

การตูนแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน 3 มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง “เรือนไทย ไทยทำ”

พรพิมล จงประเสริฐ¹ และ ศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์²

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

²สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

Emails: pornpimonjongprasert@gmail.com, salyapong@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ 1 เพื่อออกแบบและสร้าง (มิติรายวิชาสังคมศึกษา 3 การตูนแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน เรื่อง 2 ศาสนา และวัฒนธรรมสำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนด้วย (2 “เรือนไทย ไทยทำ” บทเรียนที่สร้างขึ้น กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ราชบุรี.บ้านโป่ง จ.นคร จาก โรงเรียนนาวิวุธ อ 50 จำนวน 2 (3เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.36 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.04 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.74 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลัง 0.90 มาตรฐาน เท่ากับมเรียนของผู้เรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน และผลสรุปความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ แสดงว่า 0.04 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.49 ทัศนคติความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในเกณฑ์

คำสำคัญ— การ์ตูน; แอนิเมชัน

ABSTRACT

The objective of the research (1To design and build Cartoon Animation 3D Cartoon animation 3D of instruction course society for the Secondary Grade 2 "The ruan of Thailand". 2(To Satisfaction Study. The target audience is the Secondary Grade 2student at 50 of Narivooth School, Banpong, Ratchaburi. 3(To

compare for average achievement of students before and after learning.

The research found. The achievement results before learning with an average of 3.36 and a standard deviation of 1.04 and result after learning with an average of 8.74 and a standard deviation of 0.90. The achievement of students is higher than the previous. The satisfaction results of students with an average of 4.49and a standard deviation of .0.04 The satisfaction of the students is good.

Keyword— Cartoon; Animation

1. บทนำ

หนึ่งในของภูมิปัญญาไทยชาวบ้านไม่ว่าจะในยุค “เรือนไทย” สมัยใดก็ยังคงความสวยงามเรียบง่ายเป็นเอกลักษณ์จนทำให้ชาวต่างชาติชื่นชอบและชื่นชมในฝีมือของคนไทย ปัจจุบันเรือนไทยไม่เป็นที่นิยมกันมากนัก อาจเป็นเพราะคนไทยรับเอาวัฒนธรรมการสร้างบ้านของต่างชาติเข้ามามากเกินไปรวมถึงสภาพอากาศ และสิ่งแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงและแตกต่างกันออกไป จึงทำให้ภูมิปัญญาการสร้างบ้านเรือนไทย ลดน้อยลงไปกว่าเดิมเป็นอย่างมาก และทำให้เด็ก ๆ รุ่นใหม่ๆ ไม่ทราบถึงความสำคัญและลักษณะของเรือนไทยที่สวยงามจริงๆ จึงได้มีการนำเนื้อหาเรื่องบ้านเรือนไทยหรือเรือนไทยสักเข้ามาเป็นเนื้อหาการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี และวิชาศิลปะ ซึ่ง

เนื้อหาเรื่องนี้จะเห็นได้เด่นชัดที่สุดคือในหลักสูตรการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม [1]

แอนิเมชัน (Animation) การทำให้ภาพนิ่งเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้นในเด็ก และผู้ใหญ่ และยังรวมถึงคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งมนุษย์เรามักเลือกที่จะมองรูปภาพหรืออะไรที่มีสีสันก่อนมองเนื้อหาเสมอ แอนิเมชันนั้นได้เข้ามามีบทบาทกับงานหลายๆด้าน ซึ่งแต่ละองค์กรหน่วยงานก็/นำไปประยุกต์ใช้ในงานหลายๆประเภท และในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ก็ได้หันมาใช้งานแอนิเมชันในการผลิตมากขึ้น งานด้านแอนิเมชันจึงเป็นงานที่มีคุณค่า และต้องอาศัยความสามารถในการผลิต และไม่แปลกที่เราจะนำแอนิเมชันมาจัดทำสื่อการเรียนการสอนให้กับเด็กๆ เนื่องจากประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันมีมากมาย เช่นสามารถสื่อความหมายให้เข้าใจได้ง่าย ใช้แอนิเมชันในการช่วยจดจำ และดึงดูดความสนใจ แอนิเมชันสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อน เข้าใจยากให้เราเข้าใจได้ง่ายขึ้น เพราะสื่อแอนิเมชันมีความน่ารักสดใส ในตัวของมันเองอยู่แล้ว มีทั้งภาพเสียง เป็นองค์ประกอบหลัก แต่เราก็จะไม่ทิ้งการใส่ตัวหนังสือเข้าไป เพื่อเสริมทักษะ ทั้งด้านการฟัง การอ่าน และการมองเห็นภาพ ไปพร้อมกัน [2]

จากปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้จัดทำโครงการจึงมีความคิดจัดทำการ์ตูนแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน มิติ 3 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นเรื่อง 2 มัธยมศึกษาปีที่“เรือนไทย ไทยทำ” ขึ้นในรูปแบบของแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจในเนื้อหาเรื่องเรือนไทยสี่ภาคได้ง่ายรวดเร็ว และเพื่อช่วยให้นักเรียนของเนื้อหาภูมิปัญญาในรายวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม และรายวิชาการงานอาชีพ และเทคโนโลยีมีคะแนนสูงขึ้น

2.วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 การ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ ซึ่งหมายถึงภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ภาพจำลอง เป็นสิ่งจำลองของบุคคล ทำให้คนเข้าใจถึงความคิดเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในการเขียนก็ใช้เส้นที่ไม่ต้องประณีต แต่พอมองรู้ว่าเป็นอะไร

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วย

ความเร็วสูง โดยหลักการแล้วไม่ว่าจะสร้างภาพหรือเฟรมด้วยวิธีใดก็ตามเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาที ขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา [3]

2.2 วิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม

สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม การดำเนินชีวิต รวมถึงศาสนา ศิลธรรม และจริยธรรม วิชาสังคมศึกษาจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร และเข้าใจถึงการพัฒนา การเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ตามกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและเข้าใจผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง มีคุณธรรม มีความอดทน อดกลั้น สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต มีคุณภาพชีวิตที่ดี อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก อันเป็นเป้าหมายที่แท้จริงของการเรียนวิชาสังคมศึกษา

2.3 เรือนไทย

เรือนไทย คือบ้านทรงไทย มีลักษณะแตกต่างกันไปตามแต่ละภาค โดยสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของคนไทยสมัยก่อนและแสดงออกถึงภูมิปัญญาไทย ทั้งนี้องค์ประกอบที่มีผลต่อรูปแบบเรือนไทยมีทั้งเรื่องสภาพแวดล้อม ภูมิศาสตร์ ภูมิอากาศ อาชีพฐานะความเป็นอยู่ คติความเชื่อและศาสนาในแต่ละภูมิภาค

2.3.1 เรือนไทยภาคเหนือ

1) เรือนชนบท หรือเรือนเครื่องผูก เป็นเรือนขนาดเล็ก เรือนประเภทนี้กันทั่วไปเนื่องจากก่อสร้างง่ายราคาถูก ตามชนบทและหมู่บ้านต่าง

2) เรือนไม้ หรือเรือนเครื่องสับ เป็นเรือนของผู้มีอันจะกิน ทำด้วยไม้เนื้อแข็ง การปลูกเรือนประเภทนี้ไม่ต้องใช้ตะปูตอกยึดให้ไม้ติดกันหรือประกอบกัน โดยการใช้ไม้ ลิ่ม หรือขวานลากไม้ให้เป็นรอยสับแล้วประกอบเข้าด้วยกัน เรียกว่า การประกอบเข้าลิ้นสลักเดียว หลังคามุงกระเบื้อง หรือแป้นเกล็ด (ดินขอ)

