการสอนต้นแบบที่ผลิตขึ้นและผ่านการหาคุณภาพและประสิทธิภาพเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ในลักษณะของการทดลองภาคสนามหรือทดลองใช้ในชั้นเรียนปกติ โดยอาศัยการทดลองตามระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้ (1) ออกแบบการทดลองในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลอง (experimental design) กับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียน และหลังเรียน (one group pretest posttest design) (2) การออกแบบการทดลองในลักษณะของการวิจัยเชิงทดลอง (experimental design) เช่นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการใช้สื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กับวิธีสอนปกติ

4. การประเมินสื่อการเรียนการสอน ในขั้นตอนนี้จะเป็นการประเมินสื่อการเรียนการสอนที่ผ่านการทดลองใช้แล้วโดยจะประเมินจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และประเมินจากความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนการสอนนั้นๆ

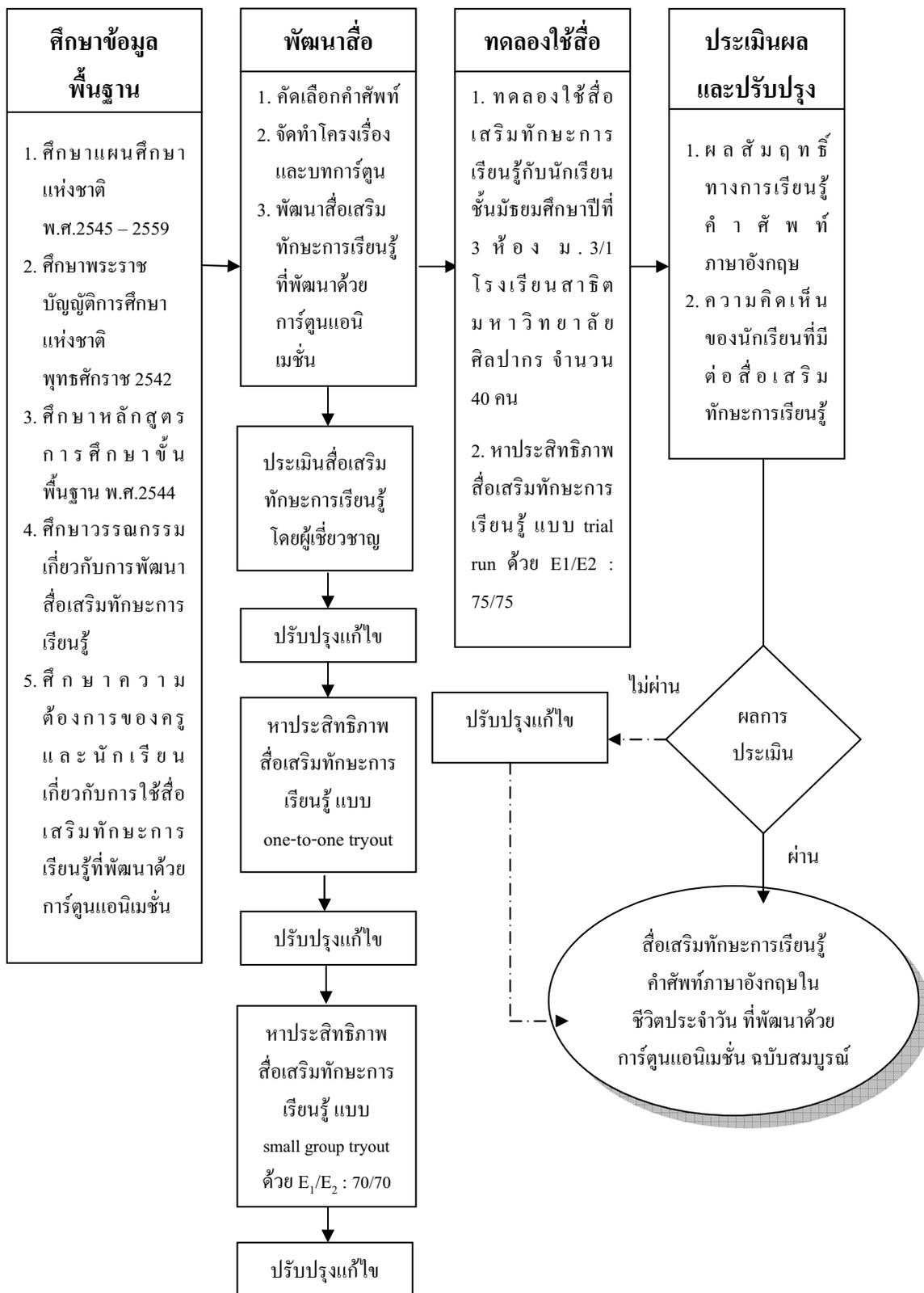
จากการศึกษาแนวคิดและรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ หรือ สื่อการเรียนการสอน ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนการพัฒนา 4 ขั้นตอน คือ (1) วิจัย (research) โดยศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (2) พัฒนา (development) โดยพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (3) วิจัย (research) ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น และ (4) พัฒนา (development) โดยประเมินผลและปรับปรุง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะทางการเรียนรู้ประกอบด้วย การศึกษาแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2545-2559 ศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ศึกษาความต้องการของครูและนักเรียนเกี่ยวกับสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

2. พัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดย คัดเลือกคำศัพท์ จัดทำ บทการ์ตูน พัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ประเมินสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ หาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบรายบุคคล (one-to-one tryout) และปรับปรุงแก้ไข หาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ แบบกลุ่มย่อย (small group tryout) โดยให้มีค่าประสิทธิภาพ $E1/E2 = 70/70$ และปรับปรุงแก้ไข

3. ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 40 คน และหาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบภาคสนาม (trial run) โดยให้มีค่าประสิทธิภาพ $E1/E2 = 75/75$

4. ประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไข ดังแผนภูมิ



กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยและพัฒนา (research and development: R&D) โดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการวิจัยไว้สี่ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่หนึ่ง วิจัย (research) เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ขั้นตอนที่สอง พัฒนา (development) เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ขั้นตอนที่สาม วิจัย (research) เป็นการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ และขั้นตอนที่สี่ พัฒนา (development) เป็นการประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงแบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. จัดเตรียมโครงการวิจัย เป็นการจัดเตรียมโครงการอย่างเป็นระบบโดยศึกษาเอกสาร ตำรา ข้อมูล สถิติ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การสร้างเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล การปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ เพื่อเสนอขออนุมัติโครงการวิจัยต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

2. ดำเนินงานตามโครงการวิจัย เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้นตามขั้นตอนที่ 1 ไปหาความต้องการของครูและนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน แล้วนำข้อมูลที่ได้ มาพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน และนำไปหาค่าประสิทธิภาพ หลังจากนั้น นำไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาตรวจสอบความสมบูรณ์ และวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

3. รายงานผลการวิจัย เป็นขั้นตอนการจัดทำร่างรายงานผลการวิจัย เสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้อง ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอแนะ และส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อขอจบการศึกษา

สำหรับการดำเนินการวิจัยตามข้อ 2 มีการดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่หนึ่ง เป็นการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ขั้นตอนที่สอง เป็นการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ขั้นตอนที่สาม เป็นการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ และขั้นตอนที่สี่ เป็นการประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ มีรายละเอียดขั้นตอนการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : วิจัย (research) : การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้โดยศึกษาจากเอกสาร ตำรา วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมถึงความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันของครูวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่สอนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 78 คน

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545 – 2559)
2. ศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542
3. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544
4. ศึกษาวรรณกรรมเกี่ยวกับการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
5. ศึกษาความต้องการของครูโดยใช้แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
6. ศึกษาความต้องการของนักเรียน โดยใช้แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วยตนเอง โดยการสัมภาษณ์ครูวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน จำนวน 3 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ และสอบถามนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 78 คน ด้วยแบบสอบถาม

การสร้างเครื่องมือและการหาประสิทธิภาพ มีดังต่อไปนี้

1. แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 6 ประเด็น (ดูภาคผนวก ก หน้า 86) มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพดังต่อไปนี้

- 1.1 ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
- 1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาประมวลเป็นประเด็นในแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
- 1.3 นำแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

1.4 นำแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูที่ปรับแก้แล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (ด้านเนื้อหาและภาษา จำนวน 2 ท่าน ด้านการสร้างสื่อ จำนวน 2 ท่าน และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อหาความเที่ยงตรง(validity)โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแบบสัมภาษณ์ และเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกัน (รายละเอียดค่า IOC ดังภาคผนวก ค หน้า 162) โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงจุดประสงค์
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงจุดประสงค์

และนำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \text{ เมื่อ}$$

$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ
IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

หลังการคำนวณได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 0.90 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

1.5 นำแบบสัมภาษณ์ความต้องการที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อ 1.4 ไปสัมภาษณ์หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครูวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และครูผู้เคยมีประสบการณ์สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ความต้องการของครู พบว่า ครูต้องการให้มีการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ เนื่องจากช่วยย่นระยะเวลาในการสอนและลดความเบื่อหน่ายในการเรียน โดยมีลักษณะของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล สรุปได้ดังนี้

1.5.1 สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ควรเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ส่งเสริมความรู้ สอดแทรกความสนุกสนาน

1.5.2 เนื้อหาควรเหมาะสมกับวัย ทันสมัย ตรงกับความสนใจ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยคำศัพท์ในแต่ละคำ ควรแสดงคำเหมือน และคำใกล้เคียงด้วยเพื่อเสริมความเข้าใจของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น

1.5.3 ตัวอักษรควรมีขนาดพอเหมาะ อ่านง่าย ชัดเจน ภาพประกอบมีสีสัน สดุดูดตา เสียง คำพูด และการเคลื่อนไหวของแอนิเมชันควรเน้นความสมจริง เป็นธรรมชาติ

1.5.4 กิจกรรมการเรียนรู้ ควรเป็นกิจกรรมคู่ หรือกิจกรรมกลุ่ม อาจเป็นบทบาทสมมติ หรือมีการสุ่มนักเรียนเพื่อตอบคำถามจากเนื้อเรื่อง

1.5.5 การวัดและประเมินผล ควรเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่คำศัพท์ เขียนนิยามคำศัพท์ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต โดยให้ขึ้นอยู่กับเทคนิคของครูและความสามารถของนักเรียน และในการประเมินว่านักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ ควรให้มีกิจกรรมเสริม เช่น การทัศนศึกษานอกสถานที่เพื่อพบปะกับชาวต่างชาติและฝึกใช้คำศัพท์ในด้านการฟังและการพูด

2. แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นแบบสอบถามปลายปิด จำนวน 4 ข้อ และปลายเปิด (ดูภาคผนวก ก หน้า 89) มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความต้องการของนักเรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

2.2 สร้างแบบสอบถามความต้องการของนักเรียนแบบมีโครงสร้างในลักษณะเลือกตอบและเติมคำ จำนวน 1 ฉบับ

2.3 นำแบบสอบถามความต้องการของนักเรียนตามข้อ 2.2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาเสนอแนะ

2.4 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความต้องการของนักเรียนตามข้อเสนอแนะแล้วนำไปใช้จริงกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 78 คน ได้แบบสอบถามกลับคืน 78 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

ผลที่ได้จากการสอบถามสถานภาพและความต้องการของนักเรียน พบว่า

2.4.1 นักเรียนมีสถานภาพเป็นหญิงมากกว่าชาย คือ 50 คน คิดเป็นร้อยละ 64.10 โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับมาก จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 43.59 รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 และระดับน้อยที่สุด จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.56 ตามลำดับ

2.4.2 ความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียนสนใจและต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันในหัวข้อเรื่อง ห้างสรรพสินค้ามากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 58.97 รองลงมา คือ หัวข้อเรื่องร้านอาหาร/ภัตตาคาร คิดเป็นร้อยละ 55.13 หัวข้อเรื่องบ้าน/กิจกรรมประจำวัน, โรงภาพยนตร์ และชายหาด เป็นลำดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 53.85 และสนใจในหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัด/โบราณสถานน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 16.67 นอกจากนี้ นักเรียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคือ สนใจและต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในหัวข้อเรื่อง การแสดงละคร สวนสนุก และอวกาศ

2.4.3 นักเรียนมีความเห็นเกี่ยวกับสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ว่า เนื้อหาควรประกอบด้วยคำศัพท์ที่มีโอกาสได้ใช้จริงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 89.74 รองลงมาคือการดำเนินเรื่องควรมีสีสันสดใสดึงดูดใจ คิดเป็นร้อยละ 80.77 และเนื้อหาแต่ละเรื่องควรมีความยาวประมาณ 15-20 นาทีน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 44.87 นอกจากนี้ นักเรียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ เนื้อหาควรมีความยาวประมาณ 10 นาที หากนานเกิน 10 นาทีจะจำไม่ได้, อยากให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เช่น หันมามอง หรือ พูดคุยด้วย

2.4.4 นักเรียนส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 85.90 ต้องการเรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม

2.4.5 นักเรียนส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 60.26 ต้องการให้วัดและประเมินโดยตอบคำถามจากเรื่องที่ได้รับชม (ดูรายละเอียดความต้องการของนักเรียนในภาคผนวก ค หน้า 160)

จากขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สรุปวิธีดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 4 หน้า 52

ตารางที่ 4 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 การสำรวจและศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย / เอกสาร	เครื่องมือ / การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อศึกษาเอกสารเกี่ยวกับนโยบายการศึกษาแห่งชาติ	ศึกษาเอกสาร	- แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ.2545 – 2559) - พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 - หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2544	เอกสารเกี่ยวกับนโยบายการศึกษา, พระราชบัญญัติการศึกษา, หลักสูตร / โดยวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)
2. ศึกษาความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน	สัมภาษณ์	- หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ - ครูผู้เคยมีประสบการณ์สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	แบบสัมภาษณ์ / วิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)
2. ศึกษาความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน	สอบถาม	นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 78 คน	แบบสอบถาม / วิเคราะห์โดยใช้คำร้อยละ และวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ขั้นตอนที่ 2 : พัฒนา (development) : การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. สำรวจและคัดเลือกคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
2. จัดทำเนื้อเรื่องและบทการ์ตูน (plot and storyboard) โดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้คัดเลือกไว้ตามข้อ 1

ได้คัดเลือกไว้ตามข้อ 1

3. จัดทำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน
5. หาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ แบบรายบุคคล (one-to-one tryout) และแบบกลุ่มย่อย (small group tryout)

การสร้างเครื่องมือและการหาประสิทธิภาพ มีดังต่อไปนี้

1. แบบสำรวจคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วยคำศัพท์ 75 คำ และสำนวน 15 สำนวน (ดูภาคผนวก ก หน้า 92) มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

1.1 คัดเลือกคำศัพท์ที่อยู่ในรูปของคำนาม คำกริยา คำคุณศัพท์ และคำวิเศษณ์ จากแบบเรียน/คลังคำศัพท์ระดับมัธยมศึกษา (lexicon) จำนวน 75 คำ รวมถึงสำนวนที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน อีกจำนวน 15 สำนวน รวมคำศัพท์และสำนวนที่คัดเลือกได้ 90 รายการ

1.2 นำคำศัพท์และสำนวน 90 รายการตามข้อ 1 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษระดับมัธยมต้น 1 คนพิจารณาคัดเลือกให้เหลือคำศัพท์ 21 คำ และสำนวน 9 สำนวน รวม 30 รายการ ดังตารางที่ 5 หน้า 54

1.3 นำคำศัพท์และสำนวนที่ผ่านการพิจารณาตามข้อ 1.2 จำนวน 30 รายการให้ครูวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมอีกครั้ง พบว่า ครูทั้ง 3 คน พิจารณาเห็นชอบเช่นเดียวกัน ดังนั้น คำศัพท์และสำนวนทั้ง 30 รายการ จึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาเป็นสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

2. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตอน The first date แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ตอน Let's go to the beach และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ตอน Sweet birthday (ดูภาคผนวก ก หน้า 94) มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และคู่มือการสอนภาษาอังกฤษ

2.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน แผนที่ 1 ตอนที่ 1 The first date จำนวน 1 คาบ แผนที่ 2 ตอนที่ 2 Let's go to the beach จำนวน 1 คาบ และแผนที่ 3 ตอนที่ 3 Sweet birthday จำนวน 1 คาบ โดยแต่ละแผนประกอบด้วย สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล และแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ใช้เวลาในการทดลอง 3 คาบ คาบละ 50 นาที ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อ 2.2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาเสนอแนะ มีข้อเสนอแนะ คือ ควรปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ให้ น่าตื่นเต้นมากขึ้น

ตารางที่ 5 คำศัพท์จากแบบเรียน/คลังคำศัพท์ (lexicon), ส่วนที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน และคำศัพท์/ส่วนที่คัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	คำศัพท์/ส่วนที่คัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ
<p>คำศัพท์จากแบบเรียน/คลังคำศัพท์</p> <p>1. get off 2. scenery 3. wonderful 4 . price 5. rail way 6. detail 7. occasion 8. appointment 9. look for 10. bitter 11. direction 12. atmosphere 13. schedule 14. plenty 15. row 16. coral 17. ticket 18. thrifty 19. include 20. beverage 21. wrap 22. intelligent 23. elevator 24. escalator 25. questionnaire 26. napkin 27. marine 28. customer 29. follow 30. fantastic 31. early 32. aquarium 33. nightmare 34. fascinating 35. carefully 36. cab 37. tourist 38. honesty 39. invite 40. amphibian 41. straight 42. purse 43. mess up 44. witness 45. look after 46. weather 47. garbage 48. pouch 49. recommend 50. deserve 51. shave 52. belongings 53. excited 54. taste 55. fright 56. absolutely 57. clumsy 58. field trip 59. life boat 60. water ski 61. select 62. mate 63. expensive 64. prepare 65. few 66. impressive 67. timetable 68. appreciate 69. pretty 70. except 71. admire 72. interesting 73. stable 74. kindness 75. fabulous</p>	<p>คำศัพท์จากคลังคำศัพท์</p> <p>1. occasion 2. appointment 3. atmosphere 4. thrifty 5. beverage 6. wrap 7. intelligent 8. napkin 9. fantastic 10. cab 11. honesty 12. mess up 13. garbage 14. deserve 15. belongings 16. excited 17. absolutely 18. clumsy 19. impressive 20. except 21. stable</p>
<p>ส่วนที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน</p> <p>1. That sounds great. 2. Brighten one's world. 3. The meal is on me. 4. Grab something to eat. 5. Let's go Dutch. 6. Do you want anything else? 7. I'll be right back. 8. Wish you were here. 9. Are you kidding? 10. Don't get me wrong 11. What's wrong? 12. I have no idea 13. Can you give me a discount? 14. Just moment 15. By the way</p>	<p>ส่วนที่พบบ่อยในชีวิตประจำวัน</p> <p>1. The meal is on me. 2. Grab something to eat. 3. Let's go Dutch. 4. Do you want anything else? 5. Are you kidding? 6. Don't get me wrong 7. Can you give me a discount? 8. By the way 9. What's wrong?</p>

ที่มา: พจนานุกรม ศัพท์ภาษาอังกฤษ ม.1-2-3 (พจนานุกรมรวมคำศัพท์จากแบบเรียนภาษาอังกฤษ), Longman Lexicon of Contemporary English by Tom McArthur

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (ด้านเนื้อหาและภาษา 2 ท่าน ด้านหลักสูตรและวิธีสอน 1 ท่าน) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ด้วยการหาค่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (รายละเอียดค่า IOC ดังภาคผนวก ก หน้า 163) หลังการคำนวณได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย เท่ากับ 1.00 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

2.5 ปรับปรุงแก้ไขความบกพร่องของแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (ดูรายละเอียดขั้นตอนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ในภาคผนวก ก หน้า 94)

3. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 The first date ตอนที่ 2 Let's go to the beach และตอนที่ 3 Sweet birthday มีลักษณะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว (ดูตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวในภาคผนวก ก หน้า 139) มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

3.1 นำโครงเรื่อง และบทการ์ตูน (plot and storyboard) เรื่อง Pod the Movie จำนวน 1 เรื่อง แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 The first date ตอนที่ 2 Let's go to the beach และ ตอนที่ 3 Sweet birthday (ดูโครงเรื่อง และบทการ์ตูนในภาคผนวก ก หน้า 112) เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและภาษาจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาพบว่า มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ คือ (1) ภาษาที่ตัวละครใช้บางประโยคยังไม่เป็นธรรมชาติ (2) คำศัพท์บางคำยากเกินไป (3) เนื้อเรื่องบางสถานการณ์เยิ่นเย้อเกินไป หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.2 นำโครงเรื่อง และบทการ์ตูนที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วตามข้อ 3.1 ไปพัฒนาเป็นสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนละประมาณ 15 นาที

3.3 นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ทั้ง 3 ตอน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสร้างสื่อประสม จำนวน 3 ท่าน และด้านเนื้อหาและภาษาจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม โดยใช้แบบประเมิน มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (ดูภาคผนวก ก หน้า 145) ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 (S.D. เท่ากับ 0.36) ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ คือ 3.50 และมีข้อเสนอแนะ คือ (1) ควรสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้เป็นสองรูปแบบ คือ รูปแบบที่หนึ่ง ไม่ใส่คำบรรยายภาษาอังกฤษ และรูปแบบที่สอง ใส่คำบรรยายภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปทดลองใช้และวิเคราะห์ว่ารูปแบบใดเหมาะสมกับนักเรียน (2) ควรมีสรุปรูปตัวอย่างการใช้คำศัพท์จากเนื้อเรื่องไว้ในตอนท้ายของแต่ละตอน หลังจากนั้น ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4 นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่ผ่านการตรวจสอบและประเมินจากผู้เชี่ยวชาญตามข้อ 3.3 ไปหาประสิทธิภาพ ด้วยการทดลองกับนักเรียนแบบรายบุคคล และแบบกลุ่ม

3.4.1 ขั้นทดลองแบบรายบุคคล (one - to - one tryout) เลือกนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง ม.3/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 3 คน จากนักเรียนที่มีผลการเรียนสูง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งเกณฑ์ในการคัดเลือกเด็กเก่ง ผู้วิจัยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้ระดับผลการเรียน 4 ส่วนปานกลางเป็นเด็กที่ได้ผลการเรียนระดับ 2-3 และอ่อนเป็นเด็กที่ได้ระดับผลการเรียน 0-1 เพื่อหาความบกพร่องทางด้านเนื้อหา ภาษา การสื่อความหมายจากภาพ เสียง และตัวอักษร โดยนั่งอยู่กับนักเรียนเป็นรายบุคคลขณะที่นักเรียนกำลังรับชม พบว่า มีข้อเสนอแนะจากนักเรียน คือ (1) ควรใส่คำบรรยายเป็นภาษาอังกฤษตามที่ตัวละครพูดเนื่องจาก นักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อนจับใจความไม่ทัน ส่วนนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลาง และเก่ง จับใจความได้ทัน แต่หากไม่รู้ความหมายของคำศัพท์บางคำ ก็จะได้สามารถจดบันทึกคำศัพท์ที่เห็นแล้วนำไปหาความหมายได้ (2) ควรปรับเสียงให้มีความหนักเบาเท่ากันตลอดทั้งเรื่อง ไม่ดังไป หรือเบาไปในบางตอน (3) จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า ควรมีการหยุดพักการนำเสนอเป็นระยะเมื่อสถานการณ์ในเรื่องเปลี่ยนไป เนื่องจากเมื่อนักเรียนรับชมเป็นเวลานานอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายขึ้นหากไม่มีสิ่งใดมากระตุ้น เช่น การถามคำถามจากเนื้อเรื่องตามที่ได้รับชม หลังจากนั้นได้การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.4.2 ขั้นทดลองแบบกลุ่มย่อย (small group tryout) เลือกนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ห้อง ม.3/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 3 คน และไม่ใช่ นักเรียนคนเดียวกับข้อ 3.4.1 จำนวน 9 คน จากนักเรียนที่มีผลการเรียนสูง 3 คน ปานกลาง 3 คน และอ่อน 3 คน (โดยใช้เกณฑ์เดียวกับขั้นทดลองแบบเดี่ยว) ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เมื่อการทดลองเสร็จสิ้น ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนเพื่อหาประสิทธิภาพ พบว่า ได้ค่าประสิทธิภาพ 96.67/76.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คือ 75/75 รายละเอียดดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบกลุ่มย่อย

