สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		ข
กิตติกรรมประกาศ		ค
สารบัญ		ง
สารบัญตาราง		ฉ
สารบัญภาพ		ช
บทที่ 1	**บทนำ**	1
	ความเป็นมาและความสำคัญ	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
	ขอบเขตการวิจัย	4
	คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	6
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2	**แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	7
	สื่อมัลติมีเดีย 2 มิติ	7
	แนวคิดและทฤษฎีของภาพยนตร์	28
	ขั้นตอนการทำภาพยนตร์หนังสั้น	38
	เพลงเกี่ยวกับเด็กดี 10 ประการ	47
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	51
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	57
บทที่ 3	**วิธีดำเนินการวิจัย**	58
	ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	58
	ขั้นตอนการสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ	58
	ขั้นตอนการผลิตภาพยนต์สั้น	62
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	66
	เครื่องมือในการวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	67
	การวิเคราะห์ข้อมูล	69

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	70
ผลจากการสร้างชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน 4 ภาค	70
ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของเยาวชนระดับประถมศึกษาหลังจากชมชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน 4 ภาค	80
ผลการศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนระดับประถมศึกษาที่มีต่อชุดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน 4 ภาค	81
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	89
สรุปผลการวิจัย	89
อภิปรายผล	90
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	91
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	91
บรรณานุกรม	92
บรรณานุกรมภาษาไทย	
บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ	
ภาคผนวก	98
ภาคผนวก ก	99
ภาคผนวก ข	122
ภาคผนวก ค	159
ภาคผนวก ง	177
ประวัติผู้วิจัย	

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อความสอดคล้องของเนื้อหา	64
3.2	ความสอดคล้องด้านเนื้อหา สื่อที่ผลิต และบริบทของแต่ละภาค	66
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	69
4.1	ค่าดัชนีประสิทธิผล	80
4.2	ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย 2 มิติด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ โดยมีเค้าโครงของเนื้อหาจากเพลง เด็กดี 10 ประการ (ภาษากลาง)	82
4.3	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	84
4.4	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวม	85
4.5	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวมรายข้อ	85
4.6	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างภาษาไทยถิ่นกลางเป็นรายข้อ	86
4.7	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างภาษาไทยถิ่นเหนือเป็นรายข้อ	86
4.8	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างภาษาไทยถิ่นอีสานเป็นรายข้อ	87
4.9	ผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างภาษาไทยถิ่นใต้เป็นรายข้อ	87

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	การเปรียบเทียบเด็กที่ถูกดำเนินคดี	2
2.1	โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมรูปตัววี	31
2.2	ตัวอย่าง Story Board จากภาพยนตร์เรื่อง The Simson	38
2.3	ระยะภาพและขนาดของภาพ	45
2.4	กรอบแนวคิดในการวิจัย	57
3.1	ขั้นตอนการสร้างสื่อแอนิเมชันในการวิจัย	59
3.2	การออกแบบสื่อแอนิเมชันการ์ตูนในขั้นตอนต่าง ๆ	60
3.3	ตัวอย่างของการออกแบบสตอรี่บอร์ด	61
4.1	ตัวละคร	70
4.2	ตอนรักษาธรรมเนียมมั่น	71
4.3	การศึกษาให้เชี่ยวชาญ	71
4.4	การประหยัดอดออม	72
4.5	การทำตนให้เป็นประโยชน์	72
4.6	การละหมาด	73
4.7	การไหว้	73
4.8	การเชื่อฟังพ่อแม่	74
4.9	รู้รักการงาน	74
4.10	การมีน้ำใจนักกีฬา	75
4.11	การแข่งขันปั้นเซรามิค	75
4.12	การไม่มีน้ำใจนักกีฬา	76
4.13	การโกงการแข่งขันปั้นเซรามิค	76
4.14	การตัดสินการแข่งขัน	77
4.15	การมีน้ำใจนักกีฬาทำให้เกิดมิตรภาพ	77
4.16	การรับประทานอาหารของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	78
4.17	รู้รักการงานช่วยพ่อแม่ทำงาน	78
4.18	ความกตัญญูต่อมารดา	79
4.19	การศึกษาให้เชี่ยวชาญ	79
4.20	การออมเงิน	80