

การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

The Designing Motion Graphic Media to Enhance Basic English Learning on the Topic A-Z

ปรานต์ เชื้อนแก้ว

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, mroma.pk@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้วัตถุประสงค์ 1) เพื่อทำการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z โดยกลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครองที่ได้ชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง A-Z โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนทั้งสิ้น 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z และแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบออนไลน์ของผู้ชมที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยให้เกณฑ์ระดับ 5 คะแนน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z มีขั้นตอนการทำงานประกอบด้วย ขั้นตอนการวางแผน ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา และขั้นตอนการประเมิน 2) สื่อโมชันกราฟิกเพื่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.70) ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.73)

คำหลัก: ภาษาอังกฤษ พัฒนาทักษะ โมชันกราฟิก

Abstract

This research aimed to design motion graphic media for English learning development at the beginner level A-Z and 2) study the satisfaction of the sample group toward motion graphic media for English learning development at the beginner level A-Z. The sample group consisted of 30 parents who had watched the motion graphic media to promote English learning at the beginner level A-Z. The research instruments were motion graphic media for English learning development at the beginner level A-Z and an online questionnaire on the viewer's satisfaction

with the motion graphic media. The statistics used in this research were mean ($\bar{x}$), percentage, and standard deviation (S.D.) with a 5-point scale. The research results found that 1) the motion graphic media for English learning development at the beginner level A-Z had the following steps: planning, design, and development. And the evaluation process 2) Motion graphic media for motion graphic media for developing English learning at the beginning level A-Z has the evaluation result of satisfaction of content experts towards motion graphic media for developing English learning at the beginning level A-Z at a good level ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.70). Satisfaction of experts in designing motion graphic media for developing English learning at the beginning level A-Z ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.61). Satisfaction of the sample group towards motion graphic media for developing English learning at the beginning level A-Z ($\bar{x} = 4.59$, S.D. = 0.73)

Keywords: English, skill development, motion graphics

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551) ให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ภาษา สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน รวมทั้งใช้ภาษาเพื่อค้นคว้าหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในวัฒนธรรมที่หลากหลาย และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

ในยุคปัจจุบันที่ประเทศไทยมีการติดต่อและสัมพันธ์กับประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ภายใต้สภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ทำให้ภาษาอังกฤษมีความสำคัญยิ่งในการสื่อสารระหว่างประเทศ การเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้เรียนในทุกระดับ เพื่อให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ทั้งในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างมีประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสารและการดำเนินชีวิตในสังคมโลก (เจตน์สฤษดิ์ สังขพันธ์, 2558, สภาฯ และปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้, การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6, 2558, 270)

แต่การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในประเทศไทยมีปัญหาอย่างมาก ทั้งที่ทักษะภาษาอังกฤษมีความสำคัญต่อเด็กไทยแล้วอุปสรรคในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของเด็กไทย คือ การขาดครูผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญ หรือเวลาที่ใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษมีจำกัด และเวลาส่วนใหญ่ถูกใช้ในการสอนทักษะอื่นที่เห็นว่าจำเป็นกว่า เช่น การอ่าน การไวยากรณ์มากเกินไป เพราะเหตุนี้จึงทำให้การเรียนรู้ทักษะผู้เรียนไม่ประสบผลสำเร็จ ผู้เรียนจึงไม่สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ (ณัฐนันท์ ฤทธิรัตน์, 2557, ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทย, การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15, 2557, 2839) และการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นก็ยังเป็นเรื่องที่ยากเกินความสามารถของผู้ปกครองที่อาจจะไม่ได้มีความเชี่ยวชาญใน

ภาษาอังกฤษ ฉะนั้นผู้ปกครองจึงในสื่อการเรียนรู้เป็นตัวช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพราะสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้เด็กมีโอกาสพัฒนาทักษะด้านภาษาได้ดีขึ้นและมีศักยภาพในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

เพราะเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้ทำการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z สำหรับเด็ก โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect เพื่อเป็นจุดเริ่มในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษภาษาอังกฤษของเด็ก

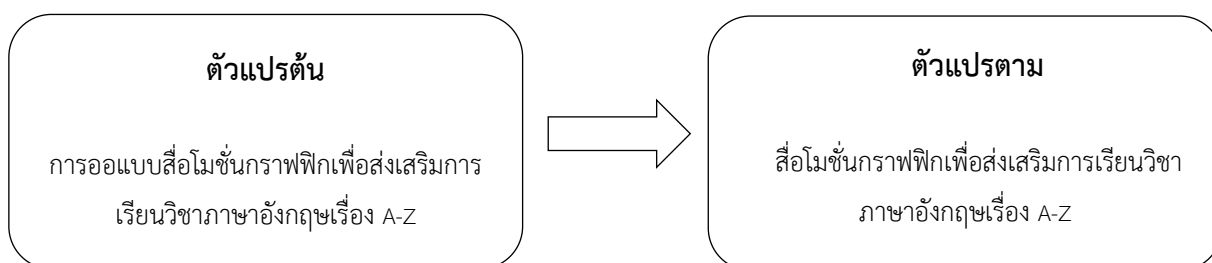
วัตถุประสงค์

1. เพื่อทำการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

กรอบแนวคิด



ภาพ 1 แนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z มีรูปแบบวิธีการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ คือ ผู้ชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ ผู้ปกครองที่ได้ชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนทั้งสิ้น 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z และแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบออนไลน์ของผู้ชมที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยให้เกณฑ์ระดับ 5 คะแนน การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนน เฉลี่ยค่าความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ประเมินกำหนดเป็นช่วงคะแนน ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย

ระดับความคิดเห็น/ความพึงพอใจ

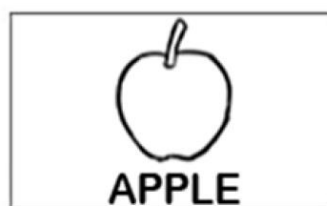
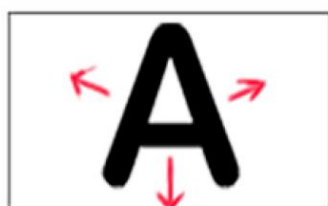
ค่าเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจ	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	ความพึงพอใจ	มาก
ค่าเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	ความพึงพอใจ	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	ความพึงพอใจ	น้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	ความพึงพอใจ	น้อยที่สุด

ขั้นตอนการวิจัย

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาข้อมูล และทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนต่อไปคือการนำความรู้ที่ได้รับออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z มีขั้นตอนและกระบวนการสร้าง ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre Production)

ทำการวางแผนและเตรียมขั้นตอนการทำงานอย่างละเอียดและชัดเจน เริ่มจากออกแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษทั้ง 26 ตัว เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบมาสร้างสตอรี่บอร์ดที่จะนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป



ภาพ 2 การออกแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษ



Scene: 2 shot: 1

Timing : 5 วินาที

Front : ตัวอักษร B

Sound : Phonics Song

Animation : ขึ้นตัวอักษร B จากนั้นแสดงภาพ

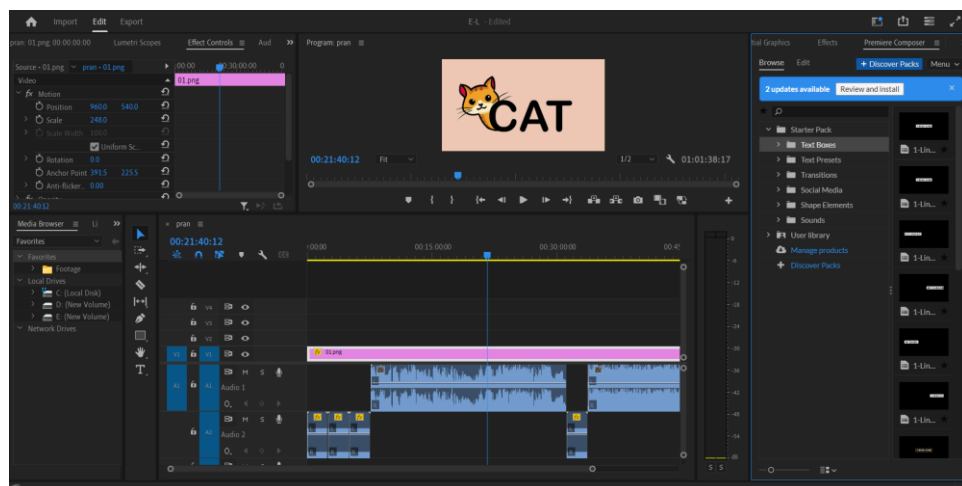
ลูกบอลกลิ้ง

Note : B “BALL”

