

แบบเสนอโครงการวิจัยในชั้นเรียน (Action Research)

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

1. การศึกษาผลการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้านการเขียนและการแสดงออกในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์สำหรับนักศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
(Study on Communication: Writing and Expressive Skill Development via Cartoons)

2. นางสาวโสรยา งามสนิท สาขาวิชานิเทศศาสตร์

3. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

4. ขอรับเงินทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ในวงเงิน 20,000 บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)

5. สาขาการวิจัย: สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์

6. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารของนักศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างเร่งด่วนเนื่องจากนักศึกษามีข้อจำกัดในการเขียนหลายกรณีที่ได้เห็นได้ชัด ได้แก่ การเขียนแบบฝึกหัด การเขียนรายงาน และการเขียนตอบข้อสอบอัตนัย นักศึกษามักเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และไม่เหมาะสมตามระดับของภาษา นอกจากนี้นักศึกษายังมีความกลัวและหลีกเลี่ยงการเขียนในลักษณะทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งอันที่จริงแล้วทักษะการเขียนนั้นมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันมาก โดยเฉพาะเมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและเข้าสู่ระบบการทำงาน นักศึกษาจะต้องใช้ทักษะนี้อย่างมากและอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา พบว่านักศึกษามีความชอบที่จะเขียนแบบไม่เป็นทางการ เช่นการพูดคุยในอินเทอร์เน็ต หรือการเขียนเล่นกันเอง และยังสังเกตพบอีกว่า นักศึกษาชอบที่จะเรียนแบบเล่น หรือเรียนแบบสนุกสนานเป็นกันเอง ผู้วิจัยจึงได้ค้นหาสื่อที่จะสามารถช่วยให้นักศึกษาอยากเขียน และมีความสุขสนุกสนานราวกับกำลังเล่นมิใช่เรียน และพบว่าสื่อการ์ตูนนั้น มีคุณสมบัติที่จะสร้างแรงจูงใจในการเขียน รวมทั้งสร้างบรรยากาศในการเล่น แม้ว่าการ์ตูนนั้นมักถูกวิจารณ์ว่าเป็นสื่อสำหรับเด็กเล็กแต่ก็มีคุณลักษณะสำคัญที่จะนำมาใช้กับระดับอุดมศึกษาได้ โดยเฉพาะในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เช่น วิชาหลักนิเทศศาสตร์ เนื่องจากการ์ตูนนั้นมีคุณสมบัติในการแสดงปรากฏการณ์การสื่อสารเลียนแบบชีวิตจริงของมนุษย์ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่สามารถใช้เป็นสื่อการสอนในระดับอุดมศึกษาได้เป็นอย่างดี

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การใช้การ์ตูนที่มีคุณลักษณะของการเล่นและความบันเทิงเป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาหลักนิเทศศาสตร์จะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเขียนรูปแบบต่างๆ และสร้างความรู้สึกละลายใต้นักศึกษากลับแสดงออกด้านการเขียนมากยิ่งขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการใช้การ์ตูนให้เหมาะสมกับเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการเขียน ในวิชาหลักนิเทศศาสตร์
2. เพื่อศึกษาทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ ที่เรียนด้วยวิธีการใช้การ์ตูน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อวิธีการใช้การ์ตูนเป็นสื่อการเรียนรู้

8. ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักนิเทศศาสตร์ โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 1 ห้องเรียน
2. ระยะเวลาที่ทำการศึกษาวิจัยอยู่ในระหว่างภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553
3. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่บทเรียนที่มีแบบฝึกหัดที่ใช้ทักษะการเขียน การเขียนรายงานปลายภาค
4. ตัวแปรที่ศึกษา มีดังนี้
 - 4.1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนและการกล้าแสดงออกด้านการเขียนของนักศึกษา
 - 4.2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการเขียน การกล้าแสดงออกด้านการเขียนและความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาหลักนิเทศศาสตร์

9. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในเรื่องของการเล่นที่มีผลต่อการเรียนนั้น มีนักวิชาการที่พูดถึงคุณประโยชน์ของการเล่นหลายท่าน เช่น เฟรดริก ฟรอมเบล (2005) ผู้เป็นเจ้าทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนปนเล่น หรือ Play Way วิลเลียม สตีเฟนสัน (1988) ผู้กล่าวถึงการใช้สื่อเป็นเสมือนของเล่นสำหรับผู้รับสารมวลชนและการใช้ความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นนั้นในชีวิตประจำวัน เดวิด เอล โคห์น (2007) ผู้กล่าวว่าเมื่อนมนุษย์มีการผสมผสานระหว่างการรัก การเล่น และ การงานจะทำให้เกิดกระบวนการที่เรียกว่า “ลื่นไหล” (Flow) ไบรอัน ชัตตันสมิธ (2001) ผู้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นของเด็กและภายหลังเมื่อเป็นผู้ใหญ่มักเรียกการเล่นนั้นว่า “งานอดิเรก” ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2541) เจ้าทฤษฎีการเรียนรู้ที่เรียกว่าเพลิน (Pleam Theory) คือให้สติและความสนุกของผู้เรียนผนวกผสานเป็นหนึ่งเดียวกัน รวมทั้งแนวคิดในเรื่องสาระบันเทิง (Edutainment) ที่ใช้สื่อที่มีคุณลักษณะของความบันเทิงถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นสาระ เช่น การรณรงค์โรคเอดส์ด้วยเพลงและภาพการ์ตูน เป็นต้น

10. สมมติฐานการวิจัย

การ์ตูนมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะในการเขียน การแสดงออกและสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

11. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การ์ตูนหมายถึง ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่ใช้การวาดหรือการใช้หุ่นแสดงเป็นเรื่องราวหรือเป็นละครซึ่งแสดงถึงปรากฏการณ์การสื่อสารในรูปแบบต่างๆ
2. ทักษะการเขียนหมายถึง ความสามารถในการเขียนแบบฝึกหัด และการเขียนรายงานอย่างได้ใจความ เขียนสะกดคำถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และใช้ถ้อยคำเหมาะสมตามระดับของภาษา
3. การกล้าแสดงออกหมายถึง การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน ที่มีลักษณะของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เช่น การอาสาเขียนตอบแบบฝึกหัดหน้าชั้นเรียน เป็นต้น
4. วิชาหลักนิเทศศาสตร์หมายถึง วิชาที่เกี่ยวกับหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่ไม่ซับซ้อนจนเกินไปทางนิเทศศาสตร์ ที่ผู้เรียนนิเทศศาสตร์ชั้นปีที่ 1 จะต้องมีพื้นฐานความรู้เหล่านี้ก่อนจึงจะสามารถเรียนในรายวิชาเฉพาะด้าน
5. ความพึงพอใจหมายถึง การแสดงออกถึงอาการปฏิกิริยาต่างๆที่แสดงถึงความเข้าใจและมีความสุขกับการเรียน

12. วิธีดำเนินการวิจัย

12.1 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชานิเทศศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักนิเทศศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 4 หมู่

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชานิเทศศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาหลักนิเทศศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 1 หมู่ คัดเลือกโดยการสุ่มอย่างง่าย

12.2 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ จัดหาเพื่อสังเกตความเปลี่ยนแปลงทักษะการเขียนของนักศึกษาที่พัฒนาขึ้นเป็นลำดับ ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดทักษะการเขียน
2. การ์ตูนที่แสดงเป็นเรื่องราวหรือเป็นละครซึ่งแสดงถึงปรากฏการณ์การสื่อสารในรูปแบบต่างๆ
3. แบบฝึกหัด
4. รายงานที่มีการ์ตูนประกอบ

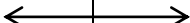
5. แบบสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้
การ์ตูนเป็นสื่อ

12.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2553 ระหว่างเดือนมิถุนายน- กันยายน
2553 โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนเริ่มเรียนให้นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดทักษะการเขียน
2. ผู้วิจัยผู้วิจัยมีการเกริ่นนำโดยมีการพูดคุยในเรื่องของการ์ตูน บรรยายเนื้อหาใน
บทเรียนที่เกี่ยวข้อง โดยมีบทบาทเป็นทั้งผู้สอนและผู้ทำการวิจัยแบบมีส่วนร่วม
3. บทเรียนที่เน้นใช้ทักษะการเขียนบทเรียนที่ ๒ ให้นักศึกษาอ่านหรือชมสื่อ
การ์ตูนที่แสดงปรากฏการณ์การสื่อสารแล้วมอบหมายแบบฝึกหัดให้นักศึกษาเขียนบทใหม่ให้แก่
การ์ตูน พร้อมนำเสนอ
4. บทเรียนที่เน้นใช้ทักษะการเขียนบทเรียนที่ ๓ ให้นักศึกษาอ่านหรือชมสื่อ
การ์ตูนที่แสดงปรากฏการณ์การสื่อสารแล้วมอบหมายแบบฝึกหัดให้นักศึกษาวิเคราะห์การสื่อสาร
ในการ์ตูนเชื่อมโยงกับบทเรียนพร้อมนำเสนอ
5. หลังจากเรียนบทเรียนที่เน้นใช้ทักษะการเขียนครบสามบทเรียนแล้ว มอบหมาย
รายงานโดยให้นักศึกษารวมกันหาการ์ตูนที่ตนเองชอบแล้วนำมาเขียนบรรยายสรุปข้อคิดที่ได้จาก
การ์ตูนและวิเคราะห์การสื่อสารในการ์ตูนเชื่อมโยงกับบทเรียนทั้งสามบท พร้อมนำเสนอ
6. ผู้วิจัยทำการสรุปเนื้อหาในแต่ละครั้ง
7. สํารวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนเป็น
สื่อการสอน
8. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการบรรยายเชิงคุณภาพและการใช้สถิติที่เกี่ยวข้อง

12.4 แผนและระยะเวลาดำเนินการ

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ (ตามปีงบประมาณ)							ผู้ทำการศึกษาและ สถานที่ศึกษา
	ม.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	
1. วางแผนวิจัยและ ออกแบบสื่อ								อ.โสธยา งามสนิท มรภ.พระนคร
2. ทำการเก็บข้อมูล								
3.วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูล								

13. งบประมาณของโครงการวิจัย

รายการ	จำนวนเงิน
1. งบดำเนินการ	
ค่าตอบแทนใช้สอยวัสดุ	20,000 บาท
1. ค่าตอบแทน	3,000 บาท
2. ค่าใช้สอย	12,000 บาท
3. ค่าวัสดุ	
- ค่าถ่ายเอกสาร	3,500 บาท
- ค่าวัสดุสำนักงานและอื่นๆ	1,500 บาท

14. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. พัฒนาทักษะการเขียนของนักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีการใช้การ์ตูน
2. ส่งเสริมการกล้าแสดงออกของนักศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อให้นักศึกษากล้ามีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น
3. ได้ทราบความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเรียนด้วยวิธีการใช้การ์ตูน
4. ส่งเสริม พัฒนาศักยภาพของผู้เรียนที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล

15. ประวัติผู้วิจัย

การศึกษา

- ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พญาไท
 - ระดับปริญญาตรี อักษรศาสตรบัณฑิต (อบ.) จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
 - ระดับปริญญาโท วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (วม.) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ปัจจุบันกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาเอก นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต

ประสบการณ์การทำงาน

ผู้ผลิตและดำเนินรายการ “คุณมีนัด” สทท.๑๑

ปัจจุบัน - อาจารย์สาขา นิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ

- ผู้ผลิตและดำเนินรายการ “วัฒนธรรมเพื่อชีวิต” ช่อง TNN2

ให้กับมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

16. ลายมือชื่อ ผู้วิจัย

(.....)