กลุ่มย่อย	ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้		เกณฑ์การประเมิน
	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	
แบบทดสอบระหว่างเรียน	96.67		75
แบบทดสอบหลังเรียน		76.30	75

และจากการสังเกตในขณะทดลองแบบกลุ่มย่อยครั้งนี้ พบว่า (1) การหยุดเป็นระยะเพื่อ
 สุ่มนักเรียนตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่ได้รับชมบ่อยเกินไป ทำให้นักเรียนเสียรรถรสในการรับชม
 (2) นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาและปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้เป็นอย่างดี
 แต่นักเรียนกลุ่มอ่อนและกลุ่มปานกลางนั้น มีบางกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาในการทำมากกว่ากลุ่มเก่ง

หลังการทดลองแบบกลุ่มย่อยเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ตาม
 แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความกระชับขึ้น โดยวางแผนให้มีการหยุดเป็นระยะเพื่อสุ่มให้นักเรียน
 ตอบคำถามจากเนื้อเรื่องที่ได้รับชม จาก 4-5 ครั้ง เหลือเพียง 3-4 ครั้ง รวมถึงปรับกิจกรรมการ
 เรียนรู้ให้เหมาะสมกับเวลาด้วย

3.4.3 นำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่ปรับปรุงตามข้อ 3.4.2 ไปใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40
 คน เมื่อการทดลองจบลง ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์
 ภาษาอังกฤษ และนำคะแนนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 ก่อนเรียนและหลังเรียน (pretest - posttest) เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ
 เกณฑ์ในการให้คะแนน คือ ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน (ดูภาคผนวก ก หน้า
 147) ชีวิตประจำวัน มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพ ดังนี้

4.1 ศึกษาโครงสร้างสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ช่วง
 ชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และเอกสาร
 เกี่ยวกับการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงเอกสารการประเมินผลทางด้านภาษา

4.2 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 1
 ฉบับ เพื่อใช้ในการสอบก่อน (pretest) และ หลัง (posttest) การใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ จำนวน
 60 ข้อ มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว เกณฑ์การให้คะแนนข้อที่ตอบถูก ให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้
 0 คะแนน ใช้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ด้านความจำ ความเข้าใจ การนำไปประยุกต์ใช้

4.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น ตาม ข้อ 4.2 เสนอต่อ
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง

4.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้าน
 ภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา แล้วนำผล
 การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ มาตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity) โดยใช้ดัชนีความ
 สอดคล้อง (IOC) สูตรเดียวกับการหาค่า IOC ของแบบสัมภาษณ์ครู (รายละเอียดค่า IOC ดัง
 ภาคผนวก ง หน้า 167) โดยมีเกณฑ์การประเมินมีดังนี้

+1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
-1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

หลังการคำนวณได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 0.94 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

4.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ห้อง ม.4/2 จำนวน 35 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและเคยผ่านการเรียนเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (อ 30203) มาแล้ว เพื่อตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (difficulty) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน จากนั้นตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (discrimination) โดยใช้เกณฑ์พิจารณาค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เกณฑ์ความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.76 และเลือกข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.21 - 0.81 ได้แบบทดสอบปรนัยที่สมบูรณ์ 30 ข้อ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ง หน้า 168)

4.6 หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน โดยใช้เกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ผลการตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น มีค่าเท่ากับ 0.835 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

4.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้วตามข้อ 4.6 ไปทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ห้อง ม.3/1 จำนวน 40 คน

5. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน que พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน มีวิธีการสร้างและหาประสิทธิภาพดังนี้

5.1 ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

5.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด และแบบสอบถามชนิดปลายเปิด

5.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ตามข้อ 5.2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเสนอแนะ

5.4 ปรับปรุงแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนตามข้อเสนอแนะในข้อ 5.3 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้านเนื้อหา ด้านภาษา และด้านการวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้สูตรเดียวกับการหาค่า IOC ของแบบสัมภาษณ์ครู (รายละเอียดค่า IOC ดังภาคผนวก ง หน้า 169) หลังการคำนวณได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

5.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน แล้วนำไปสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

จากขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สรุปวิธีดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

เครื่องมือ	การหาประสิทธิภาพ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1.แบบสำรวจคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้	- คัดเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน	วิเคราะห์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)
2.แผนการจัดการเรียนรู้	- หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน	ค่า IOC
3.สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้	- หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน - หาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (1:1, 3:3)	ค่า IOC
4.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	- หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน - ตรวจสอบหาค่าความยากง่าย (p) - ตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนก (r) - หาค่าความเชื่อมั่น (reliability)	ค่า IOC, วิเคราะห์โดยใช้ \bar{x} , S.D., KR-20
5.แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้	- หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน	ค่า IOC

ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (research) : การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ เพื่อทราบผลการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ดังกล่าวมีแบบแผนการวิจัยเป็นการทดลองขั้นพื้นฐาน (pre-experimental design) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (one group pretest-posttest design) (Tuckman 1999 : 160) เป็นการทดสอบก่อนใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (pretest) กับกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง และทดสอบหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (posttest) กับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้งซึ่งมีรูปแบบดังนี้

ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
T1	X	T2

- T1 แทน การทดสอบก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
 T2 แทน การทดสอบหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
 X แทน การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วิธีดำเนินการ ในการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ มีวิธีการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

ผู้วิจัยทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบภาคสนาม (trial run) โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน คือ แผนที่ 1 ตอน The first date แผนที่ 2 ตอน Let's go to the beach และ แผนที่ 3 ตอน Sweet birthday แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ใช้เวลา 1 คาบเรียน (50 นาที) กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ราชวิทยาลัยภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (อ30203) ในวันที่ 22 มกราคม 2552 จำนวน 2 คาบเรียน เวลา 10.25-12.05 น. และวันที่ 29 มกราคม 2552 อีก 1 คาบเรียน เวลา 10.25-11.15 น. (ไม่รวมการทำ pretest-posttest) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันก่อนเรียน (pretest) จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 40 นาที

2. ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ตอน The first date (ดูรายละเอียดขั้นตอนการสอนในภาคผนวก ก หน้า 94)

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ตอน Let's go to the beach (ดูรายละเอียดขั้นตอนการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ในภาคผนวก ก หน้า 100)

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ตอน Sweet birthday (ดูรายละเอียดขั้นตอนการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ในภาคผนวก ก หน้า 105)

3. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันหลังเรียน (posttest) จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 40 นาที

4. สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 75/75 จากสูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะฯ 2520 : 135-138) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 75

$$E1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

เมื่อ E1 คือ ผลรวมเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยคิดเป็นร้อยละ 75

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของแบบฝึกหัดระหว่างเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดระหว่างเรียนรวมกัน

N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบหลังจากได้รับการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ร้อยละ 75

$$E2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ E2 คือ ผลรวมเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจคำศัพท์หลังใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ฯ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ 75

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของการทำแบบทดสอบหลังใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ฯ
 B คือ คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
 N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ฯ โดยใช้สูตรดังกล่าว ได้จากการนำคะแนนแบบทดสอบประจำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ทำได้ในแต่ละตอนและคะแนนทดสอบหลังเรียน มาคำนวณด้วยการหาค่า E1/E2 แล้วมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 75/75

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อน และหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ฯ โดยใช้การทดสอบค่า t แบบ t-test dependent

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) โดยนำค่าระดับที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากนั้น นำไปแปลความหมายตามเกณฑ์ที่ได้ปรับปรุงมาจากเกณฑ์ของเบสท์ (Best 1981:181-182) ดังนี้

- 4.50 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก
- 3.50 – 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับดี
- 2.50 – 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับควรปรับปรุง
- 1.00 – 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

จากขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สรุปวิธีดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ
เพื่อทราบผลการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3	ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ โดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน	- นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	- สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน - แผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (development) : การประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ ประเมินและปรับปรุงแก้ไขสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันหลังเรียน (posttest) จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน (pretest)
2. สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น

จากขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สรุปวิธีดำเนินการวิจัย ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 สรุปลักษณะการวิจัยขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

วัตถุประสงค์	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ
เพื่อทราบผลการทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3	ทดสอบความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (posttest)	นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์/วิเคราะห์โดยใช้ \bar{X} , S.D., t-test แบบ dependent
	สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้	นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร	แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้วิเคราะห์โดยใช้ \bar{X} , S.D. และการวิเคราะห์เนื้อหา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3” ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และประสิทธิภาพ

ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และ หลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ตอนที่ 1 ลักษณะของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และประสิทธิภาพ

สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว จำนวน 3 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 15 นาที คือ ตอนที่ 1 The first date ตอนที่ 2 Let's go to the beach และ ตอนที่ 3 Sweet birthday สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้มีค่าประสิทธิภาพ 96.67/91.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 รายละเอียดดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แบบภาคสนาม

กลุ่มทดลอง N=40	ประสิทธิภาพของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้		เกณฑ์การประเมิน
	ประสิทธิภาพของ กระบวนการ (E1)	ประสิทธิภาพของ ผลลัพธ์ (E2)	
แบบทดสอบระหว่างเรียน	96.67		75
แบบทดสอบหลังเรียน		91.92	75

**ตอนที่ 2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และ หลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน**

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียน
มัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริม
ทักษะการเรียนรู้ ($\bar{x} = 27.58$ S.D. = 1.71) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ($\bar{x} = 14.93$,
S.D. = 4.76) รายละเอียดดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

กลุ่มทดลอง	N	\bar{x}	S.D.	t	p
คะแนนก่อนเรียน	40	14.93	4.76	-17.565	0.00
คะแนนหลังเรียน	40	27.58	1.71		

**ตอนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน**

นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับ ดีมาก
($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.37) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อสื่อเสริม
ทักษะการเรียนรู้ในระดับดีมากทุกด้าน โดยมีด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อเสริมทักษะ
การเรียนรู้ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 ($\bar{x} = 4.75$, S.D. = 0.42) รองลงมาเป็นด้านการใช้
ภาษา ($\bar{x} = 4.66$, S.D. = 0.40) ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.43) ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.59$,
S.D. = 0.53) และ ด้านกราฟิก/มัลติมีเดีย ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.75) ตามลำดับ ยกเว้นองค์ประกอบ
ย่อยของด้านเนื้อหา คือ ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.48$, S.D. =
0.64) และด้านกราฟิก/มัลติมีเดีย คือ การแสดงท่าทางเคลื่อนไหวสมจริงมีชีวิตชีวา อยู่ในระดับดี
เช่นกัน ($\bar{x} = 4.18$, S.D. = 0.75) รายละเอียดดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

รายการประเมิน	(\bar{x})	S.D.	แปลความ	ลำดับที่
1. ด้านการออกแบบ	4.65	0.43	ดีมาก	3
1.1 การจัดลำดับภาพมีความต่อเนื่อง น่าติดตาม	4.60	0.55	ดีมาก	
1.2 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม	4.60	0.55	ดีมาก	
1.3 การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.75	0.44	ดีมาก	
2. ด้านกราฟิก/มัลติมีเดีย	4.54	0.45	ดีมาก	5
2.1 ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน	4.53	0.68	ดีมาก	
2.2 ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อหา	4.70	0.52	ดีมาก	
2.3 สีและภาพประกอบของฉากหลังเหมาะสม	4.53	0.68	ดีมาก	
2.4 การแสดงท่าทางเคลื่อนไหวสมจริง มีชีวิตชีวา	4.18	0.75	ดี	
2.5 ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	4.53	0.60	ดีมาก	
2.6 เสียงบรรยายเหมาะสม ชัดเจน	4.65	0.53	ดีมาก	
2.7 เสียงดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจน	4.65	0.53	ดีมาก	
3. ด้านเนื้อหา	4.59	0.53	ดีมาก	4
3.1 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	4.70	0.52	ดีมาก	
3.2 ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม	4.48	0.64	ดี	
4. ด้านการใช้ภาษา	4.66	0.40	ดีมาก	2
4.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย	4.60	0.55	ดีมาก	
4.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.65	0.48	ดีมาก	
4.3 ภาษาที่ตัวละครใช้ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.73	0.45	ดีมาก	
5. ด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อ	4.75	0.42	ดีมาก	1
5.1 การเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์เหมาะสมกับวิชานี้	4.78	0.48	ดีมาก	
5.2 นักเรียนมีความพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับใด	4.72	0.51	ดีมาก	
รวมทุกด้าน	4.61	0.37	ดีมาก	

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยและพัฒนา (research and development: R&D) โดยมีขั้นตอนการพัฒนา 4 ขั้นตอน คือ (1) วิจัย (research) ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน (2) พัฒนา (development) พัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (3) วิจัย (research) ทดลองใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น และ(4) พัฒนา (development) ประเมินผลและปรับปรุง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อน และหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน (3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ห้อง ม.3/1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน (2) แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (3) แบบสำรวจคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ (4) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน (5) สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ จำนวน 3 ตอน (6) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันก่อนและหลังใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ และ (7) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ แผนการทดลองเป็นแบบ one group pretest-posttest design และวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) ค่าสถิติ t-test แบบdependent และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie มีลักษณะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหว จำนวน 3 ตอน ความยาวตอนละประมาณ 15 นาที คือ ตอนที่ 1 The first date ตอนที่ 2 Let's go to the beach และ ตอนที่ 3 Sweet birthday และมีค่าประสิทธิภาพ 96.67/91.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ($\bar{x} = 27.58$, S.D. = 1.71) สูงกว่าก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ($\bar{x} = 14.93$, S.D. = 4.76)
3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.37)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถนำไปสู่การอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันมีค่าประสิทธิภาพ 96.67/91.92 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ดังกล่าวได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หาประสิทธิภาพแบบรายบุคคลแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข และหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อยแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริงในภาคสนาม รวมถึงขณะที่ทดลองใช้สื่อมีการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียน โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เพราะมีการเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นอิสระ ทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้เรียนรู้และทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงพร วิมเนส (2545 : 83) ที่พัฒนาบทเรียนโปรแกรมการ์ตูน เรื่องทิวปออสเตรเลีย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้หาประสิทธิภาพของบทเรียนโดยนำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขตามกระบวนการเป็นลำดับจนได้บทเรียนโปรแกรมการ์ตูนที่มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 94.91/83.23 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และชวนพิศ อัดเนตร์ (2545 : 77) ที่ใช้การ์ตูนประกอบการเรียนวิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีวิธีการเดียวกัน คือ ประเมิน

จากผู้เชี่ยวชาญ หาประสิทธิภาพแบบรายบุคคลแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หาประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อยแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข หาประสิทธิภาพแบบภาคสนามแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ผลการวิจัยพบว่า สื่อประเภทการ์ตูนที่ใช้ทดลองมีประสิทธิภาพ 94.89/81.08 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 รวมถึงในระหว่างเรียนมีกิจกรรมกลุ่มที่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน สอดคล้องกับคำกล่าวของ รุ่งแก้วแดง (2541 : 22) ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรมีกิจกรรมหลากหลายสนุกสนาน นักเรียนชอบการทำงานกลุ่ม นักเรียนสร้างความคุ้นเคย เกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญเท่าเทียมกัน จึงส่งผลให้เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีต่อการเรียน และเรียนอย่างมีความสุข

2. จากผลการวิจัยที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนยังไม่เคยเรียนคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษจากสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน อีกทั้งสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ส่งเสริมความรู้ สอดแทรกความสนุกสนาน ทันสมัย บทสนทนาและคำศัพท์สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับชยากรณ์ สมบูรณ์สิน (2549 : 76) ที่พบว่านักเรียนที่ใช้บทเรียนประกอบการเรียนภาษาอังกฤษที่มีภาพการ์ตูนประกอบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการวิจัยของนุชรี วัชานุชา (2547 : 114) ที่ได้ใช้แบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ที่มีภาพการ์ตูนประกอบเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่า ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้แบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ที่มีภาพการ์ตูนประกอบสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01เช่นกัน สอดคล้องกับ ลาโด (Lado 1988: 119-120) ที่ได้กล่าวถึงคำศัพท์ที่ควรนำเสนอว่าควรเป็นศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน ผู้เรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. จากผลการวิจัยที่พบว่าความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก อาจเป็นเพราะสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ดังกล่าวสร้างขึ้นตามความต้องการของนักเรียน ประกอบกับการ์ตูนยังคงเป็นที่โปรดปรานของนักเรียนทุกวัย โดยเฉพาะการ์ตูนเคลื่อนไหวสามารถเป็นสื่อช่วยจูงใจให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่เรียนได้ สอดคล้องกับดวงเนตร คงปรีพันธุ์ (2541 : 61) ที่ว่า ภาพ

การ์ตูนเคลื่อนไหวช่วยให้เด็กได้บรรลุจุดประสงค์ในมโนทัศน์เรื่องต่างๆ ตามความต้องการของผู้สอน และยังช่วยให้เกิดความสนใจในบทเรียน จึงเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ส่วนสุมิตรา ฉันทนานุรักษ์ (2543 : 75) ได้สรุปผลงานวิจัยว่า นักเรียนกลุ่มทดลองชอบบทเรียนการ์ตูนเรื่อง พืช อยู่ในระดับมากที่สุด ต่อมาเพ็ญพนา พ่วงแพ (2550 : 121) ได้พัฒนาบทเรียนการ์ตูน เรื่อง จังหวัดราชบุรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยการ์ตูนในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยนี้ประกอบด้วย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรนำสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ประกอบการเรียนรู้ให้มากขึ้นเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน และควรเผยแพร่ให้กับครูสอนวิชาภาษาอังกฤษและครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้ดูเป็นแบบอย่างเนื่องจากผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้

2. ควรมีการพัฒนา และ/หรือส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่นด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน โดยครูเป็นริเริ่มพัฒนา และ/หรือโดยการกระตุ้นสนับสนุนส่งเสริมจากผู้บริหารโรงเรียนด้วยการจัดหรือการให้ครูเข้ารับการฝึกอบรมเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้

3. ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันด้วยการ์ตูนแอนิเมชันให้มากกว่าที่เป็นอยู่ และให้แต่ละตอนมีความยาวเกินกว่า 15 นาที ตามข้อเสนอแนะของนักเรียน(ในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้)ที่เห็นว่าสื่อดังกล่าวให้ความสนุกสนาน ให้ความรู้ เหมาะกับวัยของนักเรียน มีประโยชน์ทันทีที่ตรงกับการใช้ในชีวิตประจำวัน

4. ควรส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันในลักษณะ 3 มิติและควรพัฒนาเรื่องอื่นๆ ตามความคิดเห็นของนักเรียนด้วย เช่น เทียวสวนสนุก วัด และอวกาศตามข้อเสนอแนะของนักเรียนในแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

5. ควรใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นแนวทางและเป็นตัวอย่างในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อื่นด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากสื่อดังกล่าวได้ผ่านการหาค่าประสิทธิภาพและการทดลองใช้ที่ได้ผลแล้ว

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันในระดับชั้นอื่นๆ โดยอาจใช้คำศัพท์ หรือเรื่องราวและข้อมูลในท้องถิ่นของนักเรียน
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการสอนโดยใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน กับการสอนปกติ และวัดความคงทนในการจำศัพท์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2546.
- _____. การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2534.
- _____. หลักสูตรภาษาอังกฤษ พุทธศักราช 2539. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2539.
- _____. รายงานการประเมินผลสื่อคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา เรื่อง ก้าวแรกของคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน. กรมการศึกษานอกโรงเรียน, ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เลียงเชียง 2543.
- กาญจนา คุณารักษ์. การออกแบบการเรียนการสอน. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- กุลธิดา ปัญญาจิรวุฒิ. “การพัฒนาสื่อเสริมทักษะการเขียนร้อยกรองกาพย์ยานี 11 สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.
- เกศินี วัชรเสถียร. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ และการสอนแบบตอบสนองด้วยท่าทางสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2542.
- ข่าวปฏิรูปการศึกษา. “รู้จัก ครูศศิณี อังกานนท์ ครูในดวงใจเด็กเหรียญทองเคมีโอลิมปิก.” สยามรัฐ. (29 กรกฎาคม 2549) : 7.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, แผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2535. กรุงเทพฯ : ฟินนี่พับบลิชซิง, 2535.
- _____. แผนการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 8 พุทธศักราช (พ.ศ.2540 – 2544). กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี, 2539.
- ครองแผน ไชยชนะสาร. เคล็ดวิธีสร้าง : อ่านดี อ่านเร็ว. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เดลีพี, 2530.

- จรรยา เหนียนเฉลย. เทคโนโลยีการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, 2546.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. Animation says hi. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ, 2548.
- จินตนา ไบกาซูยี. การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์นการพิมพ์, 2543.
- เจนจิรา รัตนเดชาพิทักษ์. “ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมในภาพในหนังสือการ์ตูนกับพื้นฐานวัฒนธรรมที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.”
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- จุฑาทิพย์ จันทร์สุวรรณ. “บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน เรื่อง ดิน กลุ่มสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา
การประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2540.
- จันทร์ฉาย เตมียาการ. การเลือกใช้สื่อทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.
- ชยากรณ์ สมบูรณ์สิน. “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของบทเรียนประเภทหนังสืออ่าน
ประกอบการเรียนภาษาอังกฤษที่มีภาพประกอบแบบการ์ตูน และการสอนแบบปกติ
กลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1.”
วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2549.
- ชลिया ลิมปิยากร. เทคโนโลยีการศึกษาศาสนาบ้านราชภัฏธนบุรี 2536. กรุงเทพฯ : พิเศษการพิมพ์,
2536.
- ชวนพิศ อัดเนตร. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทยที่สอน โดยใช้หนังสือการ์ตูน
เรื่องกับวิธีสอนแบบปกติ.” สาขาวิชาการสอนภาษาไทย วิทยานิพนธ์ปริญญาโท
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2545.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ. ระบบสื่อการสอน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2520.
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. เทคโนโลยีการสอน : การออกแบบและพัฒนา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์,
2533.
- ฐาปณีย์ ณ สงขลา. “การสร้างสไลด์อิเล็กทรอนิกส์ประกอบภาพเคลื่อนไหว เรื่องระบบ
สุริยะจักรวาล สำหรับนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6).”
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา. สื่อการศึกษาเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2541.

ฉลองชัย สุรวัฒนสมบูรณ์. การเลือกใช้และการใช้สื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2528.

คนัย ม่วงแก้ว. “ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันวิชาดนตรี สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขา
เทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2548.

