

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



The Development of Motion Graphic Media to Promote Awareness of Portfolio Creation for High School Students

พรปภัตสร ปริญชาญกล¹ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์² กิติญาณิ ศรีรักรักษา³ สัจจิตรา อินทรศรี⁴ และกมลชนก เดียงสรระน้อย⁵
Pompapatsorn Princhankol¹ Kuntida Thamwipat² Kitiyaneer Sriraksa³ Sujitra Intarasorn⁴ and Kamonchanok Diangsrano⁵

¹⁻²อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี E-mail: pompapatsorn.pri@kmutt.ac.th, E-mail: kuntida.tha@kmutt.ac.th

³⁻⁵นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

E-mail: kitiyaneer.kiti@mail.kmutt.ac.th, E-mail: sujitra.toey@mail.kmutt.ac.th,

E-mail: kamonchanok.kamon@mail.kmutt.ac.th

Received: 2023-12-29 Revised: 2024-03-11 Accepted: 2024-03-14

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้น 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแจรงร้อนวิทยาที่เข้าร่วมกิจกรรม ECT ROADSHOW ดำเนินการโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เคยรับชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และยินดีตอบแบบสอบถาม จำนวน 40 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการพัฒนาได้สื่อโมชันกราฟิกความยาว 6.47 นาที เรื่อง การทำแฟ้มสะสมผลงาน ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.58) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.22$, S.D. = 0.54) ผลการประเมิน

ด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.78) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.71) ดังนั้น การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

คำสำคัญ : การรับรู้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สื่อโมชันกราฟิก แฟ้มสะสมผลงาน

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop the motion graphic media to promote awareness of portfolio creation for high school students 2) to evaluate the quality of motion graphics media to promote awareness of portfolio creation for high school students 3) to evaluate the perception of the samples towards the motion graphics media to promote awareness of portfolio creation for high school students 4) to evaluate the satisfaction of the samples towards the motion graphics media to promote awareness of portfolio creation for high school students. The research tools consisted of 1) motion graphic media developed 2) the quality assessment form in content and presentation media 3) the perception assessment form 4) the satisfaction assessment form. Data were collected from a sample group, who were the high school students at Chaeng Ron Wittaya School by simple random sampling method from high school students who viewed the motion graphic media to promote awareness of portfolio creation for high school students , participated in ECT ROADSHOW event, and willing to answer the questionnaire for 40 people. The statistics used for data analysis include the mean and standard deviation. The development result has yielded a motion graphics presentation lasting 6.47 minutes on the topic of creating a portfolio. The results of the evaluation by experts found that there was the content quality assessment result at a good level ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58), the presentation media quality assessment was at a good level ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.54), the results of the perception assessment of the sample group were at a high level ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.78), and the satisfaction assessment results of the sample group were at a high level ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.71) Therefore, the development of motion graphic media to promote awareness of portfolio creation for high school students can be used practically.