ภาพ 3 การออกแบบสตอรี่บอร์ด

ขั้นตอนการผลิต (Production)

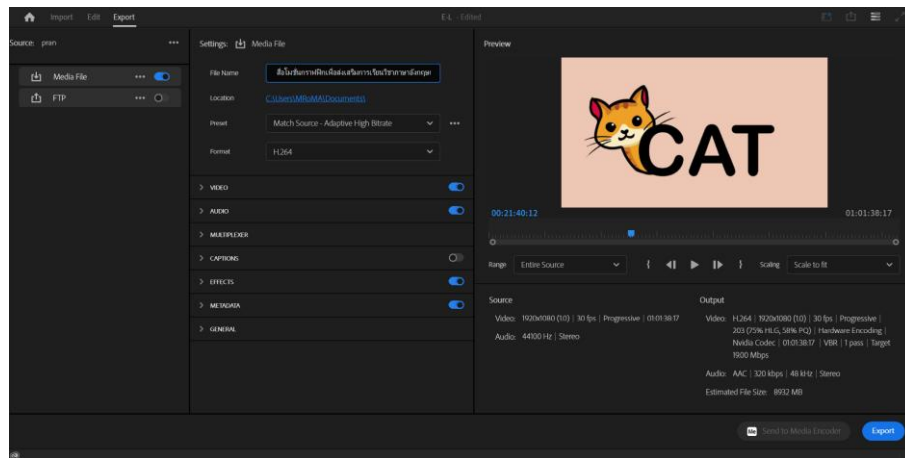
เป็นขั้นตอนที่ทำให้องค์ประกอบที่ได้ทำการออกแบบไว้มากำหนดการเคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ดด้วยซอฟต์แวร์ Adobe After Effect ให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น



ภาพ 4 กำหนดการเคลื่อนไหวและจัดองค์ประกอบภาพ

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

เป็นขั้นตอนใช้ซอฟต์แวร์ Adobe Premiere สร้างเสียงบรรยายพร้อม เสียงประกอบอื่น ๆ รวมถึงการเรียงเรียงสื่อโมชันกราฟิกให้ออกในรูปแบบไฟล์ .MP4 เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่ผ่านทางโซเชียลมีเดีย

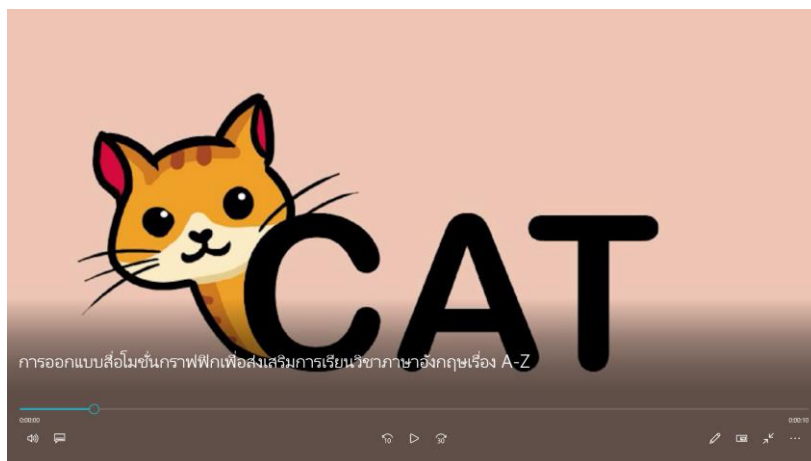


ภาพ 5 การเรียบเรียงสื่อโมชันกราฟิกให้ออกในรูปแบบไฟล์ .MP4

ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

สื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง A-Z มีขั้นตอนการทำงานดังนี้ คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา 3) ขั้นตอนการประเมิน ซึ่งเป็นไปตามที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนา แสดงดังภาพประกอบที่ 5 ตัวอย่างการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเรื่อง A-Z