ดวงพร หนูพงษ์. “ปัญหาการสอนภาษาอังกฤษ และความต้องการพัฒนาวิชาชีพของครู
ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษาสำนักงาน
การประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา.” ม.ป.ท., 2545.

ดวงสมร อปราชิตา. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษด้วยหนังสือ
การ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร,
2547

ดวงเดือน จังพานิช. “การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยวิธีการสอนแบบสัมพันธ์ขอบข่าย
ความหมายและวิธีสอนปกติ.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการ
สอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร,
2542.

ดวงเดือน แสงชัย. การสอนภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2531.

ดวงเนตร คงปริพันธ์. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการจำเนื้อหาที่
เป็นกระบวนการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนด้วย
คอมพิวเตอร์.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. Multimedia ฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เคทีพี แอนด์
คอนซัลท์, 2546.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน (How to make 2D Animation).
กรุงเทพฯ : มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.

- นฤดี ผิวงาม “การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนเรื่อง วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียน
ประถมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร
และการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- นุชรี วัชนูชา. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในท้องถิ่นและความคงทนใน
การจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกพัฒนาคำศัพท์ที่มีภาพการ์ตูน
ประกอบ โรงเรียนอนุบาลสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547.
- นันทนา คำภานันท์. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างการสอน โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
กับการสอนปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2540.
- นันทิยา แสงสิน. การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2527.
- บุญเรือน จันทร์โต. “การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- บุญฤทธิ์ คงคาเพชร. ทักษะกราฟิกเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปทุมวัน, 2527.
- เบญจณี ถิ่นทิพย์. “วิธีการสอนอ่านภาษาอังกฤษประกอบหนังสือการ์ตูนสำหรับนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเมืองแพร่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2539.
- ปนัดดา แก้วสนั่น. “การสร้างการ์ตูนภาพยกระดับชนิดตั้งโต๊ะสำหรับการฝึกทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสตรีวิทยา 2” วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2535.
- ปยุต เงากระจ่าง. การ์ตูน โปร โมชั่น. นิตยสารแม่และเด็ก. 194, 11 (เมษายน 2531) : 54.
- ประนอม สุรัสวดี. มนุษย์สัมพันธ์กับการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

- ปรียา โชคพิพัฒน์. “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และอัตราคงทนในการเรียนรกลุ่มสร้างเสริม
ประสบการณ์ชีวิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยสมุดลำดับภาพการ์ตูน กับ
สื่อการเรียนประเภทอื่น.”วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2533.
- ปรียาพร วงศ์อนุตร โรจน์. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, 2534.
- ปูลณรัตน์ พิษขไพบูลย์. Computer Graphics สำหรับนักออกแบบ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- พรประภา ธนเศรษฐ์ “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยว
เชิงนิเวศ ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2546.
- พรรณี ชูทัย. จิตวิทยาการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อัมรินทร์การพิมพ์,
2528
- พะยอม วงศ์สารศรี. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
,2526.
- เพ็ญพนา พ่วงแพ. “การพัฒนาบทเรียน โปรแกรมการ์ตูนเรื่องจังหวัดราชบุรีสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองราชบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษา
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศิลปากร, 2550.
- ภนิกา จันทร์ส่อง. “การสร้างหนังสือการ์ตูนภาพยกระดับที่มีเสียงประกอบ เพื่อส่งเสริมการอ่าน
ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
2541.
- ภาวินี ทอนสูงเนิน. “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกเสริม
ทักษะคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนอง
หมาก จังหวัดนครราชสีมา.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2543.
- ภูวนาด แก้วฉวีรัตน์. “การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่องระบบของร่างกาย สำหรับนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลาย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2543.

- มณฑกานต์ วงษ์สิงห์. “การสร้างวิดิทัศน์การ์ตูน ชุดยาบ้า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร.” สาขาเทคโนโลยี การศึกษา วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.
- เยาวภา สานดิธรรม. “การพัฒนาแบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2546.
- รุ่ง แก้วแดง. ปฏิวัติการศึกษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2541.
- รัตนา ภาชาฤทธิ์. การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2534.
- วรรณพร ศิลาขาว. “การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรียน โดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่ มีเกมประกอบการสอน.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอน ภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538.
- วิวรรณ จันทร์เทพย์. วิชาเทคโนโลยีการศึกษา. ราชบุรี : ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, 2540.
- วิสาข์ จิตวัตร. การสอนอ่านภาษาอังกฤษ. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2543.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. การ์ตูนศาสตร์และศิลป์แห่งจินตนาการ. การส่งเสริมและการพัฒนา หนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : การศาสนา, 2534.
- ศิธร แสงธนู และ คิด พงศทัต. คู่มือภาษาอังกฤษภาคทฤษฎีและปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.
- ศิริพงศ์ พยอมเยี่ยม. การเลือกและการใช้สื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2533.
- ศิริพร ลิ้มตระการ. คู่มือเตรียมสอบภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- ศรีวิทย์ วรรณประเสริฐ. วิธีการสอนภาษาอังกฤษ. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2525.
- สมหญิง กลั่นศิริ. คำสอนประกอบคำบรรยายโสตทัศนศึกษาเบื้องต้น ศ.ล.318. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม : แผนกบริการกลาง สำนักงานอธิการบดี พระราชวังสนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2522.
- สาวตรี ประวีดี “การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.

- สุจริต เพียรชอบ. การพัฒนาการสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ : แผนกมัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- สุชาติ เกาทอง และคณะ. หนังสือเรียนสาระการเรียนรู้พื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ทัศนศิลป์ ม.3 ช่วงชั้นที่ 3 รหัสวิชา ศ 33101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญ, 2551.
- สุณีย์ ชีดากร. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยครูพระนคร, 2525.
- สุพัตรา ชุมเกตุ. วรรณกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่น. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2522.
- สุมิตรา ฉันทนานุรักษ์ “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่อง พืช ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบ ภาพการ์ตูน และวิธีสอนปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2543.
- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. การวิจัยทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- สุไร พงษ์ทองเจริญ. วิธีสอนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เริ่มเรียน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ประมวลศิลป์, 2528.
- สังเขต นาคไพจิตร. การ์ตูน. มหาสารคาม : โรงพิมพ์ปริดาการพิมพ์, 2530.
- สังเวียน และคณะ. วิธีสอนภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2531.
- อธกานต์ อุณจะนำ “การศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549.
- อาคม บุญไพโรจน์. “การออกแบบหนังสือการ์ตูน.” เค้าโครงศิลปะนิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตร บัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2533.
- อิสรา สารงาม. การสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษา. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2539.
- อัมพร เต็มดี. “การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องการอนุรักษ์แหล่งท่องเที่ยวในชุมชน สำหรับนักเรียน ประถมศึกษา อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- อัญชลี ดวงกลาง. “พฤติกรรมการสอนภาษาอังกฤษของครูชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อำเภอโนนไทย จังหวัดนครราชสีมา.” เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2536.

ภาษาต่างประเทศ

- Brown, James W. A V International : Technology Media and Methods. 4 ed. New York : McGraw - Hill,1997.
- Bock. "Developing Materials for the Study of Literature." English Teaching Forum 3 (July 1993) : 2-4
- Cross. A Practical handbook of language Teaching. New York : Prentice Hall International, 1992.
- Carter, and McCarthy. Vocabulary and Language Teaching. 4th ed. New York : Longman, 1991.
- Finocchiaro. English as a Second Language : From Theory to Practice. New York: Resent Publishing Company, 1989.
- Frazier, K., and Nakata R. Let's go. Hong Kong : Oxford university Press, 1994.
- Frazier, Defervill, and Tai. Step Out. Singapore : Prentice Hall Asia EFL, 1995.
- Ghadessy, Mohsen. "Wordlists and Materials Preparation : a New Approach." English Teaching FORUM Journal (17 January 1979): 24 – 27.
- Hamer, J. The practice of English language Teaching. Hongkong : ELBS by Longman Group, 1990.
- Hamon, Janis M. "Vocabulary Teaching and Learning in a seventh-grade Literature-based classroom." Journal of adolescent & adult literacy 41 (April 1998) : 518 – 529.
- Hatch, Everlyn, and Cheryl Brown. Vocabulary, Semantics, and language Education. Cambridge : Cambridge University Press, 1995.
- Heaton, J.B. Writing English Language Tests. London : Longman Group Limited, 1975.
- Hill. Visual Impact. New York : Pilgrims Longman Books Resource, 1990.
- Hirsch and Pual. "What vocabulary size in needed to read unsimplified texts for pleasure?" Reading in a Foreign Language 8, 2 (1992): 689-696.
- Hulstijn, J.H.,M.Hollander,and S.T.Greidanu. "Incidental Vocabury Learning by Advanced Foreign Language Students : The Influence of Marguinal Glosses, Dictionary Use, and Reoccurance of Unknown words." The Modern Language Journal 80, 3 (1996) : 327 – 339.

- Lehmann, W.P. "Diachronic semantics." In Theory and application, 202. Edition by Rameh Clea. Washington: Random House, 1972.
- Lado. Language Teaching : Teaching English Across Cultures. New York : McGrawHill, 1988.
- Lavery,C. "Using Cartoon." Practical English Teaching 12 (June 1992) : 60.
- Marbach-Ad et.al. Using Computer Animation and Illustration Activities to Improve High School Students' Achievement in Molecular Genetics. Journal of Research in Science Teaching, v45 n3 p273-292. John Wiley & Sons, Inc., 2008
- Richards, Jack C. Longman dictionary of Applied Linguistics. Horlow, England: Longman, 1985.
- _____. "Words Lists : Problems and Prospects." RELC Journal 5 (1974): 69-84.
- Richards, Jack C and Rodgers, Ted. Approaches and Methods in Language Teaching. London : Cambridge University Press, 1991
- Scanlan,Stephen and Seth Feinberg.The Cartoon Society : Using the Simpson to Teach and Learn Sociology. New York : Haper and Row , 2000.
- Shores, Louis (1960). Instructional Materials. New York : The Ronald Press Company.
- Sternburg, R.J. et al. "Teaching Vocabulary Building Skills: Contextual Approach." In Communicating with Computers in the Classroom : Prospect for Applied Cognitive Science, edited by A.C.Wikinxin. New York : Academic Press, 1983.
- The Encyclopedia Americana International Edition, Danburg : Grolier Incorporated, 1993.
- Tuckman, Bruce W. Conducting Educational Research. 5th ed USA. : Harcourt Brace College Publisher, 1999.
- Willkin,D. Linguistics in language teaching. London: Edward Arnold, 1972.

อินเทอร์เน็ต

- มุสลิมแคมป์ส. อบจ.ยะลาเสริมทักษะอังกฤษแก่นร.หวังก้าวทันโลกาภิวัตน์. [Online], Accessed 5 March 2007. Available from <http://muslimcampus.com/>
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. ก้าวฝ่าอุปสรรคของมัลติมีเดียในการศึกษา ในภูมิภาคอาเซียนและอินเดีย. [Online], Accessed 5 March 2007 Available from <http://www.nectec.or.th/bureaux/swl/report/ThaiMMReport.htm>
- กระทรวงศึกษาธิการ. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2547 – 2550. กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักปลัดกระทรวง [Online], Accessed 20 November 2008 Available from <http://www.moe.go.th/>
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. รายงานประจำปี 2548. โดยงานประกันคุณภาพ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร [Online], Accessed 15 January 2007 Available from <http://www.satit.su.ac.th/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
2. แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
3. แบบสำรวจคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน
4. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1
5. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2
6. แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3
7. แบบสังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม
8. โครงเรื่องและบทการ์ตูน (plot and storyboard)
9. (ตัวอย่าง)สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie ตอนที่ 1 The first date
10. แบบตรวจสอบรายการสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อประสม
11. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันก่อนเรียนและหลังเรียน (pretest-posttest) / กระดาษคำตอบ
12. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

**แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน**

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสัมภาษณ์สำหรับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้เคยมีประสบการณ์สอนวิชาภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามวิทยาลักษณ์ศิลปากร เกี่ยวกับความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันและลักษณะของสื่อเสริมทักษะดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา สร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมกับนักเรียน โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 6 ข้อ

ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง ความต้องการที่จะมีสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน รวมถึงลักษณะของสื่อ รูปแบบกิจกรรมการเรียนและการวัดผล

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

นางสาวสิตา สิทธิธรรณฤทธิ์
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาพัฒนศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. เพศ
2. อายุ ปี
3. ตำแหน่ง
4. วุฒิการศึกษา
5. มีประสบการณ์สอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นเวลา ปี



ตอนที่ 2 ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

1. ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ถ้ามีการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาความรู้ในด้านคำศัพท์ให้มากยิ่งขึ้น ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร?

.....

.....

2. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมกับผู้เรียน ควรมีเนื้อหาอย่างไร?

.....

.....

3. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมกับผู้เรียน ควรมีลักษณะอย่างไร?
(ขนาดตัวอักษร ภาพประกอบ)

.....

.....

4. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าการเรียนการสอนด้วยสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใดที่ทำให้ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้?

.....

.....

5. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าการประเมินผลทักษะทางด้านคำศัพท์ ควรใช้รูปแบบการประเมินแบบใดบ้าง?

.....

.....

6. ท่านคิดว่าการประเมินผลตามสภาพจริง เพื่อประเมินผลว่านักเรียนมีทักษะทางด้านคำศัพท์และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้นั้นควรประเมินผลโดยใช้กิจกรรมลักษณะใด?

.....

.....

ตอนที่ 3 **ข้อเสนอแนะอื่นๆ**

.....

.....

.....

**แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน**

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาริต มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 เกี่ยวกับความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันและลักษณะของสื่อเสริมทักษะดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มา สร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่เหมาะสมกับนักเรียน ผู้วิจัยจึงขอให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 **ข้อมูลทั่วไป**

ตอนที่ 2 **ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 4 ข้อ**

ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง ความต้องการที่จะมีสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน รวมถึงลักษณะของสื่อ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผล

ตอนที่ 3 **ข้อเสนอแนะอื่นๆ**

นางสาวสิตา สิทธีรณฤทธิ
นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาพัฒนศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง

ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ตามความเป็นจริง

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง
2. นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด



**ตอนที่ 2 ความต้องการสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน**

1. นักเรียนคิดว่าเนื้อหาในสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันเนื้อหาใด ที่ทำให้นักเรียนสนใจและอยากเข้าชมมากที่สุด
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> บ้าน/กิจวัตรประจำวัน | <input type="checkbox"/> ชายหาด |
| <input type="checkbox"/> ร้านอาหาร/ภัตตาคาร | <input type="checkbox"/> พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ |
| <input type="checkbox"/> ห้องสมุด | <input type="checkbox"/> สนามบิน |
| <input type="checkbox"/> โรงเรียน | <input type="checkbox"/> ห้างสรรพสินค้า |
| <input type="checkbox"/> โรงพยาบาล | <input type="checkbox"/> สถานสุขภาพ/ฟิตเนส |
| <input type="checkbox"/> โรงภาพยนตร์ | <input type="checkbox"/> วัด/โบราณสถาน |
| <input type="checkbox"/> โรงแรม | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ..... |
| <input type="checkbox"/> ธนาคาร | |

2. นักเรียนคิดว่าสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันควรมีสิ่งใดต่อไปนี้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เนื้อหาประกอบด้วยคำศัพท์ที่มีโอกาสได้ใช้จริง
- เนื้อหาแต่ละเรื่องมีความยาวประมาณ 15-20 นาที
- ตัวการ์ตูนมีลักษณะสวยงาม
- การดำเนินเรื่องมีสีสันสดใสดึงดูดใจ
- เรื่องราวที่ได้รับชมมีโอกาสพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน
- เรื่องราวที่ได้รับชมทันสมัย ทันเหตุการณ์
- เรื่องราวที่ได้รับชมมีโครงสร้างประโยคที่ไม่สลับซับซ้อนยากแก่การเข้าใจ
- อื่นๆ



3. นักเรียนต้องการเรียนด้วยสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันพัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่มีกิจกรรมการสอนแบบใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เรียน โดยใช้กิจกรรมเดี่ยว
- เรียน โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม
- เรียน โดยใช้กิจกรรมคู่
- อื่นๆ

4. นักเรียนต้องการให้ครูประเมินว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่รับชม โดยใช้วิธีการแบบใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- รับชมแล้วตอบคำถามจากเรื่องที่ได้รับชม
- รับชมแล้วลำดับเหตุการณ์เป็นภาพที่ถูกต้องได้
- รับชมแล้ววาดเป็นภาพ
- รับชมแล้วจับคู่กับรูปภาพ
- อื่นๆ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ ซึ่งเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อฯ และกิจกรรมการสอนที่นักเรียน ต้องการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

**แบบสำรวจคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)**

ชื่อ-สกุล.....

ประสบการณ์สอนภาษาอังกฤษมัธยมต้นเป็นเวลา.....ปี

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าคำศัพท์และสำนวนใดเป็นคำศัพท์และสำนวนที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการนำไปสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ด้วยการคูณแอนิเมชัน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ด้านหลังคำศัพท์และสำนวน เพื่อนำข้อมูลที่ได้ ไปใช้ในการสร้างสื่อดังกล่าว

Vocabulary

- | | | | |
|------------------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| 1. get off | 2. scenery..... | 3. wonderful..... | 4 . price..... |
| 5. rail way..... | 6. detail..... | 7. occasion..... | 8. appointment..... |
| 9. look for..... | 10. bitter..... | 11. direction..... | 12. atmosphere..... |
| 13. schedule..... | 14. plenty..... | 15. row..... | 16. coral..... |
| 17. ticket..... | 18. thrifty..... | 19. include..... | 20. beverage..... |
| 21. wrap..... | 22. intelligent..... | 23. elevator..... | 24. escalator..... |
| 25. questionnaire..... | 26. napkin..... | 27. marine..... | 28. customer..... |
| 29. follow..... | 30. fantastic..... | 31. early..... | 32. aquarium..... |
| 33. nightmare..... | 34. fascinating..... | 35. carefully..... | 36. cab..... |
| 37. tourist..... | 38. honesty..... | 39. invite | 40. amphibian..... |
| 41. straight..... | 42. purse..... | 43. mess up..... | 44. witness..... |
| 45. look after..... | 46. weather..... | 47. garbage..... | 48. pouch..... |
| 49. recommend..... | 50. deserve..... | 51. shave..... | 52. belongings..... |
| 53. excited..... | 54. taste..... | 55. fright..... | 56. absolutely..... |
| 57. clumsy..... | 58. field trip..... | 59. life boat..... | 60. water ski..... |
| 61. select..... | 62. mate..... | 63. expensive..... | 64. prepare..... |
| 65. few..... | 66. impressive..... | 67. timetable..... | 68. appreciate..... |
| 69. pretty..... | 70. except..... | 71. admire..... | 72. interesting..... |
| 73. stable..... | 74. kindness..... | 75. fabulous..... | |

Expression

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1. That sounds great..... | 2. Brighten one's world..... |
| 3. The meal is on me..... | 4. Grab something to eat..... |
| 5. Let's go Dutch. | 6. Do you want anything else?..... |
| 7. I'll be right back..... | 8. Wish you were here..... |
| 9. Are you kidding?..... | 10. Don't get me wrong..... |
| 11. What's wrong?..... | 12. I have no idea..... |
| 13. Can you give me a discount?..... | 14. Just moment..... |
| 15. By the way..... | |

ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
 นางสาวสิตา สิทธีรณฤทธิ์
 นักศึกษาปริญญาโท สาขาพัฒนศึกษา
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

วิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
 มาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.1 (1, 2, 3, 4)
 เรื่อง Pod the Movie ตอน The first date

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 เวลา 50 นาที
 วันที่ 22/มกราคม/2552

สาระสำคัญ

การอธิบายเส้นทาง การแสดงอารมณ์ การสั่งอาหาร ธรรมเนียมปฏิบัติในการจ่ายเงิน หรือการซื้อบัตรชมภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่นักเรียนควรจะได้เรียนรู้ การที่นักเรียนทราบคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง จะทำให้การสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นไปโดยธรรมชาติ นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ในคาบนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ ดังนี้

1. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้คำศัพท์ยากได้
2. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้สำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เนื้อหาสาระ

คำศัพท์ จำนวน 6 คำ คือ occasion, appointment, beverage, wrap, thrifty, cab

สำนวน จำนวน 4 สำนวน คือ

1. Grab something to eat.
2. Anything else?
3. Let's go Dutch.
4. The meal is on me.

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)

Introduction

Hello, Good morning students. How are you? May I introduce myself? My name is Sita. My nickname is Aum. I am an English teacher, so you can call me “Kru Aum”. I’m glad to teach you here. Now, please tell me a little bit about yourself.

จากนั้นพูดคุยกับนักเรียนว่าวันหยุดสุดสัปดาห์ นักเรียนมักไปเที่ยวที่ไหน ไปเที่ยวกับใคร นักเรียนชอบไปร้านอาหารประเภทใด ให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองโดยอิสระ โดยมีตัวอย่างประโยคคำถามดังนี้

- May I have your name?
- What do you usually do on your holiday?
- What do you usually do in your free time?
- Where do you usually eat out?
- Whom do you usually go to see a movie with?
- What is the latest movie that you have seen?

ขั้นสอน (42 นาที)

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ตามลำดับเลขที่ หรือนับ 1-8 โดยมีชื่อกลุ่มดังนี้ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. แจกจุดประสงค์ของบทเรียน และอธิบายสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำ (1 นาที)
3. นำเสนอคำศัพท์ 6 คำ ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจความถูกต้องจากโปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกคำศัพท์ลงสมุด (4 นาที)
4. นำเสนอสำนวน 4 สำนวน ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจความถูกต้องจาก โปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกสำนวนลงสมุด (4 นาที)
5. นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie ตอน The first date และ
 - 5.1 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์ หรือประโยคที่นักเรียนได้พบในภาพยนตร์ แต่ยังไม่ทราบความหมายลงในสมุดของนักเรียน

5.2 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ มีการหยุดพักเป็นระยะๆ 4 ครั้ง เมื่อสถานการณ์ในเรื่องเปลี่ยนไป และตั้งคำถามจากเนื้อเรื่อง (15 นาที)

คำถามจากเนื้อเรื่อง

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 1 (นาทีที่ 2.10)

- What is the name of the leading actor?

Possible Answer: His name is Pod.

- How did he go to meet his friend?

Possible Answer: He went to meet his friend by sky train.

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 2 (นาทีที่ 3.53)

- Whom did he meet after he got off the train?

Possible Answer: He met Mali.

- Why didn't he buy the special seat tickets?

Possible Answer: Because they are expensive.

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 3 (นาทีที่ 8.15)

- Did they split the bill?

Possible Answer: No, they didn't. Pod paid for it.

- What did he do with the last piece of pizza?

Possible Answer: He asked the waitress to wrap it.

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 4 (นาทีที่ 10.06)

- What should he do before the movie begins?

Possible Answer: He should turn off his mobile phone.

- Is "The Last Hero" a sad movie?

Possible Answer: No, it's not.

- เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามคำศัพท์ หรือข้อสงสัยอื่นที่ไม่เข้าใจ ตามที่ได้จับบันทึกไว้ (1 นาที)
- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ระดมสมองหาตัวอย่างคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมาย โดยนักเรียนสามารถใช้พจนานุกรมได้ (3 นาที)
- ให้นักเรียนนำคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมายของคำศัพท์ที่ได้ ไปแต่งประโยค หรือบทสนทนา (5 นาที)
- ให้ตัวแทนกลุ่มเขียนคำศัพท์ และประโยคที่แต่งบนกระดานดำ (2 นาที)

- Possible Answer

1. occasion : event, chance, celebration, opportunity
 2. appointment : meeting, dating
 3. beverage : drinks, cola, coffee, tea, beer, milk
 4. wrap : pack, cover, arrange, protect
 5. thrifty : economy, saving, frugal
 6. cab : car, taxi, carriage
 7. Grab something to eat : Find or Look for something to eat
 8. Anything else? : Do you want some more?
 9. Let's go Dutch. : Let's share.
 10. The meal is on me. : It's my treat.
10. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน The first date (แจกแบบฝึกหัดกลุ่มละ 5 ชุด และชุด master ซึ่งเป็นกระดาษสีตามชื่อกลุ่มของนักเรียน เพื่อส่งคำตอบของกลุ่มอีก 1 ชุด) และส่งทันทีที่แล้วเสร็จกลุ่มละ 1 ชุด (7 นาที)

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูเฉลยแบบฝึกหัด พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำตอบที่ถูกต้อง (5 นาที)
2. ครูประกาศกลุ่มชนะเลิศ (กลุ่มที่ส่งเร็วที่สุดและตอบถูกมากที่สุด 2 กลุ่ม เป็นผู้ชนะ)

สื่อการเรียนรู้

1. โปรแกรม Power Point นำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบรูปภาพ
2. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie ตอน The first date
3. พจนานุกรมฉบับภาษาอังกฤษ (ให้นักเรียนนำมาเองด้วย ซึ่งได้ประกาศให้นักเรียนทราบก่อนหน้าที่จะมีการเรียนการสอนแล้ว)
4. แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน The first date

การวัดและการประเมินผล มี 2 ส่วน คือ (1) สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม หรือ (2) พิจารณาคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดตอน The first date ดังตารางวิธีวัดและประเมินผล ดังนี้

วิธีการวัดและการประเมินผล	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน/ผู้รับการประเมิน
1. สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม (สังเกตเป็นกลุ่ม)	แบบสังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. ให้คะแนนการทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน The first date (ให้คะแนนเป็นรายกลุ่ม)	แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน The first date	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray

แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน The First Date



Directions: Find the word in the Data Bank to match the definition given.

Write that word in the space provided.

1. Liquid for drinking esp. one other than water, as tea, coffee, beer, or milk.

2. Mindful of the future in spending money; careful with money.

3. A special or important time, event, ceremony, celebration.

4. A car driven by a person whose job is to take passengers where they want to go.

5. A meeting set for a specific time or place.

6. To arrange or fold as a cover or protection.

7. We say this sentence when we want to pay for the whole meal.

8. We say this sentence when we want to split the bill.

9. We say this sentence when we want to know if the customers need any more food.

10. We say this sentence when we are hungry. We want to get some food and consume quickly.

Data Bank

thrifty occasion beverage cab
 appointment wrap Let's go Dutch. The meal is on me.
 Grab something to eat. Anything else?

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

วิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เวลา 50 นาที

มาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.1 (1, 2, 3, 4)

วันที่ 22/มกราคม/2552

เรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach.

สาระสำคัญ

คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การแสดงอารมณ์ รวมถึงการมีคุณธรรม เป็นสิ่งที่นักเรียนควรจะได้เรียนรู้ การที่นักเรียนทราบคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง จะทำให้การสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นไปโดยธรรมชาติ นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ในคาบนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ ดังนี้

1. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้คำศัพท์ยากได้
2. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้สำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เนื้อหาสาระ

คำศัพท์ จำนวน 8 คำ คือ fantastic, belongings, atmosphere, honesty, intelligent, garbage, mess up และ deserve

สำนวน จำนวน 2 สำนวน คือ

1. Are you kidding?
2. Don't get me wrong.

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)

ครูพูดคุยกับนักเรียนว่า นักเรียนเคยไปเรียน ช่วงหน้าร้อนนักเรียนไปเที่ยวที่ไหน นักเรียนชอบไปทะเลหรือไม่ นักเรียนว่ายน้ำเป็นหรือไม่ ถ้าไปทะเลนักเรียนมักจะไปที่ไหน ให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นของตนเอง โดยอิสระ โดยมีตัวอย่างประโยคคำถามดังนี้

- Where do you usually go on summer?
- Do you like to go to the sea?
- Where is your favorite sea?
- Can you swim?
- Whom do you usually go to the sea with?

ชั้นสอน (42 นาที)

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ตามลำดับเลขที่ หรือนับ 1-8 โดยมีชื่อกลุ่มดังนี้ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. แจกจุดประสงค์ของบทเรียน และอธิบายสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำ (1 นาที)
3. นำเสนอคำศัพท์ 8 คำ ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจความถูกต้องจากโปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกคำศัพท์ลงสมุด (6 นาที)
4. นำเสนอสำนวน 2 สำนวน ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจความถูกต้องจากโปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกสำนวนลงสมุด (2 นาที)
5. นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน Let's go to the beach และ
 - 5.1 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์ หรือประโยคที่นักเรียนได้พบในภาพยนตร์ แต่ยังไม่ทราบความหมายลงในสมุดของนักเรียน
 - 5.2 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ มีการหยุดพักเป็นระยะๆ 3 ครั้ง เมื่อสถานการณ์ในเรื่องเปลี่ยนไป และตั้งคำถามจากเนื้อเรื่อง (15 นาที)

คำถามจากเนื้อเรื่อง

คำถามจากเนื้อเรื่องช่วง pause ที่ 1 (นาทีที่ 2.09)

- Why did Pod get up so early today?

Possible Answer: Because he is going on a field trip.

คำถามจากเนื้อเรื่องช่วง pause ที่ 2 (นาทีที่ 5.28)

- What type of animal are the seahorses?

Possible Answer: They're a fish.

- What do the seahorses symbolize?

Possible Answer: The seahorses are a symbol of honesty.

คำถามจากเนื้อเรื่องช่วง pause ที่ 3 (นาทีที่ 11.12)

- What happened with the camera at the beach?

Possible Answer: The camera was stolen by the thief.

- Did the thief get away with the camera?

Possible Answer: No, he didn't

- What did the dog do with their belongings?

Possible Answer: The dog took their belongings away.

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามคำศัพท์ หรือข้อสงสัยอื่นที่ไม่เข้าใจ ตามที่ได้จัดบันทึกไว้ (1 นาที)
7. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ระดมสมองหาตัวอย่างคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมาย โดยนักเรียนสามารถใช้พจนานุกรมได้ (3 นาที)
8. ให้นักเรียนนำคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมายของคำศัพท์ที่ได้ ไปแต่งประโยค หรือบทสนทนา (5 นาที)
9. ให้ตัวแทนกลุ่มเขียนคำศัพท์ และประโยคที่แต่งบนกระดานดำ (2 นาที)

- Possible Answer

1. fantastic : wonderful, great, superb

2. belonging : thing, good, asset, item

3. atmosphere : air, environment, surrounding

4. honesty : loyalty, goodness, sincerity

5. intelligent : clever, bright, smart, expert

6. garbage : trash, rubbish, waste, junk

7. mess up : dirty, unclean, untidy

8. deserve : get, suitable, qualify for

9. Are you kidding? : Is that true?

10. Don't get me wrong. : Don't misunderstand me.

10. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach (แจกแบบฝึกหัดกลุ่มละ 5 ชุด และชุด master ซึ่งเป็นกระดาษสีตามชื่อกลุ่มของนักเรียนเพื่อส่งคำตอบของกลุ่มอีก 1 ชุด) และส่งทันทีที่แล้วเสร็จกลุ่มละ 1 ชุด (7 นาที)

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูเฉลยแบบฝึกหัด พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำตอบที่ถูกต้อง (5 นาที)
2. ครูประกาศกลุ่มชนะ (กลุ่มที่ส่งเร็วที่สุดและตอบถูกมากที่สุด 2 กลุ่ม เป็นผู้ชนะ)

สื่อการเรียนรู้

1. โปรแกรม Power Point นำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบรูปภาพ
2. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach
3. พจนานุกรมฉบับภาษาอังกฤษ (ให้นักเรียนนำมาเองด้วย ซึ่งได้ประกาศให้นักเรียนทราบก่อนหน้าที่จะมีการเรียนการสอนแล้ว)
แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach

การวัดและการประเมินผล มี 2 ส่วน คือ (1) สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม หรือ (2) พิจารณาคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดตอน Let's go to the beach ดังตารางวิธีวัดและประเมินผล ดังนี้

วิธีการวัดและการประเมินผล	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน/ผู้รับการประเมิน
1. สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม (สังเกตเป็นกลุ่ม)	แบบสังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. ให้คะแนนการทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach (ให้คะแนนเป็นรายกลุ่ม)	แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray

แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach



Directions: Find the word in the Data Bank to match the definition given.

Write that word in the space provided.

1. Truthfulness, sincerity, straight forwardness, loyalty.

2. A person who is clever, having good understanding and much knowledge.

3. To be worthy, suitable.

4. Wonderful or superb, extraordinarily good or great.

5. Something owned, personal items that one owns.

6. An unimportant or unnecessary item such as a can or empty milk box.

7. To make dirty.

8. The air, surroundings, environment, the weather or climate at some place.

9. We say this sentence with someone who misunderstands what we say or what we do.

10. We ask this question of someone when we want to know if he is saying a joke or telling the truth.

Data Bank

garbage

belongings

deserve

atmosphere

mess up

fantastic

intelligent

honesty

Are you kidding?

Don't get me wrong.

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

วิชา ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

เวลา 50 นาที

มาตรฐานการเรียนรู้ ค.1.1 (1, 2, 3, 4)

วันที่ 29/มกราคม/2552

เรื่อง Pod the Movie ตอน Sweet birthday

สาระสำคัญ

คำศัพท์เกี่ยวกับการต่อรองราคา การแสดงความสงสัย การเปลี่ยนประเด็นหัวข้อเรื่องที่กำลังพูดถึง เป็นสิ่งที่นักเรียนควรจะได้เรียนรู้ การที่นักเรียนทราบคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง จะทำให้การสื่อสารโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นไปโดยธรรมชาติ นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ในคาบนี้แล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ ดังนี้

1. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้คำศัพท์ยากได้
2. อธิบายความหมายและประยุกต์ใช้สำนวนที่ใช้ในชีวิตประจำวันได้

เนื้อหาสาระ

คำศัพท์ จำนวน 7 คำ คือ absolutely, excited, clumsy, napkin, impressive, stable, except
สำนวน จำนวน 3 สำนวน คือ

1. What's wrong?
2. Can you give me a discount?
3. By the way

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (3 นาที)

ครูพูดคุยกับนักเรียนว่า วันนี้วันอะไร ใครเกิดวันนี้หรือเดือนนี้บ้าง นักเรียนมักจะทำอะไรในวันเกิด ให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นของตนเองโดยอิสระ โดยมีตัวอย่างประโยคคำถามดังนี้

- What is the date today?

Possible Answer: Today is ... (the twenty ninth of January) ...

- Who was born on January 29th?

หากไม่มีนักเรียนคนใดเกิดตรงกับวันนี้ ครูอาจถามว่า

- Who was born in January?

ครูอวยพรวันเกิด/ให้เพื่อนนักเรียนทุกคนร่วมกันร้องเพลง Happy Birthday

ชั้นสอน (42 นาที)

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ตามลำดับเลขที่ หรือนับ 1-8 โดยมีชื่อกลุ่มดังนี้ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. แจกจุดประสงค์ของบทเรียน และอธิบายสิ่งที่นักเรียนจะต้องทำ (1 นาที)
3. นำเสนอคำศัพท์ 7 คำ ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องจากโปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกคำศัพท์ลงสมุด (5 นาที)
4. นำเสนอสำนวน 3 สำนวน ด้วยโปรแกรม PowerPoint และให้นักเรียนแปลความ หลังจากนั้นให้ตรวจสอบความถูกต้องจากโปรแกรม PowerPoint พร้อมจดบันทึกสำนวนลงสมุด (3 นาที)
5. นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ตอน Sweet birthday และ
 - 5.1 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ ให้นักเรียนจดบันทึกคำศัพท์ หรือประโยคที่นักเรียนได้พบในภาพยนตร์ แต่ยังไม่ทราบความหมายลงในสมุดของนักเรียน
 - 5.2 ในขณะที่ชมภาพยนตร์ มีการหยุดพักเป็นระยะๆ 4 ครั้ง เมื่อสถานการณ์ในเรื่องเปลี่ยนไป และตั้งคำถามจากเนื้อเรื่อง (15 นาที)

คำถามจากเนื้อเรื่อง

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 1 (นาทีที่ 6.17)

- Where will the party be?

Possible Answer: The party will be at Mali's house.

- Where did Pod and X meet?

Possible Answer: They met in front of the train station.

- Why did Pod arrive late?

Possible Answer: He was choosing the clothes.

คำถามจากเนื้อเรื่องระยะที่ 2 (นาทีที่ 8.44)

- Did Pod like the flowers?

Possible Answer: Yes, he did.

- What flowers did Pod get in the end?

Possible Answer: In the end, he got a bouquet of sunflowers.

- Was he able to bargain?

Possible Answer: Yes, he was.

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามคำศัพท์ หรือข้อสงสัยอื่นที่ไม่เข้าใจ ตามที่ได้จดบันทึกไว้ (1 นาที)
7. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ระดมสมองหาตัวอย่างคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมาย โดยนักเรียนสามารถใช้พจนานุกรมได้ (3 นาที)
8. ให้นักเรียนนำคำเหมือน คำจำพวกเดียวกัน หรือคำที่ใช้สื่อสารได้โดยไม่ผิดความหมายของคำศัพท์ที่ได้ ไปแต่งประโยค หรือบทสนทนา (5 นาที)
9. ให้ตัวแทนกลุ่มเขียนคำศัพท์ และประโยคที่แต่งบนกระดานดำ (2 นาที)

- Possible Answer

1. absolutely : completely, certainly, exactly

2. excited : stimulate, nervous, shaky

3. clumsy : awkward, gawky, fumble

4. napkin : tissue paper, handkerchief,

5. impressive : passionate, admiring, grateful

6. stable : strong, solid, firm, sturdy

7. except : exclude, leave out

8. What's wrong? : What happened?

9. Can you give me a discount? : Can I bargain on the price?

10. By the way : as for

10. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach (แจกแบบฝึกหัดกลุ่มละ 5 ชุด และชุด master ซึ่งเป็นกระดาษสีตามชื่อกลุ่มของนักเรียนเพื่อส่งคำตอบของกลุ่มอีก 1 ชุด) และส่งทันทีที่แล้วเสร็จกลุ่มละ 1 ชุด (7 นาที)

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูเฉลยแบบฝึกหัด พร้อมทั้งให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำตอบที่ถูกต้อง (5 นาที)
2. ครูประกาศกลุ่มชนะ (กลุ่มที่ส่งเร็วที่สุดและตอบถูกมากที่สุด 2 กลุ่ม เป็นผู้ชนะ)

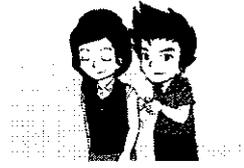
สื่อการเรียนรู้

1. โปรแกรม Power Point นำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบรูปภาพ
2. สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach
3. พจนานุกรมฉบับภาษาอังกฤษ (ให้นักเรียนนำมาเองด้วย ซึ่งได้ประกาศให้นักเรียนทราบก่อนหน้าที่จะมีการเรียนการสอนแล้ว)
แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach

การวัดและการประเมินผล มี 2 ส่วน คือ (1) สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม หรือ (2) พิจารณาคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดตอน Let's go to the beach ดังตารางวิธีวัดและประเมินผล ดังนี้

วิธีการวัดและการประเมินผล	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน/ผู้รับการประเมิน
1. สังเกตความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม (สังเกตเป็นกลุ่ม)	แบบสังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray
2. ให้คะแนนการทำแบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach (ให้คะแนนเป็นรายกลุ่ม)	แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Let's go to the beach	ครู/นักเรียน 8 กลุ่ม คือ Blue, Pink, Green, Violet, Yellow, Orange, Brown และ Gray

แบบฝึกหัดเรื่อง Pod the Movie ตอน Sweet birthday



Directions: Find the word in the Data Bank to match the definition given.

Write that word in the space provided.

1. Firm, solid, strong, long-lasting.

2. A small piece of for wiping or tissue paper, usually square..

3. Awkward in movement or action.

4. Feeling happy about a future event

5. Creating a good memory, unforgettable.

6. Completely, perfect, finished.

7. Not include, exclude or leave out.

8. We say this sentence when we want to change the conversation topic.

9. We say this sentence to a seller when we want to pay a lower price.

10. We say this sentence when we want to know what has happened or when something seems abnormal.

Data Bank

except

excited

stable

absolutely

clumsy

napkin

mess up

impressive

By the way

Can you give me a discount?

What's wrong?

แบบสังเกตและเกณฑ์การให้คะแนนความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรม

คำชี้แจง: ให้ครูประเมินนักเรียนแบบกลุ่มโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่กำหนดให้

กลุ่ม	ชื่อกลุ่ม	ความสนใจและการมีส่วนร่วม			การแสดงความคิดเห็น			การตั้งคำถามและการตอบคำถาม			การช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จ			รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Blue														
2	Pink														
3	Green														
4	Violet														
5	Yellow														
6	Orange														
7	Brown														
8	Gray														

ระดับคะแนน

3	หมายถึง	ดีมาก
2	หมายถึง	ดี
1	หมายถึง	พอใช้

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ		
	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)
ความสนใจและการมีส่วนร่วม	<ul style="list-style-type: none"> มีความสนใจ และมีส่วนร่วมต่าง ๆ ในการเรียนอย่างพร้อมหรือทุกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> มีความสนใจ และมีส่วนร่วมต่าง ๆ ในการเรียนบ่อยครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> มีความสนใจ และมีส่วนร่วมต่าง ๆ ในการเรียนเป็นบางครั้ง
การแสดงความคิดเห็น	<ul style="list-style-type: none"> มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นอย่างเห็นได้ชัด 	<ul style="list-style-type: none"> มีความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นเป็นบางครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> ร่วมเสนอความคิดเห็นน้อยครั้งแต่ส่วนใหญ่ไม่แสดงความคิดเห็น
การตั้งคำถามและการตอบคำถาม	<ul style="list-style-type: none"> สนใจตั้งคำถามและตอบคำถามแทบทุกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> สนใจตั้งคำถามและตอบคำถามบ่อยครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> สนใจตั้งคำถามและตอบคำถามเป็นบางครั้ง
การช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จ	<ul style="list-style-type: none"> ร่วมมือกันระดมความคิด เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดีทุกครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> ร่วมมือกันระดมความคิด เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมบ่อยครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> ร่วมมือกันระดมความคิด เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมเป็นบางครั้ง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน 4 - 6 = ระดับคุณภาพ 1 (พอใช้)

คะแนน 7 - 9 = ระดับคุณภาพ 2 (ดี)

คะแนน 10 - 12 = ระดับคุณภาพ 3 (ดีมาก)

โครงเรื่อง และ บทการ์ตูน

(plot and storyboard)

เรื่อง Pod the Movie

สถานที่ (จากการสำรวจความต้องการของนักเรียน)

- ห้างสรรพสินค้า
- ร้านอาหาร/ภัตตาคาร
- บ้าน/กิจวัตรประจำวัน
- โรงภาพยนตร์
- ชายหาด
- พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ

ตัวละคร/ลักษณะนิสัย

- ป๊อค : เด็กหนุ่มอารมณ์ดี - ฉลาดรอบรู้, มีน้ำใจ, อ่อนไหวต่อสิ่งรอบตัว
- มะลิ : สาวน้อยผู้เรียบร้อย - น่ารัก, มีเสน่ห์ (เป็นหญิงสาวที่ป๊อคแอบหลงไหล)
- เอ็กซ์ : เพื่อนสนิทของป๊อค - ทะเล้น, ชี้เด่น, เฮฮา
- โธมัส : เพื่อนป๊อคอีกคนหนึ่ง - คงแก่เรียน, รักการถ่ายรูปเป็นชีวิตจิตใจ
- ไน้ค : เพื่อนสนิทของมะลิ - อบอุน, สุภาพ, เป็นมิตร

Plot ตอนที่ 1 : The first date

- “ป๊อค” มีโอกาสได้ไปเที่ยวห้างสรรพสินค้ากับ “มะลิ” เพื่อนสนิทที่ป๊อคได้แต่แอบหลงไหลได้ปลื้มอยู่เพียงฝ่ายเดียว
- ด้วยความเป็นสุภาพบุรุษ ป๊อคไม่ยอมให้มะลิช่วยจ่ายค่าอาหาร ค่าตัวหนัง ค่าเครื่องดื่ม และเสนอตัวเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายเองทั้งหมดโดยที่ลืมนึกไปว่าเป็นเงินก้อนสุดท้ายของตัวเองที่มี
- ในระหว่างการออกเดท ป๊อคแสดงความเป็นตัวของตัวเองออกมา เช่น ความเป็นกันเอง ความรอบรู้ ความมีธรรมาภิบาล ความอ่อนไหว (แต่บางครั้งก็มากเกินไป)
- มะลิสาวน้อยผู้เรียบร้อยได้แต่ยิ้ม และแอบขำกับการกระทำต่างๆที่เป็นตัวของตัวของป๊อค แต่ลึกๆก็เริ่มมีใจให้ป๊อคบ้าง

Plot ตอนที่ 2 : Let's go to the beach

- “ป๊อด” “เอ็กซ์” “ไอซ์” และเพื่อนๆ ได้มีโอกาสไปทัศนศึกษานอกสถานที่ ณ จังหวัดชลบุรีซึ่งทางโรงเรียนจัดขึ้น
- หลังจากที่ได้ไปเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำแล้ว ทุกคนก็ได้ไปเที่ยวทะเล และสนุกสนานอยู่กับการเล่นน้ำ
- ระหว่างเล่นน้ำ มีโจรเข้ามาเรือข้าวของในกระเป๋ายาไอซ์ และกำลังที่จะคว่ำก๊องไป
- ป๊อดและเอ็กซ์วิ่งพุ่งไป และช่วยกันจับโจรชายหาคอย่างซุ่มน
- ทั้งสองช่วยกันจับโจรได้สำเร็จ พร้อมคัดเตือนไอซ์ว่าคราวหน้าให้ระวังของด้วย โควให้ฝากของไว้ที่เพื่อนๆคนอื่น ก่อนลงน้ำ
- แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น ของๆ ป๊อดกับเอ็กซ์ก็ยังโดนขโมย ไปอยู่ดี ซึ่งหวัช โมชไม่ใช่ว่าใครที่โหด แต่เป็นสุนัขแสนซนแฉวชายหาคนั่นเอง

Plot ตอนที่ 3 : Sweet birthday

- ป๊อดไปงานวันเกิดที่บ้านของมะลิ และได้เจอกับ “โน้ต” เพื่อนสนิทของมะลิอีกคนซึ่งเป็นผู้ชาย
- ทั้งสองคู่นิยมสนทนากันมากจนป๊อดเข้าใจผิด คิดว่าโน้ตเป็นคนรักของมะลิ
- ตอนแรกป๊อดไม่กล้าให้ของขวัญที่ตัวเองเลือกมาจากพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ เพราะคิดว่าของๆคนนั้น คงไม่มีค่าพอสำหรับมะลิ
- แต่เมื่อตัดสินใจให้แล้ว ก็ได้สารภาพรักกับมะลิแบบอ้อมๆผ่านของขวัญนั้นไปด้วย ซึ่งก็สร้างความประทับใจให้กับมะลิอีกครั้ง กับความเป็นตัวของตัวเองของป๊อด

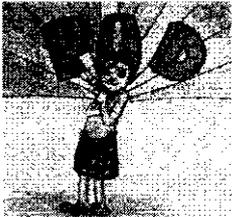


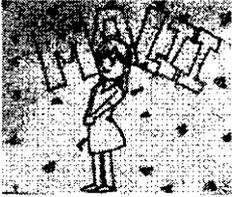
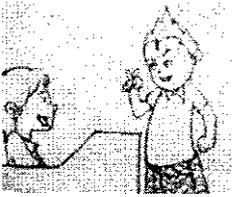
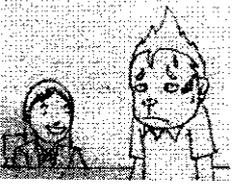
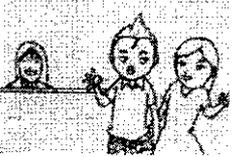
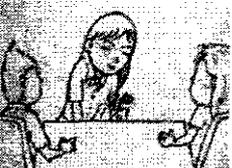
He is Pod.