3) เรือนกาแล มีลักษณะพิเศษคือมียอดจั่วประดับกาแลไม้สลักอย่างงดงาม นิยมมุงกระเบื้องไม้เรียก แต่ ”แป้นเกล็ด“

”ดินขอ“ ปัจจุบันไม้เป็นวัสดุหายากมีราคาแพงจึงเปลี่ยนมาใช้
มุงหลังคาแทน ใช้วัสดุอย่างดี การช่างฝีมือสูงประณีต

2.3.2 เรือนไทยภาคอีสาน

1) ลักษณะชั่วคราว สร้างไว้ใช้เฉพาะบางฤดูกาล เช่น
ทำยกพื้นสูงเสาไม้จริง "เถียงโฮ่" หรือ "เถียงนา“ โครงไม้ไผ่
หลังคามุงหญ้าหรือแป้นไม้ที่รื้อมาจากเรือนเก่า

2) ลักษณะกึ่งถาวร คือกระต๊อบ หรือเรือนเล็ก ไม้
มั่นคงแข็งแรงนัก มีชื่อเรียก หรือ "เฮือนยั่ว " หรือ "เรือนเหี้ย "
อาจเป็นแบบเรือนเครื่องผูก หรือเป็นแบบเรือน " เย่าเรือน"
เครื่องสับก็ได้

3) ลักษณะถาวร เป็นเรือนเครื่องสับหรือเรือนไม้
กระดานอาจจำแนกได้เป็น 3 ชนิด คือ คือ เฮือนเกย เฮือนแฝด
เฮือนโข่ง ลักษณะได้ถุนสูงเช่นเดียวกับภาคอื่น ๆ เรือน เครื่องสับ
เหล่านี้ ไม่นิยมเจาะช่องหน้าต่างมักทำ หน้าต่างเป็นช่องแคบ ๆ
ส่วนประตูเรือนทำเป็นช่องออกทางด้านหน้าเรือนเพียงประตู
เดียว

2.3.3 เรือนไทยภาคกลาง

1) เรือนเดี่ยว เป็นเรือนสำหรับครอบครัวเดี่ยว สร้าง
ขึ้นโดยมีประโยชน์ใช้สอยที่เพียงพอกับครอบครัวเล็ก ๆ อาจเป็น
เรือนเครื่องผูกเรือนเครื่องสับ หรือผสมผสานกันก็ได้แล้วแต่
ฐานะ ประกอบด้วย เรือนนอน 1 หลัง เรือนครัว 1 หลัง ระเบียง
ยาว ตลอดเป็นตัวเชื่อมระหว่างห้องนอนกับชาน

2) เรือนหมู่ คือ เรือนหลายหลังซึ่งปลูกอยู่ในที่เดียวกัน
สมัยก่อนลูกชายแต่งงานส่วนใหญ่จะไปอยู่บ้านผู้หญิง ส่วน
ลูกผู้หญิงจะนำเขยเข้าบ้าน จะอยู่เรือนหลังย่อมกว่า เรือนหลัง
เดิมเรียกว่า "หอกลาง“ส่วนเรือนนอกเรียกว่า เพราะ "หอริ“
ปลูกไปตามยาว ถ้ามีเรือนปลูกอีกหลังหนึ่งเป็นด้านสกัดก็เรียกว่า
”หอนอก“ไว้สำหรับนั่งเล่น บางแห่งมี ”หอนั่ง“อาจมี ”หอขวาง“
ไว้สำหรับเลี้ยงนก

3) เรือนหมู่คหบดีโบราณ เป็นเรือนสำหรับผู้มีอันจะกิน
ลักษณะการจัดเรือนหมู่คหบดีของโบราณเป็นเรือนขนาดใหญ่มี
เรือนคู่และเรือนหลังเล็กหลังน้อยรวมเข้าด้วยกัน แต่ละหลังใช้
ประโยชน์ต่างหน้าที่กันออกไป ประกอบด้วย เรือนนอน เรือนลูก
เรือนขวาง เรือนครัว หอนก และชาน