Keywords : Awareness, High School Students, Motion Graphics Media, Portfolio

1. บทนำ

โมชันกราฟิก เป็นรูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบแอนิเมชัน หรือ Digital footage ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวให้ปรากฏบนจอภาพ ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการใส่เสียง และสื่อผสมต่าง ๆ โดยปัจจุบันรูปแบบสื่อดังกล่าวเป็นที่นิยม และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดทั้งด้านของสื่อ และศิลปะร่วมสมัยอย่างหลากหลาย โมชันกราฟิกเกิดมาจากการผสมคำ 2 คำคือ โมชัน (Motion) ที่หมายถึง การเคลื่อนไหว และคำว่า กราฟิก (Graphic) หมายถึง ภาพ ซึ่งภาพในที่นี้เป็นได้หลายอย่างไม่ใช่แค่เพียง ภาพถ่าย เท่านั้น แต่ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เส้น ทุกอย่างล้วนนับเป็นภาพกราฟิกได้ทั้งสิ้น เมื่อสองคำนี้มารวมกันเป็นคำว่า โมชันกราฟิก จึงแปลว่า ภาพกราฟิกแบบเคลื่อนไหวนั่นเอง โดยโมชันกราฟิก คือการนำกราฟิกต่าง ๆ มาขยับและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจ ซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่ง และบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่าง ๆ ได้ดี มีชีวิตชีวยิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมีประสิทธิภาพดีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ซึ่งปัจจุบันมีการนำโมชันกราฟิกไปใช้ในวงการต่าง ๆ มากมาย เช่น งานโฆษณา รายการโทรทัศน์ หรือมิวสิกวิดีโอ [1] ทั้งนี้ สื่อรูปแบบใหม่สามารถส่งเสริมการรับรู้ของบุคคลได้ดี เนื่องจากการรับรู้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการมีประสบการณ์ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และ กาย ซึ่งเป็นประตูรับรู้ “สิ่งเร้า” ต่าง ๆ ทำให้บุคคลรับรู้รูปภาพ เสียง กลิ่น และสัมผัสทางกาย ความรู้จากประสบการณ์หรือความรู้เชิงประจักษ์จะเกิดขึ้น [2] ด้วยเหตุที่สื่อรูปแบบใหม่อย่างโมชันกราฟิก มีการนำเสนอทั้งภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชัน ในระยะเวลาอันกระชับ สามารถนำไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งมีความรวดเร็วและกว้างขวาง จึงนับได้ว่าเป็นสื่อที่ส่งเสริมการรับรู้ได้ดี

ในช่วงปลายภาคการศึกษาที่ 1 ของทุกปี เป็นช่วงสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 6 เนื่องจากสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ จะเปิดรับสมัครโดยให้นักเรียนยื่นแฟ้มสะสมผลงานและสอบสัมภาษณ์ประกอบการทดสอบอื่น ๆ ตามเงื่อนไขแต่ละหลักสูตร ดังนั้นการทำแฟ้มสะสมผลงานที่ดี จึงมีความจำเป็นมากสำหรับผู้ที่ต้องการสอบเข้าในรอบดังกล่าว ทั้งนี้แฟ้มสะสมงาน เริ่มต้นขึ้นมาจากวงการอาชีพ เช่น สถาปัตยกรรม การถ่ายภาพ และวรรณกรรม เป็นต้น โดยผู้ที่มีอาชีพเหล่านี้จะรวบรวมตัวอย่างผลงานที่ดีเด่นและน่าพอใจของตนเอาไว้ โดยงานที่รวบรวมไว้นั้นต้องตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าผู้ใช้บริการ หรือนายจ้างของตน ส่วนแฟ้มสะสมผลงานของนักเรียนนั้น เป็นการรวบรวมตัวอย่างผลงานที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสอน ผลงานที่รวบรวมแสดงให้เห็นถึงความพยายาม ความก้าวหน้า และผลสำเร็จในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งในการรวบรวมผลงานดังกล่าว นักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาและเกณฑ์การคัดเลือกเกณฑ์ตัดสินคุณภาพ ตลอดจนมีโอกาสแสดงความรู้สึกต่อผลงานของตนเอง [3]

ในส่วนของประเภทแฟ้มสะสมผลงาน แบ่งเป็น 5 ประเภท ดังนี้ [4] 1) แฟ้มสะสมผลงานส่วนบุคคล เป็นแฟ้มที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับตัวเจ้าของแฟ้ม เช่น พรสวรรค์ กีฬา การท่องเที่ยว หรือ



การร่วมกิจกรรมชุมชน เป็นต้น 2) แฟ้มสะสมผลงานเชิงวิชาชีพ เป็นแฟ้มที่แสดงผลงานเกี่ยวกับอาชีพ เช่น แฟ้มที่สะสมผลงานเพื่อใช้ในการสมัครงาน แฟ้มสะสมผลงานในการขอเลื่อนชั้น เลื่อนลำดับ 3) แฟ้มสะสมผลงานเชิงวิชาการหรือแฟ้มสำหรับนักเรียน (Student portfolio) เป็นแฟ้มที่แสดงผลงานเกี่ยวกับการเรียนการสอน เช่น แฟ้มสะสมผลงานเพื่อใช้ประเมินผลการผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ แฟ้มสะสมผลงานเพื่อใช้ประกอบการประเมินผลปลายภาค 4) แฟ้มสะสมผลงานสำหรับโครงการ มีลักษณะคล้าย ๆ ภาพยนตร์ สารคดี โดยเป็นแฟ้มที่แสดงถึงความพยายามหรือขั้นตอนการทำงานโครงการหนึ่ง หรือในการศึกษาส่วนบุคคล เช่น แฟ้มโครงการวิทยาศาสตร์ จะต้องแสดงขั้นตอนต่าง ๆ ในการดำเนินงานจนได้ผลผลิตตามที่ต้องการ