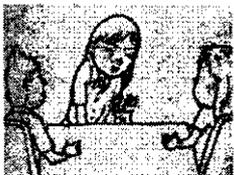


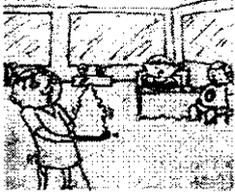
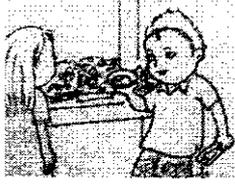
She is Mali.

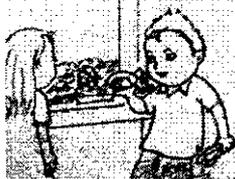
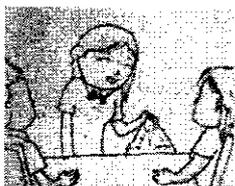
Storyboard ตอนที่ 1 : The first date

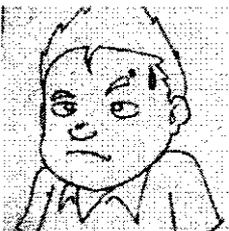
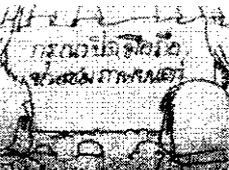
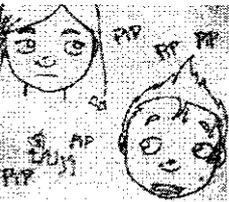
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ป๊อด มีเสียงเพลงประกอบ (เป็นเพลงประจำตัว ป๊อดไปตลอดเนื้อเรื่อง ทั้ง 3 ตอน) ฉากเป็น ชุดบาทข้างถนน ป๊อดเดินเข้ามาทางด้านขวาของจอ หันหน้ามาขึ้นเก๊กเทห์ตัวหนังสือขึ้นชื่อ POD ป๊อดเดินไปพูดกับคนดูไป</p> <p>ภาพฉากหลังตลอดเวลาที่ป๊อดเดินมาจะเปลี่ยนไปตามเส้นทาง จนมาถึงประโยค "Today I have an appointment with Mali ... " ก็หยุดที่หน้าสถานีรถไฟฟ้าพอดี้ ป๊อดกลับหลังหันขึ้นบันไดเลื่อนขึ้นสู่สถานี</p>	<p>Pod: Hello! My name is Pod. I am a teenager like you. I study in Mattayom 4. I like to have fun and I love my country.</p> <p>Today is a very special occasion* for me. I have an appointment* with Mali. She studies in Mattayom 3. She is my special girl. Let's go to see her.</p>
	<p>บรรณไฟฟ้า ป๊อดยืนอยู่ในตู้โดยสารรถไฟฟ้า ชาวต่างชาติ ชาย 1 คน หญิง 1 คน แต่งตัวเป็นนักท่องเที่ยวเดินเข้ามาถามทาง ป๊อดช่วยบอกทางอย่างละเอียด</p>	<p>Man: Excuse me. Could you tell us how to get to the Emerald Buddha Temple?</p> <p>Pod: Oh! Yes, I suggest that you go by boat. The Chao Phraya river is wonderful. You can get a speed boat near the last station.</p> <p>Man: Wow! That sounds great! But, could you give us some more details about how to get there?</p> <p>Pod: Well, if you go by sky train, you have to change the line to the Silom line at Siam and get off at the Taksin station. From there, you can take a speed boat. Anyway, if you get lost, just look for the Tourist Police and ask them.</p> <p>Woman: Oh! Thank you very much. You're nice.</p> <p>Pod: My pleasure. 😊</p>
	<p>มีเสียงประกาศ สถานีต่อไป สยาม Next station Siam</p>	<p>Pod: Well, we've reached the BTS transit station. I'll get off here, too. Have a nice trip..</p> <p>Man: Bye! Thank you very much.</p>

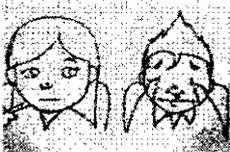
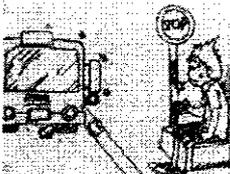
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ที่หน้าโรงหนัง ป๊อดมาถึงหน้าโรงหนัง ทำทางคืบคั้นนิดๆ หันไปเห็นประตูกระจกก็ส่องสำรวจหล่อนิดหน่อย มะลิกำลังเดินมา ภาพเป็นแบบซูมอิน หยุดกลางจอ จากหลังเปลี่ยนเป็นแสงสีชมพู ฉายมาจากด้านหลังมะลิ มีดอกไม้บาน เพลง Beautiful girl ภาพฉายกลับไปที่ยี้อป๊อด ยี้อป๊อดหวน ดวงตาเป็นรูปหัวใจ บึ้งๆ</p>	<p>Mali: Hi! Have you been waiting long? Am I late?</p> <p>Pod: Nope! Let's check the movie schedule.</p> <p>Pod: How about the 3.45 show? Then, we'll have plenty of time and we can grab something to eat.**</p> <p>Mali: Yeah! I think that's a good idea. I haven't had lunch yet.</p>
	<p>ที่ช่องขายตั๋ว</p> <p>ป๊อดจินตนาการภาพตัวเองนอนดูหนังกับมะลิ ทำคาวานเอ็มเมื่อได้อินค้ำว่าที่นั่งคู่รัก แล้วก็สะดุ้งเมื่อได้อินราคา มีเงื่อหยดลงมาจากหน้าผาก ! เม็ด</p>	<p>Clerk: Hello, any movie for today?</p> <p>Pod: 2 tickets for "Last Hero" at 3.45, please.</p> <p>Clerk: Please confirm your seats. From the P – R rows, 180 baht per seat. But for couples, we recommend the special seats at row "S". They are designed to adjust for comfort The tickets include popcorn and beverage.*The price for the special row ticket is 640 baht per couple.</p>
	<p>ทำหน้าที่ดีๆ พร้อมกับส่งเงินให้</p>	<p>Pod: Row "P" 11 – 12 sounds OK for us.</p> <p>Clerk: The price is 360 baht in total. Here you are. Enjoy the movie.</p>
	<p>อึ้งจืดๆ พุดตะกุกตะกัก</p>	<p>Pod: What should we have for lunch?</p> <p>Mali: How about a pizza. I hear there's a promotion. What do you think?</p> <p>Pod: O...O...Of Course!</p>
	<p>ที่ร้านพิซซ่า</p>	<p>Waitress: Hello. May I take you to a table?</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	พนักงานร้านเข้ามารับออเดอร์	<p>Waitress: What would you like today?</p> <p>Today, we have a special promotion for a big size tray order. You'll get 1 jug of the beverage of your choice and a bowl of salad from the salad bar.</p> <p>Pod: Let me take a look at the menu first.</p> <p>Waitress: Take your time. I'll be back to take your order.</p>
	พนักงานร้านเดินออกไป ป๊อดหันมาถามมะลิ	<p>Pod: What would you like to have Mali?</p> <p>I think the special promotion sounds good.</p> <p>What pizza topping do you want?</p> <p>Mali: I like Supreme. Is that O.K. with you?</p> <p>Pod: That's cool! I love Supreme, too.</p> <p>Prawn and pineapple are my favorites.</p>
	ป๊อดไม่รู้ตัวว่าที่ตนเองพูดนั้นคือพีรซ่าหน้าชาวเอเชียน (มะลิ ทำหน้างง แต่คนอื่น)	
	พนักงานร้านเดินมาที่โต๊ะ	<p>Waitress: May I take your order now?</p> <p>Pod: Yes, we'll take the promotion.</p> <p>One Supreme, please.</p> <p>Waitress: O.K. A special order of a big size Supreme pizza. What kind of beverage would you like?</p> <p>Mali: Cola, please. ☺</p> <p>Waitress: Your pizza will be ready in 10 minutes. You can fill the salad bowl at the salad bar corner. Please help yourself. Enjoy!</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>พนักงานเดินออกไป ปิอดกับมะลิหันไปมองสลัดบาร์ มีเด็กผู้ชายตัวเล็กผสมบางกำลังให้ความพยายามก่อเจดีย์สลัด ผักแบบทุล็กทุเล</p>	<p>Mali: Oh! Look at that boy! How can he put that much salad in his bowl? Do you think he can eat it all? Pod: Maybe he is sharing with his friends.</p>
	<p>ทั้งสองคนหันไปมองตามเด็กผู้ชายคนนั้นเดินไป แบบพยายามประคองถ้วยสลัด เดินเอนหน้าเอนหลัง ที่โต๊ะมีเด็กผู้ชายตัวอ้วนกลมอีก 2 คนนั่งอยู่ เด็กทั้งสองหันมายิ้มให้กัน</p>	<p>Pod: Would you like to fill the salad bowl? You can choose the vegetables. Mali: Let's go together. 😊</p>
	<p><u>ที่สลัดบาร์</u></p>	<p>Mali: What kind of vegetables do you like? Pod: Almost every kind. How about you? Mali: I love asparagus, green lettuce and baby tomatoes. Pod: Broccoli is good for you. It's full of iron. Mali: 😞 I think it tastes bitter. Pod: 😊 No, this one is boiled. It tastes better.</p>
	<p>มะลิตักแครอท</p>	<p>Pod: Great! Carrots are good. They are full of Beta-Carotene which helps prevent cancer. Mali: 😊</p>
	<p>มะลิตักไข่่นกกระทาต้ม</p>	<p>Pod: 1 quail egg has Cholesterol equal to 2 chicken eggs. Mali: 😊</p>
	<p>มะลิตักขนมปังกรอบ</p>	<p>Pod: You know that, having pizza for lunch gives us enough Carbohydrates for the whole day. We're not supposed to have any more carbs. 😊</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	มะลิพูดหยอกแกมประชด	Mali: 😊 Oh! Really. I think you should be a nutritionist.
	ป๊อดอึ้งกว้างอย่างภาคภูมิใจโดยไม่รู้ว่าโดนประชด	Pod: Sure. You know? I am healthy. Mali: 😊
	ทั้งสอง เดินกลับมาที่โต๊ะ พนักงานร้านนำพิซซ่ามาเสริฟ	Waitress: Your pizza is ready. Be careful, the tray is still hot. Pod: Oh! Thanks for telling us.
	ทั้ง 2 คนกินพิซซ่า (ปล่อยเวลาผ่าน 5 วินาที มีเพลงประกอบ)	
	ทั้งสองกินเสร็จ มะลิวางช้อน คืมน้ำ มีพิซซ่าเหลือ 1 ชิ้น	Pod: Do you want anything else?*** Are you full?
	จากนั้นหันไปเรียกพนักงานร้าน	
	มะลิหยิบกระเป๋าตังค์	Pod: I'll pay. The meal is on me.** Mali: Are you sure? It's expensive. Let's go Dutch.** Pod: Oh! Come on, don't worry about it.
	พนักงานเดินมาที่โต๊ะ	Pod: Excuse me, Could you wrap* this for me, please? I'd like to take it home. Waitress: Certainly.
	พนักงานพยักหน้ารับ หอบถาดออกไป	
	ป๊อดหันมาอึ้ง	Pod: You know it's good to be thrifty.* Live economy life today for our future. Mali: 😊
	พนักงานเดินถือถุงอาหารมาให้ที่โต๊ะ ป๊อดรับมา	

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	ทั้ง 2 ลูกขึ้นไปจ่ายเงิน	Cashier: May I check the bill? The price is 485 baht. Would you like to pay by cash or by credit card?
	หลังจากได้อินราคาป๊อค ชัคก็ขึ้นข้างหนึ่ง	Pod: Cash, please. Cashier: Thank you and please come again.
	ป๊อคกับมะลิเดินออกมาหน้าร้าน ป๊อคเห็นเวลา 15.30 น.	Pod: The film will begin in about 15 minutes. Let's go to the cinema.
	มะลิชักหน้า ทั้งสองเดินไปด้วยกัน ภาพเปลี่ยนเป็นฉากทางเข้าโรงหนัง ป๊อคกับมะลิเดินไปที่ที่นั่ง ภาพตัดมาที่จอยขึ้นคำว่ากรุณาปิดมือถือขณะชมภาพยนตร์	
	หนังฉายไปสักครู่ ภาพนิ่งเป็นเสียงประกอบ 5 วินาที เสียงโทรศัพท์มือถือดังขึ้น	
	<p>ป๊อบๆๆ ป๊อคนั่ง ทำหน้าไม่รู้เรื่อง</p> <p>ป๊อบๆๆ ป๊อคเริ่มทำหน้าสงสัย</p> <p>ป๊อบๆๆ มะลิทำหน้าหงุดหงิดสงสัย เหล่าคำถามที่ป๊อค</p> <p>ป๊อบๆๆ ป๊อคหน้าเสียประมาณว่า อู้อ! ของเราเองนี่หน้า (เหงื่อหยด 2 เม็ด) มือล้วงซุกซอกในกางเกง ปิดโทรศัพท์แล้วอึ้งแปะๆ</p>	

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>หนังจบแล้วภาพขึ้น The End ที่จอ ภาพกลับมาที่หน้าปัด ปัดเครื่องให้ น้ำตานอง สิ้งน้ำมูกปัดคค มะลิมองทางตาทำหน้าประมาณว่า เอ้อ!</p> <p>ทั้ง 2 คนเดินออกจากโรงหนัง/ ปัดทอหีบผ้าเช็ดหน้ารับน้ำตา</p>	<p>Pod: The end is so sad, Mali. The leading actor shouldn't trip over a stone and fall from a cliff.</p> <p>Mali: 😊😊 It's funny. How can he die that way? I can't believe he dies that way.</p>
	<p>มะลิเหลือบเห็นนาฬิกาของ ห้างสรรพสินค้าเป็นเวลา 18.30 น.</p>	<p>Mali: It's time for me to go home. Thanks for the meal and for the movie. 😊</p> <p>Pod: Okay. Let me call you a cab.* 😊</p>
	<p>ทั้ง 2 คนเดินไปเรียกรถแท็กซี่ รถมาจอด ปัดเปิดประตูให้ มะลิขึ้นรถ ปิดประตู โบกมือ บ๊าย บาย ปัดโบกมือให้ มองตามท้ายรถ อ้อมอ่างหน้าขึ้นเป็ยมสุข ภาพท้ายรถค่อยๆห่างไปๆ จนหายไไป</p>	
	<p>ภาพตัดกลับมาที่หน้าปัดหน้าซึ่งยังมีอยู่ มือยังยกบาชอยู่ ปัดคลมมือลง เขามือ ล้วงกระเป๋าทางเกง ภาพซูมมาที่มือปัด ล้วงออกมาเป็นเหรียญ 10 บาท 1 เหรียญ ค่อยๆเลื่อนภาพขึ้นมาที่หน้า</p>	
	<p>ปัดหน้าจอย เห่งตอก 3 เม็ด คอดค เพลงประจำตัวขึ้น ตัวหนังสือ The End วิ่งมาหน้าจอ</p>	

* คำศัพท์ที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

** ส่วนวนที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

คำศัพท์และสำนวนจากตอนที่ 1 : The first date

คำศัพท์

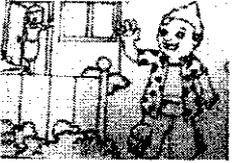
- | | | |
|---------------------|---|-------------|
| 1. occasion (n.) | = | โอกาส |
| 2. appointment (n.) | = | การนัดหมาย |
| 3. beverage (n.) | = | เครื่องดื่ม |
| 4. wrap (v.) | = | ห่อ |
| 5. thrifty (adj.) | = | ประหยัด |
| 6. cab (n.) | = | รถแท็กซี่ |

สำนวน

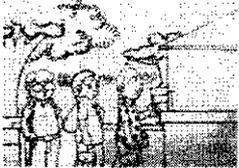
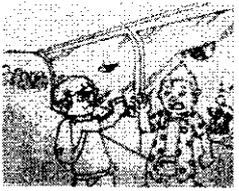
- | | | |
|---------------------------|---|----------------------------|
| 1. Grab something to eat. | = | หหาระไรรับประทาน |
| 2. Anything else? | = | ต้องการอย่างอื่นอีกหรือไม่ |
| 3. Let's go Dutch. | = | จ่ายคนละครึ่ง |
| 4. The meal is on me. | = | ขอเป็นเจ้ามือ |

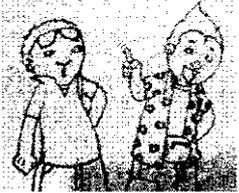
Storyboard ตอนที่ 2 : Let's go to the beach

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>เปิดฉาก</p> <p>เพลงประจำตัวป๊อดขึ้น ป๊อดเดินมาหน้าจอจากทางขวาใส่ชุดนักท่องเที่ยวกางเกงขาสั้น เสื้อยืดลายดอก ใส่แว่นดำ สวมห่วงยาง รองเท้าแตะ พอถึงกลางจอภาพหันหน้ามาที่หน้าจอเด็กหล่อชู 2 นิ้ว</p>	
	<p>ฉาก 1</p> <p>เป็นภาพภายในห้องนอน ป๊อดกำลังนอนหลับอย่างมีความสุข เสียงเคาะประตูดังขึ้น (เสียงแม่ป๊อดพูด)</p>	<p>Pod's mom: Wake up Pod. You're going to be late.</p>

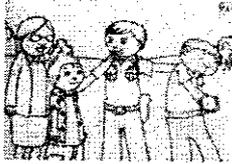
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ป๊อดจิวเจ็สสิมค้ำขึ้นมา(หัวรุ่งนิดๆ) หอึบ นาฬิกามาดูเป็นเวลา 6 โมงเช้า (หาว หนึ่งที) แล้วพูดกับตัวเอง</p>	<p>Pod: Is it 6 o'clock already?</p>
	<p>หันมาที่ประตูแล้วบอกกับแม่</p>	<p>Pod: Yeah! Mom I'll be down soon. Pod's mom: Okay I'll make breakfast for you, dear.</p>
	<p>พูดกับคนดู</p>	<p>Pod: Hi! Nice to meet you again! Thanks for watching my story. Today I'll show you about my trip to the Marine Museum. Follow me, there are many fantastic activities.</p>
	<p>ภาพตัดไป ป๊อดแต่งตัวเสร็จแล้ว เดิน ออกจากห้องฝึปากมาด้วย ผ่านหน้า ห้องน้ำ พ่อป๊อดกำลัง โยนหนวคอยู่ ทักป๊อด</p>	<p>Pod's dad: Good morning Pod. Why did you wake up so early today? Pod: Good morning Dad. I'm going on a trip with my classmates, so I have to go to school early. Pod's dad: Oh I see. Have a nice trip. Pod: Thanks Dad. Have a nice day.</p>
 	<p>ป๊อดไปที่โต๊ะอาหาร/เริ่มด็กอาหาร</p>	<p>Pod's mom:Where are you going Pod? Pod: I'm going on a field trip with my classmates to the aquarium in Chonburi. Pod's mom: How many classes are going? Pod: Only Mattayom 4, mom. Pod's mom: You're going to have a good time. You can see many interesting things at the aquarium. Anyway, take care of yourself. Pod: Yes, mom.</p>
	<p>ภาพตัดไปที่ป๊อดก้าวออกจากบ้าน</p>	<p>Pod: I've gotta go now. See you mom. Pod's mom: Have a good trip, dear.</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ฉากที่ 2 เปิดฉากมาที่โรงเรียน ครูเคทอินจัด ระเบียบนักเรียนในสนามหญ้า เด็ก นักเรียนแต่งชุดไปรเวท เตรียมออก เที่ยวทัศนศึกษากัน บรรยากาศเหมือน จับปูใส่กระด้ง</p>	<p>Teacher Kate: Everybody can get the trip schedule here. Students who haven't had breakfast can take a box of milk at the back of the school bus.</p>
	<p>ภาพตัดมาที่Pod นั่งคุยกับเพื่อนๆ ใน สนามหญ้า</p>	<p>Pod: Hey! Ice. Have you got the schedule?</p>
	<p>กางกระดาษให้Podดู</p>	<p>Ice: Yes, I've got it. We're going to the aquarium first and then to the beach. Pod: Did you bring the camera? Ice: Yes, here, the digital type and 10 million pixels. We can look at the girls on the beach. Pod: <u>Are you kidding?</u>** It's not the right thing to do. Ice: <u>Don't get me wrong.</u>** Pod. I'm just kidding.</p>
	<p>เพื่อนอีกคนหนึ่งเดินมานั่งด้วย ในมือ ถือกล้องนม</p>	<p>Pod: Hi! X. Haven't you had breakfast this morning? X: I woke up late.</p>
	<p>X หันมาหาPod ทำท่ากระซิบกระซาบ</p>	<p>X: How was your date with Mali?</p>
	<p>ทำท่าขมขื่นเล็กน้อย แต่รักษาฟอร์มไว้</p>	<p>Pod: I think it went pretty well. X: Where did you go? Pod: We had pizza and watched a movie. She's really cute. X: Fantastic. I think she should have come with us today. Pod: I wish she could.</p>
	<p>เสียงและภาพครูเคท</p>	<p>Teacher Kate: Everyone, it's time to go now. Go on the bus and mind your <u>belongings.</u>**</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	ตัดฉากมาบนรถนักเรียนนั่งอยู่อย่างมาก หลายคน ทุกคนสีหน้าแจ่มจรัส	
	รถมาถึงหน้าพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ นักเรียนต่างลงมาจากรถ ทุกคนมาขึ้นรวมตัวกันหน้ารถ	Teacher Kate: Everybody, we'll be here for 2 hours. You can take a look around but don't forget to take note of the exhibitions that you visit. Please come back here at 11.30 A.M. Have a nice day.
	แต่ละกลุ่มก็แยกย้ายกันไป ป๊อด เอ็กซ์ ไอซ์ ขึ้นเกาะกลุ่มกันอยู่ คูแหมนที่ภายใน พิพิธภัณฑ์	X: This map is not easy to understand. Ice: How about going to the other tanks. I think the other teams will go to the fish tank, so we can study in a quiet atmosphere.*
	Pod กับ เอ็กซ์ พักหน้ารับ ทั้ง 3 เดิน ไปดูอื่น	
	ไอซ์ยกกล้องขึ้นมาจะถ่ายรูป	Ice: Wow! It's so beautiful. The underwater world is so nice.
		Pod: Hey! Be careful of the flash. It'll frighten the animals. Ice: Thanks for reminding me. I forgot.
	แล้วก็กดปุ่มปิดแฟลชที่กล้อง	
	ทั้ง 3 เดินดูต่อไปยังตู้อื่นๆ X หงุดหงิดอ่านรายละเอียดที่ติดอยู่ที่ แท่นข้างตู้มีน้ำ ในขณะที่ ป๊อด พูด ถึง มีน้ำ มี ภาพประกอบตามไปด้วย	X: Oh! Seahorses are fish! It's <u>fantastic</u> . Pod: Yeah! Only male seahorses have a pouch. He carries babies for 2 weeks and the female takes care of the eggs. She stays close to the eggs until the babies are born. Afterward, the seahorses live together as a family. They stay together forever until the other dies. Seahorses are symbols of <u>honesty</u> .*