4) เรือนแพ การสร้างบ้านบริเวณชายฝั่งต้องยกพื้นชั้น
บนสูงมาก ไม่สะดวกในหน้าแล้งทำให้เกิดการสร้างเรือนใน

ลักษณะ ที่สามารถปรับระดับของตนเองขึ้นลงได้ " เรือนแพ "

2.3.4 เรือนไทยภาคใต้

แถบชายทะเลด้านใน คือ ชายทะเลฝั่งตะวันออกซึ่งติด
กับอ่าวไทย

แถบชายทะเลด้านนอก คือ ชายทะเลฝั่งตะวันตกซึ่งติด
กับทะเลอันดามัน โดยที่พื้นที่ทางฝั่งตะวันออกด้านอ่าวไทยเป็น
ชุมชนที่เก่าแก่มากกว่าฝั่งตะวันตกบ้านเรือนแถบชายฝั่งทะเล
ตะวันออก มักเป็นเรือนหลังคาหน้าจั่วทรงสูงแบบเรือนไทยภาค
กลาง แต่ไม่นิยมทำบันลุ่มและตัวเหงา [4]

2.4 ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล
ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็เกิด
ความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการของตนไม่ได้
รับการตอบสนองความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น [5]

2.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียน
การสอนที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และ
สามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย
ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย [6]

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ราชันและปิยศักดิ์ (2558) ได้ทำการพัฒนาการ์ตูน
แอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทน มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ เพื่อ
พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทน
กลุ่มเป้าหมายคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูนแอนิเมชันจำนวน 3
ท่านที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทน
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) การ์์ตูนแอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง
เต้าน้อยผู้อดทน 2) แบบประเมินระดับคุณภาพของ
กลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง เต้า
น้อยผู้อดทน ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้การ์์ตูน เรื่องเต้าน้อยผู้
อดทน ในรูปแบบแอนิเมชัน3 มิติ มีความยาว 7 นาที โดยมี
เนื้อหาแสดงให้เห็นถึงความเพียรพยายามอดทนต่ออุปสรรค
ต่างๆของเต้าน้อย 2) ผลจากการประเมินคุณภาพการ์์ตูน
แอนิเมชัน3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทน พบว่า ในภาพรวมอยู่ใน

ระดับค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 [7]

อชิตา (2557) ได้ทำแอนิเมชัน 3 มิติ แนวแฟนตาซี เพื่อส่งเสริมการกินแบบ ถูกหลักโภชนาการ (ลดหวาน) ให้แก่ เด็กไทย เพราะปัจจุบันได้เกิดอุบัติการณ์โรคอ้วนหรือภาวะ โภชนาการเกินใน เด็กไทยเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะเด็กในช่วง วัยประถมศึกษา ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะก่อให้เกิดโรคต่างๆในอนาคต เมื่อ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ ทำให้สุขภาพของคนไทยแย่ ทาง สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ก็ได้ ตระหนัก ถึงภัยคุกคามที่รุนแรงนี้ จึงได้จัดตั้งเครือข่ายเด็กไทยไม่กินหวาน ขึ้น เพื่อลดพฤติกรรมบริโภคน้ำตาลล้นเกินในเด็กไทยที่เป็น สาเหตุหลักสาเหตุหนึ่งของโรคอ้วนในเด็ก แต่ทางเครือข่ายเองก็ ยังมีสื่อไม่เพียงพอ ไม่สามารถ เข้าถึงเด็กได้ และกำลังมีความ ต้องการสร้างกระแสสังคมให้ตระหนักถึงความจำเป็นของการ บริโภคน้ำตาลในระดับที่ เหมาะสม ผู้ศึกษาเองจึงได้ร่วม สนับสนุน และศึกษาแนวทางการสร้างสื่อในรูปแบบที่เหมาะสม และเข้าถึงเด็กในช่วง วัยประถมจากกลุ่มเป้าหมาย [8]

พรพงษ์ และคณะ (2554) ได้ทำโครงการงานยอด “ ดอยการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเทิดพระเกียรติพระราชกรณียกิจ เกี่ยวกับโครงการหลวงพระบรมราชานุเคราะห์ชาวเขา จากผล การประเมินความเหมาะสมทางด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ ”ยอดดอย”พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเทิดพระเกียรติพระราช กรณียกิจเกี่ยวกับโครงการหลวงพระบรมราชานุเคราะห์ชาวเขา มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 และการประเมิน หาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ “ ยอดดอย ”จำนวน 40 คน พบว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 [9]

3.วิธีการดำเนินงาน

3.1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับเรือนไทยสี่ภาค เพื่อนำมา วิเคราะห์การทำงานนั้น จะมีหัวข้อข้อมูล ดังนี้

3.1.1รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรือนไทยสี่ภาค เพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำหรับทำ สื่อการเรียนการสอน มิติ 3 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้น ”เรือนไทย ไทยทำ“ เรื่อง 2 มัธยมศึกษาปีที่

3.1.2ศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรือนไทยสี่ ภาค และโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอน มิติ 3

ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียน 3.1.3 มิติ 3 การสอน

วิเคราะห์ระบบ 3.2

3.1ออกแบบและสร้างการ์ตูนแอนิเมชันสื่อการเรียน การสอน มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3 ”เรือนไทย ไทยทำ“ เรื่อง 2 สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ โดยใช้โปรแกรม3ds max

3.2 ออกแบบและสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจใน การเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอน มิติ ที่สร้างขึ้น 3

3.3นำสื่อการเรียนการสอน มิติ ที่สร้างขึ้น ไป 3 ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้น คน จาก โรงเรียนนาวิรุฒ 50 จำนวน 2 มัธยมศึกษาปีที่ อบ้าน. ราชบุรี.โป่ง จ

3.4 ทำการจัดเก็บ และรวบรวม ข้อมูลจาก กลุ่มเป้าหมายและทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ออกแบบระบบ 3.3

การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน มิติ 3 ผู้จัดทำได้ออกแบบ โดยมีเนื้อหา ดังนี้



รูปที่ 3 ฉากเปิดเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน 1



รูปที่ 3 ฉากบทสนทนาของตัวละครดำเนินเรื่อง 2



รูปที่ ฉากเปิดเนื้อหาของเรือนไทยสีกาค 3



รูปที่ เนื้อหาเรือนไทยสีกาคใต้ 8



รูปที่ เนื้อหาเรือนไทย 4



รูปที่ เนื้อหาเรือนไทยสีกาคเหนือ 5



รูปที่ เนื้อหาเรือนไทยสีกาคอีสาน 6



รูปที่ เนื้อหาเรือนไทยสีกาคกลาง 7

.4ผลการดำเนินงาน

ผลจากการวิเคราะห์และออกแบบสื่อการเรียนการสอน มิติ 3 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้น ทำให้ได้ "เรือนไทย ไทยทำ" เรื่อง 2 มัธยมศึกษาปีที่ แนวความคิดที่จะนำมาใช้ในการพัฒนา สื่อการเรียนการสอน มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับ 3 ทำให้ได้ "เรือนไทย ไทยทำ" เรื่อง 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ผลการวิจัยและผลงานที่ได้รับการพัฒนาแล้วดังนี้



รูปที่ 9 ฉากเปิดการ์ตูนแอนิเมชัน "ไทยทำ เรือนไทย" มิติ เรื่อง 3

มิติ 3 ผลการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 4.1

จากการสร้างการ์ตูนสื่อการเรียนการสอน มิติ 3 รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้น เป็นไปตามขั้นตอน "เรือนไทย ไทยทำ" เรื่อง 2 มัธยมศึกษาปีที่ การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถรับชมได้ตามแนวคิด มิติ 3 ขอบเขตที่กำหนดไว้

มิติ 3 ผลการทดสอบการ์ตูนแอนิเมชัน 4.2

จากการทดสอบให้กลุ่มเป้าหมายรับชม การ์ตูนสื่อการเรียนการสอน มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 3 เรือนไทย" เรื่อง 2 สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ไทยทำผล "ปรากฏว่ากลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจในเนื้อหาของเรือนไทยสีกามากขึ้นโดยประเมินจากบททดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

และมีค่า 3.36 โดยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มี 1.04 เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ และ 8.74 ค่าเฉลี่ย เท่ากับค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.90

มิติ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของการดูแอนิเมชัน 4.3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ คน จาก โรงเรียนนาวิชัย 50 จำนวน 2 ราย ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนท.บ้านโป่ง จ.อ.มี ต่อสื่อการเรียนการสอน มิติ ของกลุ่มเป้าหมายแสดงในตาราง 3 1 ที่

ตารางที่ แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีผล 1 มิติ 3 ต่อการดูแอนิเมชันสื่อการเรียนการสอน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. เนื้อหาของการดูแอนิเมชันมีความถูกต้องครบถ้วน	4.50	0.54	ดี
2.คุณภาพ ความคมชัด ของการดูแอนิเมชันที่ได้รับชม	4.50	0.58	ดี
3.ความสวยงามของการดูแอนิเมชันที่ได้รับชม	4.52	0.65	ดี
4.การเรียงลำดับเหตุการณ์ของการดู มีความเข้าใจง่าย	4.50	0.58	ดี
5. ระยะเวลาในการนำเสนอการดูแอนิเมชัน	4.44	0.57	ดี
6. ระดับความพึงพอใจในการดูแอนิเมชันที่ได้รับชม	4.50	0.61	ดี
ภาพรวมของสื่อการเรียนการสอน มิติ 3	4.49	0.04	ดี

ซึ่งเป็นผลการวิจัยจากการนำ 1 จากตารางที่ แบบทดสอบวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการเรียน มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา 3 เรียนการสอนและวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ “เรียนไทย ไทยทำ” เรื่อง 2 3 โดยใช้โปรแกรม 3ds max ซึ่งแบ่งออกเป็น ด้าน ผลการวิจัย 6 พบว่ากลุ่มเป้าหมาย มีความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนการสอน ส่วน 4.49 มิติ โดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนเฉลี่ย 3

เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ เมื่อแบ่งออกเป็นรายด้านพบว่า 0.04 ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสวยงามของการดูแอนิเมชัน มีค่าเบี่ยงเบน 4.58 แอนิเมชันที่ได้รับชม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ มาตรฐาน เท่ากับ 0.65 รองลงมา ได้แก่ เนื้อหาของการดูแอนิเมชันมีความถูกต้องครบถ้วน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ มีค่า 4.50 คุณภาพ ความคมชัด ของ 0.54 เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ เท่ากับ มีค่า 4.50 การดูแอนิเมชันที่ได้รับชม มีค่าเฉลี่ย การเรียงลำดับเหตุการณ์ของ 0.58 เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ การดู มีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ มีค่าเบี่ยงเบน 4.50 มาตรฐาน เท่ากับ 0.58 ระดับความพึงพอใจในการดูแอนิเมชันที่ได้รับชม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.50 เท่ากับ 0.61 ระยะเวลาในการนำเสนอการดูแอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.44 0.57

.5สรุป

จากการพัฒนาวิเคราะห์และออกแบบเนื้อเรื่อง)Storyboard (เพื่อนำมาสื่อการเรียนการสอน จนถึงขั้นตอนการนำไปทดลองใช้ กับกลุ่มเป้าหมายและวัดความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีผล มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ 3 ต่อสื่อการเรียนการสอน เรียนไทย “ เรื่อง 2 วัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ”ไทยทำ โดยใช้โปรแกรม 3ds max

สรุปผลการดำเนินการ 5.1

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.36 และผลสัมฤทธิ์หลัง 1.04 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.74 เรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 0.90 เท่ากับแสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของ ผู้เรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน และผลสรุปความพึงพอใจของ ผู้เรียน พบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนโดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ แสดงว่าความพึง 0.04 และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.49 พื่อใจของผู้เรียนอยู่ในเกณฑ์ดี

5.2ข้อจำกัดการวิจัย

การดูสื่อการเรียนการสอน 3 มิติ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง เรียน “ ”ไทยไทยทำ จำเป็นต้องมีการพัฒนาให้มีเนื้อหาที่เพิ่มเข้าใหม่ และมีเสียงดนตรีประกอบเพื่อให้การดูแอนิเมชัน มิติ มีความ 3

นารับชมมากยิ่งขึ้น และมีการเคลื่อนไหวของตัวละครที่ไม่สมจริง
มากนักทำให้บางฉากของการ์ตูนไม่เป็นธรรมชาติ

ข้อเสนอแนะของการวิจัย 5.3

เสียงของการ์ตูนแอนิเมชัน สื่อการเรียนการสอน มิติ มีระดับ 3
เสียงที่เบาในบางช่วงบางตอนของการ์ตูน ซึ่งมีการปรับปรุงโดย
การปรับระดับให้มีความดังและความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้ง่าย
และสะดวกต่อการรับชมและรับฟัง การ์ตูนแอนิเมชัน สื่อการเรียนการสอน มิติ 3

เอกสารอ้างอิง

- [1] ปัญญาไทย).2557). ความหมายของภูมิปัญญาไทยจาก .
<http://www.thaigoodview.com/library/contest1/social03/18/2/contents/main.html> สืบค้นเมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2559.
- [2] ดิจิทัลมีเดีย).2557). สื่อแอนิเมชัน(Animation). จาก
<http://www.digitalmedia.co.th> สืบค้นเมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2559.
- [3] วริศ ยืนยงวิวัฒน์).2559). ความหมายและประเภทของการ์ตูนแอนิเมชัน จาก .
<http://www.kartoon-discovery.com/history/history1.html#arc2> สืบค้นเมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2559.
- [4] นงคินุช ไพโรพิบูลยกิจ).2541). เรือนไทย จาก .
<http://www.sookjai.com/index.php?topic=86163.0> สืบค้นเมื่อวันที่ 28 สิงหาคม 2559.
- [5] จริยา ริอุบล).2553). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่องรามเกียรติ์ ตอนนารายณ์ปราบหนทก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่2. สารนิพนธ์ กศเทคโนโลยี).ม.บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร :กรุงเทพฯ (การศึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์อติศรา :อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์.รวิโรฒ .เจริญวานิช
- [6] สมพร เชื้อพันธ์).2547). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยานิพนธ์.บัณฑิตวิทยาลัย :พระนครศรีอยุธยา (หลักสูตรและการสอน) ม.ค .สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
- [7] ราชน สมตาเตะ และปิยศักดิ์ ถิอาสนา).2558). การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง เต้าน้อยผู้อดทนสาขาวิชา.

เทคโนโลยีมัลติมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- [8] อชิตา เทพสถิตย์).2557). การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ การกินอย่างถูกหลักโภชนาการสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ต .คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
- [9] พรพงษ์ แรมลีและคณะ).2554). ยอดดอยการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเทิดพระเกียรติพระราชกรณียกิจเกี่ยวกับโครงการหลวงพระบรมมาชานุเคราะห์ชาวเขาสาขาวิชา วิทยาการ .มัลติมีเดีย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม-คอมพิวเตอร์ประยุกต์ .และเทคโนโลยี