การทำแฟ้มสะสมผลงานเชิงวิชาการหรือแฟ้มสำหรับนักเรียน จะช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีพัฒนาการในหน้าที่และความรับผิดชอบตนเอง นอกจากนี้การทำแฟ้มสะสมผลงานยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกิดการยอมรับในความรับผิดชอบ ทั้งยังเป็นการแสดงผลงานของผู้เรียนที่มีการจัดเก็บผลงานอย่างมีเป้าหมายและมีระบบ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการสะท้อนความคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และผลการเรียน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการประเมินความก้าวหน้าทางความรู้ และความสามารถของตนเองช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เกิดการสะท้อนคิดความเป็นตัวตน (Self- reflection) เกิดความเชื่อมั่น อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แสดงถึงการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ เห็นพัฒนาการในการเรียนผ่านการบันทึกกิจกรรมและเกียรติบัตรต่าง ๆ จากประโยชน์ของแฟ้มสะสมผลงาน จากการสัมภาษณ์ อ.ศุภกิติ์ บุญเตี้ย [5] หัวหน้ารายวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนแจรงร้อนวิทยา พบว่า ควรมีการสอนการทำแฟ้มสะสมผลงานให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเข้าใจมากยิ่งขึ้น เพราะเกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อของนักเรียนโดยตรง และยังมีเหตุผลอื่นที่อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย แต่บางครั้งการทำแฟ้มอาจจะแสดงผลงานหรือความเชี่ยวชาญและความสามารถด้านใดด้านหนึ่งของนักเรียนออกมาอย่างเห็นได้ชัด ถ้าทำแฟ้มสะสมผลงานออกมาก็จะทำให้การทำงานหรือสมัครเรียนต่อที่น่าสนใจและเฉพาะเจาะจงมากขึ้น แต่ปัญหาคือ ยังขาดสื่อที่สอนการทำแฟ้มสะสมผลงานแก่นักเรียนที่น่าสนใจ

คณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน ประกอบกับมีความต้องการออกแบบและพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกที่น่าสนใจ จึงเกิดแนวคิดในการสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ นักเรียนที่ได้รับชมสื่อ สามารถทำแฟ้มสะสมผลงานได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและนำไปใช้ประกอบการเรียนและการสมัครสอบได้จริง จึงเป็นที่มาของการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. สมมติฐานการวิจัย

1. คุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีขึ้นไป
2. ผลประเมินการรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากขึ้นไป
3. ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากขึ้นไป

4. วิธีดำเนินงานวิจัย

4.1 งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

ก. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข. พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ค. ส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ-ปรับปรุงแก้ไข

ง. นำแบบประเมินและสื่อที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ-ปรับปรุงแก้ไข

จ. นำสื่อไปเผยแพร่ให้กลุ่มตัวอย่างรับชม

ฉ. ให้กลุ่มตัวอย่างประเมินผลการรับรู้และความพึงพอใจ

ช. คำนวณค่าสถิติ สรุปและประเมินผล

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนแจรงร้อนวิทยาที่เข้าร่วมกิจกรรม ECT ROADSHOW จำนวน 130 คน [6]

กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายตามความสมัครใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนแจรงร้อนวิทยาที่ได้รับชมสื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้น โดยนักเรียนเหล่านี้เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการและยินดีตอบแบบสอบถามจำนวน 40 คน

4.3 ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญที่ใช้ในการประเมินครั้งนี้เป็นผู้ที่มีความรู้ตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไปและมีประสบการณ์ทำงานด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกไม่ต่ำกว่า 5 ปี เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกเรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน ที่ประเมินคุณภาพของเครื่องมือ

4.4 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น

สื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตัวแปรตาม

- 1) คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 2) การรับรู้เนื้อหาของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงาน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 3) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้ผ่านการประเมินค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน และมีค่าระหว่าง 0.7-1.00 อยู่ในระดับดี จึงนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือต่อไปนี้

- 1) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของสื่อโมชันกราฟิกที่พัฒนาขึ้น เป็นแบบประเมินแบบเช็คลิสต์ 5 ระดับ ได้แก่ ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด
- 2) แบบประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่ เป็นแบบประเมินแบบเช็คลิสต์ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

3) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เป็นแบบประเมินแบบเช็คลิสต์ 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้วิธีในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การหาค่าเฉลี่ย และ คำนวณหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีการแปลความหมายดังนี้ [7]

4.51 - 5.00	หมายถึง	ดีมาก / มากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	ดี / มาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

5. ผลการดำเนินงาน

5.1 ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อ

ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 1) องค์ประกอบของแฟ้มมีเนื้อหา 4 หัวข้อ ประกอบด้วยคลิปนำเสนอโมชันกราฟิกโดยนำเสนอผ่านตัวการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ จำนวน 1 คลิป ดังแสดงภาพตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1-5 ภาพแสดงตัวอย่างการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ในสื่อโมชันกราฟิก ความยาว 6.47 นาทีเรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงาน





ภาพที่ 6-10 ภาพแสดงตัวอย่างคลิปนำเสนอโดยใช้ผู้นำเสนอแบบการ์ตูนแอนิเมชันผ่านการเล่าเรื่องแบบ 2 มิติ และคิวอาร์โค้ดรับชมสื่อ



ภาพที่ 11-12 ภาพแสดงกิจกรรม ECT ROADSHOW

5.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	4.67	0.58	ดีมาก
1.2 เนื้อหามีความกระชับ เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.00	0.00	ดี
1.3 ความครบถ้วนของเนื้อหา	4.33	1.15	ดี
ภาพรวม	4.33	0.71	ดี

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา			
2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
2.2 ข้อความที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 ภาพประกอบกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน	4.33	0.58	ดี
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมและถูกต้อง	4.00	0.00	ดี
ภาพรวม	4.33	0.49	ดี
สรุปผลการประเมิน	4.33	0.58	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีต่องานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.49) และรองลงมา คือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านตัวอักษรและการใช้สี			
1.1 ขนาดของตัวอักษร อ่านง่าย และชัดเจน	4.00	1.00	ดี
1.2 สีและรูปแบบตัวอักษรสวยงาม	4.33	0.58	ดี
1.3 ตัวอักษรมีการจัดวางอย่างเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
ภาพรวม	4.11	0.60	ดี
2. ภาพ			
2.1 ภาพที่ใช้มีความเหมาะสมน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
2.2 ภาพที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.33	0.58	ดี
2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
ภาพรวม	4.11	0.60	ดี



ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
3. เสียง			
3.1 ระดับความดังของเสียงดนตรีมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
3.2 เสียงดนตรีชัดเจน ไม่สะดุด	4.67	0.58	ดีมาก
3.3 ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
ภาพรวม	4.56	0.53	ดีมาก
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ และเข้าใจง่าย	4.00	0.00	ดี
4.2 มีความเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย	4.00	0.00	ดี
4.3 การนำเสนอโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
ภาพรวม	4.11	0.33	ดี
สรุปผลการประเมิน	4.22	0.54	ดี

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีต่องานวิจัย เรื่องการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านเสียง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.53) และรองลงมา คือ ด้านการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.33) ตามลำดับ

5.3 ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก

ตารางที่ 4 ผลประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก

ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับการรับรู้
1.	ท่านรับรู้ว่าการทำแฟ้มสะสมผลงานเป็นหนังสือสะสมผลงานอย่างเป็นระบบ	4.43	0.78	มาก
2.	ท่านรับรู้ว่าการทำแฟ้มสะสมผลงาน คือ สิ่งที่สำคัญที่ใช้ในการสมัครเข้าเรียนหรือสมัครงาน	4.48	0.78	มาก

ตารางที่ 4 ผลประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก (ต่อ)

ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับการรับรู้
3.	ท่านรับรู้ว่าการเพิ่มสะสมผลงาน จะสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการความก้าวหน้าของตนเอง	4.50	0.75	มากที่สุด
4.	ท่านรับรู้ว่าการเพิ่มสะสมผลงานมีประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง	4.43	0.78	มาก
5.	ท่านรับรู้ส่วนประกอบของข้อมูลประวัติส่วนตัว ได้แก่ ข้อมูลส่วนตัว ช่องทางการติดต่อ ข้อมูลของครอบครัว	4.40	0.74	มาก
6.	ท่านรับรู้ว่าข้อมูลประวัติส่วนตัวที่ควรจะต้องใส่ทักษะความสามารถ ประสบการณ์การทำงานและใบเกรด	4.30	0.75	มาก
7.	ท่านรับรู้ว่าหัวข้อประวัติการศึกษาจะเป็นส่วนที่แสดงศักยภาพในการเรียนของนักเรียน	4.38	0.77	มาก
8.	ท่านรับรู้ว่าการเขียนประวัติการศึกษา ควรเขียนเรียงลำดับจากการศึกษาน้อยที่สุดมาจบที่การศึกษาปัจจุบัน	4.40	0.81	มาก
9.	ท่านรับรู้ว่าต้องใส่ใบเกรดล่าสุดในเพิ่มสะสมผลงาน	4.33	0.86	มาก
10.	ท่านรับรู้ว่าเกียรติบัตรที่จะใส่ในเพิ่มสะสมผลงานควรใส่ให้ตรงกับสาขาวิชาที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ	4.58	0.71	มากที่สุด
11.	ท่านรับรู้ว่าเกียรติบัตรที่จะใส่ ควรบรรยายเพิ่ม ได้แก่ ชื่อรางวัลที่ได้รับ ชื่อกิจกรรมที่เข้าร่วม วัน/เดือน/ปี ที่ได้รับ	4.45	0.85	มาก
สรุปผลการประเมิน		4.43	0.78	มาก

จากตารางที่ 4 ผลประเมินการรับรู้ที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำเพิ่มสะสมผลงาน พบว่า โดยรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.78) เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่ารายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ รับรู้ว่าเกียรติบัตรที่จะใส่ในเพิ่มสะสมผลงานควรใส่ให้ตรงกับสาขาวิชาที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.71) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ รับรู้ว่าเพิ่มสะสมผลงานจะสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการความก้าวหน้าของตนเอง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.75)

5.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก

ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	การลำดับเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก	4.38	0.59	มาก
2	เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกมีความชัดเจน	4.33	0.66	มาก
3	เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจ	4.25	0.74	มาก
4	เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกมีความประโยชน์สามารถนำไปใช้ได้จริง	4.55	0.60	มากที่สุด
5	เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกเข้าใจง่าย	4.45	0.71	มาก
6	ภาพที่ใช้ในสื่อโมชันกราฟิกมีสีสัน สวยงาม	4.35	0.70	มาก
7	ภาพสื่อความหมายได้ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.43	0.68	มาก
8	ภาพและเสียงมีความดึงดูดและน่าสนใจ	4.23	0.83	มาก
9	ภาพและเสียงของดนตรีชัดเจน ไม่สะดุด	3.88	0.82	มาก
10	ภาพและเสียงสอดคล้องกับเนื้อหา	4.50	0.64	มากที่สุด
11	รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ และเข้าใจง่าย	4.45	0.68	มาก
12	การนำเสนอสื่อโมชันกราฟิกมีความน่าติดตาม	4.18	0.81	มาก
13	การนำเสนอสื่อโมชันกราฟิกมีความเหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย	4.43	0.68	มาก
14	การนำเสนอสื่อโมชันกราฟิกมีความน่าสนใจ	4.38	0.70	มาก
15	การนำเสนอสื่อโมชันกราฟิกสามารถส่งเสริมการรับรู้	4.40	0.67	มาก
สรุปผลการประเมิน		4.34	0.71	มาก

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก เพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงาน พบว่า มีโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่ารายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกมีความประโยชน์สามารถนำไปใช้ได้จริงมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.60) รองลงมาได้แก่ ภาพและเสียงสอดคล้องกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.64) และรูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ และเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.68) ตามลำดับ

6. สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุป

คณะผู้วิจัยได้นำสื่อและกิจกรรมที่ออกแบบและพัฒนาไปใช้ในปลายภาคการศึกษาที่ 1/2566 เพื่อที่จะได้รับข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ไปเก็บผลวิจัยภายในโรงเรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยผลประเมินคุณภาพสื่อที่ออกแบบและพัฒนาในครั้งนี้ พบว่า ผลการพัฒนาได้สื่อโมชันกราฟิกความยาว 6.47 นาที เรื่อง การทำแฟ้มสะสมผลงาน ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดี ผลประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก

6.2 อภิปรายผล

ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 1) องค์ประกอบของแฟ้มสะสมผลงาน มีเนื้อหา 4 หัวข้อ อยู่ในคลิปนำเสนอโมชันกราฟิก 1 ชุด ซึ่งการออกแบบโมชันกราฟิกอิงตามแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model [8] มาประยุกต์ใช้ดังนี้ 1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) 2) ขั้นการออกแบบ (Design) 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำสื่อไปเผยแพร่ผ่านกิจกรรม ECT ROADSHOW ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้รับชมสื่อและยินดีตอบแบบสอบถาม ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 40 คน 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกโดยใช้แนวคิด ADDIE Model ทำให้ได้สื่อออกมามีความน่ารับชม มีองค์ประกอบทางการออกแบบและพัฒนาครบถ้วน

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) เนื่องจากมีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของสื่อโมชันกราฟิก ทำให้สื่อที่นำเสนอมีความกระชับสั้นแต่ได้ใจความที่ครบถ้วน มีการนำเสนอผ่านการตูนแอนิเมชันที่สวยงาม สอดคล้องกับงานวิจัยด้านสื่อโมชันกราฟิกของ สมโชค เนียนไธสง และคณะ [9] ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อป้องกันการเกิดภาวะโรคอ้วนช่วงอายุ 6 – 12 ปี กรณีศึกษาวัดดอนเสลา (ปานพูนรัฐราษฎร์บำรุง) ได้กล่าวว่า การออกแบบภาพตัวการ์ตูนให้เป็นตัวแทนของนิสัยในการแนะนำหลักสูตร การออกแบบภาพส่วนประกอบและ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ให้สามารถสื่อความหมายได้ และสามารถอธิบายแทนข้อมูลที่มีจำนวนมากได้ดี ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.50) เนื่องจากมีการเลือกใช้ภาษาอย่างเหมาะสม เนื้อหาที่มีความถูกต้องครบถ้วนและเข้าใจง่าย มีปริมาณเนื้อหาที่เหมาะสม นอกจากนี้เนื้อหายังมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และภาพประกอบ มีการสร้างการเคลื่อนไหว จึงสามารถ



นำไปใช้ในการแนะนำการศึกษาต่อได้จริงเช่นเดียวกัน และผลวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ ยุพาวดี ฐานชั้นแก้ว [10] ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เรื่อง การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย งานวิจัยดังกล่าวได้ใช้กระบวนการผลิตสื่อ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ที่มีการเรียบเรียงเนื้อเรื่องของจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย กระชับ ได้ใจความและทันต่อยุคสมัย ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.58) เช่นเดียวกับกับงานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้กระบวนการผลิตสื่อ 3 ขั้นตอนดังกล่าวเช่นเดียวกันมาผลิตสื่อโมชันกราฟิกความยาว 6.47 นาทีที่สามารถอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการทำแฟ้มสะสมผลงาน ได้ครบถ้วน

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่อง การทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.54) เนื่องจากมีการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกด้วยหลัก การออกแบบสื่อตามหลักการของโมชันกราฟิกโดยใช้ภาพ เอฟเฟกต์และเสียงในการนำเสนอ จน เกิดความน่าสนใจ เป็นลำดับขั้นตอน ที่ประกอบด้วย ข้อความ กราฟิก เสียงบรรยาย ที่มีลักษณะ เข้าใจได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภัสสร กัลปนาท [11] ที่ได้นำหลักการของการ ออกแบบ ADDIE Model มาเป็นแนวคิดใน พัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง เกณฑ์การเสนอผลงาน ของบุคลากรในการเข้าสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น สำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการวิชาชีพระดับชำนาญการ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยสามารถนำสื่อที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจำลอง สถานการณ์สร้างรูปแบบโดยใช้ภาพที่ดึงดูดใจ เสียงดนตรี เสียงพูด การเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ผู้รับสาร เห็นสื่ออย่างเป็นรูปธรรม และเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และมีผลประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.38) เช่น เดียวกัน ทั้งนี้ข้อสังเกตว่า ในหัวข้อย่อยเรื่องภาพ พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินเรื่องภาพที่ใช้มีความ เหมาะสมน่าสนใจ แม้มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) แต่เป็นผล ประเมินข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยใช้ฉากในโรงเรียนเพียงไม่กี่ฉาก

ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่อง การทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.78) เนื่องจากสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้ เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการออกแบบให้คลิบ นำเสนอ เนื้อหา เสียงบรรยาย และข้อความที่ชัดเจน ดึงดูดความสนใจ สามารถทำให้กลุ่มตัวอย่าง รับรู้และเข้าใจสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารได้ดี สอดคล้องงานวิจัยของ พรปภัสสร ปริญญาญกุล และ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ [12] ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เรื่องการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมพิเศษเพื่อการ ประชาสัมพันธ์โครงการระดมทุนช่วยเหลือนักศึกษาครูศาสตร์อุตสาหกรรมฯ ขาดแคลนผ่านการ

เรียนรู้แบบร่วมมือ ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาขึ้นตามขั้นตอน ADDIE Model ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อและกิจกรรมก็อยู่ในระดับมาก ได้แก่ โครงการปี 2560 ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.63) และ โครงการปี 2562 ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.65) ตามลำดับ เช่นเดียวกัน ทั้งนี้เป็นเพราะการออกแบบและพัฒนาสื่อรูปแบบใหม่สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพ เสียง มีตัวการ์ตูนแอนิเมชัน ในระยะเวลาอันกระชับจึงมีความเหมาะสมต่อการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.71) เนื่องจากมีการพัฒนาโมชันกราฟิกที่มีเนื้อหาเข้าใจง่าย สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับหลักการออกแบบโมชันกราฟิก เป็นรูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบแอนิเมชันหรือสร้าง Digital footage ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวให้ปรากฏบนจอภาพ ประกอบด้วยการใช้เสียง เอฟเฟกต์ต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ กวีศรารักษ์ทรขจรกุล [13] ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายโพธารามที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามขั้นตอนสะเต็มศึกษา 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชั้นระบุปัญหา 2) ชั้นรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 3) ชั้นออกแบบวิธีการแก้ปัญหา 4) ชั้นวางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา 5) ชั้นทดสอบประเมินผลและปรับปรุง 6) ชั้นนำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ทั้งนี้ผู้เรียนได้รับความรู้จากการสื่อสารด้วยภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวและเสียงที่อธิบายเนื้อหาที่มีความยาก ซับซ้อนให้อยู่ในรูปแบบการสรุปความรู้จากสื่อโมชันกราฟิกที่สวยงาม ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.13) เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อเรื่องภาพและเสียงของดนตรีชัดเจน ไม่สะดุด แม้มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.82) แต่เป็นผลประเมินข้อที่ได้ค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเกิดจากระบบเสียงในห้องประชุมที่ทำกิจกรรมไม่ค่อยสมบูรณ์นัก ดังนั้นผู้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์องค์กรในยุคปัจจุบันที่นำสื่อโมชันกราฟิกไปใช้ในการเผยแพร่เนื้อหาที่ต้องการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและวัยรุ่น โดยใช้ตัวการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อแสดงให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ แต่ควรระวังในเรื่องระบบเสียงและระบบภาพ รวมทั้งสัญญาณอินเทอร์เน็ตขณะทำกิจกรรมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ด้วย



6.3 ข้อเสนอแนะ

1) สื่อโมชันกราฟิกสามารถนำไปตัดต่อเป็นคลิปสั้นๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ในแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และอินสตาแกรม เรื่องการจัดทำแฟ้มสะสมผลงานโดยแบ่งเป็น ep. ต่าง ๆ จะทำให้เผยแพร่สื่อได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

2) การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการทำแฟ้มสะสมผลงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบกิจกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อระดับปริญญาตรี โดยอาจนำตัวการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกแบบไปจัดทำของที่ระลึก และอาจทำคิวอาร์โค้ดใส่ในสมุดโน้ตของที่ระลึก เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายจดจำได้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัตน์. (2564). Motion Graphic เมื่อภาพเคลื่อนไหวไปในจินตนาการ. [Online]. Available : <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detail-form/124> . [22 ตุลาคม 2566].
- [2] นิรมล ศิริหาล้า. (2555). การรับรู้ (Perception). [Online]. Available : <https://www.gotoknow.org/posts/360941> [23 ตุลาคม 2566].
- [3] Chula Tutor. (2566). Portfolio คืออะไร. [Online]. Available : <https://www.chulatutor.com/blog/portfolio-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3/>. [23 ตุลาคม 2566].
- [4] พีระพงษ์ เครื่องสนุก. (2558). แฟ้มสะสมผลงาน. [Online]. Available : <https://www.gotoknow.org/posts/587307>. [25 ตุลาคม 2566].
- [5] ศุภกิตต์ บุญเตี้ย. (2566) หัวหน้ารายวิชาคณิตศาสตร์ โรงเรียนแจรงร้อนวิทยา. ผู้ให้สัมภาษณ์ [28 สิงหาคม 2566].
- [6] Chaengron Wittaya School. จำนวนประชากรนักเรียน [Online]. Available : <https://sites.google.com/chaengron.ac.th/chaengronwittayaschool/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81>. [28 สิงหาคม 2566]
- [7] ไพฑูรย์ โพธิสาร. (2547). มาตรฐานวัดลิกเคอร์ท. [Online]. Available : <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/5830/5467>. [28 ธันวาคม 2566]
- [8] จ่านง สันตจิต. (2556). ADDIE MODEL. [Online]. Available : <https://www.gotoknow.org/posts/520517%20>. [30 สิงหาคม 2566].
- [9] สมโชค เนียนโรสง และคณะ. (2561). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อป้องกันการเกิดภาวะโรคอ้วนในเด็ก ช่วงอายุ 6 - 12 ปี กรณศึกษา โรงเรียนวัดดอนเสลา (ปาน พูน รัฐราษฎร์บำรุง). วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. ปีที่ 5 ฉบับที่ 1, หน้า 187 - 201.

- [10] ยุพาวดี ฐานชั้นแก้ว. (2557). การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง จริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ หน้า 9-10.
- [11] นภัสสร กัลปนาค. (2564). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง เกณฑ์การเสนอผลงานของบุคลากรในการเข้าสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น สำหรับบุคลากรสายปฏิบัติการวิชาชีพระดับชำนาญการ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. หน้า 51 - 58.
- [12] พรภัสสร ปริญญาญกุล และ กุลธิดา ธรรมวิภังค์. (2564). ผลการพัฒนาสื่อประสมและกิจกรรมพิเศษเพื่อการประชาสัมพันธ์โครงการระดมทุนช่วยเหลือนักศึกษาครุศาสตร์อุตสาหกรรมฯขาดแคลนผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือวารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 หน้า 58 - 59.
- [13] กวิสรา วรภัทรขจรกุล. (2565). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายโพธารามที่ 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร. หน้า 106 - 110.