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ไอซ์กับโอดซ์ขึ้นคะถึง</p>	<p>Ice: Wow! Fantastic Pod. How do you know?</p>
	<p>โอดซ์ด้วยความภาคภูมิใจ</p>	<p>Pod: I'm <i>intelligent</i>* as you know.</p>
	<p>หันมายกนิ้วให้คนดู 1 ที</p>	
	<p>ตัดมาที่ตู้ปะการัง</p>	<p>Ice: Hey guys! Look at these cool corals. They're wonderful. Pod: Corals are sea animals. They are not plants. Ice: Yes. Corals are very important to sea ecology, so we should protect them from being destroyed. Pod: Yes! That's true Ice!</p>
	<p>ภาพตัดมาที่ไอซ์</p>	<p>X: I feel tired. Let's take a rest.</p>
	<p>ทั้ง 3 เดินไปที่มีมั่ง</p>	<p>Pod: We have about half an hour left. I would like to go to the souvenir shop. Mali's birthday is next week X: Sure! I think it's a good idea. I'll buy something for my family. Ice: Okay, I'll find something for my mom.</p>
	<p>ภาพตัดมาที่ห้องขายของที่ระลึก ไอซ์ และโอดซ์กำลังสาละวนเลือกของของตัวเองอยู่ ภาพมาที่Pod กำลังหยิบเงินเพื่อจ่ายแคชเชียร์</p>	
	<p>ด้วยความอยากรู้อยากเห็นไอซ์รีบยื่นหน้าเข้ามาดู แต่ก็ไม่ทัน เพราะของนั้นได้ถูกห่อใส่กล่องเล็กๆ สีชมพู ประดับด้วยริบบิ้นเรียบร้อยแล้ว</p>	<p>X: What did you buy for Mali? Let me see!</p>
	<p>โอดซ์จึ้นลับ</p>	<p>Pod: It's a secret. I won't show you what I got.</p>
	<p>ทำท่าเสียดายอย่างสุดซึ้ง</p>	<p>X: Come on Pod!</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ภาพตัดมาที่จุดแวะพัก นักเรียนคนอื่นๆ นั่งคุยกันเป็นกลุ่มๆ ทั้งสามกินข้าวเสร็จแล้ว กำลังกินขนมกันอยู่ มีขวดน้ำกลองข้าว วางอยู่ข้างๆ</p>	<p>Teacher Kate: Everybody. Please make sure that you put all the garbage* in the trash bin. Don't mess up* the place. We'll go to the beach soon.</p>
	<p>เสียงเด็กส่งเสียงเฮกัน ทั้งสามคนเก็บขยะไปทิ้งถังขยะแล้วเดินขึ้นรถ ภาพตัดมาที่รถบัสวิ่งมาจอดที่เลียบชายหาด เด็กๆต่างตื่นเต้นดีใจ วิ่งลงจากรถไปที่ชายหาด</p>	
	<p>ส่งกระเป๋าใส่มือถือPodแล้ววิ่งทะลาลงน้ำไปเลย</p>	<p>X: Wooh Wooh!</p>
	<p>Pod กับไอซ์วิ่งตามมาข้างหลัง Pod ถอดกระเป๋าออกมาไปวางไว้ที่ใต้ร่มชายหาดที่มีเพื่อนๆนั่งอยู่ แล้ววิ่งเข้าไปหาเอ็กซ์เล่นน้ำกัน</p>	
	<p>ไอซ์หยุดอินที่ชายหาดเพื่อถ่ายภาพ ไอซ์สนุกอยู่กับการถ่ายรูปอยู่สักพัก Pod ตะโกนเรียก ไอซ์</p>	<p>Pod: Hey Ice! Don't you want to play with us? Ice: Okay, I'll be there soon.</p>
	<p>ไอซ์เก็บกล้องใส่กระเป๋าแล้ววางกระเป๋าไว้ที่ชายหาด แล้วก็วิ่งลงไปเล่นกับPodและเอ็กซ์ ภาพหนึ่งไว้ที่ ทั้งสามคนเล่นน้ำด้วยกัน 3 วิ ภาพตัดมาที่หน้าเอ็กซ์</p>	<p>X: I'm hungry! Let's go and grab something to eat.</p>
	<p>ทั้งสามคนชวนกันเดินขึ้นหาดระหว่างที่เดินมานั้น Pod หันไปเห็นชายคนหนึ่งกำลังรีอกระเป๋าของ ไอซ์ และกำลังหยิบกล้องขึ้นมา</p> <p>Pod ร้อง โวยวายขึ้นมาและชี้ให้เพื่อนดู</p>	<p>Pod: Ice! Your camera!</p>
	<p>ไอซ์กับเอ็กซ์กันมองตาม</p>	<p>Ice: Oops! My camera.</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>Pod วิ่งพุ่งไปที่ซิม</p> <p>ซิมตกใจลุกขึ้นวิ่งหนี Pod วิ่งไล่</p> <p>เอกวิ่งตามหลังPod</p> <p>ซิมวิ่งหนีไปได้ไม่กี่เดี๋ยวก็สะดุดขาวิ่ง</p> <p>ซาซหาคล้มลง</p> <p>Pod วิ่งเข้าตะครุบร่าง จูดจึงจนได้</p> <p>กระเป๋าลูกตั้งคืนมา</p>	
	<p>เอ็กซ์ตามมาถึงพอดีเข้าช่วย Pod จับ</p> <p>หัวซิมไว้ (เสียงประกอบจะเป็นเสียง</p> <p>ต่อสู้ ฮี๊ดฮีดกัน)</p> <p>Pod จับมือหัวซิมไว้หลังครูเคทวิ่ง</p> <p>มาถึงพอดี พร้อมกับตำรวจท้องที่</p> <p>ตำรวจวิ่งเข้าจับกุมซิมไว้ หันไปถาม</p> <p>ป๊อดว่ามหาตำรวจเบรคดี ง้อฮัด!</p>	<p>Policeman: Are you all right?</p>
		<p>Pod: I'm okay, sir.</p>
	<p>ภาพตัดไปที่Pod ฮิน ดูเลอะเทอะนิด</p> <p>หน่อย(จากการต่อสู้)</p> <p>โอรฮินอยู่ข้างซ้าย</p> <p>เอ็กซ์ฮินอยู่ข้างขวา มีเพื่อนนักเรียนคน</p> <p>อื่นๆ ฮินมุ่งอยู่โคจรอบ</p> <p>รวมทั้งครูเคทด้วย</p>	<p>Policeman: We would like to thank you</p> <p>for your work. Well done.</p> <p>He's a good student, Miss. I</p> <p>think he deserves* the world</p> <p>hero medal.</p>
	<p>ครูเคทฮินรับหน้าบาน</p> <p>เพื่อนๆที่ฮินมุ่งอยู่รอบๆ โห้ร้องปรบมือ</p> <p>กันใหญ่</p>	<p>Pod: Do I have to go to the police</p> <p>station with you?</p> <p>Policeman: It's okay. Enjoy your trip.</p>
	<p>ตำรวจขอตัวไปจัดการกับซิม ภาพ</p> <p>ฉายไปที่รดตำรวจมีซิมนั่งหน้าจอย</p> <p>อยู่ท้ายรถ รดขับออกไป ภาพตัดมาที่</p> <p>แดงกับ Pod และ เอกซ์</p>	

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
		<p>Ice: Thanks for your help Pod. I should be more careful.</p> <p>Pod: It's okay Ice. I'm okay, you're okay.</p> <p>X: Anyway, next time, mind your belongings.</p> <p>Ice: Thanks X, but where are your bags?</p> <p>Pod: We asked the girls to take care of them for us.</p>
	<p>ทำท่ากระหม่อมนิดหน่อย พร้อมกับชี้มือไปด้วย</p>	
	<p>ภาพตัดมาเป็นกลุ่มเพื่อนสาว ๆ กำลังนั่งรวมกลุ่มกันกิน ไข่อย่างช่างเอร็ดอร่อย ไม่มีใครสนใจกระเป๋าของPodกับเอ็กซ์เลย</p>	
	<p>และภาพที่เห็นต่อจากนั้นคือมีหมาน้อยตัวหนึ่งกำลังคาบกระเป๋าใบเล็กของ Pod Pod ร้องโวยวาย</p>	<p>Pod: Oh no. my bag!!! Hey! Stop!!</p>
	<p>ทั้งสามยืนเหงื่อตก</p>	
	<p>ภาพตัดไปที่Podกำลังวิ่งไล่ตามหมากรอบภาพขอลงเป็นวงกลม เพลงWho let the dog out ขึ้น ตัวหนังสือ THE END วิ่งมาลงจจากทางขวา ภาพปิดตัวลง</p>	

* คำศัพท์ที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

** ส่วนวนที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

คำศัพท์และสำนวนจากตอนที่ 2 : Let's go to the beach

คำศัพท์

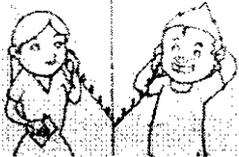
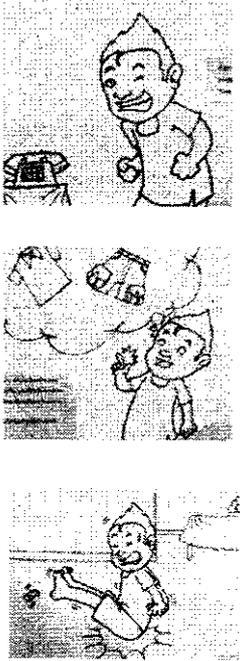
1. fantastic (adj.)	=	มหัศจรรย์, เยี่ยมยอด
2. belongings (n.)	=	สิ่งของ, สัมภาระ
3. atmosphere (n.)	=	บรรยากาศ
4. honesty (n.)	=	ความซื่อสัตย์
5. intelligent (adj.)	=	เฉลียวฉลาด
6. garbage (n.)	=	ขยะมูลฝอย
7. mess up (v.)	=	ทำให้สกปรก
8. deserve	=	สมควรได้รับ

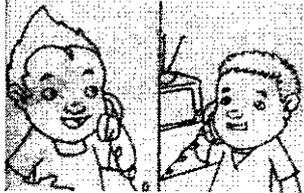
สำนวน

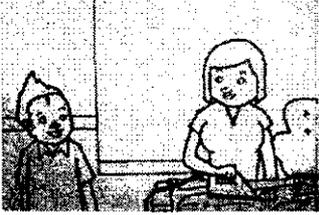
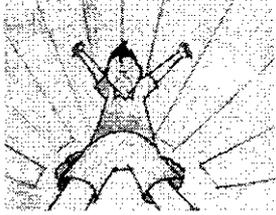
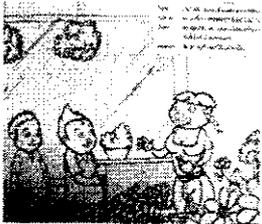
1. Are you kidding?	=	ล้อเล่นหรือเปล่า?
2. Don't get me wrong.	=	อย่าเข้าใจฉันผิด

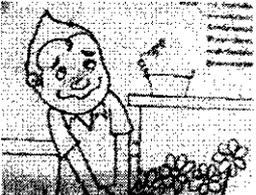
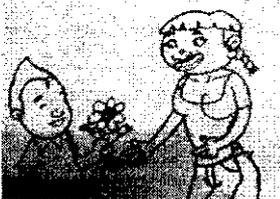
Storyboard ตอนที่ 3 : Sweet birthday

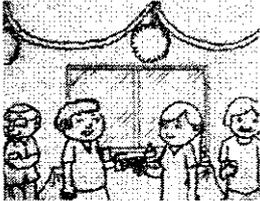
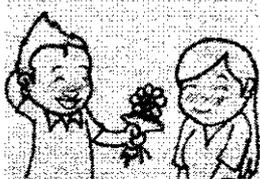
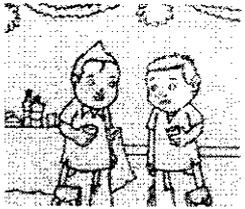
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	ฉากเปิด ป๊อดเดินมาลงจอยจากทางขวาเหมือนเดิม หดุดกลางจอ มือถือกล่องของขวัญ สวมหมวกปาร์ตี้ พลุกระดาษ ฟูๆ ขึ้นมา (เพลงประจำตัวของป๊อดขึ้น)	
	จาก! มะลิเดินไปเดินมาในบ้าน ในมือถือสมุดเล็กๆพร้อมปากกาทำท่าทางเหมือนกำลังคิดและจดรายการ แล้วก็เดินมาที่โทรศัพท์ ยกหูโทรศัพท์ขึ้นกด	
	ภาพตัดมาที่บ้านป๊อด ป๊อดกำลังนอนอ่านหนังสือเล่นอย่างสบายใจอยู่ที่โซฟาในบ้าน เสียงโทรศัพท์ดังขึ้น ป๊อดวางหนังสือ ถูกรุ่นมารับโทรศัพท์	Pod: Hello. Who would you like to speak to?

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>ภาพตัดเข้ามาเป็น 2 ฉากในหน้าเดีว ครั้งหนึ่งเป็นภาพป๊อดที่บ้าน อีก ครั้งหนึ่งเป็นภาพมะลิที่บ้าน</p>	<p>Mali: Hello. May I speak to Pod, please?</p>
	<p>ป๊อดตื่นเต้นสุดๆ โยนหนังสือการ์ตูนที่ อ่านอยู่ไปข้างหลังแล้วเดินตัวขึ้นไปที่ หน้าจอ</p>	<p>Pod: Hi Mali! What's up?</p>
		<p>Mali: It's my birthday today, would you like to come to the party at my house?</p> <p>Pod: Absolutely.** What time?</p> <p>Mali: The party starts at 5 p.m.</p> <p>Pod: Oh, ok. I will be there. Do you mind if I bring a friend?</p> <p>Mali: No, I don't. See you this evening, Pod.</p> <p>Pod: Yes, see you later.</p> <p>Mali: Goodbye.</p> <p>Pod: Goodbye.</p>
	<p>ทั้งคู่ว่างสาย ภาพมะลิหายไปเป็นภาพ ป๊อดเต็มจอ ป๊อดทำท่าเขส กระ โคลดตัว ลอย หันมาที่คนดูพูดกับคนดู</p>	<p>Pod: Mali asked me to go to her birthday party. I'm so excited.**</p>
	<p>ป๊อดคิดได้ว่าไปเตรียมเสื้อผ้าดีกว่า (ภาพจะแสดงออกมาเป็นความคิดของป๊อด เป็นวงกลมความคิด) ป๊อดคิดมีว เปาะ เดินคิ้วปากอย่างสบายใจ จะเดิน ไปขึ้นบันไดเพื่อไปห้องของตัวเอง เดิน ลอยหน้าลอยตามากไปจึงสะดุดของใน บ้านลื่นล้ม เสียงโครม เสียงแม่ป๊อด ตะโกนออกมา</p>	<p>Pod's mom: Hey! What's wrong?**</p>
	<p>ลุกขึ้นเอามือลูบที่ท้าย</p>	<p>Pod: Nothing mom, I was clumsy.*</p>
	<p>แล้วป๊อดก็เดินขึ้นบันไดไป, ภาพตัดมา ที่มะลิ กำลังถือสมุดจรรยาบรรณพูดทื้มทำ กับตัวเอง หันไปมองของต่างๆบนโต๊ะ มีขวด งานใส่ขนมผลไม้</p>	<p>Mali: Um ... did I forget anything? Dessert, soft drinks, fruits ... um should I add another snack?</p>

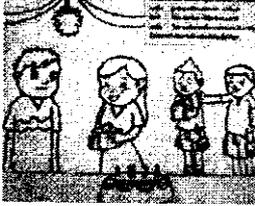
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>หัน ไปคะ โคนหนแม่</p>	<p>Mali: Mom, can you come here and take a look, please? What else should we have?</p>
	<p>แม่มะลิเดินมาจากโนครัว (แม่ของมะลิ จะเป็นผู้หุงต้มขนมหน้าห้อง อังสวย และทุ่นดี)</p>	<p>Mali's mom: Well, let's see. How many people have you invited?</p> <p>Mali: About 10, mom.</p> <p>Mali's mom: Um ... I think I will prepare more cookies. You should prepare glasses, plates, spoons, forks and some <u>napkins</u>.*</p> <p>Mali: Yes, mother. Should I get flowers too?</p> <p>Mali's mom: Very good. It will look fresher.</p>
<p>สองแม่ลูกยิ้มให้กัน</p>		
	<p>ภาพตัดไปที่ป๊อด กำลังเลือกเสื้อผ้าหีบตัวโน้นทาบทวนนี้แล้วเกิดนึกขึ้นได้ว่ายังไม่ได้โทรไปชวนเอกซ์ จึงวางเสื้อไว้ที่เตียง แล้ววิ่งออกนอกห้องไป ภาพตัดมาที่ป๊อดโทรหารเอกซ์</p>	<p>X: Hello.</p> <p>Pod: Hi X, are you free this afternoon?</p> <p>X: Yes, why?</p> <p>Pod: I want to ask you to go to Mali's birthday party with me. I told her that I would bring a friend and she's ok with it.</p> <p>X: Oh! Good, I'm free.</p> <p>Pod: Thanks X, oh, do you think I should get her flowers?</p> <p>X: Absolutely, you should surprise her.</p> <p>Pod: oh yeah, I will buy her flowers so we should go a little earlier.</p> <p>X: ok.</p> <p>Pod: Great! then, I will meet you at 3 p.m. in front of the train station.</p> <p>X: Ok. See you soon.</p> <p>Pod: Thanks a lot my friend.</p> <p>X: Bye.</p>

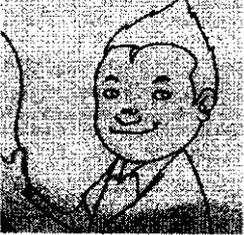
ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>พอวางสายแล้วภาพที่บ้านเอกซ์หลบไปทางซ้าย</p> <p>ป๊อคอินกระท่อมหันขมของในใจเดินขึ้นบันไดไป ภาพตัดมาว่า ป๊อคแต่งตัวเสร็จแล้วกำลังจะออกจากบ้าน ถือกล่องของขวัญมาด้วย ป๊อคเดินไปหาแม่ แม่ป๊อครีดผ้าอยู่</p>	<p>Pod: Mom, I am going to Mali's birthday party and might be home late. No dinner.</p> <p>Pod's mom: Ok, where is the party? You look handsome.</p> <p>Pod: At her house. It's not far from here.</p> <p>Pod's mom: Look after yourself, ok?</p> <p>Pod: Yes, mom.</p>
	<p>ป๊อคเดินออกจากบ้านมายืนเก้กอย่างอาจงอยู่หน้าบ้าน ฉากหลังจะเปลี่ยนจากหน้าบ้านเป็นแสงสว่างเรืองรอง มุมมองกล้องเป็นแบบ Worm eye view (ภาพมุมมอง) หน้าป๊อคจะแสดงความมั่นใจออกมั้งใจเต็มที่ ท่าทางสง่าผ่าเผย</p>	
	<p>ภาพตัดไปที่ป๊อคเดินมาถึงหน้าสถานีรถไฟฟ้า ส่วนเอกซ์มาถึงก่อนแล้ว</p>	
	<p>ป๊อคยิ้มเหาะๆ เขามีมืออุบหัวตัวเอง</p>	<p>Pod: Hi. How long have you been waiting? I'm sorry I'm late. I was selecting my clothes.</p>
	<p>เอกซ์มองเพื่อนหัวจรคเท้า ยิ้มขำๆ คบนำป๊อคหนึ่งที</p>	<p>X: Ok, you look very nice.</p> <p>We have to get flowers to surprise Mali, right?</p> <p>Pod: Yeah..., let's go</p>
	<p>ภาพเป็นป๊อคกับเอกซ์เดินไปคุยไปประมาณ 2 วินาที (เพลงประกอบ) ถึงร้านขายดอกไม้</p>	<p>Sales lady: Hello. May I help you?</p> <p>Pod: Oh yeah. If I choose some flowers, you can arrange them, right?</p> <p>Sales lady: Yes we can do that for free if you buy 150 baht or more.</p> <p>Pod: Um...I would like flowers for my friend. It's her birthday today.</p> <p>Sales lady: Absolutely. What kind of flowers would you like?</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
		<p>Pod: I'd like a sweet and impressive * looking style.</p> <p>Sale lady: Well, how about a pink rose? It means "you are my sweet love, baby"</p>
	<p>ป๊อดทำหน้ากรุ่นคิด</p>	<p>Pod: I think it's not the right time yet.</p> <p>Sales lady: Or lillies? They mean "you are my first love, baby"</p>
	<p>ป๊อดทำหน้าเคลิ้มคิด</p>	<p>Pod: Um...very interesting. And what about sunflowers?</p> <p>Sales lady: Wow, sunflowers? You must have good taste in the Arts. They mean "no matter how great you are, I will win your heart one day", and also mean, "my love is stable* as a sunflower that never looks at anything except* the sun"</p>
	<p>ป๊อดคนเป็นประกาย</p>	<p>Pod: Well, I would like to choose sunflowers. Please make it pretty.</p> <p>Sale lady: Certainly.</p>
	<p>ภาพตัดมา คนชายส่งช่อกุ๊กไก่ให้ป๊อดป๊อดรับมา</p>	<p>Sales lady: The total is 200 Baht.</p> <p>Pod: <u>Can you give me a discount?*</u></p> <p>Sales lady: It's not expensive.</p>
	<p>ป๊อดทำหน้าวิวอน</p>	<p>Pod: Please...., I am just a student. I would like to surprise my friend with the flowers.</p>
	<p>คนชายหยุดคิดนิดนึง แล้วยิ้ม</p>	<p>Sales lady: Ok, I'll take 150 baht.</p>
	<p>ป๊อดยิ้มกว้าง ส่งเงินให้</p>	<p>Pod: Thank you very much. Here you are.</p> <p>Sales lady: Thank you and good luck.</p>
	<p>ป๊อดทำท่า เฮฮา เดินออกมาจากร้าน</p>	<p>Pod: Yesssss.</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
		<p>X: The flowers are beautiful, Pod.</p> <p>By the way**, Are you sure that Mali doesn't have a boyfriend?</p>
	<p>ป๊อคหน้าจ้อย ส่งหัวใจให้เอกซ์</p>	<p>Pod: I don't know.</p> <p>X: Well, you'll know today. If she has a boyfriend, he will come to the party this evening</p>
	<p>ป๊อคทำหน้าเหนือหย่น้อย อารมณ์ประมาณว่า เฮ้ออออ</p>	
	<p>ที่บ้านมะลิ มะลิเดินไปเดินมาอยู่ในบ้าน คุยกับเพื่อนคนโน้นคนนี้ ในบ้านมีเพื่อนมาแล้วประมาณ 4-5 คน เสียงออกดังขึ้นมะลิระ โงกมองไปที่หน้าต่างบ้าน เห็นป๊อคกับเอกซ์ยืนอยู่หน้าบ้าน มะลิวิ่งออกไปเปิดประตูบ้าน</p>	
	<p>ส่งดอกไม้ที่แอบอยู่ข้างหลังให้</p>	<p>Pod: Happy birthday, Mali.</p> <p>Mali: Oh...they're lovely. Thank you so much. You are so sweet.</p> <p>Pod: It's just a small gift showing my deep feelings for you.</p>
	<p>มะลิยิ้ม แล้วหันไปที่เอกซ์</p>	<p>Pod: Oh...this is my friend, X.</p> <p>Mali: Hello. I'm Mali.</p> <p>X: Hello. Nice to meet you. I've heard so much about you.</p> <p>Happy birthday.</p> <p>Mali: Thank you. Please come inside.</p>
	<p>ทั้งสามคนเดินเข้ามาในบ้าน เป็นภาพมะลิแนะนำป๊อคกับเพื่อนๆ ในบ้าน ทุกคนหน้าคิ้มแ้มแจ่มใส ทักทายกัน ภาพตัดมาที่ป๊อคกับเอกซ์ยืนคุยกัน ในมือถือแก้วน้ำหวาน ชุบซิบกัน 2 คน</p>	<p>X: Do you know who Mali's boyfriend might be?</p> <p>Pod: I have no idea. I only have eyes for her.</p>