ภาพ 6 ตัวอย่างผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 การใช้สีสันทันเหมาะสม	4.67	0.48	ดีมาก
1.2 ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และอ่านง่าย	4.00	0.57	ดี
1.3 ภาพสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.33	0.56	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.33	0.71	ดี
2. ด้านภาพและเสียง			
2.1 รูปแบบการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.00	0.77	ดี
2.2 การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม	4.3	0.75	ดี
2.3 การเคลื่อนไหวสั่นไหวไม่ติดขัด	4.33	0.83	ดี
2.4 เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.33	0.87	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.00	0.83	ดี
3. ด้านการถ่ายทอดความรู้			
3.1 สามารถเผยแพร่ให้กลุ่มเป้าหมายได้ดี	4.67	0.58	ดีมาก
3.2 ทำให้ผู้ชมรับความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร A-Z	4	1	ดี
3.3 สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ	4.00	1.00	ดี
3.4 การนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.33	1.15	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.25	0.87	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.25	0.77	ดี

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 การใช้สีสันทันเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
1.2 ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และอ่านง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 ภาพสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.67	0.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.67	0.50	ดีมาก
รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
2. ด้านภาพและเสียง			
2.1 รูปแบบการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.64	ดีมาก
2.2 การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม	4.00	0.67	ดี
2.3 การเคลื่อนไหวสั่นไหวไม่ติดขัด	4.67	0.73	ดีมาก
2.4 เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.33	0.73	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.67	0.73	ดีมาก
3. ด้านการถ่ายทอดความรู้			
3.1 สามารถเผยแพร่ให้กลุ่มเป้าหมายได้ดี	4.33	0.58	ดี
3.2 ทำให้ผู้ชมรับความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร A-Z	4.33	1.15	ดี
3.3 การนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.67	0.58	ดีมาก
3.4 สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ	4.33	0.58	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.42	0.67	ดีมาก
รวมค่าเฉลี่ย	4.50	0.61	ดีมาก

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ดานเนื้อหา			
1.1 การใช้สีสันทันเหมาะสม	4.33	0.61	ดี
1.2 ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม และอ่านง่าย	4.63	0.76	ดีมาก
1.3 ภาพสื่อความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.67	0.71	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.54	0.71	ดีมาก
2. ดานภาพและเสียง			
2.1 รูปแบบการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.76	ดีมาก
2.2 การออกแบบฉากและตัวละครมีความสวยงาม	4.20	0.77	ดี
2.3 การเคลื่อนไหวลื่นไหลไม่ติดขัด	4.50	0.69	ดี
2.4 เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสม	4.73	0.71	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.70	0.72	ดีมาก
3. ด้านการถ่ายทอดความรู้			
3.1 สามารถเผยแพร่ให้กลุ่มเป้าหมายได้ดี	4.50	0.82	ดี
รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
3.2 ทำให้ผู้ชมรับความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร A-Z	4.73	0.64	ดีมาก
3.3 การนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.60	0.72	ดีมาก
3.4 สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้เข้าใจ	4.77	0.57	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย	4.65	0.69	ดีมาก
รวมค่าเฉลี่ย	4.59	0.73	ดีมาก

สรุปผลการวิจัย

1. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยตาม ใช้หลักการสื่อโมชันกราฟิกในการออกแบบสร้างจากซอฟต์แวร์ Adobe After Effect และซอฟต์แวร์ Adobe Premiere โดยที่สื่อเป็นประเภทสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ มีการเคลื่อนไหวและเสียงตลอดทั้งเรื่อง

2. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z อยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.70) โดยความพึงพอใจด้านการนำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.71) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.83) และด้านการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.77) ตามลำดับ ความ

พึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.61) โดยความพึงพอใจด้านการนำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.50) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.73) และด้านการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.61) ตามลำดับ ความพึงพอใจของ กลุ่มประชากรที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.73) โดยความพึงพอใจด้านการนำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.71) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.72) และด้านการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

อภิปรายผล

สื่อโมชันกราฟิกเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับต้นเรื่อง A-Z สอนภาษาอังกฤษที่เป็นจุดเริ่มในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษของเด็กรุ่นใหม่ เพราะอาจเป็นเรื่องยากเกินความสามารถของผู้ปกครองที่อาจจะไม่ได้มีความเชี่ยวชาญในภาษาอังกฤษ ฉะนั้นผู้ปกครองจึงในสื่อการเรียนรู้เป็นตัวช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพราะสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้เด็กมีโอกาสพัฒนาทักษะด้านภาษาได้ดีขึ้นและมีศักยภาพในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (เจตน์สุทธิ สันขพันธ์, สภาพ และปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้, การประชุมหาญใหญ่วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6, 2558, 270)

จากการใช้วิธีศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและวิเคราะห์เนื้อหา จะเห็นได้ว่าการสื่อโมชันกราฟิกในการเรียนการสอน ประกอบด้วยออกแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษทั้ง 26 ตัว และสตอรี่บอร์ด ซึ่งช่วยในการจัดระเบียบเนื้อหาและการแสดงภาพเคลื่อนไหวให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

โดยที่โมชันอินโฟกราฟิกเป็นการนำเสนอข้อมูลหรือความรู้ที่ผ่านกระบวนการประมวลผล และสรุปย่อให้มีความกระชับและตรงประเด็น โดยใช้การออกแบบกราฟิกและเทคนิคการเคลื่อนไหวของภาพที่สร้างสรรค์เพื่อสื่อสารเนื้อหาหรือข้อมูลที่มีความซับซ้อนในลักษณะที่ทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการใช้งานในบริบทของยุคดิจิทัลที่เน้นการรับข้อมูลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ (กวิสรวรรักษ์จรกุล, 2565, การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายโพธารามที่ 1, ระดับปริญญาโทบริหาร, มหาวิทยาลัยศิลปากร)

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการพัฒนาเพื่อให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น เทคโนโลยี 3 มิติ
2. สามารถเพิ่มเติมแบ่งหมวดคำศัพท์ตามหมวดหมู่ เช่น สัตว์, ผลไม้
3. สามารถแทรกคำถามปลายเปิด หรือคำสั่งให้เด็กทำตามในวิดีโอ

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ส่งสวัสดิ์. (2565). รายงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก. คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา วาสกรี. <https://shorturl.at/jLTYZ>
- เจตน์สฤษดิ์ สังขพันธ์, เกตติภา บุญปราการ, & วันทนา ไกรฤกษ์. (2558). สภาพและปัญหาการเรียนรู้อังกฤษของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้. ใน *การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6* (หน้า 270).
- ณัฏฐ์นรี ฤทธิรัตน์, & ธัญภา ชีระมณี. (2557). ปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทย. ใน *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15* (หน้า 2839).
- ตะวันชัย แก้วดี. (2565). การทำเทคนิคพิเศษภาพวิดีโอโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect CS6. <https://shorturl.at/bhxF9>
- ปณัญพัฒน์ ชันทอง. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบ Motion Graphic. <https://shorturl.at/eptxW>
- วิรัชญา เจริญสุข. (2562). การออกแบบสื่อโมชันกราฟิก. <https://shorturl.at/KP056>
- วรรณทิภา ธรรมโชติ. (2562). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้: โรงเรียนพระธาตุขามแก่นพิทยาลัย อำเภอน้ำพอง จังหวัดขอนแก่น. <https://shorturl.at/dhsO3>
- วุฒิไกร พิมพ์พันธ์. (2562). การออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน. <https://shorturl.at/lqySW>
- อิลฮัม วรรณอาล. (2563). การผลิตสื่อโมชันกราฟิก 2 มิติ. <https://shorturl.at/wzFZ2>