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>เสียงออกคังซึ้น ทั้งสองคนหันไปมอง มะลิวิ่งออกไปหน้าบ้านมีเด็กผู้ชายคนหนึ่งถือดอกไม้ช่อ โคม่าอินรออยู่มะลิหน้าตาดีใจมาก ป๊อคกับเอกซ์ชื่นชมภาพมะลิวิ่งออกไปหาเด็กผู้ชายคนนั้นและรับดอกไม้มาถือไว้อย่างชื่นชม ทั้งสองคนคลุกเคล้ากันมากเดินงูมมือกันเข้ามาในบ้าน</p>	
		<p>Mali: Oh...this is Pod and X. And this is Note. Note: Hello.</p>
	<p>ป๊อคหันที่ขว หันมาทักอ้อมให้</p>	<p>Mali: Note, my mom is inside. Let's go see her.</p>
	<p>โน้ตบอกป๊อคและเอกซ์</p>	<p>Note: Excuse me, it's nice to meet you.</p>
	<p>โน้ตกับมะลิเดินงูมมือกันไปด้านหลังบ้าน มะลิทำทางดูว่าวิ่งขึ้นมาก ป๊อคกับเอกซ์ชื่นชมอยู่หนึ่งๆ ภาพเคลื่อนไหวมาเป็นภาพสโลว์ป๊อคมองเห็นภาพมะลิยิ้มอย่างชื่นบานมีความสุขมาก เป็นภาพช้าๆ ทุกคนในห้องหายไ้จากแฟรมเหลือแค่ 2 คนนั้น เดินงูมมือกันไปอย่างช้าๆ พร้อมด้วยเสียงหัวเราะอย่างหวานใสของมะลิ</p> <p>(ภาพซูมไปที่หน้าตาอันแสนสุขของมะลิด้วย แล้วก็เคลื่อนโฟกัสไปที่หน้าป๊อค แล้วขยายโฟกัสออกให้กว้างขึ้น)</p>	
	<p>สำหรับป๊อคเหมือนยืนอยู่ปลายหน้าผาอย่าง โคลงเดียวมีสายลมพัดผ่าน ใบไม้ปลิว</p> <p>(เป็นภาพป๊อคผู้หน้าสงสาร ช่างเศร้านัก เพลงออกหักประกอบ)</p>	

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	ภาพตัดมาที่ฉากมะลิจะเป่าเค้ก มีเสียงทุกคนร้องเพลง แฮปปีเบริเดย์ทูยู มะลิเป่าเค้กทุกคนปรบมือ แต่ละคนหยิบของขวัญส่งมาให้มะลิ คนโน้นคนนี่ (เป็นภาพนิ่ง ปล่อยเวลา 5 วิ)	
	ถึงคราว โน้ตชิ้นของขวัญให้มะลิบ้าง มะลิตื่นเต้นแถมดูเป็นกำไลเงินสวยมาก โน้ตใส่ให้มะลิ ป๊อคหน้าที่ยวมอง ถอดของขวัญสีชมพูในมือ ถอนหายใจเฮือก เอกซ์หันมาเห็นหน้าเพื่อนสงสัยสารคบบ่าไปทีนี้	<p>X: Come on, you chose this. Give it to her.</p> <p>Pod: Ok, but it won't mean anything to her.</p> <p>X: Come on. Don't think like that. You should give it to her.</p>
	ป๊อคพ้อหน้า เดินเอาไปให้มะลิ	Mali: Wow. Thank you so much. What is it?
	มะลิแกะห่อของขวัญ หยิบออกมาของขวัญของป๊อคเป็นสร้อยเงินที่มีม้าน้ำตัวเล็กที่ทำเป็นจี้	Mali: Wow, it's lovely. Why did you choose this one?
	ป๊อคเอามืออุบหัวตัวเอง	Pod: um...I picked this one because after seahorses select their mates, they stay together forever until the other dies. Seahorses are a symbol of honesty like um...me.
	มะลิทำหน้าที่แบบว่าเซอร์ไพรส์ที่ป๊อคสรรภาพรักแบบนั้น หน้าแดง	Mali: Oh, you are so romantic, it's so pretty. Can you put it on me?
	ป๊อคทำท่าลังเล หันไปมองที่โน้ต โน้ตกำลังเลือกหยิบอาหารอยู่	
	มะลิหันมอดตามป๊อค แล้วอึ้ง	Mali: Please help me put it on.
	ป๊อคหยิบสร้อยแบบเก๋ๆกึ่ง ละล้าละลึ่ง กำลังจะใส่ให้มะลิ สักพักมีเสียงกรีดกร๊าดดังขึ้น แต่ไม่ใช่เสียงผู้หญิงเป็นเสียงผู้ชาย	

ภาพ	สถานการณ์	บทสนทนา
	<p>กรี้ดคคค</p> <p>ป๊อคกับมะลิหันไปมอง</p>	
	<p>นี่ค้ำถ้ำถึงกระโดด เห็นโทษงๆ กรี้ดร้อง กลับบ้าน</p> <p>ป๊อคทำหน้าง หันมาอมมะลิ</p> <p>มะลิอ้อมให้ประมาณว่า ก็อย่างนั้นแหละ เป็นเรื่องปกติ</p>	<p>Mali: Now, can you put it on?</p>
	<p>ป๊อคอ้อมให้คนดู กระพริบตาหนึ่งข้าง แบบประมาณว่าเห็นไหมครับผมชนะ แล้ว</p> <p>มือก็ใส่สร้อยให้มะลิด้วย</p> <p>ภาพซูมเข้าไปที่หน้าป๊อค</p> <p>ป๊อคอ้อม และชักคิ้วให้คนดูหนึ่งที</p> <p>คิ้วหนึ่งสือวิ่งมา The End (เพลงขึ้น)</p> <p>จบด้วยภาพป๊อคขี่จักรยานจากทางขวา ของจอมมะลิซ้อนท้าย</p> <p>ฉากหลังเป็นภาพต้นไม้แบบดูดูโบไม้ ศติ คูอบขุ่นด้วยไอรัก</p>	

* คำศัพท์ที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

** ส่วนวนที่ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้

คำศัพท์และจำนวนจากตอนที่ 3 : Sweet birthday

คำศัพท์

1. absolutely (adv.)	=	อย่างแน่นอน, อย่างแท้จริง
2. excited (adj.)	=	ตื่นเต้น, ตีใจ
3. clumsy (adj.)	=	จุ่มซำม, เป็น
4. napkin (n.)	=	กระดาษเช็ดปาก
5. impressive (adj.)	=	น่าประทับใจ, น่าทึ่งใจ
6. stable (adj.)	=	มั่นคง, แน่วแน่
7. except (prep.)	=	นอกจาก, เว้นแต่

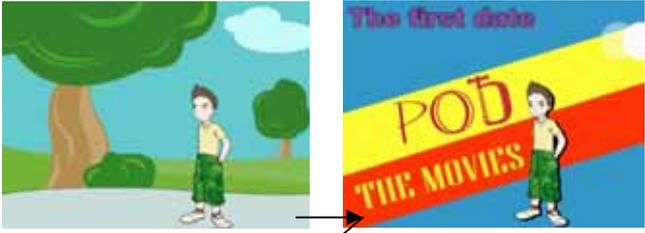
จำนวน

1. What's wrong?	=	เกิดอะไรขึ้น
2. Can you give me a discount?	=	ช่วยลดราคาลงได้หรือไม่
3. By the way.	=	วันแต่ว่า, อนึ่ง

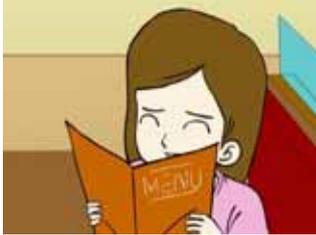
(ตัวอย่าง)

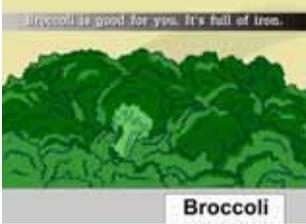
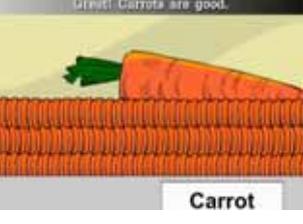
ภาพนิ่งการ์ตูนที่ตัดตอนและบทสนทนาจากสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3

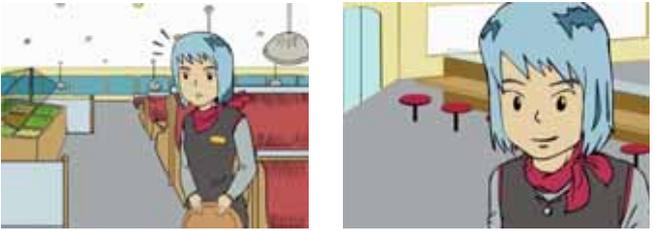
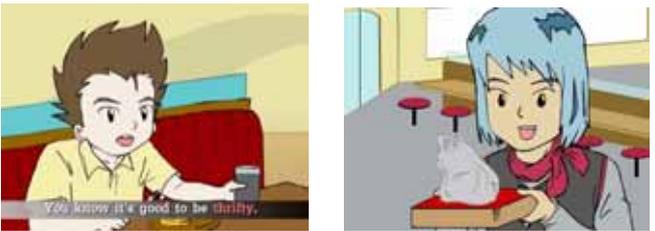
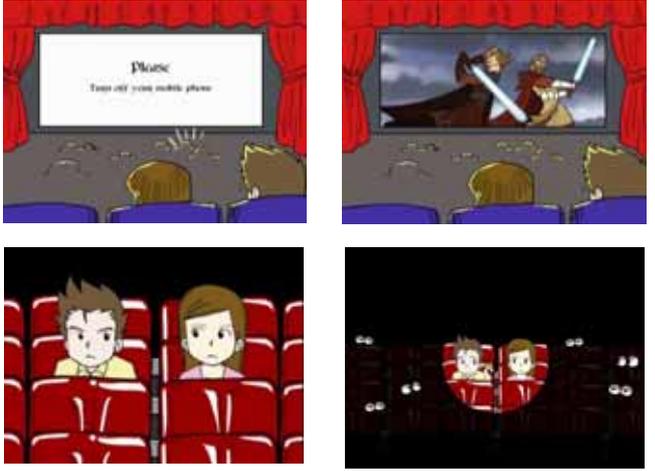
ตอนที่ 1: The first date

ภาพ	บทสนทนา
 	<p>Pod: Hello! My name is Pod. I am a teenager like you. I study in Mattayom 4. I like to have fun and I love my country.</p> <p>Today is a very special occasion* for me. I have an appointment* with Mali. She studies in Mattayom 3. She is my special girl. Let's go to see her.</p>
     	<p>Man: Excuse me. Could you tell us how to get to the Emerald Buddha Temple?</p> <p>Pod: Oh! Yes, I suggest that you go by boat, The Chao Phraya river is wonderful. You can get a speed boat near the last station.</p> <p>Man: Wow! That sounds great! But, could you give us some more details about how to get there?</p> <p>Pod: Well, if you go by sky train, you have to change the line to the Silom line at Siam and get off at the Taksin station. From there, you can take a speed boat. Anyway, if you get lost, just look for the Tourist Police and ask them.</p> <p>Woman: Oh! Thank you very much. You're nice.</p> <p>Pod: My pleasure. 😊</p> <p>Pod: Well, we've reached the BTS transit station. I'll get off here, too. Have a nice trip..</p> <p>Man: Bye! Thank you very much.</p>

ภาพ	บทสนทนา
	<p>Mali: Hi! Have you been waiting long? Am I late?</p> <p>Pod: Nope! Let's check the movie schedule.</p> <p>Pod: How about the 3.45 show? Then, we'll have plenty of time and we can grab something to eat.**</p> <p>Mali: Yeah! I think that's a good idea. I haven't had lunch yet.</p>
	<p>Clerk: Hello, any movie for today?</p> <p>Pod: 2 tickets for "Last Hero" at 3.45, please.</p> <p>Clerk: Please confirm your seats. From the P – R rows, 180 baht per seat. But for couples, we recommend the special seats at row "S". They are designed to adjust for comfort. The tickets include popcorn and beverage.* The price for the special row ticket is 640 baht per couple.</p> <p>Pod: Row "P" 11 – 12 sounds OK for us.</p> <p>Clerk: The price is 360 baht in total. Here you are. Enjoy the movie.</p>
	<p>Pod: What should we have for lunch?</p> <p>Mali: How about a pizza. I hear there's a promotion. What do you think?</p> <p>Pod: O...O...Of Course!</p> <p>Waitress: Hello. May I take you to a table?</p>

ภาพ	บทสนทนา
 <p>You'll get 1 jug of the beverage of your choice</p>   <p>Prawn and pineapple are my favorites.</p> 	<p>Waitress: What would you like today?</p> <p>Today, we have a special promotion for a big size tray order. You'll get 1 jug of the beverage of your choice and a bowl of salad from the salad bar.</p> <p>Pod: Let me take a look at the menu first.</p> <p>Waitress: Take your time. I'll be back to take your order.</p> <p>Pod: What would you like to have Mali?</p> <p>I think the special promotion sounds good.</p> <p>What pizza topping do you want?</p> <p>Mali: I like Supreme. Is that O.K. with you?</p> <p>Pod: That's cool! I love Supreme, too.</p> <p>Prawn and pineapple are my favorites.</p>
 <p>O.K. A special order of a big size Supreme pizza</p>  <p>Cola, please.</p>  <p>How can he put that much salad in his bowl?</p>   	<p>Waitress: May I take your order now?</p> <p>Pod: Yes, we'll take the promotion.</p> <p>One Supreme, please.</p> <p>Waitress: O.K. A special order of a big size Supreme pizza. What kind of beverage would you like?</p> <p>Mali: Cola, please. 😊</p> <p>Waitress: Your pizza will be ready in 10 minutes. You can fill the salad bowl at the salad bar corner. Please help yourself. Enjoy!</p> <p>Mali: Oh! Look at that boy! How can he put that much salad in his bowl?</p> <p>Do you think he can eat it all?</p> <p>Pod: Maybe he is sharing with his friends.</p> <p>Pod: Would you like to fill the salad bowl? You can choose the vegetables.</p> <p>Mali: Let's go together. 😊</p>

ภาพ	บทสนทนา
  <p>asparagus, green lettuce and baby tomatoes.</p>  <p>Broccoli is good for you. It's full of iron.</p> <p>Broccoli</p> 	<p>Mali: What kind of vegetables do you like?</p> <p>Pod: Almost every kind. How about you?</p> <p>Mali: I love asparagus, green lettuce and baby tomatoes.</p> <p>Pod: Broccoli is good for you. It's full of iron.</p> <p>Mali: ☹️ I think it tastes bitter.</p> <p>Pod: 😊 No, this one is boiled. It tastes better.</p>
  <p>Great! Carrots are good.</p> <p>Carrot</p>	<p>Pod: Great! Carrots are good. They are full of Beta-Carotene which helps prevent cancer.</p> <p>Mali: 😊</p>
 	<p>Pod: 1 quail egg has Cholesterol equal to 2 chicken eggs.</p> <p>Mali: 😊</p>
 	<p>Pod: You know that, having pizza for lunch gives us enough Carbohydrates for the whole day. We're not supposed to have any more carbs. 😊</p>
  <p>Little. You know? I am healthy.</p>	<p>Mali: 😊 Oh! Really. I think you should be a nutritionist.</p>
 	<p>Waitress: Your pizza is ready. Be careful, the tray is still hot.</p> <p>Pod: Oh! Thanks for telling us.</p>

ภาพ	บทสนทนา
	<p>Pod: Do you want <u>anything else?</u>** Are you full?</p> <p>Pod: I'll pay. <u>The meal is on me.</u>**</p> <p>Mali: Are you sure? It's expensive. <u>Let's go Dutch.</u>**</p> <p>Pod: Oh! Come on, don't worry about it.</p>
	<p>Pod: Excuse me, Could you <u>wrap</u>* this for me, please? I'd like to take it home.</p> <p>Waitress: Certainly.</p>
	<p>Pod: You know it's good to be <u>thrifty.</u> * Live economy life today for our future.</p> <p>Mali: 😊</p>
	<p>Cashier: May I check the bill? The price is 485 baht. Would you like to pay by cash or by credit card?</p> <p>Pod: Cash, please.</p> <p>Cashier: Thank you and please come again.</p>
	<p>Pod: The film will begin in about 15 minutes. Let's go to the cinema.</p>

ภาพ	บทสนทนา
	<p>Pod: The end is so sad, Mali. The leading actor shouldn't trip over a stone and fall from a cliff.</p> <p>Mali: 😊😊 It's funny. How can he die that way? I can't believe he dies that way.</p>
	<p>Mali: It's time for me to go home. Thanks for the meal and for the movie. 😊</p> <p>Pod: Okay. Let me call you a <u>cab</u>.* 😊</p>

**แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
และ ด้านสื่อประสม**

คำชี้แจง โปรดกรอกข้อความหรือทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ-สกุล..... วุฒิการศึกษา.....

ตำแหน่ง..... สถานที่ทำงาน.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นที่มีต่อการดูเรื่อง Pod the Movie

ความคิดเห็นที่มีต่อการดูเรื่อง Pod the Movie	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อเรื่อง					
1.1 เนื้อเรื่องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์.....					
1.2 เนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน.....					
1.3 การสร้างเนื้อเรื่องเป็นลักษณะการ์ตูนช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี.....					
1.4 ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน.....					
1.5 เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้.....					
2. ด้านการใช้ภาษา					
2.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนและเหมาะสม.....					
2.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน.....					
2.3 คำศัพท์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ตามระดับชั้นของผู้เรียน.....					
2.4 ตัวละครนำเสนอภาษาอย่างเหมาะสม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้.....					

ความคิดเห็นที่มีต่อการ์ตูนเรื่อง Pod the Movie	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3. ด้านการออกแบบ					
3.1 การจัดลำดับภาพมีความต่อเนื่อง น่าติดตาม.....					
3.2 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความ เหมาะสม.....					
3.3 การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา.....					
4. ด้านกราฟิก/อัลติเมเดีย					
4.1 ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน.....					
4.2 ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง.....					
4.3 สีและภาพประกอบของฉากหลังเหมาะสม.....					
4.4 การแสดงท่าทางเคลื่อนไหวสมจริงมีชีวิตชีวา.....					
4.5 ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจใน เนื้อเรื่อง.....					
4.6 เสียงบรรยายเหมาะสม ชัดเจน.....					
4.7 เสียงดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจน.....					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....
.....

ลงชื่อผู้เชี่ยวชาญ

วันที่ ____ / ____ / ____

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
นางสาวสิตา สิทธิรณฤทธิ์
ผู้ดำเนินการวิจัย

**แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ก่อนเรียนและหลังเรียน (pretest-posttest) / กระดาษคำตอบ**

Part I: Directions: Choose the best answer to fill in the gap.

1. Ron is _____. He never spends a lot of money on luxurious things.

a. confident	c. extravagant
b. <u>thrifty</u>	d. good-looking

2. Cashier: It is 630 baht.
 Mooham: I've just got a bonus. _____.
 Gibzy/Gibza: How kind you are! Thank you very much.

a. I'm broke.	c. I haven't gotta penny.
b. It's up to you.	d. <u>The meal is on me.</u>

3. Today, I have a/an _____ with the dentist at 4 o'clock.

a. destination	c. <u>appointment</u>
b. reservation	d. announcement

4. Lemonade is my favorite _____.

a. bracelet	c. animal
b. vegetable	d. <u>beverage</u>

5. Jean : Where will you go after the class?
 Z-Nam: I'll go to the canteen to _____.
 I haven't had lunch yet.

a. grab something to play	c. find something to do
b. find something to read	d. <u>grab something to eat</u>

6. I need a _____ ladder to climb on to the roof.

- | | |
|------------------|-----------|
| a. <u>stable</u> | c. badly |
| b. shaky | d. softly |

7. Lulu: That cake looks so tasty! I want to have it.

Lala: So do I.

Lulu: But I don't have enough money.

Lala: _____. We're going to share it.

- | | |
|---------------------------|------------------|
| a. Let's go on diet. | c. Let me go. |
| b. <u>Let's go Dutch.</u> | d. Let's go out. |

8. Please check your _____ before leaving the hotel.

- | | |
|---------------|----------------------|
| a. report | c. treasure |
| b. calculator | d. <u>belongings</u> |

9. Everyone was there _____ David who always comes late.

- | | |
|----------|------------------|
| a. until | c. <u>except</u> |
| b. among | d. also |

10. Roger Federer said "I feel really happy to have won the Olympic gold medal.

It is very _____"

- | | |
|------------|---------------------|
| a. normal | c. <u>fantastic</u> |
| b. fantasy | d. badly |

11. The room is very dirty. Who _____ my room?

- | | |
|---------------------|---------------|
| a. <u>messed up</u> | c. made up |
| b. woke up | d. cheered up |

12. He won't cheat you because we all know Jim's _____.
- a. honesty c. horror
b. policy d. terrible
13. The street is full of old cans and _____. It looks very dirty.
- a. radio c. facilities
b. garbage d. gold
14. She always studies very hard so she _____ to get the top score.
- a. reserves c. deserves
b. arrives d. upsets
15. Lucy: Why didn't you answer my phone? You didn't want to talk to me.
Billy: _____. I was taking a bath when you called me.
- a. Anything else? c. Don't get along.
b. Don't get me wrong. d. Let's go Dutch
16. When I walk ,I always fall down. I am always_____.
- a. clumsy c. confident
b. clever d. good
17. Miyaki: Excuse me. Could you tell me how to get to the Impact Arena?
Palapol: _____. Turn right at the corner. The Impact Arena is on your left.
- a. No way c. Fantastic
b. Absolutely d. Carefully

18. When I stood in front of the class the first time, I was very _____ .

- | | |
|------------|-------------------|
| a. tired | c. sad |
| b. elegant | d. excited |

19. Ronaldo : Ouch! My leg!

Ronaldinho: _____ with your leg?

Ronaldo : It hurts a lot. I think it's sprained.

- | | |
|------------------------|----------------|
| a. What's wrong | c. What's up |
| b. What's on | d. What's that |

20. She finished having dinner and she asked for _____ to wipe her mouth.

- | | |
|----------|-------------------|
| a. bulbs | c. napkins |
| b. rags | d. curtains |

Part II: Directions: Choose the word that is closest in meaning to the underlined word.

21. His idea deserves an award.

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| a. disappears from | c. qualifies for |
| b. becomes | d. adapted to |

22. This holiday would be a good occasion to set up camp in Phu Kradung.

- | | |
|------------------|-----------------|
| a. idea | c. conversation |
| b. chance | d. memory |

23. His house is not stable. It is made of bamboo and hay.

- | | |
|---------|------------------|
| a. soft | c. strong |
| b. wet | d. clean |

24. She is excited when she drives a new car.
- | | |
|-----------|-------------------|
| a. stupid | c. satisfied |
| b. sad | d. <u>nervous</u> |
25. Pranee is very thrifty. She does not buy things, she does not really need .
- | | |
|----------------------|------------|
| a. rich | c. poor |
| b. <u>economical</u> | d. wealthy |
26. The taxi driver returns one million dollars to the owner. His honesty is admired.
- | | |
|--------------------|-------------|
| a. <u>goodness</u> | c. cheating |
| b. rudeness | d. badness |
27. David has traveled to many countries, but the most impressive country is Thailand.
- | | |
|---------------|--------------------|
| a. expensive | c. <u>favorite</u> |
| b. disgusting | d. ancient |
28. I absolutely agree with his plan.
- | | |
|----------------------|---------------|
| a. regularly | c. informally |
| b. <u>completely</u> | d. closely |
29. I'm late for my appointment.
- | | |
|-------------------|------------|
| a. <u>meeting</u> | c. journey |
| b. celebration | d. trip |
30. Mark is falling in love with Sarah. He never looks at another woman except her.
- | | |
|----------------|---------------|
| a. <u>only</u> | c. especially |
| b. including | d. as well as |

- คำสั่ง
1. ข้อสอบทั้งหมดมี 30 ข้อ ให้เรียนทำทุกข้อลงในกระดาษคำตอบ
 2. ไม่อนุญาตให้นำโจทย์ข้อสอบออกนอกห้องสอบ

ชื่อ-นามสกุล..... ห้อง..... เลขที่..... สอบวันที่.....

ข้อ	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

ข้อ	a	b	c	d
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการดูเรื่อง Pod the Movie	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
4. ด้านการใช้ภาษา					
4.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย.....					
4.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน.....					
4.3 ภาษาที่ตัวละครใช้ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้.....					
5. ด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อ					
5.1 การเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์ เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน.....					
5.2 นักเรียนมีความพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับใด.....					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน que พัฒนาคด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

(พิจารณาด้วยค่า IOC)

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	รองศาสตราจารย์ ดร.วิเศษ จิตวิตร์	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์ วชิระ จันทร์ราช	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3	สื่อการสอน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐาปนี ธรรมเมธา	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4	สื่อการสอน	อาจารย์ นามนค์ เรืองฤทธิ์	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
5	การวัด และประเมินผล	อาจารย์สาธิต จันทร์วินิจ	ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา สาขาพัฒนศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคำศัพท์ที่นำมาใช้ในการสร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน que พัฒนาคด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	การสอน ระดับมัธยมศึกษา	อาจารย์เบญจลักษณ์ สว่างเนตร	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
2	อาจารย์วิชาภาษา อังกฤษในชีวิต ประจำวัน	อาจารย์สนธิ์กร พิธิษุณ	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
3	อาจารย์วิชาภาษา อังกฤษในชีวิต ประจำวัน	อาจารย์คุณดาว ศรีคง	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
4	อาจารย์วิชาภาษา อังกฤษในชีวิต ประจำวัน	อาจารย์รัชสิทธิ์ ตั้งธงทองกุล	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม

ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบภาษาอังกฤษของโครงเรื่องและบทการ์ตูน
(plot and storyboard)

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	Mr.Branko Duskovic	Royal Melbourne Institute of Technology (R.M.I.T) กรุงเทพฯ
2	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รินทร์ จีพอรนัย	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รัชวัฒน์ แก้วพันงาม	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
ที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie (check list)

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์บุญฤกษ์ สว่างเนตร	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
2	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รินทร์ จีพอรนัย	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รัชวัฒน์ แก้วพันงาม	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4	สื่อประสม	รองศาสตราจารย์ ประทีป คณาณาค	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
5	สื่อประสม	อาจารย์ นามนค์ เรืองฤทธิ์	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
6	สื่อประสม	อาจารย์ เอกนถน บางท่าไม้	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ในชีวิตประจำวันก่อนเรียน และ หลังเรียน (พิจารณาด้วยค่า IOC)**

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์บุญจักษณ์ สว่างเนตร	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
2	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รินทร์ จีฬารน้อย	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์รัชวัฒน์ แก้วพันงาม	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาการสอนวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ (พิจารณาด้วยค่า IOC)

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์บุญจักษณ์ สว่างเนตร	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
2	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์ชัชสิทธิ์ ตั้งระทองกุล	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
3	หลักสูตรและวิธีสอน	อาจารย์อุบลวรรณ ส่งเสริม	ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน (พิจารณาด้วยค่า IOC)**

ลำดับที่	ผู้เชี่ยวชาญด้าน	ชื่อ-สกุล	สถานที่ทำงาน
1	เนื้อหาและภาษา	อาจารย์บุญจักษณ์ สว่างเนตร	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
2	ด้านสื่อการสอน	อาจารย์ นามนค์ เรืองฤทธิ์	ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
3	การวัด และประเมินผล	อาจารย์สาธิต จันทร์วินิจ	ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา สาขาพัฒนศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก ก

ความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน

ตารางที่ 13 ความต้องการในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน

รายการ	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับความต้องการ
1. หัวข้อเรื่อง			
- ห้างสรรพสินค้า	46	9.89	1
- ร้านอาหาร/ภัตตาคาร	43	9.25	2
- บ้าน/กิจกรรมประจำวัน	42	9.03	3
- โรงภาพยนตร์	42	9.03	3
- ชายหาด	42	9.03	3
- พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ	41	8.82	4
- สนามบิน	39	8.39	5
- โรงเรียน	38	8.17	6
- โรงแรม	31	6.67	7
- ห้องสมุด	26	5.59	8
- โรงพยาบาล	25	5.38	9
- ธนาคาร	19	4.09	10
- สถานสุขภาพ/ฟิตเนส	18	3.87	11
- วัด/โบราณสถาน	13	2.80	12
รวม	465	100	
2. ลักษณะของสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้			
- คำศัพท์ที่ไว้มีโอกาสได้ใช้จริง	70	18.18	1
- สื่อสั้นสะดวกดูใจ	63	16.36	2
- ทันสมัย ทันเหตุการณ์	61	15.84	3
- การ์ตูนมีลักษณะสวยงาม	57	14.81	4
- โครงสร้างประโยคไม่สลับซับซ้อน	52	13.51	5
- พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน	47	12.21	6
- ความยาวประมาณ 15-20 นาที	35	9.09	7
รวม	385	100	
3. วิธีการเรียน			
- เรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม	67	59.29	1
- เรียนโดยใช้กิจกรรมคู่	25	22.12	2
- เรียนโดยใช้กิจกรรมเดี่ยว	21	18.58	3
รวม	113	100	
4. วิธีการประเมิน			
- ตอบคำถามจากเรื่อง	47	34.31	1
- เรียงลำดับภาพตามเนื้อเรื่อง	38	27.74	2
- จับคู่ข้อความคำศัพท์, ส่วนวน กับภาพ	31	22.63	3
- วาดเป็นภาพ	21	15.33	4
รวม	137	100	

ภาคผนวก ง
คุณภาพของเครื่องมือวิจัย

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
3. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
4. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
5. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้
6. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 60 ข้อ
8. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

ตารางที่ 14 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูในการใช้
สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

รายการ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ถ้ามีการ สร้างสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาความรู้ในด้านคำศัพท์ให้มากยิ่งขึ้น ท่าน มีความคิดเห็นอย่างไร?	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าสื่อเสริม ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใน ชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่ เหมาะสมกับผู้เรียน ควรมีเนื้อหาอย่างไร?	0	+1	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
3. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าสื่อเสริม ทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษใน ชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูนแอนิเมชันที่ เหมาะสมกับผู้เรียน ควรมีลักษณะอย่างไร? (ขนาด ตัวอักษร ภาพประกอบ)	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าการเรียน การสอนด้วยสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันที่พัฒนาด้วยการ์ตูน แอนิเมชัน ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใดที่ ทำให้ผู้เรียนสนใจ สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้?	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. ในความคิดเห็นของท่าน ท่านคิดว่าการ ประเมินผลทักษะทางด้านคำศัพท์ ควรใช้รูปแบบ การประเมินแบบใดบ้าง?	+1	0	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
6. ท่านคิดว่าการประเมินผลคามสภาพจริง เพื่อ ประเมินผลว่านักเรียนมีทักษะทางด้านคำศัพท์ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้นั้น ควร ประเมินโดยใช้กิจกรรมลักษณะใด?	+1	0	+1	+1	+1	0.80	มีความสอดคล้อง
					ค่าเฉลี่ย	0.90	

ตารางที่ 15 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. สาระสำคัญ คำศัพท์ที่ใช้สอน พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน และอยู่ในคลังคำศัพท์สำหรับชั้นมัธยมศึกษาผ่านการคัดเลือกแล้ว	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.4 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. เนื้อหา สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. กิจกรรม					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.3 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. สื่อการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ทั้งหมด			1.00	

ตารางที่ 16 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. สาระสำคัญ คำศัพท์ที่ใช้สอน พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน และอยู่ในคลังคำศัพท์สำหรับชั้นมัธยมศึกษาผ่านการคัดเลือกแล้ว	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา 2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ 2.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้ 2.4 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1 +1 +1 +1	+1 +1 +1 +1	+1 +1 +1 +1	1.00 1.00 1.00 1.00	มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง
3. เนื้อหา สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. กิจกรรม 4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 4.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา 4.3 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1 +1 +1	+1 +1 +1	+1 +1 +1	1.00 1.00 1.00	มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง
5. สื่อการเรียนรู้ 5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 5.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา 5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1 +1 +1	+1 +1 +1	+1 +1 +1	1.00 1.00 1.00	มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง
6. การวัดและการประเมินผล 6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา 6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1 +1 +1	+1 +1 +1	+1 +1 +1	1.00 1.00 1.00	มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง มีความสอดคล้อง
ค่าเฉลี่ย				1.00	

ตารางที่ 17 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. สาระสำคัญ คำศัพท์ที่ใช้สอน พบได้บ่อยในชีวิตประจำวัน และอยู่ในคลังคำศัพท์สำหรับชั้นมัธยมศึกษาผ่านการคัดเลือกแล้ว	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้					
2.1 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.3 สอดคล้องกับสื่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.4 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. เนื้อหา สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. กิจกรรม					
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.3 สอดคล้องกับการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. สื่อการเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6. การวัดและการประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.2 สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
6.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
	ค่าเฉลี่ย			1.00	

ตารางที่ 18 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

รายการประเมิน	(\bar{x})	S.D.	ลำดับที่
1. ด้านเนื้อเรื่อง	4.46	0.30	2
1.1 เนื้อเรื่องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.50	0.54	
1.2 เนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.50	.054	
1.3 การสร้างเนื้อเรื่องเป็นลักษณะการ์ตูนช่วยให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี	4.66	0.51	
1.4 ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.33	0.51	
1.5 เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้	4.33	0.51	
2. ด้านการใช้ภาษา	4.33	0.60	4
2.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนและเหมาะสม	4.33	0.81	
2.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน	4.00	0.63	
2.3 คำศัพท์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ตามระดับชั้นของผู้เรียน	4.16	0.75	
2.4 ตัวละครนำเสนออย่างเหมาะสม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.83	0.40	
3. ด้านการออกแบบ	4.44	0.45	3
3.1 การจัดลำดับภาพมีความต่อเนื่องน่าติดตาม	4.33	0.51	
3.2 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม	4.50	0.54	
3.3 การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา	4.50	0.83	
4. ด้านกราฟิก/มัลติมีเดีย	4.50	0.40	1
4.1 ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน	4.50	0.54	
4.2 ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.83	0.40	
4.3 สีและภาพประกอบของฉากหลังเหมาะสม	4.83	0.40	
4.4 การแสดงท่าทางเคลื่อนไหวสมจริงมีชีวิตชีวา	4.33	0.51	
4.5 ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจในเนื้อเรื่อง	4.33	0.81	
4.6 เสียงบรรยายเหมาะสม ชัดเจน	4.50	0.83	
4.7 เสียงดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจน	4.16	0.75	
รวมทุกด้าน	4.44	0.36	

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	ความหมาย
	1	2	3		
1	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
10	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
14	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
21	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
24	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
25	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
26	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
27	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
28	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
29	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
30	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่า IOC	ความหมาย
	1	1	1		
31	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
32	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
33	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
34	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
35	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
36	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
37	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
38	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
39	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
40	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
41	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
42	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
43	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
44	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
45	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
46	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
47	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
48	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
49	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
50	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
51	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
52	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
53	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
54	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
55	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
56	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
57	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
58	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
59	+1	+1	0	0.67	นำไปใช้ได้
60	+1	+1	+1	1.00	นำไปใช้ได้
ค่าเฉลี่ย				0.94	

ตารางที่ 20 ค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน จำนวน 60 ข้อ

ข้อที่	P	r	แปลผล
1	0.571	0.101	ตัดทิ้ง
2	0.486	0.414	คุณภาพดี
3	0.600	0.394	คุณภาพดี
4	0.257	0.343	คุณภาพดี
5	0.514	0.172	ตัดทิ้ง
6	0.543	0.192	ตัดทิ้ง
7	0.686	0.465	คุณภาพดี
8	0.857	0.556	ตัดทิ้ง
9	0.343	0.707	คุณภาพดี
10	0.229	0.364	คุณภาพดี
11	0.743	0.354	คุณภาพดี
12	0.400	0.394	คุณภาพดี
13	0.229	0.545	คุณภาพดี
14	0.543	0.212	คุณภาพดี
15	0.743	0.172	ตัดทิ้ง
16	0.743	0.242	คุณภาพดี
17	0.286	0.525	คุณภาพดี
18	0.200	0.253	คุณภาพดี
19	0.286	0.818	คุณภาพดี
20	0.743	0.444	คุณภาพดี
21	0.600	0.889	คุณภาพดี
22	0.657	0.576	คุณภาพดี
23	0.686	0.667	คุณภาพดี
24	0.486	0.505	คุณภาพดี
25	0.886	0.222	ตัดทิ้ง
26	0.600	0.263	คุณภาพดี
27	0.457	0.374	คุณภาพดี
28	0.657	0.576	คุณภาพดี
29	0.829	0.556	ตัดทิ้ง
30	0.343	0.141	ตัดทิ้ง

ข้อที่	P	r	แปลผล
31	0.970	0.059	ตัดทิ้ง
32	0.620	0.765	คุณภาพดี
33	0.615	0.412	คุณภาพดี
34	0.620	0.765	คุณภาพดี
35	0.385	0.412	คุณภาพดี
36	0.825	0.353	ตัดทิ้ง
37	0.320	0.058	ตัดทิ้ง
38	0.150	0.177	ตัดทิ้ง
39	0.880	0.236	ตัดทิ้ง
40	0.765	0.471	คุณภาพดี
41	0.885	0.295	ตัดทิ้ง
42	0.470	0.706	คุณภาพดี
43	0.615	0.530	คุณภาพดี
44	0.590	0.706	คุณภาพดี
45	0.910	0.059	ตัดทิ้ง
46	0.343	0.707	คุณภาพดี
47	0.686	0.667	คุณภาพดี
48	0.743	0.667	คุณภาพดี
49	0.400	0.253	คุณภาพดี
50	0.686	0.152	ตัดทิ้ง
51	0.429	0.596	คุณภาพดี
52	0.943	0.222	ตัดทิ้ง
53	0.686	0.374	คุณภาพดี
54	0.886	0.333	ตัดทิ้ง
55	0.486	0.121	ตัดทิ้ง
56	0.629	0.778	คุณภาพดี
57	0.371	0.212	คุณภาพดี
58	0.543	0.596	คุณภาพดี
59	0.371	0.414	คุณภาพดี
60	0.629	0.485	คุณภาพดี

ตารางที่ 21 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อ
สื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

รายการ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ด้านการออกแบบ					
1.1 การจัดลำดับภาพมีความต่อเนื่อง น่าติดตาม.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
1.2 การจัดวางองค์ประกอบภาพมีความเหมาะสม.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
1.3 การออกแบบภาพมีความสัมพันธ์กับเนื้อหา.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2. ด้านกราฟิก/มัลติมีเดีย					
2.1 ภาพการ์ตูนมีสีสันสวยงามชัดเจน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.2 ภาพการ์ตูนเหมาะสมกับเนื้อหา.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.3 สีและภาพประกอบของฉากหลังเหมาะสม.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.4 การแสดงท่าทางเคลื่อนไหวสมจริง มีชีวิตชีวา.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.5 ภาพแสดงเรื่องราวส่งเสริมความเข้าใจในเรื่อง..	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.6 เสียงบรรยายเหมาะสม ชัดเจน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
2.7 เสียงดนตรีประกอบเหมาะสม ชัดเจน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3. ด้านเนื้อหา					
3.1 เนื้อหาเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
3.2 ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสม.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4. ด้านการใช้ภาษา					
4.1 ภาษาที่ใช้ชัดเจนเข้าใจง่าย.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.2 คำศัพท์ที่ใช้เหมาะสมกับระดับของนักเรียน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
4.3 ภาษาที่ตัวละครใช้ นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5. ด้านความคิดเห็นโดยรวมที่มีต่อสื่อ					
5.1 การเรียนด้วยแอนิเมชันครั้งนี้มีประโยชน์ เหมาะสมกับวิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
5.2 นักเรียนมีความพอใจต่อแอนิเมชันอยู่ในระดับใด.....	+1	+1	+1	1.00	มีความสอดคล้อง
			ค่าเฉลี่ย	1.00	

ภาคผนวก จ

คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียนของนักเรียน

ตารางที่ 21 คะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม					รวม	posttest
	pretest	แผนการจัดการเรียนรู้ที่			รวม		
		1	2	3			
	30	10	10	10	30	30	
1	19	10	10	10	30	29	
2	10	10	10	10	30	26	
3	12	10	10	10	30	26	
4	13	10	10	10	30	26	
5	11	10	10	10	30	26	
6	13	10	10	10	30	28	
7	23	10	10	10	30	26	
8	15	10	10	10	30	28	
9	11	10	10	10	30	28	
10	15	10	10	10	30	28	
11	18	10	10	10	30	28	
12	15	10	10	10	30	27	
13	12	10	10	10	30	25	
14	10	10	10	10	30	25	
15	16	10	10	10	30	25	
16	14	10	7	10	27	26	
17	10	10	7	10	27	26	
18	14	10	7	10	27	22	
19	12	10	7	10	27	28	
20	17	10	7	10	27	28	
21	27	10	10	10	30	28	
22	12	10	10	10	30	28	

ตารางที่ 21 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนเต็ม					รวม	posttest
	pretest	แผนการจัดการเรียนรู้ที่			รวม		
		1	2	3			
	30	10	10	10	30	30	
23	11	10	10	10	30	28	
24	15	10	10	10	30	28	
25	8	10	10	10	30	28	
26	10	10	10	8	28	28	
27	18	10	10	8	28	29	
28	19	10	10	8	28	29	
29	12	10	10	8	28	27	
30	17	10	10	8	28	27	
31	17	8	10	10	28	28	
32	15	8	10	10	28	28	
33	17	8	10	10	28	28	
34	13	8	10	10	28	28	
35	25	8	10	10	28	30	
36	11	10	9	10	29	30	
37	29	10	9	10	29	30	
38	17	10	9	10	29	30	
39	9	10	9	10	29	30	
40	15	10	9	10	29	30	
รวม	597	390	380	390	1160	1103	
\bar{X}	14.93	9.75	9.50	9.75	29.00	27.58	
S.D.	4.76	0.67	1.01	0.67	1.13	1.71	
ร้อยละ	49.75	97.50	95.00	97.50	96.67	91.92	

$$E_1/E_2 = 96.67/91.92$$

ภาคผนวก ฉ
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



ภาพที่ 1 : พูดคุยกับนักเรียน ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน)



ภาพที่ 2 : นำเสนอคำศัพท์ และสำนวนด้วย โปรแกรม Power Point (ขั้นสอน)



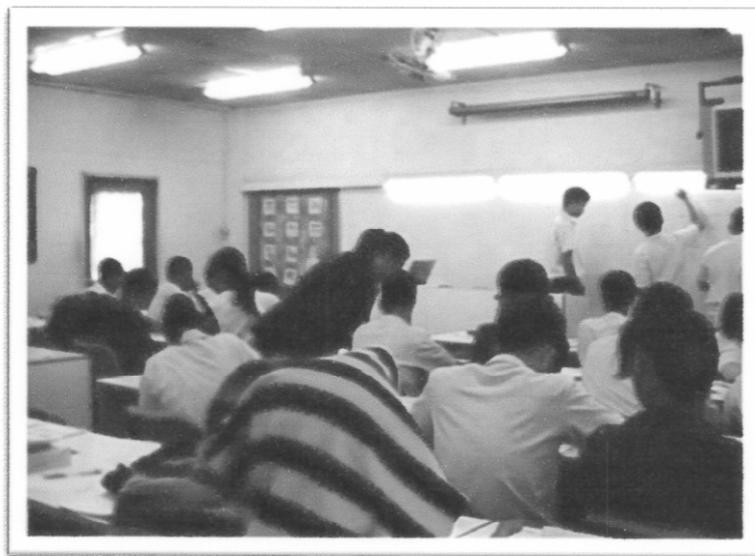
ภาพที่ 3 : นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Pod the Movie



ภาพที่ 4 : นักเรียนทุกคนตั้งใจติดตามเนื้อเรื่อง และรับชมอย่างมีความสุข



ภาพที่ 5 : นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมสมอง



ภาพที่ 6 : ตัวแทนกลุ่มออกมาเขียนคำศัพท์ และประโยคที่แต่งไว้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล
ที่อยู่

นางสาวสิตา สิทธีรณฤทธิ
121/199 ม.สวนกุหลาบ อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ.2540 Certificate of a course of Study and Activity
From Shore English School, Auckland, New Zealand.
- พ.ศ.2543 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ศิลป์-ฝรั่งเศส)
จากโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ หอวัง นนทบุรี
- พ.ศ.2544 Certificate of a course of Language Training and Cultural Education
From Mackworth College, Derby, England.
(being a UCE cultural exchange student)
- พ.ศ.2546 Certificate of a course of Language Training and Cultural Education
From Okanagan University College, Vernon , Canada.
(being a UCE cultural exchange student)
- พ.ศ.2546 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์(ภาษาอังกฤษ)
จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ.2547 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท คณะศึกษาศาสตร์ (พัฒนศึกษา)
มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม

ประวัติการทำงาน

- พ.ศ. 2547 - 2550 นักบริหารงานทั่วไป สังกัดภาควิชาวิศวกรรมเคมี
คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม