

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการ
ออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ศิริโสภา แสตนบุญเวช

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

พ.ศ. 2562

**The Development of an Instructional Model Based on Digital Storytelling
to Enhance English Pronunciation and Creativity of
Undergraduate Students**

Sirisopa Sanboonvej

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Educational
Department of Curriculum and Instructional
College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University**

2019



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการ
ออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เสนอโดย นางสาวศิริ โสภากา แสนบุญเวช


หลักสูตร ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต


สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.เฉลิมชัย มนุษเสวต

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ไพฑูริย์ สินดารัตน์


ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว


..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.พิทักษ์ นิลนพคุณ)



..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.เฉลิมชัย มนุษเสวต)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ไพฑูริย์ สินดารัตน์)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชติ ทองएम)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไสว พักขาว)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว


..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม่น โกศล)

วันที่ 5 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ชื่อผู้เขียน	ศิริ โสภกา แสตนบุญเวช
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. เฉลิมชัย มนูญเสวต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ไพฑูรย์ สีนลารัตน์
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) ศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียนวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ 4) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ รู้จักปัญหา ค้นคว้าจากสื่อ ลงมือร่วมกัน สร้างสรรค์ชิ้นงาน ประสานความคิด 5) การประเมินผล
2. ประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.1 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่สถิติ .05

2.2 ผลคะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60 และค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้านโดยเรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่น

2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนในภาพรวมอยู่ในระดับมากเมื่อพิจารณาผลเป็นรายด้าน โดยเรียงจากความพึงพอใจมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านผู้สอน ด้านเนื้อหา ด้านผลงานการสร้างสื่อดิจิทัล ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านบรรยากาศ

Thesis Title	The Development of an Instructional Model Based on Digital Storytelling to Enhance English Pronunciation and Creativity of Undergraduate Students
Author	Sirisopa Sanboonvej
Thesis Advisor	Dr. Chalermchai Manoosawej
Co – Thesis Advisor	Emeritus Professor Dr. Paitoon Sinlarat
Department	Curriculum and Instruction
Academic Year	2018

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to develop an instructional model based on digital storytelling to enhance English pronunciation and creativity of undergraduate students; 2) to study the effectiveness of the developed instructional model. Samples were 30 students from the Elementary Program of Faculty of Education, Kampaeng Phet Rajabhat University, who enrolled in the Introduction to Linguistic for Elementary School Teachers in the 1st semester of academic year 2018. Research instruments included the English pronunciation test, the creativity evaluation form, and the student satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean score, standard deviation, t-test for dependent sample, relative gain score and content analysis.

The findings were as follows:

1. The instructional model based on digital storytelling to enhance English pronunciation and creativity of undergraduate students consist of 5 components: 1) principle, 2) objectives, 3) content, 4) 5 procedures which were perceiving problems, searching from media, working together, creating a product and coordinating ideas; and 5) evaluation.

2. The effectiveness of the developed instructional model found that the students' posttest average scores of the English pronunciation were significantly higher than the pretest average scores at the .05 level.

2.1 The relative gain scores of creativity was higher than the designated standard of 60 percent. The average scores of creativity ranging from the highest to the lowest were fluency, elaboration, originality and flexibility.

2.2 The overall scores of the student satisfaction toward the developed instructional model was in the high level. The average scores of student satisfaction ranging from the highest to the lowest were Instructor, Content, Digital Storytelling Product, Learning Process and Environment.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงด้วยความช่วยเหลือของทุกๆท่าน ไม่ว่าจะเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาอาจารย์ ดร. เฉลิมชัย มนุเสวต ที่สละเวลาให้คำปรึกษา แนะนำด้วยความเอาใจใส่อย่างดี และด้วยความกรุณาของศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่ เป็นผู้จุดประกายความคิด ชี้แนะแนวทางอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไสว พักขาว อาจารย์ ดร. พิทักษ์ นิลนพคุณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. งามทิพย์ วิมลเกษม ที่กรุณา รับเป็นคณะกรรมการสอบสัมภาษณ์และสอบวิทยานิพนธ์ ตลอดจนให้คำแนะนำอันทรงคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อวิทยานิพนธ์นี้ให้มีความถูกต้อง และสมบูรณ์

นอกจากนี้ต้องขอขอบพระคุณ ดร.สุคคณิง นฤพนธ์จิรกุล ผู้เป็นพี่ เพื่อน และครูที่มอบแนวคิด ความรู้ ชี้ทางสว่าง ความปรารถนาดี ช่วยผลักดันให้กำลังใจให้ก้าวไปข้างหน้า แก้ไขปัญหา ทั้งยังเป็นผู้ที่อยู่เคียงข้างนับตั้งแต่วันที่เริ่มเรียนจนทำวิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เป็นที่ปรึกษาและผู้รับฟังที่ดีเสมอมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นพิเศษไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์รับตรวจประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพิ่มเติม อันจำเป็นสำหรับการดำเนินการวิจัยนี้ให้บรรลุผลอย่างดียิ่งตามความมุ่งหมายของผู้วิจัย

ขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่มอบทุนการศึกษาในครั้งนี้ ผู้บังคับบัญชาคณะครุศาสตร์ เพื่อนร่วมงานทุกท่าน และเพื่อนสนิททุกท่าน ที่ให้ความช่วยเหลือในทุกด้านและสนับสนุนตลอดระยะเวลาที่ศึกษาต่อ และมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ที่มอบทุนลดหย่อนค่าเล่าเรียน ทำให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสพัฒนาตนเองจนประสบความสำเร็จการศึกษาในระดับคุษฎีบัณฑิต

ขอขอบพระคุณครอบครัวธรรมประทีป และครอบครัวแสนบุญเวช ที่เป็นผู้สนับสนุนทุนการศึกษา ค่าใช้จ่ายในการเดินทางศึกษาต่อ และนำผู้ที่เกี่ยวข้องมา ตั้งแต่เกิดจนโต สนับสนุนให้ทำในสิ่งที่ชอบ สอนให้เป็นผู้ให้มากกว่าผู้รับ มอบความรักและความหวังดีเสมอมาโดยปราศจากเงื่อนไข

คุณค่าที่จะบังเกิดขึ้นจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมอุทิศแด่บิดา ตา ยาย ปู่ ย่า ครู อาจารย์ (ผู้ล่วงลับ) ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ผู้ซึ่งให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจให้ด้วยดีเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๙
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ประเด็นปัญหาการวิจัย.....	6
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	7
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.7 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	10
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอน.....	13
2.2 แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง.....	23
2.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....	28
2.4 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ.....	48
2.5 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	76
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้.....	93
2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	99
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	100
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย.....	102
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนา การออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ปริญญาตรี.....	111

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ขั้นตอนที่ 3 การนำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้.....	123
ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลรูปแบบการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี.....	136
4. ผลการศึกษา.....	138
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี.....	139
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี.....	159
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	174
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	176
5.2 อภิปรายผล.....	179
5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย.....	185
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	186
บรรณานุกรม.....	188
ภาคผนวก.....	199
ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	200
ข คู่มือการจัดการเรียนการสอน.....	202
ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	269
ประวัติผู้เขียน.....	310

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน.....	16
2.2 แผนการเรียนรู้รายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา.....	20
2.3 การสังเคราะห์ขั้นตอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....	35
2.4 การแสดงอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียง.....	52
2.5 ระบบเสียงสระ.....	59
2.6 ระบบหน่วยเสียงสระเดี่ยวในภาษาอังกฤษ.....	60
2.7 ระบบหน่วยเสียงสระประสมในภาษาอังกฤษ.....	61
2.8 ตำแหน่งของเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษที่ปรากฏในคำ.....	63
2.9 การใช้พยัญชนะควบกล้ำในตำแหน่งท้ายคำของภาษาอังกฤษ.....	64
2.10 ตารางการสังเคราะห์ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของพยัญชนะต้น และพยัญชนะท้าย.....	71
2.11 สรุปเสียงที่เป็นปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย.....	72
3.1 ตารางการสังเคราะห์วัตถุประสงค์ของรูปแบบสู่ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	109
3.2 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	112
3.3 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย.....	125
3.4 ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย.....	128
3.5 โครงสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์.....	129
3.6 โครงสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียน การสอน.....	131
4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอน.....	139
4.2 ขั้นตอนการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี.....	143
4.3 การวัดและการประเมินผลในรูปแบบการเรียนการสอน.....	151
4.4 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอน.....	156

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.5 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนฯ	158
4.6 เปรียบเทียบผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษรายบุคคล	159
4.7 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียนรายด้าน.....	160
4.8 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....	161
4.9 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนฯ.....	163
4.10 คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน 2 ระยะเวลา รายบุคคล.....	164
4.11 ผลพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน รายด้าน 3 ระยะเวลา.....	166
4.12 คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน รายด้าน 2 ระยะเวลา.....	168
4.13 ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....	170

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงภาวะ เส้นเสียงปิดสนิท.....	50
2.2 แสดงภาวะเส้นเสียงเปิดกว้าง.....	51
2.3 อวัยวะที่ใช้สำหรับการออกเสียงและแหล่งกำเนิดเสียง.....	54
2.4 ตำแหน่งของลิ้นในการออกเสียงสระหลัก (Cardinal Vowels).....	55
2.5 แสดงลักษณะอวัยวะในช่องปากขณะการออกเสียงกัก.....	56
2.6 แสดงลักษณะอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงสอดแทรก.....	57
2.7 แสดงอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงข้างลิ้น.....	58
2.8 แสดงอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงเปิด.....	58
2.9 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	99
3.1 แนวคิดหลักในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	102
3.2 การสังเคราะห์หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	106
3.3 การสังเคราะห์วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนสู่ขั้นตอนการจัด การเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....	107
3.4 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 1.....	108
3.5 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 2.....	111
3.6 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 3.....	123
3.7 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 4.....	135
3.8 แผนภาพสรุปขั้นตอนการวิจัยทั้งหมด.....	137
4.1 องค์ประกอบรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี.....	152
4.2 ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้ง 3 ระยะเวลา.....	165

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากกระแสการแข่งขันทางเศรษฐกิจของโลกในปัจจุบันมีความรุนแรง และมีการแข่งขันที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ ประชาชนจึงต้องตระหนักและให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างจริงจัง ซึ่งทักษะที่สำคัญที่สุดที่ประชาชนต้องสนใจและพัฒนาตนเอง นั่นคือ ความสามารถทางการสื่อสาร เพราะการสื่อสารนับเป็นทักษะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตและการแข่งขันเป็นอย่างยิ่ง สำหรับการสื่อสารมีหลากหลายภาษาแต่มีภาษาหนึ่งที่ผู้คนทั่วโลกใช้ในการสื่อสารและถือว่าเป็นภาษาสากล นั่นคือ ภาษาอังกฤษ ซึ่งภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ประชาคมทั่วโลกใช้ในการสื่อสารเจรจาการค้า ธุรกิจค้าขายกับต่างประเทศ อีกทั้งยังเป็นภาษาที่ประชาคมอาเซียนจัดให้เป็นภาษาสำหรับการสื่อสารระหว่างกันในการทำงาน (working language) อีกด้วย

ด้วยเหตุนี้ ผู้เรียนในยุคโลกไร้พรมแดนจึงต้องมีสมรรถนะที่มีความสำคัญมาก คือ ความสามารถในการสื่อสารที่เน้นความสามารถในการรับและส่งสาร ความเข้าใจในสาร การใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อื่น ๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งทักษะในการเจรจาต่อรอง เพื่อจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลบนพื้นฐานความถูกต้อง ตลอดจนความสามารถของผู้เรียนในการเลือกใช้วิธีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ทั้งนี้ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นการออกเสียงเป็นสิ่งสำคัญต่อการพูดและการฟังในการสื่อสาร การพูดสื่อสารภาษาอังกฤษผู้พูดจำเป็นต้องออกเสียงให้ชัดเจนและถูกต้อง ในการฟังผู้ฟังจะต้องสามารถวิเคราะห์คำพูดที่ได้ยินตามหน่วยเสียงในระบบเสียงเพื่อตีความหมายได้อย่างถูกต้อง Hewing (2004) ซึ่งสอดคล้องกับปรารมภ์รัตน์ โชติกเสถียร (2552) กล่าวว่า มีการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ในการสอนภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอน แต่ถ้าผู้เรียนไม่รู้วิธีการออกเสียงอย่างถูกต้อง ถือได้ว่าการเรียนภาษาอังกฤษยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร

ในการนี้ ปัญหาที่สำคัญที่สุดในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนชาวไทย นั่นคือการออกเสียง (Pronunciation) ซึ่งถือว่าเป็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหาในการสื่อสาร (Derwing and Rossiter, 2002)(อ้างถึงใน Binturki, 2008) โดยปัญหาในการสื่อสารที่เกิดจากการออกเสียงนี้เป็นปัญหาที่เกิดจากตัวผู้เรียน และกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพราะการจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียนเพื่อนำไปใช้ในการสอบแข่งขันมากกว่าการศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะของตนเอง เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมการเรียนที่ต้องการศึกษาเพื่อให้ได้ผลคะแนนดีเท่านั้น วราภรณ์ สาม โกลเสศ (2558) วิเคราะห์ว่า 5 ปัจจัย ที่ทำให้ความรู้ด้านภาษาอังกฤษของคนไทยไม่ก้าวหน้า ประกอบด้วย 1. ครูสอนภาษาอังกฤษไม่มีคุณภาพ 2. ชั่วโมงการสอนน้อยเกินไป 3. ทักษะคิดที่มองว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสูงส่งไกลตัว 4. คนไทยชอบจับผิดการใช้ภาษาของคนอื่น 5. วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสมกับคนไทย ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาการสื่อสารภาษาอังกฤษ 2 ใน 3 ข้อ เกิดจากการสอนของผู้สอนภาษาอังกฤษ และวิธีการจัดการเรียนการสอน เพราะการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนไม่สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษมาใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเป็นการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำไปสอบเข้าทำงาน หรือเป็นเกณฑ์ในการสอบก่อนสำเร็จการศึกษาของมหาวิทยาลัยเท่านั้น

นอกจากนี้ วัฒนธรรมในอดีตการอยู่ในกรอบ ระเบียบ และประเพณีที่ผู้น้อยมักจะต้องปฏิบัติตามผู้ใหญ่ส่งผลมายังสังคมในห้องเรียนที่ผู้เรียนจะเป็นเพียงผู้ฟังผู้สอนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนไม่พยายามหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อยู่ยังเป็นแบบการเรียนด้วยหลักไวยากรณ์ จดบันทึก เน้นการพูดที่ตรงตามหลักไวยากรณ์ ด้วยเหตุนี้ การใช้สถานการณ์จริงที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษทั้งในห้องเรียนและในชีวิตจริงยังพบน้อยมาก ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ และการออกเสียงภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องทั้งที่มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยมาอย่างยาวนาน (คริสโตเฟอร์ ไรท์, 2552) ด้วยเหตุนี้ สาเหตุสำคัญมาจากตัวผู้เรียนและกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนละเลยการออกเสียงภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง ถึงแม้หลังจากการปฏิรูปการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยที่มีผู้สอนชาวต่างชาติในทุกระดับชั้น ทุกโรงเรียน แต่การจัดการเรียนการสอนก็ยังเป็นไปเพื่อการทดสอบ

ดังนั้น การที่ผู้เรียนจะสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว หรือออกเสียงได้อย่างถูกต้องเพื่อนำไปสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นขึ้นอยู่กับความรู้และการฝึกฝนของผู้เรียนรวมทั้ง การมีโอกาสดำเนินการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียน (พิณทิพย์ ทวยเจริญ, 2544) สำหรับการออกเสียงของคนไทยที่พูดภาษาอังกฤษในการสนทนา หรือในชีวิตประจำวันทั่วไป เช่น การสัมภาษณ์ การทำธุรกิจการค้า การท่องเที่ยว ฯลฯ คนไทยที่ออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องมีจำนวนน้อย

มาก ส่วนใหญ่เพื่อสื่อความหมายได้แต่ไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ การออกเสียงคำต่าง ๆ ไม่ถูกต้อง เช่น ออกเสียงพยัญชนะผิด ลงเสียงเน้นหนักผิดพยางค์ ทำนองเสียงในประโยคผิด ถ้าเป็นประโยคคำถามจะใส่ระดับเสียงสูงท้ายประโยคทุกชนิด เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้การพูดสื่อสารภาษาอังกฤษขาดประสิทธิภาพ และความหมายผิดพลาด โดยเฉพาะถ้าผู้รับฟังเป็นเจ้าของภาษา อาจจะไม่เข้าใจหรือเข้าใจคลาดเคลื่อนในภาษาอังกฤษของคนไทยที่สื่อสารออกมา ทั้งนี้จากประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยในระดับมหาวิทยาลัย พบปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เกิดจากการแทรกแซงของภาษาแม่อย่างมาก อีกทั้ง ตัวผู้เรียนยังมีปัญหาในเรื่องทักษะการฟังซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพที่เกี่ยวข้องกับ “การออกเสียง”

สำหรับการเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และการพัฒนาประเทศ ซึ่งนับเป็นเรื่องที่จำเป็นและเร่งด่วนในการที่จะพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพและพร้อมรับกับนโยบายประเทศไทย 4.0 ทั้งนี้ ในการปรับทิศทางและปฏิรูปการพัฒนาประเทศทางด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการศึกษา การเตรียมความพร้อมผู้เรียนในหลากหลายทักษะเป็นสิ่งสำคัญ ดังที่ วรากรณ์ สามโกเศศ (2558) กล่าวว่า นอกจากความสามารถทางวิชาชีพและทักษะชีวิตแล้ว 4 ทักษะที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จก็คือ ทักษะในการสื่อสาร (Communication) คิดเป็นวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Thinking) ความร่วมมือ (Collaboration) และคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) เพื่อสร้างเยาวชนคนไทยที่เคยเป็นเพียงผู้บริโภคให้กลายเป็นผู้สร้าง ผู้คิด ผู้ปฏิบัติที่จะทำให้สามารถฝ่ากระแสสังคมการบริโภคนิยมได้โดยการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ สามารถเกิดเป็นผลผลิตทางปัญญาเพื่อประโยชน์ต่อสังคม ดังแนวคิดของ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ใน “การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ” ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก แต่ระบบการจัดการเรียนการสอนปัจจุบันเป็นระบบที่บั่นทอนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เนื่องจากเกณฑ์การประเมินผู้เรียน และแบบทดสอบต่าง ๆ ถูกกำหนดกรอบและขอบเขตมาอย่างชัดเจน ความคิดสร้างสรรค์กำลังถูกลดความสำคัญจากรูปแบบการศึกษาที่เน้นการแข่งขัน ความเข้มงวดของหลักสูตรที่ต้องคำนึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายทางการศึกษาของผู้เรียนมากขึ้น รวมทั้ง ด้านคุณภาพการศึกษาที่วัดจากข้อมูลเชิงปริมาณ และต้องการประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว (Maley and Peachey, 2015) ในการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่พยายามตีกรอบความคิดผู้เรียน โดยการป้อนคำตอบที่ถูกต้องไว้ล่วงหน้า ส่งผลให้ผู้เรียนขาดกระบวนการคิด การแก้ปัญหา การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการคิดเหล่านี้มีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการใช้ชีวิตในอนาคต หากผู้สอนไม่ตระหนักและพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพ ผู้เรียนคนไทยจะเป็นเพียงแค่ผู้บริโภคเพียงฝ่ายเดียว และ

ระบบการศึกษาของประเทศจะกลายเป็นการศึกษาแบบบริโภคนิยม บริโภคความรู้ ค่านิยมต่าง ๆ ในอนาคตประเทศจะเข้าสู่ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ คนไทยจะนิยมใช้สินค้าต่างประเทศ ตลอดจนยึดค่านิยมต่าง ๆ จากตะวันตกมากยิ่งขึ้น หากคนไทยต้องการพัฒนาประเทศไทยให้เข้าสู่ประเทศที่มีรายได้ที่สูงขึ้น เข้าสู่ยุคการศึกษา 4.0 ที่เน้นการศึกษาเชิงผลิตภาพ ผู้เรียนจำเป็นจะต้องมีคุณลักษณะ 4 ประการ ที่สำคัญดังนี้ คิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) นำความคิดมาสร้างเป็นผลผลิต หรือที่เรียกว่า คิดผลิตภาพ (Productive Mind) และต้องมีการคิดวิเคราะห์ (Critical Mind) และความรับผิดชอบที่มีต่อสังคม หรือการคิดรับผิดชอบ (Responsible Mind) ตามแนวคิด CCPR Model (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2559)

นอกจากนี้ การที่จะพัฒนาคุณภาพการศึกษาของประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพและพร้อมรับกับนโยบายประเทศไทย 4.0 นั้น ผู้เรียนควรจะมีความรู้และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการการเรียนการสอน เพื่อที่จะพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษให้ควบคู่ไปกับเทคโนโลยีที่ทันสมัย เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนการสอน ดังที่ Mishra & Koehler (2006) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญในชั้นเรียน และผู้สอนก็พยายามนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้นสำหรับครูยุคใหม่ แต่สิ่งที่ควรมีมากกว่าการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน คือ ความรู้ทางเทคโนโลยี (Technological Knowledge) ศิลปะการจัดการเรียนการสอน (Pedagogical Knowledge) และความรู้ในด้านเนื้อหา (Content Knowledge) ซึ่งเป็นความรู้ 3 ด้าน ที่ควรมีในตัวผู้สอนยุคดิจิทัลและสามารถบูรณาการระหว่างการจัดการเรียนการสอน เนื้อหาวิชาความรู้และเทคโนโลยีเพื่อทำให้เกิดการสอนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

จากความสำคัญของการออกเสียงภาษาอังกฤษ คุณลักษณะที่สำคัญของผู้เรียนในยุคการศึกษา 4.0 และเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลส่งผลให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรีที่ประกอบด้วยแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม (Social Constructivism) ที่มีแนวคิดว่าการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดที่เกี่ยวกับศักยภาพในการพัฒนาการด้านพุทธิปัญญา ที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ถ้าผู้เรียนอยู่ต่ำกว่าพื้นที่รอยต่อพัฒนาการจำเป็นจะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ที่ เรียกว่า การช่วยเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) และ Vygotsky กล่าวว่า ผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครูและเพื่อนผ่านบริบทของสังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อม การที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) กับพ่อแม่ ครู และคนอื่น ๆ ที่ให้ความเอาใจใส่

ดูแลช่วยเหลือ จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้สร้าง และเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมที่จะเอื้อให้เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน ซึ่งความช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการจะเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับผู้เริ่มฝึกหัดแล้ว ยังมีความหมายขยายความรวมไปถึงการร่วมมือทางสังคมในการทำกิจกรรมด้วยความช่วยเหลือทางสังคมในทฤษฎีนี้มีความหมายขยายความรวมไปถึงการร่วมมือทางสังคมในการทำกิจกรรมด้วย ซึ่งไม่ใช่เพียงความต้องการจากผู้ใหญ่ที่คอยให้ความช่วยเหลือเท่านั้น อาจเป็นการช่วยเหลือกันระหว่างผู้เรียนที่เก่งกว่า หรือมีพื้นฐานการออกเสียงภาษาอังกฤษมากกว่าที่ช่วยเหลือผู้เรียนที่อ่อนกว่า

ทั้งนี้ ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพราะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ และสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง และก่อให้เกิดความรู้ที่คงทนถาวร ทั้งนี้ยังสามารถเชื่อมโยงบริบท และวัฒนธรรมของผู้เรียนกับสิ่งที่เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ได้เป็นอย่างดี ผสมผสานกับ แนวคิดการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) มีรากฐานมาจากวิธีการสอนด้วยการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นการนำเสนอเรื่องราวของผู้เล่าเรื่อง ผ่านการพูดสื่อสารเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ แต่การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ที่รูปแบบการเล่าเรื่องแบบใหม่ เช่น การเล่าเรื่องเรื่องราวของตนเอง สอดแทรกวัฒนธรรมประเพณี ค่านิยม และคุณค่า ผ่านความหลากหลายของรูปแบบการนำเสนอเรื่องราว (The digital storytelling Association, 2002) และยังช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ไหวพริบบริกาณในการร้อยเรียงเรื่องราวเพื่อนำเสนอ (Bruner, 1990 ; Glis, 2005) การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถใช้เป็นแบบฝึกหัดทางสังคมผ่านการเล่าเรื่องให้แก่ผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนจะเป็นผู้ผลิตการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง ฝึกทักษะการใช้เครื่องมือในการถ่ายทำ และการตัดต่ออย่างง่าย (Meadows, 2003) การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล จูงใจทั้งผู้เรียน และผู้สอนให้เกิดจินตนาการร่วมกัน และร่วมกันสร้างสรรค์ออกมาเป็นเรื่องราวที่มีความหมาย (Robin & Pearson, 2005) การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะช่วยผู้เรียนในเรื่องความบกพร่องทางการได้ยิน ในกรณีที่ผู้เรียนได้ยินเสียงที่ผิด และส่งผลทำให้ผู้เรียนออกเสียงที่ผิดเพี้ยน ภาพและความรู้สึกรู้สึกที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราว ผ่านประสบการณ์การรู้คิด (Cognitive Process) อย่างมาก ที่จะสามารถสนับสนุนการเรียนรู้ทางด้านภาษา เพลง การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารระหว่างตนเอง และความกระตือรือร้น (Lynch & Fleming, 2007) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนภาษาอังกฤษต้องมีการใช้เทคโนโลยีร่วมด้วยเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคแห่งโลกดิจิทัล เหมาะสมกับลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ชื่นชอบการสร้างตัวตน การแสดงภาพของตนเอง แสดงอารมณ์ และความรู้สึกรู้สึกของตนเองให้ผู้อื่นใน

สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนในอนาคตอันใกล้เป็นผู้เรียนที่มีความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่า หากมีความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในงานชิ้นใดงานชิ้นหนึ่งนั้นย่อมมีคุณค่าเสมอ

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าจะเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนที่กำลังก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Age) ได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาชาติ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จึงนับเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่จะสามารถพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อนำความรู้เหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสมกับชีวิตประจำวัน เพื่อพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรมนุษย์ที่จะสามารถพัฒนาชุมชน เพื่อประเทศชาติสืบไปในอนาคต

1.2 ประเด็นปัญหาการวิจัย

1. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีองค์ประกอบที่สำคัญอะไรบ้าง

2. ประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยพิจารณาจาก

2.1 คะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีก่อน และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.2 คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีเกณฑ์การเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์อย่างน้อยร้อยละ 60

2.3 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. คะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สูงกว่าก่อนเรียน

2. นักศึกษาทั้งหมดมีคะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 60

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับมาก

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ โปรรแกรมวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 10 หมู่เรียน มีจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 357 คน

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ โปรรแกรมวิชาการประถมศึกษา ชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียน รายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 1 กลุ่ม มีนักศึกษา 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling)

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 การออกเสียงภาษาอังกฤษ

2.2.2 ความคิดสร้างสรรค์

2.2.3 ความพึงพอใจ

3. เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน

เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอน คือ เนื้อหาในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา (Introduction to Linguistic for Elementary School Teachers) โดยการศึกษาเฉพาะการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ใช้เวลาทดลอง 10 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง รวม 30 ชั่วโมง

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยในครั้งนี้คาดว่าจะเกิดประโยชน์และคุณค่าดังนี้

1. ได้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับการจัดการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับปริญญาตรี
2. ได้แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
3. เป็นแนวทางแก่สถาบันการศึกษาและผู้สอนในทุกระดับชั้น ที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ หรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในทุกระดับชั้น

1.7 นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน และถูกต้องตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดนิยามของคำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยให้ตรงกันดังนี้

การเล่าเรื่อง (Story telling) หมายถึง เป็นวิธีการสอนแบบหนึ่งที่เป็นการใช้ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน และเรียนรู้ในการใช้ภาษา เพื่อการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการใช้ภาษาพูดของผู้เรียน

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital storytelling) หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้ ภาพนิ่งหรือภาพวาด ภาพวีดิทัศน์ บทบรรยาย เสียงประกอบ และเทคนิคพิเศษ ในหัวข้อที่หลากหลาย น่าสนใจดึงดูดความสนใจ และอารมณ์จากผู้ชมได้ ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้าง

รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หมายถึง แบบแผนการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม (Social Constructivism) และแนวคิดการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital storytelling) โดยมีหลักการที่สำคัญ คือ การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในการออกเสียง ผู้เรียนพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน ที่มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้ 4.1) รู้จักปัญหา (Perceiving Problems) หมายถึง ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนรู้จักรูปศัพท์ศาสตร์ และเสียงของเสียงพยัญชนะในภาษาอังกฤษที่มีปัญหา ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเลข 4.2) ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media) หมายถึง ผู้เรียนค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเลข จากสื่อดิจิทัลในแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และนำมาแบ่งปันให้เพื่อนในกลุ่ม 4.3) ลงมือร่วมกัน (Working Together) หมายถึง ผู้เรียนฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีปัญหาจากการฟังเสียงจากสื่อดิจิทัลร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบ แสดงข้อเสนอแนะการออกเสียงของเพื่อน และร่วมกันสรุปความรู้ในเรื่องเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเลข 4.4) สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product) หมายถึง ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องจากการสรุปความรู้ นำมาวางแผนการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลตามองค์ประกอบ ก่อนที่จะนำมาตรวจบทบรรยายก่อนถ่ายทำจริง หลังจากการถ่ายทำ นำมาลำดับภาพ ตัดต่อและเพิ่มเติมเทคนิคพิเศษ จนสำเร็จเป็นชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล 4.5) ประสานความคิด (Coordinating Ideas) หมายถึง ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของกลุ่มตนเอง เพื่อนร่วม

ชั้นและผู้สอนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เพื่อให้ผู้เรียนนำไปพัฒนาชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งถัดไป และ 5) การประเมินผล

การพัฒนาออกเสียงในภาษาอังกฤษ หมายถึง กระบวนการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน โดยมีเสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ และเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ในระดับคำ ระดับประโยค ระดับอนุเจต ตามหลักสัทศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดประเภทหนึ่ง ที่เกิดจากประสบการณ์เดิมผสมกับประสบการณ์ใหม่ หรือ สถานการณ์ใหม่ ก่อให้เกิดการคิดแปลกใหม่ เพื่อการแก้ปัญหาหรือเพื่อกำหนดสิ่งที่มืออยู่เดิมให้ดีขึ้น ที่ประกอบไปด้วยความคิด 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดละเอียดลออ (elaboration)

ความคิดริเริ่ม (originality) หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมผ่านการทำกิจกรรม หรือ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยผู้เรียนเสนอแนวคิดที่เกิดจากการดัดแปลงสิ่งที่มืออยู่เดิม มีการเสนอความคิดแปลกใหม่ มีการนำเสนอชิ้นงานที่สะท้อนการประยุกต์ เช่น การสร้างชิ้นงานสื่อดิจิทัล โดยมีการประยุกต์เนื้อหาจากรายการโทรทัศน์ ละคร ภาพยนตร์ รายการในสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ที่มีอยู่เดิม หรือ การเสนอแนวคิดใหม่

ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมผ่านการทำกิจกรรม หรือ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยผู้เรียนแสดงความคิดเห็นโดยการตอบคำถามได้อย่างหลากหลาย สามารถนำความคิดริเริ่มของกลุ่มตนเอง มาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีองค์ประกอบครบถ้วน และผู้เรียนสามารถเสนอแนะแนวทางในการทำกิจกรรมได้อย่างหลากหลายวิธี เช่น ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับวิธีการสร้างสื่อดิจิทัลที่สะดวกที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ตอบคำถามที่หลากหลายแนวทาง

ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมผ่านการทำกิจกรรม หรือ การสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยผู้เรียนเสนอแนวคิดในการสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลายภายใต้ข้อจำกัด ผู้เรียนมีการสร้างสื่อดิจิทัลที่แปลกใหม่ โดยไม่ได้ยึดรูปแบบจากเดิมที่เคยมีมาก่อน เช่น การสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนคิดวิธีการ หรือรูปแบบในการสร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างหลากหลายแนวทางภายใต้ข้อจำกัดของระยะเวลา และการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนที่เป็นการคิดค้นเนื้อหา รูปแบบ วิธีการ นำเสนอแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน

ความคิดละเอียดลออ (elaboration) หมายถึง ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จากชิ้นงาน

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีรายละเอียดเพิ่มเติม มีความประณีตในการสร้างสื่อดิจิทัล เช่น การวางองค์ประกอบของภาพ การควบคุมความต่อเนื่องของภาพ การเคลื่อนกล้องเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ความเคลื่อนไหวของภาพ การเพิ่มเติมเสียงเพลงประกอบ การแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวละคร เป็นต้น



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี แบ่งเป็นหัวข้อต่อไปนี้

2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

- 2.1.1 ความหมายของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- 2.1.2 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน
- 2.1.3 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- 2.1.4 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.3)

2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

- 2.2.1 ที่มาและลักษณะการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
- 2.2.2 การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

- 2.3.1 ที่มาการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3.2 ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3.5 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2.3.6 ประโยชน์ของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 2.3.7 บทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
- 2.3.8 การประเมินสื่อดิจิทัล

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ

- 2.4.1 ความหมายของสัทศาสตร์และการออกเสียงภาษาอังกฤษ
- 2.4.2 กระบวนการออกเสียงภาษาอังกฤษ
- 2.4.3 ลักษณะของเส้นเสียง

- 2.4.4 อวัยวะที่ใช้ในการออกเสียง พยัญชนะและสระ
- 2.4.5 ลักษณะการออกเสียง
- 2.4.6 ระบบเสียงภาษาอังกฤษ
- 2.4.7 การเน้นเสียงในภาษาอังกฤษ
- 2.4.8 เสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย
- 2.4.9 วิธีการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ
- 2.4.10 การประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ
- 2.5 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.2 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.4 กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.5 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.7 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.8 คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5.9 การประเมินความคิดสร้างสรรค์
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย
- 2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
 - แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนประกอบไปด้วยประเด็นดังนี้
 - 2.1.1 ความหมายของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
 - การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้
Anderson (1999, p. 521) ให้ความหมายของรูปแบบการสอนว่า เป็นกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบขึ้น เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการ
Joyce and Weil (2004, p.7) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการสอนว่า หมายถึง แผน หรือแบบแผนที่สามารถใช้เพื่อการสอนในห้องเรียน หรือการสอนที่เป็นกลุ่มย่อย รูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจะสามารถทำให้เกิดแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่วางไว้

ทิสนา เขมมณี (2554, น.10) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการการเรียนการสอนว่าหมายถึงแบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัด เป็นระบบ อย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับ ทฤษฎีหลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นเชื่อถือและได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่ามี ประสิทธิภาพสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะ ที่รูปแบบนั้นโดยทั่วไป แบบแผนการดำเนินการสอนดังกล่าว จะประกอบด้วยทฤษฎีหลักการที่รูปแบบนั้นเชื่อถือและ กระบวนการสอนเฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนดไว้ซึ่งสามารถ นำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่นเดียวกันได้

ดังนั้น รูปแบบการการเรียนการสอน หมายถึง แบบแผนการการเรียนการสอนที่ได้วางแผน อย่างเป็นระบบเพื่อดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยสอดคล้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ และการ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพที่สัมพันธ์กับทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้เกิด ผลลัพธ์สูงสุดกับตัวผู้เรียน

2.1.2 องค์ประกอบสำคัญของรูปแบบการการเรียนการสอน

Anderson (1999, pp.521-522) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการสอน ประกอบด้วย

1. หลักการของรูปแบบการสอน กล่าวถึงความเชื่อ และแนวคิดทฤษฎีเป็นพื้นฐานของ รูปแบบการสอน โดยหลักการของรูปแบบการสอนจะเป็นตัวชี้้นำการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินงานในรูปแบบการสอน

2. เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้ เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมายในการ ทำงานของผู้เรียน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการดำเนินการ

3. สารการเรียนรู้ ประกอบด้วยเนื้อหา และกระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้สอนจะใช้ ในการวางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้การปฏิบัติแต่ละขั้นตอนของการใช้ รูปแบบการสอนประสบผลสำเร็จ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง และตรงตามที่รูปแบบการสอน นั้น ๆ ได้กำหนดไว้

5. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยการประเมิน ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และทราบประสิทธิผลของรูปแบบที่มีต่อการเรียนรู้ และกระบวนการทั้งหมด ของรูปแบบการสอน

Joyce and Weil (2004, p. 100) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ คือ

1. แนวคิด และหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการสอนนั้น ซึ่งจะอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการสอน

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำรูปแบบการสอนไปใช้

5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญ ที่จะตัวบอกถึงผลการดำเนินการ ตามรูปแบบการสอนที่บรรลุเป้าหมาย

ทิสนา แคมมณี (2550, น. 219 - 220) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบการสอนจำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการเรียนรู้ นั้น ๆ

2. การบรรยาย และอธิบายสภาพ หรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

3. การจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียน ไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น

4. การอธิบายหรือการให้ข้อมูล ที่เกี่ยวกับวิธีสอน และเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน จากนักการศึกษา ทั้ง 3 ท่าน ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 การสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน

องค์ประกอบรูปแบบ การเรียนการสอน	แนวคิด			
	Anderson 1999	Joy and Weil 2004	ทิตินา 2551	ผู้วิจัย
1. หลักการ	✓	✓	✓	✓
2. แนวคิดพื้นฐาน	✓	✓	✓	✓
3. วัตถุประสงค์	✓	✓	✓	✓
4. สาระการเรียนรู้	✓	✓	×	✓
5. เนื้อหา	✓	✓	✓	✓
6. ขั้นตอนการจัดการเรียน การสอน	✓	✓	✓	✓
7. สื่อและแหล่งเรียนรู้	✓	×	×	×
8. การวัดการประเมินผล	✓	✓	×	✓

จากตารางที่ 2.1 สรุปได้ว่าองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนมี 5 องค์ประกอบที่สำคัญดังนี้ หลักการและแนวคิดพื้นฐาน วัตถุประสงค์ สาระการเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน และการวัดการประเมินผล

2.1.3 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

Leshin, Pollock and Reguluth (1992, p.23) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลัก 4 ประการของการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความต้องการ ประกอบด้วย การวิเคราะห์ปัญหา และการวิเคราะห์ขอบข่ายของปัญหา ตลอดจนความต้องการในการจัดการเรียนการสอน

2. การเลือก และจัดลำดับเนื้อหา ประกอบด้วย การวิเคราะห์งาน และการจัดลำดับของงาน ว่าในการจัดการเรียนการสอนนั้น ควรจะนำสาระใดไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นอันดับแรก สาระใดควรจะนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในอันดับต่อไป

3. การพัฒนาบทเรียน ประกอบด้วย การกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน และการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่จะใช้ในการสอนแต่ละครั้ง แล้วจึงทดลองใช้รูปแบบที่ได้ออกแบบไว้

4. การประเมินผลการสอน เป็นขั้นตอนสำคัญ ที่ทำหลังจากได้ทดลองใช้รูปแบบการสอน ที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ทราบถึงประสิทธิภาพของรูปแบบการสอนที่ได้พัฒนาขึ้น

หลักการของ Joyce & Weil (2004) ในการพัฒนารูปแบบการสอน มีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีด้านจิตวิทยาการเรียนรู้
2. เมื่อพัฒนารูปแบบการสอนแล้ว ก่อนไปใช้อย่างแพร่หลายจะต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎี และตรวจสอบคุณภาพเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับแก้ไข

3. การพัฒนารูปแบบการสอน อาจออกแบบให้ใช้ได้อย่างกว้างขวางหรือเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. การพัฒนารูปแบบการสอน จะมีจุดมุ่งหมายหลักที่เป็นตัวตั้งในการพิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ กล่าวคือ ถ้าผู้ใช้นำรูปแบบการสอนไปใช้ตรงตามจุดมุ่งหมายหลักก็จะทำให้เกิดผลสูงสุด แต่ก็สามารถนำรูปแบบนั้นไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้ ถ้าเห็นว่าเหมาะสม

การพัฒนารูปแบบการสอนของ ทิศนา แจมณี (2554, น.120) ซึ่งมีความสอดคล้องกันกับ Joyce and Weil (2004) ยังได้กล่าวไว้ว่า ในการพัฒนารูปแบบการสอนจะใช้แนวคิดของการจัดระบบ ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย การพัฒนารูปแบบการสอนให้ชัดเจน
2. ศึกษาหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบ และเห็นแนวทางในการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ของรูปแบบการสอน

3. ศึกษาสภาพการณ์ และปัญหาที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยในการค้นหาคำประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้รูปแบบมีประสิทธิภาพ เมื่อนำไปใช้จริง ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ต้องนำมาพิจารณา การจัดองค์ประกอบต่าง ๆ และจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งหลายการนำข้อมูลจากความเป็นจริง มาใช้ในการสร้างรูปแบบจะช่วยจัด หรือป้องกันปัญหา ซึ่งจะทำให้รูปแบบนั้นขาดประสิทธิภาพ

4. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ ได้แก่ การพิจารณาว่ามีอะไรบ้างที่สามารถช่วยให้เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบรรลุผลสำเร็จ ในขั้นตอนนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และความละเอียด รอบคอบ จึงจะสามารถกำหนดองค์ประกอบที่เอื้อให้รูปแบบการเรียนรู้นั้นประสบความสำเร็จได้

5. นำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัด เป็นหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการคิด และดำเนินการในขั้นต่อไป

6. จัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ พิจารณาว่าองค์ประกอบใด จะเป็นเหตุและเป็นผลขึ้นต่อกัน ในลักษณะใด สิ่งใดควรมาก่อนหลัง สิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานไปได้ ชั้นนี้เป็นชั้นที่อาจใช้เวลานานในการพิจารณา

7. สร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงผังจำลองขององค์ประกอบต่าง ๆ

8. ทดลองใช้รูปแบบ เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น

9. ประเมินผล การศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบว่า ได้ผลตามเป้าหมายหรือไม่ ใกล้เคียงกับเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

10. ปรับปรุงรูปแบบ โดยนำผลการทดลองมาปรับปรุง รูปแบบให้ดียิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าการพัฒนารูปแบบการสอนจากนักการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ดีนั้น ต้องเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ก่อนนำไปใช้ ของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ชัดเจน มีแนวคิดและหลักการ การพัฒนาบทเรียนต้องกำหนดองค์ประกอบ และลำดับความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบให้สอดคล้องกัน เมื่อจบกระบวนการพัฒนาต้องมีการนำไปทดลองหรือตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ เพื่อที่จะหาข้อผิดพลาดเพื่อปรับแก้ไขอีกครั้งให้สมบูรณ์ที่สุดต่อการนำไปใช้ และท้ายที่สุดต้องมีการประเมินผลในการใช้รูปแบบนี้ว่าประสบผลอย่างไร

2.1.4 มาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.3)

ตามรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา (Introduction to Linguistics for Elementary Teachers)

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะทางภาษาศาสตร์ และการเขียนบรรยายด้านวิชาภาษาศาสตร์ สัทศาสตร์ หน่วยเสียงหน่วยคำ โครงสร้างประโยค ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสังคมทางภาษาศาสตร์ จิตวิทยาทางภาษา และการประยุกต์การใช้ในภาษาอังกฤษ

จุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับลักษณะเฉพาะทางภาษาศาสตร์ และสามารถออกเสียงได้ถูกต้องตรงตามลักษณะเฉพาะทางภาษาศาสตร์

2. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจในหน่วยเสียงหน่วยคำ โครงสร้างประโยค

3. เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสังคมทางภาษาศาสตร์ จิตวิทยาทางภาษา

4. เพื่อให้นักศึกษาสามารถการประยุกต์ความรู้ด้านภาษาศาสตร์ในภาษาอังกฤษได้ การพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

- คุณธรรมจริยธรรมสำหรับครู เช่น กัลยาณมิตรธรรม 7
- จรรยาบรรณวิชาชีพครูที่กำหนดโดยองค์กรวิชาชีพ คือคุรุสภา

2. ความรู้

- ความรู้วิชาชีพครูบูรณาการความรู้รายวิชาชีพให้ครอบคลุมเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพของคุรุสภา

- ความรู้เชิงบูรณาการระหว่างวิชาชีพครูกับวิชาเฉพาะบูรณาการระหว่างวิชาชีพครูกับวิชาเฉพาะให้ครอบคลุมด้าน จิตวิทยาครู การพัฒนาหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ การจัดการชั้นเรียน นวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ และการวัดประเมินผลการศึกษา

3. ทักษะทางปัญญา

- สามารถคิดแก้ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อน เสนอทางออก และนำไปสู่การแก้ไขได้อย่างสร้างสรรค์

- มีความเป็นผู้นำทางปัญญาในการคิดพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีวิสัยทัศน์

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- มีความสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน เป็นผู้นำและผู้ตามที่มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- มีความสามารถในการสื่อสารกับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การเขียน และการนำเสนอด้วยรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน

6. ด้านทักษะการจัดการเรียนรู้

- มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการ (Formal) รูปแบบกึ่งทางการ (Non-formal) และรูปแบบไม่เป็นทางการ (informal) อย่างสร้างสรรค์

แนวทางจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา แสดงได้ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 แผนการเรียนรู้รายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา

สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	การวัดผล
1	1. การแนะนำซึ่งกันและกัน 2. ชี้แจงเนื้อหารายวิชา - เนื้อหารายวิชา - วัตถุประสงค์ของรายวิชา - กิจกรรมการเรียนการสอน - การวัดผลประเมินผล 3. ความหมายและความสำคัญของภาษาศาสตร์	- อาจารย์และนิสิต แนะนำตัวเองต่อกันและกัน - ชี้แจงเนื้อหาวิชาที่ศึกษาและระเบียบในชั้นเรียน การแต่งกายที่สุภาพ ความซื่อสัตย์ การตรงต่อเวลาในการเข้าชั้นเรียนและการส่งงาน - นักศึกษาแนะนำตนเองเป็นภาษาอังกฤษ	- สังเกตการณ์การมีส่วนร่วม และ ความรับผิดชอบ ในห้องเรียน - การแสดงความเห็นจากคำถามเปิดที่สอบถามนักศึกษา - ผลคะแนนจากแบบทดสอบ
2-4	Introduction - English Consonants and Vowels Pronunciation - English Alphabets - Consonant sounds - Voiced and voiceless sound - Vowel sounds	-บรรยาย -อาจารย์ชี้แนะ และบรรยายเสริม -นักศึกษาเขียนสรุปความสำคัญของเนื้อหาจากเอกสารประกอบการสอนและฝึกออกเสียงพยัญชนะ -นักศึกษาเขียนพยัญชนะที่เป็นปัญหาสำหรับตนเองไปทำแบบฝึก - ร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทบทวนความรู้ (ใบงาน) Quiz1 - ทดสอบออกเสียงพยัญชนะ	- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ความรับผิดชอบ - การทำแบบฝึกหัด - การออกเสียงพยัญชนะเสียง

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	การวัดผล
5-6	Stress and Intonation - Word Stress - Sentences Intonation	- ให้นักศึกษาศึกษาเนื้อหาในเอกสารประกอบการสอน - อาจารย์ชี้แนะและออกเสียงพร้อมกัน - มอบหมายงานให้นักศึกษาไปหาคำและเขียนstress พร้อมกับฝึกออกเสียงและมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และให้เพื่อนนักศึกษามันทิกคำของเพื่อนนักศึกษาลงสมุดด้วย - ร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทำแบบฝึกหัดในเอกสารประกอบการสอนQuiz2	- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ความรับผิดชอบ - การทำใบงาน - ผลคะแนนจากสอบย่อย
7	- เปรียบเทียบพยางค์และสระไทยกับพยางค์และสระอังกฤษ หลักเกณฑ์ในการเทียบเสียงภาษาอังกฤษ	- บรรยาย - อาจารย์ชี้แนะและบรรยายเสริม - นักศึกษาทำใบงาน - ร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทบทวนความรู้ใบงานQuiz3	- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ความรับผิดชอบ - การทำแบบทบทวน (ใบงาน)
8	Midterm		
9-11	Grammatical structure - Part of speech - Sentence structure - How to make a sentence	- บรรยาย - อาจารย์ยกตัวอย่างบทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวันชี้แนะและบรรยายเสริม - นักศึกษาทำใบงาน - ร่วมกันแสดงความคิดเห็น - ทบทวนความรู้ใบงาน	- การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน - ความรับผิดชอบ - ผลคะแนนจากบทบาทสมมุติรายกลุ่ม

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

สัปดาห์	เนื้อหา	กิจกรรม	การวัดผล
12-13	Conversations รายบุคคล สนทนาโต้ตอบกับอาจารย์	นักศึกษาร่วมอภิปรายข้อผิดพลาด ของตนในการสนทนากับอาจารย์ ด้วยสำเนียงที่ถูกต้อง และบันทึกคำ ที่ต้องแก้ไข และวิธีการออกเสียงที่ ถูกต้อง	- การมีส่วนร่วมในชั้น เรียน - ความรับผิดชอบ - ความถูกต้องของการ ออกเสียง และความ มั่นใจ
14-15	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ สังคมทางภาษาศาสตร์	นักศึกษา ศึกษาค้นคว้า หาข้อมูล ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย นำเสนอหน้าชั้นเรียนด้วย power point และให้เพื่อนนักศึกษาสรุป ความเป็น แขนงภูมิความรู้ ด้วย ตนเอง - แต่ละกลุ่มร่วมกันตอบคำถามใน ใบงาน - อาจารย์สรุป เสนอแนะเพิ่มเติม และทบทวนความรู้ในใบงาน	- การมีส่วนร่วมในชั้น เรียน - ความรับผิดชอบ - การทำใบงาน
16	ทบทวน		
17	Final		

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้เนื้อหาในรายวิชาบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียง
ในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา เพื่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.2 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

2.2.1 ที่มาและลักษณะทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

กลุ่มทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ซึ่งมีนักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีนี้มีหลากหลายแนวคิด แนวคิดของ Piaget เป็นแนวคิดที่เน้นกระบวนการทางปัญญา ส่วนแนวคิดของ Vygotsky เป็นการเน้นเรื่องการจัดสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้เรียน มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไปทั้ง คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) จนกระทั่งชื่อทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ล้วนแต่มีหลัก และแนวคิดที่เชื่อว่า ความรู้ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับทักษะทางปัญญา ภูมิหลัง ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมที่ช่วยหล่อหลอม เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ และเกิดปัญหาที่แตกต่างกันไป

ทีศนา แคมมณี (2554) กล่าวว่า Vygotsky และ Piaget เป็นนักจิตวิทยาที่ศึกษา และวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ของนักเรียน จากทฤษฎีพัฒนาการทางความรู้ของ Vygotsky และ Piaget เป็นที่รู้จักและเป็นรากฐานที่สำคัญของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) พัฒนาการทางความรู้ของบุคคล มีการปรับตัวผ่านกระบวนการซึมซับหรือดูดซึม (assimilation) กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา พัฒนาการเกิดขึ้น เมื่อบุคคลรับและซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไป สัมพันธ์กับความรู้โครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม ซึ่งถ้าหากความรู้ใหม่ไม่สัมพันธ์กับความรู้เดิม จะเกิดภาวะที่เรียกว่า ความไม่สมดุล (equilibrium) ซึ่งต้องมีกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) ต่อไป Piaget ยัง กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนจะมีการพัฒนาความรู้เป็นลำดับขั้น จากการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ และประสบการณ์เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะและคณิตศาสตร์ (logico-mathematical experience) รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (social transmission) วุฒิภาวะ (maturity) กระบวนการพัฒนาความสมดุล (equilibration) ของบุคคลนั้น ส่วน Vygotsky ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคมมาก เขาอธิบายว่า มนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เกิด ภาษายังเป็นเครื่องมือสำคัญของการคิดและพัฒนาการปัญญาขั้นสูง

ณัฐวุฒิ และคณะ (2545) ได้กล่าวว่า แนวคิดของกลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ หรือทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เชื่อว่า ความรู้ คือ สิ่งที่ผู้เรียนแต่ละคนสร้างขึ้นเองแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน หากมีประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ มาก ก็จะมีความรู้กว้างขวางเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากความรู้จะเกิดขึ้นได้จากการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมใน 2 ลักษณะ ขึ้นอยู่กับโครงสร้างทางปัญญาของแต่ละคน การซึมซับ (Assimilation) หมายถึง การรับข้อความรู้ที่ได้จากการมีประสบการณ์จากโลกภายนอก และการปรับแต่งโครงสร้างทางสติปัญญาให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม (Accommodation) หมายถึง การปรับขยายข้อความรู้ที่มีอยู่เดิม ซึ่งเกิดจากการซึมซับให้

เข้ากับความรู้ใหม่ การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงไม่สามารถเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของผู้เรียนได้ แต่สามารถจัดสภาพการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งกับโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Conflict) เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนปรับขยายโครงสร้างทางปัญญาของตนเอง โดยเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้และประสบการณ์เดิม

สุมาลี ชัยเจริญ (2545) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ประกอบด้วยแนวคิดที่เป็นรากฐานสำคัญที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ควรเป็นการสนับสนุนการสร้างความรู้ มากกว่าการถ่ายทอดความรู้และมุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำการสร้างความรู้ ซึ่งปรากฏแนวคิดดังกล่าว จากรายงานของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา คือ Jean Piaget และ Lev Vygotsky ซึ่งแบ่งเป็น 2 แนวคิด คือ Cognitive Constructivism และ Social Constructivism ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) มีพื้นฐานมาจากแนวคิดทฤษฎีของ Jean Piaget

แนวคิดนี้เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยการลงมือกระทำ Piaget เชื่อว่า ถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive Conflict) หรือเกิดการเสียสมดุลทางปัญญา (Disequilibrium) ผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยวิธีการดูดซึม (Assimilation) ได้แก่ การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญาและการปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) คือการเชื่อมโยงโครงสร้างทางปัญญาเดิม หรือความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่ จนกระทั่งผู้เรียนสามารถปรับโครงสร้างทางปัญญาเข้าสู่ภาวะสมดุลหรือสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาได้

2. กลุ่มแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) มีพื้นฐานมาจากแนวคิดทฤษฎีของ Vygotsky ที่มีแนวคิดว่าการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา รวมทั้งแนวคิดที่เกี่ยวกับศักยภาพ ในการพัฒนาด้านพุทธิปัญญา ที่อาจมีข้อจำกัดเกี่ยวกับช่วงของการพัฒนาที่เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development) ถ้าผู้เรียนอยู่ต่ำกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ จำเป็นจะต้องได้รับการช่วยเหลือในการเรียนรู้ที่เรียกว่า การช่วยเสริมต่อการเรียนรู้ (Scaffolding) และ Vygotsky กล่าวว่า ผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านทาง การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ได้แก่ เด็กกับผู้ใหญ่ พ่อแม่ ครูและเพื่อน ในขณะที่เด็กอยู่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรม

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ การให้ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และความสำคัญของความรู้เดิม ผู้เรียนมีการสังเกต ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม มีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ จนสร้างเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ลักษณะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ จะเน้นองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) กระบวนการเรียนรู้เป็นของผู้เรียนและเน้นความสำคัญของความรู้เดิม 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียน เป็นผู้แสดงความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 3) ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง แสวงหา ค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง จนพบความรู้และรู้จักสิ่งที่ค้นพบได้เรียนรู้ วิเคราะห์ ศึกษา ค้นคว้าจนถึงรู้แจ้ง 4) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการกลุ่ม อันเป็นพื้นฐานของ การดำรงชีวิตในสังคมอย่างเป็นสุข

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551) กล่าวถึงลักษณะของแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) เป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเกิดขึ้นภายในบุคคล บุคคลเป็นผู้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็น กับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เกิดเป็น โครงสร้างทางปัญญา ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เป็นประสบการณ์ใหม่ ให้สอดคล้องกับประสบการณ์เดิม แล้วสร้างความเป็นองค์ความรู้ใหม่ กระบวนการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นจะมีพลังเมื่อผู้เรียนอยู่ในสภาพแวดล้อม ที่เหมาะสมเอื้อต่อการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และได้เห็นผลงานของตนเองที่มีความหมาย และสร้างความพึงพอใจส่วนตัว อันจะเป็นแรงจูงใจที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียน

Driscoll (1997) ได้กล่าวถึง แนวการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ ต้องประกอบไปด้วยหลักการสอน 3 ประการดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้ มิใช่เป็นการซึมซับข้อมูลที่รับเข้าทีละส่วน

2. การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความรู้เดิม ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการสร้างความรู้ใหม่

3. สถานการณ์หรือบริบทของการเรียนรู้ เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความรู้

การสร้างความรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ จะเริ่มจากการสร้างความรู้เบื้องต้นให้แก่ผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมาย มีทางเลือกให้กับผู้เรียน ให้ผู้เรียนสามารถควบคุมความต้องการของตนเอง และผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองไปเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ อาจจะเป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จัดสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามแก้ปัญหา หรือการใช้ทักษะในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น หลักที่สำคัญในการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ เน้นการกระทำของผู้เรียนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ (Active) และการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2549, น.23-36) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ หรือ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์สร้างนิยาม สมอของนักเรียนจะจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้แม่นยำที่สุด เมื่อได้ลงมือค้นพบข้อเท็จจริงต่าง ๆ หรือฝึกฝนทักษะจากกิจกรรม ซึ่งทำให้เกิดความจำในการเรียนรู้ โดยอาศัยประสบการณ์ เราเรียนรู้โดยการปฏิบัติ และมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

1. มุ่งเน้นที่การเสนอปัญหา การค้นคำตอบที่เป็นไปได้ และการนำเสนอจากสิ่งที่คุณเรียนได้ศึกษาค้นคว้ามา

2. มีเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าที่กว้างและเป็นสากลมากขึ้น

3. เน้นที่การทำงานกลุ่มมากกว่างานเดี่ยว

4. เน้นการเรียนรู้ และประเมินผลแบบทางเลือก รายการตรวจสอบ

ประสิทธิภาพ การจัดทำแฟ้มสะสมงานแนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ที่คำนึงถึงความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ มีกระบวนการเกิดขึ้นภายในบุคคล บุคคลเป็นผู้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นใหม่กับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญา จากการสังเกต ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม รู้จักวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับอย่างมีเหตุผล มีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ หากมีประสบการณ์เดิมกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ มามาก ก็จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้กว้างขวาง จนผู้เรียนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีนี้ จะเน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอน จากกระบวนการศึกษาค้นคว้า มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เน้นกระบวนการทำงานกลุ่ม เรียนรู้จากการทำงานปฏิบัติจริง โดยที่ลักษณะของเนื้อหา ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของผู้เรียน แต่หากการเรียนรู้เป็นเนื้อหาใหม่ ทำได้โดยให้ความช่วยเหลือผู้เรียนไปที่ละขั้นตอน เพื่อให้ความรู้ใหม่ซึมซาบ (Assimilation) ผู้เรียน โดยผู้เรียนพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุลทางปัญญา (Equilibrium)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้หลักการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ตามแนวคิดของ Vygotsky ซึ่งเน้นการสร้างความรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับการสร้างความรู้กับผู้อื่น ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงและฝึกการทำงานร่วมกัน ความรู้ที่ได้เป็นความรู้ที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน

2.2.2 การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

Wink & Putney (2002, p.95) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างความรู้ของ Vygotsky จะต้องคำนึงถึงระดับพัฒนาการ 2 ระดับ คือ ระดับพัฒนาการที่เป็นจริง (Actual Development Level) และระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ (Potential Development Level) ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการที่เป็นจริง และระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of Proximal Development)

การที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) กับพ่อแม่ ครู และคนอื่น ๆ ที่ให้ความเอาใจใส่ ดูแล ช่วยเหลือ จะช่วยทำให้ผู้เรียนได้สร้างและเรียนรู้ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม ที่จะเอื้อให้เด็กเกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ความช่วยเหลือในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ นอกจากจะเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับผู้เริ่มฝึกหัด เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีความสามารถมากกว่าได้ช่วยเหลือผู้เริ่มฝึกหัด ความช่วยเหลือทางสังคมในทฤษฎีนี้ มีความหมายขยายความรวมไปถึงการร่วมมือทางสังคม ในการทำกิจกรรมด้วย ซึ่งไม่ใช่เพียง ความต้องการจากผู้ใหญ่ที่คอยให้ความช่วยเหลือเท่านั้น

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน มี 4 ทักษะหลักที่สำคัญ ฟัง พูด อ่าน เขียน ที่ต้องเน้นในการสอนภาษา ทักษะทางภาษาของผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ในชั้นเรียน ผู้เรียนแต่ละคนมีพัฒนาทักษะทางภาษาที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจำนวนหนึ่งที่เข้าใจภาษาอังกฤษของนักเรียนคนอื่น แต่ตนเองไม่สามารถสื่อสารความรู้สึกรักนึกคิดของตนเองออกมาได้ จึงทำให้ผู้เรียนแสดงออกทางท่าทาง เช่น การพยักหน้า การสบตา แต่หากมีบทสนทนาที่ต้องการ คำตอบกลับผู้เรียนไม่สามารถตอบได้ทั้ง ๆ ที่เข้าใจคำถาม

Meredith (2003) ทำการศึกษาโดยการนำทฤษฎีการสร้างแนวความรู้ด้วยตนเองไปใช้ในการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษ ELL (English Language Learner) ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถดึงประสบการณ์เก่าเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ทำให้สามารถ สรุปองค์ความรู้ได้จากบริบทแวดล้อม ผู้เรียนยังรู้สึกเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับเรื่องที่เรียน และการเรียนยังเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม (ที่แตกต่างกัน) ของตนเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียน

Li (2005) ศึกษาปัญหาภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียน ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างชาติ พบว่า ปัญหาในการสื่อสาร คือ ผู้เรียนมีคำศัพท์ที่จำกัด ไม่สามารถใช้ในการสื่อสารได้ทั้งหมด จากการศึกษา การจัดการเรียนการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ซิม เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากความรู้ของคนที่มืออยู่เดิม เชื่อมต่อจน

เป็นความเข้าใจ ผู้สอนควรจัดสถานการณ์การเรียนรู้ให้เสมือนจริง เพื่อให้สิ่งแวดล้อมที่เสมือนจริง นำพาผู้เรียนไปยังการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Self construct knowledge)

Buyukduman (2007) ศึกษาโดยการนำทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองมาใช้ในการเตรียมความพร้อมภาษาอังกฤษให้แก่นักศึกษา ในตุรกี โดยมีการสังเกตการณ์ทั้งผู้เรียนและผู้สอนเป็นเวลา 3 วัน พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนและการงานในชั้นเรียน และพบว่า ผู้เรียนสามารถ เชื่อมโยงความรู้เดิม เข้ากับความรู้ใหม่ได้ดี และช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมกันระหว่างชั้นเรียน ทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้คงทน และสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น โดยเกิดจากการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนหรือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผ่านสถานการณ์จริงหรือบริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษและสามารถสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง และก่อให้เกิดความรู้ที่คงทนถาวร ทั้งนี้ยังสามารถเชื่อมโยงบริบทและวัฒนธรรมของผู้เรียนกับสิ่งที่เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ได้เป็นอย่างดี

2.3 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2.3.1 ที่มาการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

การเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) มีที่มาจาก การสอนด้วยการเล่าเรื่อง (Story telling) ซึ่งเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่ง (Pederson, 1995) เป็นวิธีง่าย ๆ แต่มีพลัง ในการที่จะช่วยผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาที่ซับซ้อน (ภาษาที่ไม่ใช่ภาษาแม่) การจัดลำดับความคิด ในโลกแห่งความเป็นจริงโดยการสร้างเรื่องราว (Bruner, 1990; Glis, 2005) ซึ่งแรกเริ่มเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องด้วยการพูด แต่หลังจากสื่อดิจิทัลได้เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว วัฒนธรรมของคนที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย เช่น สมัยก่อนเคยส่งจดหมายด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กลายเป็นการส่งข้อความผ่านสังคมออนไลน์ รับ-ส่ง ข้อมูลข่าวสารจับไว้อิน สื่อดิจิทัล มีบทบาทและอิทธิพลต่อมนุษย์ในปัจจุบันมากขึ้น นอกจากนี้ช่องทางเพื่อการสื่อสาร ยังใช้เป็นช่องทางในการแสดงความรัก การทำให้ถูกยอมรับจากผู้อื่นได้รับความนับถือจากผู้อื่น ซึ่งแน่นอนว่าเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน จึงทำให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีใช้ในการเรียนการสอนในต่างประเทศกันอย่างแพร่หลาย สามารถใช้ได้ในทุกสาขาวิชา และสำหรับผู้เรียนทุกระดับ แม้กระทั่งเด็กประถมศึกษาตอนต้น โดยอาจจะมีการเป็นพี่เลี้ยงในการใช้

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ผู้เรียนสามารถฝึกการจัดระบบความคิดในการนำเสนอเรื่องราว และความคิดที่แปลกใหม่ ที่แตกต่างและมีความหมาย (Robin, 2005) การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย มีการจัดตั้ง Center of Digital Storytelling ในหลายประเทศแห่งแรกเริ่มก่อตั้งศูนย์ในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ.1980 การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลได้ถือกำเนิดโดย Lambert and the Atchley ที่ Center of Digital Storytelling in Berkeley , California

2.3.2 ความหมายของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

The Digital Storytelling Association (2002) ได้อธิบายไว้ว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นการแสดงออกทางรูปแบบใหม่ของศิลปะการเล่าเรื่อง ที่อาจจะมีการนำเสนอ ความรู้ ภูมิปัญญาและคุณค่า เรื่องราวมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกัน พัฒนามาตั้งแต่ การเล่าเรื่องรอบกองไฟในอดีตหรือที่เรียกกันว่ามุขปาถะ พัฒนามาเป็นการเล่าเรื่องผ่านผนังถ้ำ ผืนผ้าใบ จวบจนบนโลกดิจิทัลเช่นในปัจจุบัน

Meadow (2003) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล หัวข้อที่นำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลไม่มีขอบเขตจำกัด และนำไปแสดงในโลกดิจิทัล ที่เรื่องราวเป็นเสมือนบทกวี ผ่านมัลติมีเดียของคนทั่วไป ที่ผู้ชมสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวผ่านรูปถ่าย รูปภาพ เป็นเสมือนจิ๊กซอว์ที่ค่อย ๆ มีความหมาย และจะชัดเจนก็ต่อเมื่อรวมกันเป็นภาพใหญ่ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลทำให้เห็นตัวตน ความเป็นเอกลักษณ์ของผู้สร้างเรื่องอีกด้วย

Bernajeau (2008) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล คือ การนำเสนอชิ้นงานผ่านภาพถ่าย เรียงความ บรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาที่หลากหลาย อาจเป็นเรื่องราวของตนเอง ครอบครัว ความรู้สึก หรือประสบการณ์ที่ผ่านมา

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการเล่าเรื่องสั้นด้วยวัสดุดิจิทัล (Digital Media) เช่นภาพนิ่ง เสียง คลิปวิดีโอที่ประกอบไปด้วย เสียงบรรยายของผู้สร้างเรื่องราว (Storyteller) ประกอบเป็นเรื่องราว เรื่องราวที่สร้างขึ้น ต้องมีองค์ประกอบด้านความรู้สึกของผู้เล่า (Emotional Components)

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่าการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในหัวข้อที่หลากหลาย แต่เป็นหัวข้อที่น่าสนใจดึงดูดความสนใจและอารมณ์จากผู้ชมได้ผ่านมุมมองของผู้สร้าง โดยการใช้รูปถ่ายภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ หรือภาพวาด บทบรรยาย เสียงประกอบ

2.3.3 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Mertler (2001) นำเสนอว่าองค์ประกอบหลักของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สำคัญได้แก่

1. มุมมองในการนำเสนอ (Point of view) การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่มีมุมมองในการนำเสนอที่อาจจะแตกต่างกันออกไป อาจจะนำเสนอเรื่องราวของตนเองในแนวสนุกสนาน เดินเรื่องจะอดีตไปถึงปัจจุบัน หรือเริ่มจากปัจจุบันไปหาอดีต ซึ่งทำได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับผู้เล่า
2. เนื้อหา (Content) เนื้อหาในการเล่าเรื่อง อาจจะเป็นเรื่องในอดีต ปัจจุบัน การเดินทางของชีวิตอะไรก็ได้ที่ ผู้เล่าต้องการจะนำเสนอ
3. แหล่งที่มาของข้อมูล (Resources) แหล่งข้อมูล เพื่อมาประกอบเรื่องราวที่ต้องการจะเล่า ไม่ว่าจะเป็นภาพ ความถูกต้องของข้อมูลเป็นสิ่งที่สำคัญ
4. ความสอดคล้องของหลักสูตร (Curriculum Alignment) การบูรณาการการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในเนื้อหารายวิชาที่เรียน ซึ่งสามารถทำได้ทุกรายวิชา
5. การจัดการ (Organization) การวางแผนทุกองค์ประกอบเข้าด้วยกัน ตัวอย่าง เช่น ภาพ เนื้อหา เสียง เพลงประกอบ สคริปบท เพื่อให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลออกมาสมบูรณ์
6. การร่วมมือกันของผู้เรียน (Student Cooperation) ในการสอนการเล่าเรื่องจากสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัย แรงจูงใจจากผู้เรียน และการทำงานร่วมกันเป็นทีม เนื่องจากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีองค์ประกอบย่อยหลายส่วน
7. ภาพและภาพนิ่ง (Camera and picture) ภาพที่ต้องการนำเสนอ อาจจะเป็นภาพที่เราถ่ายจริงจากสถานที่จริง หรือภาพของเราในอดีต หรือภาพที่นำมาจากแหล่งข้อมูลเพื่อให้เรื่องที่เล่าเรื่องสมบูรณ์และน่าติดตาม
8. การเลือกหัวข้อและการให้เครดิต (Titles and Credits) การเลือกหัวข้อเป็นสิ่งสำคัญในการจูงใจให้ น่าติดตาม การอ้างอิงที่มาของภาพ ข้อมูลที่ใช้เป็นสิ่งสำคัญ
9. เสียง (Sound) เสียงประกอบที่ใช้ในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องที่ดีควรมีเสียง เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างบรรยากาศในเรื่องราวดิจิทัลที่ต้องการจะสื่อ
10. ภาษา (Language) บทบรรยาย สคริปในการเล่าเรื่อง
11. น้ำเสียงที่ใช้ในการบรรยาย (Pacing) การใช้น้ำเสียงหนักเบา การเว้นช่วงในการเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น
12. เทคนิคพิเศษ (Transition and effect) การตัดต่อ ช่วยเพิ่มความราบรื่นในเรื่องราว เทคนิคพิเศษช่วย กระตุ้นความสนใจของผู้ชม

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลัก 6 ข้อ สำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ไว้ดังนี้

1. ความมีชีวิตชีวา ของเรื่องราวที่ผู้เรียนต้องการนำเสนอ ต้องเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้
2. การให้ประสบการณ์ มุมมองในการนำเสนอเรื่องราวให้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่แก่ผู้ชม
3. การดึงความคิดสร้างสรรค์ ภาพ และเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลต้องเป็นเรื่องราวที่เสริมจินตนาการของผู้ชม
4. ความเหมาะสมด้านเนื้อเรื่อง
5. การสื่อสารให้แง่คิดมากกว่าการบอกเล่า
6. การมีศิลปะในการนำเสนอ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราวที่แปลกใหม่ ใช้เทคนิคภาพ วิดีโอและเสียงประกอบ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ต้องมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญคือ เนื้อหาที่สื่ออารมณ์ ภาพประกอบเรื่องราว เสียงดนตรีประกอบ เสียงบรรยาย และเทคนิคพิเศษอื่น ๆ

2.3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Jonassen and Hernandez-Serrano (2002) เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลโดยมีสาระในการจัดการเรียนการสอนที่สำคัญดังนี้

1. ต้องสอนแบบทางตรงโดยให้ผู้เรียน ได้หลักและตัวอย่างในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลก่อน
2. ใช้กรณีศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนการสอนแบบปัญหาเป็นฐาน
3. ผู้สอนเป็นที่ปรึกษาในการแก้ปัญหา นั้น ๆ

Glis (2005) แนะนำว่า การจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล นั้นสามารถสอนได้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย มากกว่าวิธีการสอนแบบเดิม ๆ โดยใช้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่แตกต่างจากเดิมได้ โดยการใช้ความสนใจส่วนตัวของผู้เรียน หรือการสร้างเรื่องราวจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของผู้เรียน มาใช้ในการอธิบายหรือฝึกได้ (Personalize learning) เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการความสนใจในการเรียนของผู้เรียน

Morra (2014) ได้กล่าวถึง 5 ขั้นตอน สำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไว้ดังนี้

1. เริ่มจากแนวคิด (Start with idea) คือ การนึกถึงเรื่องราวในอดีต หรือประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อนำมาเป็นหัวข้อในการเล่าเรื่อง อาจจะเป็นข้อเท็จจริง หรือเรื่องราวที่สอดแทรกจินตนาการของผู้เล่าเรื่องก็ได้ ที่สำคัญหัวข้อที่ผู้เรียนเลือกมาควรเป็นหัวข้อที่เขาสนใจ และมีความรู้มากที่สุด เมื่อนึกถึงเรื่องราวได้แล้ว ผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียน เริ่มต้นเขียนเค้าโครงของเรื่องราวที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อ

2. วิจัย ค้นคว้า เรียนรู้ (Research, explore and learn) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ ที่ผู้เรียนต้องการจะสื่อสาร ซึ่งต้องอาศัยข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงประกอบด้วย เพื่อให้เรื่องราวน่าสนใจ ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำมาใช้ และการที่จะทำให้ผู้เรียนมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาค้นคว้า ควรให้ผู้เรียนทำแผนผังความคิดประกอบการค้นคว้าข้อมูล ด้วยเพื่อความไม่สับสนและหลงประเด็นในภายหลัง

3. เขียนบท (Write script) ในส่วนนี้ต้องอาศัยการค้นคว้าอย่างดีจากในขั้นตอนที่ 2 เป็นอย่างมาก ถ้าผู้เรียนมีข้อมูลที่ดี และมากพอ จะสามารถนำมาเขียนบทได้อย่างดี

4. การวางแผนด้วยสตอรี่บอร์ด (storyboard) การสร้างเรื่องราวที่ดีนั้นมาจาก สตอรี่บอร์ด และสคริปต์ที่ดีด้วย การสร้างสตอรี่บอร์ดที่ดี ทำให้เราได้มองเห็น ภาพสำเร็จของผลงานของเราไปเกินกว่าครึ่ง ทำให้เห็นภาพและมุมมองการนำเสนอเรื่องราว และเสียงเพลงที่จะประกอบในแต่ละช่วง ควรใส่ไปในสตอรี่บอร์ดด้วย

5. รวบรวม สร้างสรรค์ ใส่ภาพ เสียงและวิดีโอ (Gather and create image, audio and video) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้าย ที่จะเข้าสู่กระบวนการนำทุกอย่าง ภาพ เสียง วิดีโอ เสียงบรรยายมารวมกัน โดยการผ่าน โปรแกรมการตัดต่อในการนำเสนอเรื่องราวฉบับสมบูรณ์

Robin (2003) เสนอ ขั้นตอนการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของ มีดังนี้

1. กำหนด รวบรวม ตัดสินใจ (Define ,collect and decide) เลือกหัวข้อที่จะนำเสนอ เรื่องราวสร้างฟลอร์ไวบนหน้าจคอมพิวเตอร์ หาภาพ (ภาพถ่ายเส้น ภาพถ่าย กราฟ) ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อพร้อมอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เก็บไฟล์ เสียง ภาพ เพลงประกอบ บทสัมภาษณ์ ไว้อย่างเป็นระบบ พยายามหาข้อมูลเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ และวางวัตถุประสงค์ของเรื่องราวที่จะถ่ายทอดคร่าวๆ

2. เลือกใช้ นำส่งข้อมูล สร้างสรรค์ (Select, import and create) การเลือกภาพที่จะใช้ในการสร้างเรื่องราว และเสียง คัดเลือกเนื้อหาและข้อความที่จะใช้ในการเล่าเรื่อง ส่งภาพและเสียงไปที่โปรแกรม Photo story

3. ตัดสินใจ เขียน บันทึก และทำให้สำเร็จ (Decide, write ,record and finalize) ตัดสินใจเลือกวัตถุประสงค์ หรือมุมมองที่ต้องการจะนำเสนอเรื่องราว เขียนบทที่จะใช้ในการนำเสนอ การ

ใช้คอมพิวเตอร์ ไมโครโฟนในการบันทึกเสียง นำบทบรรยายไปเข้าสู่โปรแกรม บันทึกภาพและเสียง และการตัดต่องานให้สมบูรณ์ หรือ อัปโหลดลง เว็บไซต์

4. แสดง ประเมินผล ทำซ้ำ (Demonstrate, evaluate and replicate) แสดงผลงานของตนเองให้เพื่อนร่วมชั้นดูและสะท้อนผล ความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอนสามารถช่วยพัฒนางานได้

เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้นำเสนอ ขั้นตอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของมี 3 หลักการ ที่สำคัญไว้ดังนี้

1. ชั้นระดมสมอง เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกันรวบรวมความคิดเพื่อหาแนวทางของเรื่อง (Theme) ที่น่าสนใจ

2. การวางแผนในการปฏิบัติ การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตามความถนัดของสมาชิกในกลุ่มซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.1 ฝ่ายค้นคว้าหาข้อมูลและองค์ประกอบของสื่อต่าง ๆ (Media) ที่นำมาใช้ในการสร้างเรื่อง

2.2 ฝ่ายสร้าง สตอรี่บอร์ด.

2.3 ฝ่ายดำเนินการสร้างและตัดต่อ ปรับปรุง

3. นำเสนอและประเมินผล

3.1 พิสูจน์ว่าเรื่องราวที่สร้างขึ้นสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของผู้สร้างได้ และน่าสนใจ วัดได้จากความสนใจของเพื่อนร่วมชั้นหากมีการนำเสนอในชั้นเรียน หรือความสนใจจากสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ เช่น เว็บไซต์โรงเรียน หรือ youtube

3.2 ประเมินผลด้วยการประเมินผลแบบรูบิกส์ สำหรับผู้สอนหรือให้คะแนนผลงาน ส่วนการประเมินผลจากผู้ชมทั่วไปสามารถใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์หรือการสังเกต

Yuksel, Robin and McNeil (2013) ได้อธิบายขั้นตอนการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. เขียนโครงเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โครงของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอในที่นี้อาจเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวัน หรืออาจจะเป็นเรื่องราวที่กำลังเป็นที่น่าสนใจในสังคม แง่คิด คติสอนใจ หรือเรื่องราวที่ผู้สร้างสนใจ

2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว เมื่อเลือกหัวข้อที่ต้องการนำเสนอแล้วต้องเป็นการศึกษาหาข้อมูลของหัวข้อที่เลือกเพื่อเพิ่มน้ำหนักความน่าเชื่อถือ และความน่าสนใจให้แก่เรื่องราวของเรา

3. วางแผนเพื่อที่จะสร้างสตอรี่บอร์ด ก่อนถ่ายทำจริงควรมีการสร้างสตอรี่บอร์ดเพื่อให้เกิดการปฏิบัติงานราบรื่น และประหยัดทั้งเวลาและทรัพยากร

4. อภิปรายและทบทวนบทที่เขียนไว้ตอนต้น และนำไปเลือกข้อมูลเพื่อที่จะนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล

5. ลำดับเรื่องราว และภาพในการตัดต่อวิดีโอ นำภาพทั้งหมดมาลำดับเรื่องราวในคอมพิวเตอร์ และตัดต่อโดยใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์

6. เพิ่มบทบรรยาย เพิ่มบทบรรยายได้ภาพ

7. เพิ่มเติมเทคนิคพิเศษและเสียงเอฟเฟ็ค เพิ่มเติมเสียง หรือ เอฟเฟคอื่นๆตามความต้องการของผู้สร้าง

8. ใส่เสียงเพลงประกอบ เรื่องราวที่อ่อนไหว เช่น เรื่องราวของชีวิต ความทุกข์ ความสุข สามารถส่งผ่านความรู้สึกนั้น ได้ด้วยเสียงเพลงประกอบ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

Brenner (2009) ขั้นตอนการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

1. นึกเรื่องราวจากประสบการณ์ และความรู้สึกที่ผ่านมา ที่ผู้เล่าเรื่องต้องการนำเสนอ แล้วแต่งเป็นเรื่องราว

2. ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จะนำเสนอ ควรมีการศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ เพื่อความถูกต้องของข้อมูล และข้อมูลเชิงลึกอื่นๆ

3. เขียนบทบรรยาย เขียนบทบรรยายที่ต้องใช้ในการเล่าเรื่องราว เพื่อนำทางไปสู่การสร้างสตอรี่บอร์ดได้ง่ายขึ้น

4. วางแผนการเค้าโครงของเรื่องราว การทำสตอรี่บอร์ดเป็นการวางแผนการเล่าเรื่อง และการวางเค้าโครงของเรื่องไปด้วย

5. รวบรวมภาพ เสียงและคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้อง ในส่วนนี้อาจทำได้ก่อน โดยการรวบรวมเสียง และภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

6. รวมทุกอย่างเข้าด้วยกันในโปรแกรมสำหรับสร้างเรื่องดิจิทัล อาจทำได้จากโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ หรือแอปพลิเคชันในโทรศัพท์

7. แบ่งปันในชั้นเรียนหรือในโลกดิจิทัล เมื่อต้องการความคิดเห็น ควรมีการแบ่งปันเรื่องราวในสื่อดิจิทัล เพื่อการพัฒนาผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลต่อไป

8. เพื่อร่วมชั้นและผู้สอนให้ผลสะท้อนเพื่อพัฒนางานต่อไป ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนควรให้ข้อคิดเห็น และวิพากษ์ปรับปรุงต่องาน เพื่อการพัฒนาครั้งต่อไป

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มาสังเคราะห์เป็นแนวทางการจัดกิจกรรม
การเรียนรู้การสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 การสังเคราะห์แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Morra 2014	Robin 2008	Brenner 2009	เนาวนิตย์ สงคราม 2554	Yuksel, Robin & Mc Neil 2013	ผู้วิจัย
<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มจากแนวคิด 2. วิจัย ค้นคว้า เรียนรู้ 3. เขียนบท 4. การวางแผนด้วยสตอรี่บอร์ด 5. รวบรวม สร้างสรรค์ ใ้สภาพ เสียงและวิดีโอ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำหนด รวบรวม และตัดสินใจ 2. เลือกใช้ นำส่งข้อมูล สร้างสรรค์ 3. ตัดสินใจ เขียน บันทึก และทำให้สำเร็จ 4. แสดง ประเมินผล ทำซ้ำ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นึกเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอแล้วแต่งเป็นเรื่องราว 2. ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่จะนำเสนอ 3. เขียนบทบรรยาย 4. วางแผนการเค้าโครงของเรื่องราว โดยการทำสตอรี่บอร์ด 5. รวบรวมภาพ เสียง และ คลิป วิดีโอ ที่เกี่ยวข้อง 6. รวมทุกอย่างเข้าด้วยกันในโปรแกรมสำหรับสร้างเรื่องดิจิทัล 7. แบ่งปันในชั้นเรียนหรือในโลกดิจิทัล 8. เพื่อร่วมชั้นและผู้สอนให้ผลสะท้อนเพื่อพัฒนางานต่อไป 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชั้นระดมสมอง 2. การวางแผนในการปฏิบัติ 3. การนำเสนอ ประเมินผล 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เขียนเค้าโครงเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ 2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว 3. วางแผนเพื่อสร้างเรื่องราวในสตอรี่บอร์ด 4. อภิปรายและทบทวนบทที่วางแผนไว้ตอนต้นต่อหน้าเพื่อนในชั้นเรียน 5. ลำดับเรื่องราวและภาพในการตัดต่อวิดีโอ 6. เพิ่มบทบรรยาย 7. เพิ่มเทคนิคและเสียงพิเศษ 8. ใ้เสียงเพลงประกอบ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ระดมสมองเพื่อเลือกหัวข้อ 2. วางแผนเค้าโครงของเนื้อหา 3. ถ่ายทำจริง 4. ตัดต่อ เพิ่ม เสียงบรรยาย เสียงเพลง 5. นำเสนอเรื่องราว

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ที่สำคัญดังนี้

1. ระดมสมอง เพื่อเลือกหัวข้อที่ผู้เรียนจะศึกษาและสอดคล้องกับขอบข่ายที่กำหนด และสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ

2. วางเค้าโครงของเนื้อหาและนำเสนอโครงร่างของงาน นำเสนอรายละเอียดที่เกี่ยวข้องด้วยภาพ หรือเสียงที่จะใช้ การคัดเลือกเนื้อหาเรื่อง เขียนบทบรรยาย บทสัมภาษณ์ การออกแบบภาพ และเสียง และเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3. การถ่ายทำจริง ลงสถานที่ถ่ายรูปหรือถ่ายทำวิดีโอเพื่อนำไปประกอบการเล่าเรื่องของตนเอง ในกรณีที่ต้องการภาพบางภาพที่ไม่สามารถหาได้

4. ตัดต่อ เพิ่มเสียงเอฟเฟค เสียงบรรยาย เสียงเพลง เพื่อเป็นเสียงเพื่อประกอบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้ชมเกิดความซาบซึ้ง และมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ผู้เล่าต้องการจะสื่อ

5. นำเสนอเรื่องราว และแบ่งปันข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเรื่องราว เป็นการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบดิจิทัล ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สรุปได้ว่าปัจจัยที่สำคัญในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล คือ การนำเสนอเรื่องราวอย่างหลากหลายแนวคิด ที่ผ่านการเรียบเรียง การวางแผน และการสร้างเรื่องราวอย่างเป็นระบบจากผู้เรียน ผ่านสื่อดิจิทัล ที่ประกอบไปด้วย เนื้อหาที่สื่ออารมณ์ ภาพประกอบเรื่องราว เสียงดนตรี ประกอบ เสียงบรรยาย และเทคนิคพิเศษอื่น ๆ

2.3.5 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

การเล่าเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องมีความรู้ในองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ เพื่อให้สื่อดิจิทัลมีประสิทธิภาพ องค์ประกอบย่อยมีดังนี้

2.3.5.1 วิธีการสร้างเรื่องราว

วิภา อุดมฉันท (2544) กล่าวว่า การจัดเนื้อหา สำหรับการสร้างดิจิทัลวิดีโอ จะต้องจัดเนื้อหาเป็นกระบวนการ เรียบเรียงเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เป้าหมาย โครงเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอ ตามที่ได้กำหนดไว้ให้น่าสนใจ มีน้ำหนักและน่าเชื่อถือ ซึ่งการวางโครงร่างเนื้อหาของดิจิทัลวิดีโอประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ 4 ส่วน คือ

1. บทนำ (Introduction) จะต้องสั้น ใช้ประโยคที่เข้าใจได้ง่าย กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เข้าสู่เนื้อเรื่อง ถ้าบทนำไม่ดี จะทำให้ผู้ชมไม่ยอมรับสารต่อไป

2. การดำเนินเรื่อง (Development) คือการนำแก่นของเรื่อง (Theme) หรือความคิดรวบยอดของเรื่องมาคลี่คลายให้เห็นพัฒนาการอย่างเป็นขั้นตอน

3. การหักมุม (Turn) หรือจุดเปลี่ยน เป็นจุดที่เค้าโครงเรื่อง ดำเนินมาถึงจุดที่หักมุมอย่างไม่คาดคิด หรือเป็นการเสนอทฤษฎีจากมุมมองอื่นที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะช่วยเสริมจุดสูงสุด (Climax) ของเรื่องให้เด่นชัดขึ้น

4. การสรุป (Conclusion) เป็นการขมวดเรื่องทั้งหมด ลงอย่างย่อ และมึลปะ ส่วนนี้ต้องสอดคล้อง กับส่วนที่เป็นเนื้อหาและขึ้นนำ แต่ในส่วนสรุปไม่ได้หมายความว่าต้องนำ

ทั้งหมดมาพูดซ้ำอีกครั้ง การสรุปลงท้ายที่ดี ควรเป็นการให้ข้อคิด ความเห็น คำถามชวนคิด หรือข้อเตือนใจ เพื่อให้ผู้ชมนำไปขบคิดสืบต่อไป

2.3.5.2 การสร้างสตอรี่บอร์ด

จรรยา ปรปักษ์ประลัย (2548) กล่าวว่า การสร้าง สตอรี่บอร์ด เป็นวิธีที่มีประโยชน์มาก ช่วยลำดับเหตุการณ์ หรือลำดับความต่อเนื่องของฉาก สำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประโยชน์ของการสร้างสตอรี่บอร์ด มีดังนี้

1. กำหนดลักษณะภาพ เพื่อให้รู้แนวทางของขนาด (ต่อสัดส่วนของกรอบภาพ) ของภาพที่ใช้ มุมกล้อง และลักษณะของการเคลื่อนไหวกล้อง ซึ่งทั้งหมดเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ในการสื่อความหมาย เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ในเรื่องราว

2. การวางองค์ประกอบของภาพ หมายถึง ตำแหน่งที่ตัวละครอยู่ ฉากหลังของตัวละคร รวมถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ในฉาก ทุกรายละเอียดต้องประกอบกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สื่อความหมายของเรื่อง และก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ตามจุดมุ่งหมายของเหตุการณ์ตอนนั้น ๆ

3. การบอกสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวนำเรื่อง การสร้างสตอรี่บอร์ด จะทำให้เราทราบรายละเอียดปฏิกิริยา ของตัวนำในเรื่อง เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่น

4. ควบคุมความต่อเนื่อง ซึ่งสตอรี่บอร์ด ทำให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง จึงง่ายต่อการควบคุมให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ ทั้งในส่วนของตำแหน่ง การยืน การเข้า หรือออกของตัวละคร ทิศทางต่าง ๆ การเปิดปิดฉาก เป็นต้น

ในสตอรี่บอร์ด อาจจะวาดเป็นภาพง่าย ๆ เพียงแค่หัวกลม ๆ กับเส้นที่ขีดเป็นลำตัวและแขน ขา วาดให้เห็นกิริยาท่าทาง เพื่อให้รู้ว่ากำลังทำอะไร แต่ถ้าหากรายละเอียดน้อยเกินไปจะทำให้เกิดปัญหาในการทำงาน เช่น เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาดในการถ่ายทำ หากเราสร้างอย่างชัดเจน จะทำให้การทำงานเกิดความผิดพลาดน้อย สอดคล้องกับ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) ซึ่งกล่าวว่า การสร้าง สตอรี่บอร์ด ที่ชัดเจนจะสามารถทำให้สื่อสาร รับรู้ได้ง่าย เข้าใจได้ตรงกัน อาจเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมหากมีการถ่ายทำจริงหากเกิดปัญหาขึ้น และหาแนวทางแก้ไข

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547) องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้าง สตอรี่บอร์ด มีดังนี้

1. ฉาก (Cut-Scene)
2. ขนาดภาพและมุมกล้อง (Camera Movement)
3. เวลา (Timing)
4. การกระทำของตัวละคร (Action)
5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

6. คำสั่งพิเศษหรือเทคนิคพิเศษ (Special Effect)

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นการผสมผสานทั้ง ภาพนิ่ง และวิดีโอ องค์ประกอบบางองค์ประกอบในการสร้างเรื่อง อาจจะสามารถลดทอนลงได้ เช่น หากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ไม่ใช้ตัวละครในการนำเรื่อง ใช้เพียงภาพจากสถานที่จริงและบทบรรยาย เราสามารถลดทอนองค์ประกอบ การกระทำของตัวละครลงได้ แต่การสร้าง สตอรี่บอร์ด ยังคงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้มองเห็น โครงร่างของเรื่องโดยรวม รวมทั้งการวางแผน โครงร่างเนื้อหา (Synopsis) และการเขียนบท (Script)

2.3.5.3 การวางโครงเรื่อง

การวางโครงเรื่อง คือ แนวหรือโครงร่างที่ร่างขึ้น ก่อนที่จะเขียนบท (Script) เพื่อให้เห็นรายละเอียดกระจัดกระจายเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น ลักษณะคล้ายกับเรียงความสั้นๆ ที่ลำดับจากและดำเนินเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งถ้าเขียน โครงเรื่องฉบับร่างขึ้นมาอย่างดี จะทำให้การเขียนบทในขั้นตอนต่อไปทำได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งในการเขียน ต้องคำนึงถึง ความลื่นไหลของเรื่องราว (Flow) เพราะความลื่นไหลของเนื้อหาเป็นเรื่องที่สำคัญต่อความต่อเนื่องทางความคิดของผู้ชม (Stream of Consciousness) เพิ่มเติมเรื่องการเขียนโครงเรื่อง

2.3.5.4 การเขียนบท

การเขียนบท เป็นเสมือนการวางแผนการทำงานในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล การเขียนบท (Script) มีองค์ประกอบที่จำเป็นอยู่ 2 ส่วน คือ

1. องค์ประกอบด้านภาพ (Video Element) มีรายละเอียดดังนี้
 - 1.1 ภาพที่นำเสนอผ่านเลนส์
 - 1.2 ภาพที่ปรากฏในฉาก เช่น ภาพวีวี ผู้แสดง ลักษณะขององค์ประกอบในภาพ
 - 1.3 ลักษณะการจับภาพ เช่น การจับโฟกัส การขยาย การซูมภาพ
 - 1.4 ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอ
2. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Element)
 - 2.1 เสียงทุกเสียงที่สัมผัสกับโสตประสาทของผู้ชม
 - 2.2 คำพูด คำบรรยาย คนตรี เสียงประกอบ (Sound Effect) และอื่น ๆ โดยเฉพาะถ้าเป็นคนตรี และเสียงประกอบ ควรใช้สัญลักษณ์เพื่อกำหนดระดับความดังของเสียง

2.3.5.5 การถ่ายทำ

หากในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีการนำภาพวิดีโอ มาร่วมในการเล่าเรื่องจะต้องมีการถ่ายทำวิดีโอ ในขั้นตอนการถ่ายทำจะต้องคำนึง 3 ด้านดังนี้

1. สถานที่ถ่ายทำ ซึ่งแบ่งเป็น การถ่ายทำในสตูดิโอ (Indoor shooting Method) การถ่ายทำนอกสถานที่(Location Method) หรือจะเป็นการถ่ายในสตูดิโอเป็นหลักและถ่ายข้างนอกเพื่อเสริมในบางฉาก(Combine Method)

2. วิธีการถ่ายทำ แบ่งเป็น การถ่ายสุ่มแล้วนำมาตัดต่อภายหลัง (Shot at Random) การถ่ายพร้อมกับการตัดต่อ หรือจะเป็นการถ่ายโดยไม่มี การตัดต่อ ซึ่งในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะเป็นการถ่ายแบบสุ่ม

3. วิธีการบันทึกเสียง แบ่งเป็น บันทึกเสียงขณะถ่ายทำ(Simultaneous Recording) บันทึกเสียงหลังถ่ายทำ (After Recording) หรือบันทึกเสียงก่อนแล้วค่อยถ่ายทำภาพให้เข้ากับเสียง (ใช้กับงานถ่ายทำ Music Video)

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย (2548) กล่าวถึง องค์ประกอบในการใช้เสียงประกอบ ดังนี้

1. เสียงพูด ความสำคัญของเสียงพูด คือการสื่อความหมาย ทั้งทางตรง และทางอ้อม แบบแฝงความนัย

2. เสียงดนตรี เสียงเพลงมีบทบาท ทั้งที่มีเนื้อร้องและดนตรีประกอบ การใส่เพลงเข้ามา มักมีลักษณะเป็นเพลงประกอบ เนื้อหา แนวเพลงต้องมีความสัมพันธ์ กับภาพและเนื้อหาเพื่อที่จะส่งเสริมอารมณ์ของเรื่อง

3. เสียงประกอบ หน้าที่ของเสียงประกอบ คือช่วยความสมจริงและอารมณ์ของเรื่อง เสียงแบ่งออกเป็น 2 อย่างได้แก่ เสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อม เช่น เสียงนกกร้อ เสียงลมพัด เสียงใบไม้แห้ง เป็นต้น

2.3.5.6 การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพ เป็นการจัดเรียงภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิคภาพ ด้วยคอมพิวเตอร์ ตามบทที่มีการเรียบเรียงเนื้อหาไว้อย่างดีแล้ว ซึ่งมีหลักการดังนี้

1. เล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดลำดับต้องแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการกระทำ (Action Continuity) มีหลักการพื้นฐานที่สำคัญ คือ

1.1 หากวัตถุมีการเคลื่อนไหว ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของการกระทำซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวไม่ผิดธรรมชาติ

1.2 หากวัตถุไม่มีการเคลื่อนไหว มีนัยว่าห้วงเวลาถูกตัด สามารถนำภาพซึ่งเป็นเหตุการณ์มาตัดชนต่อได้

2. ความลื่นไหลของภาพ (Picture Flow) ภาพที่ขาดความต่อเนื่องจะทำให้ผู้ชมขาดอารมณ์ร่วมไปชั่วขณะ

2.1 ควรใช้ภาพของสถานที่โดยรอบเพื่ออธิบายสถานการณ์ก่อน (Establishment Shot) หลังจากนั้นดำเนินเรื่องต่อกับ ฉากแทรก (Insert Shot) ที่ให้รายละเอียด และการกระทำที่ติดตามมา เช่น ฉากชายหญิงนัดพบกันที่ชายหาด จะต้องเริ่มต้นด้วยการเสนอภาพของทะเลโดยรอบที่เป็นบรรยากาศแวดล้อมก่อน

2.2 ภาพที่มีขนาดใกล้เคียงกัน ไม่ควรนำมาตัดต่อชนกัน เพราะจะทำให้ผู้ชมสับสน ภาพคนๆ เดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้องที่มีขนาดไม่เหมือนกัน เช่น ถ่ายด้วยมุมกล้อง 20 องศา มาตัดต่อชนกับ คนเดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้อง 60 องศา จะสร้างความสับสนทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดว่าเป็นคนละคน และไม่ควรนำภาพที่คล้ายกันหรือขนาดเท่ากันมาตัดต่อชนกัน ก็สร้างความเข้าใจผิดได้

2.3 ภาพที่ลื่นไหลดี จะต้องค่อยๆ เปลี่ยนขนาดของภาพ เช่น ภาพ Long Shot เปลี่ยนมาเป็น Medium Shot และเป็น Close up

2.4 มุมกล้องไม่ควรย้ายตำแหน่ง ข้ามแกนสนทนาหรือแกนสมมุติ (Imaginary Line)

2.5 ใช้ shot ที่ให้ภาพอีกซีกของการกระทำ เพื่อช่วยเพิ่มความรู้สึกรู้สึกของผู้ชมมากขึ้น ชัดเจนขึ้น

2.6 เทคนิคการใช้ภาพกลับ (Cutback) เป็นเทคนิคสร้างความต่อเนื่องโดยใช้ shot สั้นๆ แสดงการกระทำที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่ต่างสถานที่กันในการดำเนินเรื่อง เทคนิคการใช้ภาพกลับเป็นวิธีการที่ช่วยในการเดินเรื่องที่ซับซ้อน โดยมีเหตุการณ์หลายอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

2.7 การใช้ภาพบอกเวลาที่ล่วงเลยไป เช่น การใช้นาฬิกาพระอาทิตย์ตก การมอดไหม้ของบุหรี กระดาษหนังสือพิมพ์ที่ถูกทิ้งไปบนถนน แล้วโดนลมพัด อาจจะใช้แสงของวันใหม่ในการบอกเวลา หรือ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพชายแก่แทนที่ชายหนุ่มก็จะสามารถให้ความหายถึงช่วงเวลาที่ยาวนานได้เช่นเดียวกัน การย้อนภาพในอดีต หรือ การให้สีภาพขาวดำ ก็ช่วยทำให้เห็นช่วงเวลาได้เช่นเดียวกัน

การเล่าผ่านสื่อดิจิทัล ปัจจุบันมีผู้นิยมทำกันอย่างแพร่หลาย ในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ชมในโลกออนไลน์เป็นผู้ตัดสินเรื่องราว จากจำนวนยอดเข้าชมและการกดไลค์ การทำให้เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าดึงดูด มีคุณค่านั้นจำเป็นต้องทราบถึงปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราว ซึ่งมีปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลดังนี้

Lambert (2002) กล่าวว่า กล่าวว่ามีปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ดังนี้

1. การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง (A point of view) มุมมองในการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบใหม่ๆ
 2. การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic Question) อาจมีบทสัมภาษณ์ หรือมีข้อความเป็นคำถามในการดึงความสนใจของผู้ชม
 3. การสร้างเนื้อหาที่ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม (Emotional Content) เนื้อหาที่ใกล้เคียงกับผู้ชม หรือหัวข้อที่เป็นประเด็นในขณะนั้นอาจจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจขึ้น
 4. ความประหยัด (Economy) การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไม่ต้องการ เครื่องมือ อุปกรณ์ที่มีราคาแพง แต่ต้องการ ความคิดใหม่ในการนำเสนอมากกว่า
 5. การใส่ลูกเล่นในน้ำเสียง (Pacing) น้ำเสียงสูงต่ำในการบรรยาย ในเนื้อเรื่อง เพิ่มความน่าสนใจให้กับการเล่าเรื่อง ไม่น่าเบื่อ
 6. พรสวรรค์ในเสียง (The gift of your voice) น้ำเสียงของผู้บรรยาย มีผลต่อ อารมณ์ร่วมในการชมเรื่องราว
 7. ดนตรีประกอบ (Soundtrack) การใช้ดนตรีประกอบ มีส่วนทำให้การเล่าเรื่อง น่าสนใจและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอ
- ใน Microsoft Education Newsletter (2010) ได้กล่าวอีกว่า เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ดี คือ
1. หาเรื่องราวที่สนใจ เรื่องราวที่นำมาทำเรื่องเล่าผ่านสื่อดิจิทัล อาจจะเป็นเรื่องราวในประวัติศาสตร์ เรื่องที่เรียนอยู่ เรื่องที่เราสนใจ เรื่องตัวเราในอดีต เรื่องดาราที่ชอบ เรื่องในวัยเด็ก หรือแม้กระทั่งนิยายที่อ่านต้องการจะนำมาสร้างเป็นเรื่องดิจิทัลก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน
 2. วางโครงร่างเรื่องราว วิธีการที่ต้องการจะนำเสนอ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน หรือจะเริ่มต้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พยายามนึกถึงองค์ประกอบของเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอทั้งหมดให้ได้ และเริ่มวางแผนว่าตอนไหนจะเป็นตอนเริ่มต้น ตรงกลางและตอนจบ สร้างโครงร่างคร่าวๆ และเริ่มทำสตอรี่บอร์ด
 3. พยายามดึงความสนใจของผู้ชม อย่างถูกจังหวะและช่วงเวลา บางเรื่องราวเริ่มต้นด้วยคำถามที่ดึงความสนใจของผู้ชม ภาพหรือสถิติที่น่าประหลาด หาวิธีการในการที่จะดึงความสนใจของผู้ชมให้ได้และทำให้ผู้ชมต้องการที่จะหาคำตอบกับเรื่องราวที่ดูน่าสนใจ
 4. เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองที่ไม่เหมือนใคร การเล่าเรื่องไม่ใช่การนำเสนอเรื่องจริงผ่านสื่อดิจิทัลสู่ผู้คน ถ้าศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับหัวข้อที่ต้องการนำเสนอมาพอ การเล่าเรื่องจะแปลกใหม่ไปจากเดิมจากมุมมองความเข้าใจของผู้สร้าง

5. ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ทักษะทางด้านภาษาสำคัญ ใช้คำที่ชัดเจน เหมาะสม หรือการอุปมาอุปไมย ภาพและเสียงก็สำคัญเช่นเดียวช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

6. พยายามสร้างอารมณ์ร่วม การเลือกภาพ ภาษา คนตรี เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมในการสร้างเรื่องราว

7. ใช้เสียงของตนเอง ใช้เสียงของตนเองในการบรรยายหรือเล่าเรื่องราว น้ำเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่องขึ้นอยู่กับสไตล์ของแต่ละคน น้ำเสียงในการเล่าเรื่องที่ดี ต้องสูงต่ำตามลักษณะของเรื่องราว

8. เลือกภาพและเพลงให้เหมาะสม ภาพ และเสียงที่เหมาะสม สามารถปลุกอารมณ์ของผู้ชมได้อย่างมาก

9. ดึงเฉพาะจุดสำคัญมาใช้ในการเล่าเรื่อง เรื่องเล่าที่ยาว ไม่ใช่การเล่าเรื่องที่ดี อย่าพยายามเล่าทุกเรื่องทุกรายละเอียดที่เกิดขึ้น พยายามนึกถึงเหตุการณ์ที่นำมาผูกเรื่อง หรือเป็นจุดหักเหจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากกว่าเรื่องที่พยายามยัดเยียด ทุกรายละเอียดให้ผู้ชม

10. เพิ่มจังหวะในการเล่าเรื่อง จังหวะ (การเล่าเรื่อง) คือหัวใจของการสร้างเรื่องราว หากดำเนินเรื่องเร็วมากไปก็อาจจะทำให้ขาดซึ่งอรรถรส ช้าไปก็อาจจะทำให้น่าเบื่อควรที่จะรู้ว่าตรงไหนควรช้าและเรื่องส่วนไหนควรเร็ว และยังมีเทคนิคการใช้มุมกล้อง การใช้ดนตรี และอื่น ๆ ที่จะทำให้น่าสนใจเรื่องดึงดูดและน่าสนใจ

2.3.6 ประโยชน์ของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

Barett (2006) พบว่า การจัดการเรียนจากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดลักษณะการเรียนรู้ 4 อย่าง ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้อย่างเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน (Student Engagement)
2. การสะท้อนผลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Reflection for deep learning)
3. การเรียนรู้ด้วยโครงการ (Project Based Learning)
4. การบูรณาการทางเทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective integration of technology)

ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้เรียนจะต้องใช้ทักษะทางด้านภาษา การลำดับเรื่องราว และจะต้องมีทักษะทางด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการสร้างผลงาน สำหรับผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ช้า หรือไม่ชอบภาษาจะสามารถแสดงฝีมือในการสร้างสื่อดิจิทัลในด้านอื่นได้ (Di Blas, 2009) การเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ยังสามารถก่อให้เกิดทักษะต่าง ๆ แก่ผู้เรียนมากมาย ได้แก่ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboration Learning) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

(Creativity and innovation) ตัวแทนทางความคิดที่หลากหลาย (Multiple representation) แรงจูงใจ (Motivation) ความละเอียดอ่อนเชิงวัฒนธรรม (Cultural sensitivity) ความเท่าเทียมกันทางเพศ (Gender equality) ความพยายามในการเรียนรู้ (Cognitive effort) ผลสะท้อนกลับ (Feedback) การควบคุมตนเองของผู้เรียน (Learner control) ความยืดหยุ่น (Flexibility) กิจกรรมการเรียนรู้ (Learner activity) การประเมินความรู้ที่ผ่านมา (Valuation of previous knowledge) คุณค่าของประสบการณ์ที่ได้รับ (Experiential value) การจัดการความรู้ (Knowledge organization) และ อภิปัญญา (Metacognition)

Psomos and Kordaki (2011) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
2. การสื่อสารและการร่วมมือ (Communication and collaboration)
3. การวิจัย (Research)
4. การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ (Critical Thinking, problem-solving and decision –making)
5. สัญชาตญาณดิจิทัล (Digital citizenship)
6. การปฏิบัติการทางเทคโนโลยี และองค์ความรู้ (Technology operation and concept)

Meadow (2003) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นแบบฝึกหัดทางสังคมสำหรับผู้เรียนในการเล่าเรื่องราวต่างๆ และสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน และผู้สอนให้ได้ สร้างจินตนาการร่วมกัน ผ่านผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีความหมาย

Robin and Pierson (2005) ความยืดหยุ่นและธรรมชาติทางระบบของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะช่วยผู้เรียนทางด้านความบกพร่องทางการได้ยิน ภาพ และความรู้สึก ผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงประสบการณ์ เพื่อทำให้เกิดองค์ความรู้ (cognitive process)

Lynchard & Fleming (2007) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ทางด้าน ภาษา เพลง การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารภายในตนเอง และความกระตือรือร้น

การสอนด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ที่ก่อให้เกิดทักษะการเรียนรู้หลายอย่าง เนาวนิตย์ สงคราม (2554) ได้กล่าวว่า ทักษะที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์
2. การค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ
3. การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ

4. การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ
5. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
6. การสื่อสารและการสร้างเครือข่าย
7. การเรียนรู้ด้านดิจิทัล

Microsoft Education Newsletter (2010) กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลพิสูจน์ให้เห็นแล้วว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้ดังนี้

1. สนับสนุนการศึกษาค้นคว้า ด้วยตนเองของผู้เรียน
 2. เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ให้แก่ผู้เรียน ในการคิดเนื้อหาและฝึกทักษะทางตรรกะเพื่อโน้มน้าวและลำดับเรื่องราว
 3. สนับสนุนการเขียนของผู้เรียน โดยการเขียนบทบรรยาย
 4. การใช้น้ำเสียงของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงของตนเองเพื่อการเล่าเรื่องที่สื่อความหมายมากขึ้น
 5. ผู้เรียนสามารถเล่าเรื่องของตนเอง ผ่านมุมมองของตน ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเองได้ดีขึ้น
 6. ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ที่คงทน จากการปฏิบัติ
 7. ฝึกทักษะทางด้านการสื่อสาร ทั้งการสื่อสารกันเองกับเพื่อนร่วมกลุ่ม การสื่อสารผ่านบทบรรยายหรือการเล่าเรื่องราว เป็นการสื่อสารภายในตนเอง โดยการนึกเรื่องราวของตนเองที่สำคัญมาประกอบเป็นเรื่องราว และสื่อสารในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน จวบจนการสื่อสารในโลกดิจิทัล
 1. เชื่อมโยงความรู้ในห้องเรียนกับนอกห้องเรียน โดยการศึกษาหาข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ
 2. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราวน่าสนใจผ่านการเล่าในรูปแบบการนำเสนอใหม่ๆ
 3. การสะท้อนผลงานของตนเอง และผลการประเมินจากเพื่อน และผู้สอน หากนำไปแสดงในโลกดิจิทัล อาจได้รับผลสะท้อนจากบุคคลอื่น ซึ่งอาจก่อให้เกิดผลได้ทั้งในด้านบวกและลบ
 4. ส่งเสริมความรู้ด้านดิจิทัลซึ่งเป็นทักษะอย่างหนึ่งสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
- สรุปได้ว่าประโยชน์ของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และทักษะทางเทคโนโลยีที่สำคัญที่สามารถใช้ใน

ยุคของการศึกษา 4.0 ได้แก่ ทักษะการค้นคว้าข้อมูลสารสนเทศ การคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจ

2.3.7 บทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

Mishra & Koehler (2006) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญในชั้นเรียน และผู้สอน ก็พยายามนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้นสำหรับครูยุคใหม่ แต่สิ่งที่ควรมีมากกว่าการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียน เสนอทักษะที่ผู้สอนควรมีควบคู่กัน ดังในรูปแบบการสอน TPACK หรือ TPACK ที่ T (Technological Knowledge) คือ ความรู้ทางเทคโนโลยี P (Pedagogical Knowledge) คือ ศิลปะการจัดการเรียนการสอน C (Content Knowledge) คือ ความรู้ในด้านเนื้อหา ที่เป็น ความรู้ 3 ด้าน ที่ควรมีในตัวผู้สอนยุคดิจิทัล ที่สามารถบูรณาการระหว่าง การจัดการเรียนการสอน เนื้อหาวิชาความรู้และเทคโนโลยี เพื่อทำให้เกิดการสอนที่มีประสิทธิผลสูงสุด

ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม (2561) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการใช้เทคโนโลยีควบคู่กับการเรียนการสอนทางภาษาอังกฤษ ที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงจากการสอนภาษารูปแบบเดิม โดยการนำกรอบแนวคิด TPACK มาเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เกิดการเปลี่ยนแปลงตามเทคโนโลยี ที่เกิดขึ้น

การสอนภาษาอังกฤษในยุคแรก 1960 เน้นการเรียนรู้แนวพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) เน้นการตอบสนองต่อสิ่งเร้า การเรียนการสอน เน้นการฟัง-พูด ที่มีการควบคุม คำถามและคำตอบ หรือการฝึกพูดตามผู้สอน เน้นการฝึกฝนด้านไวยากรณ์ เน้นการฟังและฝึกพูดตาม สถานที่เรียนรู้ เกิดในชั้นเรียนหรือในห้องปฏิบัติการ ยุคถัดมาจนถึงยุค 1990 การเรียนการสอนเน้นการรู้จักมากขึ้น หรือ ที่รู้จักกันในนามของการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับระบบการคิด กลไกทางสมองและกระบวนการทางสติปัญญา การเรียนการสอนภาษาอังกฤษอยู่ในช่วงการฝึกฝนเพื่อการสื่อสารมากขึ้น เน้นความรู้ความเข้าใจในการถาม-ตอบ มีกิจกรรมในการสอนทางภาษามากขึ้น โดยการใช้เสียงและวิดีโอ ในช่วงยุค 2000 เป็นช่วงการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับ การสร้างองค์ความรู้เชิงสังคม การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จริง เน้นบทบาทในการสื่อสารผ่านสถานการณ์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการรู้จักและทักษะทางปัญญา การสอนภาษาอังกฤษ เน้นการสอนเพื่อชีวิตประจำวัน การทำงาน การเดินทาง บทบาทของเทคโนโลยี เป็นเหมือนส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในชั้นเรียน ผู้เรียนเริ่มมีช่องทางที่หลากหลายในการเรียนมากขึ้น ในยุค 2010 เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใน โลกยุคดิจิทัล (Connectivisim) การสอนภาษาอังกฤษ เน้นการสื่อสารเพื่อการปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมโยงความรู้ การเรียนการสอนมีการผสมผสานรวมด้วยกัน การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ และง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล ผ่านการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชัน และสอดคล้องกับความสนใจของ

ผู้เรียน ช่วยให้เห็นบทเรียนสนุกสนาน การฟังการออกเสียงจากแอปพลิเคชัน ทำให้นักเรียนได้รับต้นแบบในการออกเสียงที่ชัดเจน การเลือกใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด แนวทางการพัฒนาทักษะทางภาษาต้องควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี ไม่สามารถ แยกออกจากกันได้ตามการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่เน้นเฉพาะเนื้อหา ผู้นำเทคโนโลยีมาใช้ ใ้ไว้ว่าจะเป็น ผู้สอน ผู้เรียนต้องมีวิจักษณ์ในการเลือกใช้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สูงสุด

2.3.8 การประเมินสื่อดิจิทัล

กิดานันท์ มลิทอง (2548) กล่าวว่า เมื่อมีการบันทึกเรื่องราวไว้แล้วผู้สอนต้องทำการประเมินเนื้อหา และคุณภาพของสื่อเหล่านั้น การประเมินสื่อภาพเคลื่อนไหว และเสียงให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรพิจารณา ดังนี้

1. ความเกี่ยวข้องในเนื้อหา หลักสูตร เนื้อหาสามารถเพิ่มเติมช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดรวบยอดเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนในหลักสูตร

2. ความถูกต้องและทันสมัย สื่อนั้นมีเนื้อหาถูกต้องตามหลักความเป็นจริงและมีความทันสมัยในเนื้อหา

3. ความน่าสนใจในสื่อ เพื่อให้เกิดแรงกระตุ้นของผู้เรียน

4. ความน่าใช้งาน คุณภาพของสื่ออยู่ในเกณฑ์ดี เมื่อลองให้ผู้เชี่ยวชาญเสนอตรวจสอบ

5. คุณภาพด้านเทคนิค ได้แก่ คุณภาพด้านภาพ และเสียง

วสันต์ อดิศักดิ์ (2533) กล่าวถึง การประเมินคุณภาพของสื่อในด้านกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสามารถทำได้ 2 แบบ คือ

1. การประเมินด้วยผู้เชี่ยวชาญ โดยจัดตั้งคณะผู้เชี่ยวชาญขึ้นเป็นผู้ประเมินสื่อดิจิทัลที่ผลิตขึ้น ผู้เชี่ยวชาญ ควรประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาวิธีการ อาทิ นักเทคโนโลยีทางการศึกษา นักวัดและประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อดิจิทัล ในการวิจัยครั้งมีการพัฒนาความสามารถในการออกเสียงของนักศึกษา จึงควรเพิ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษาศาสตร์ไปด้วย เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงสื่อดิจิทัลให้ดียิ่งขึ้น

2. การประเมินโดยการทดลอง เป็นการนำสื่อดิจิทัลที่ผลิตขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง หรือตัวแทนของกลุ่มเป้าหมาย และวัดดูว่าเขาบรรลุหรือผ่านวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ การประเมินแบบนี้อาจจะใช้แบบทดสอบร่วมด้วย

ไชยศ เรืองสุวรรณ (2533) กล่าวว่า การประเมินคุณภาพของสื่อ ทำได้ 5 วิธีการ คือ

1. ประเมินโดยผู้สอน ผู้สอนที่สามารถเป็นผู้ประเมินสื่อ ควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการสอน เคยรับการฝึกอบรม จนมีความรู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการผลิตสื่อ และมีประสบการณ์ในสื่อมาอย่างดี

2. การประเมินโดยผู้ชำนาญ หมายถึง ชำนาญด้านการเรียนการสอน และมีประสบการณ์ ด้านการประเมินด้วย ดังนั้นผู้เชี่ยวชาญอาจเป็นผู้สอน อาจจะเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย ที่สอนในสาขาวิชาสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา รวมทั้งอาจารย์ด้านการวัดและการประเมินผล ที่มีความรู้ความสามารถด้านสื่อการสอน เป็นต้น

3. การประเมินโดยคณะกรรมการเฉพาะกิจ ที่เป็นกลุ่มบุคคลที่หน่วยงานแต่งตั้งขึ้นมา เพื่อประเมินสื่อที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะ

4. การประเมินโดยผู้เรียน ผู้เรียนที่เป็นผู้รับสื่อ ดังนั้นการให้ผู้เรียนประเมินสื่อ จะช่วยให้ได้ข้อคิดในการปรับปรุงสื่ออย่างเหมาะสมกับผู้เรียน การประเมินสื่อ โดยผู้เรียนควรจัดทำ ขึ้นทันทีที่ใช้สื่อแล้ว และควรประเมินเฉพาะตัวสื่อ ไม่เกี่ยวข้องกับวิธีการสอนของผู้สอน ในการให้ ผู้เรียนประเมินควรมีการชี้แจงและทำความเข้าใจกับผู้เรียนเสียก่อนที่จะประเมิน

5. การประเมินประสิทธิภาพของสื่อการประเมินสื่อด้วยประสิทธิภาพเป็นอีกวิธี ที่สื่อ ส่วนใหญ่จะต้องได้รับการประเมินประสิทธิภาพ ตามหลักการของสื่อแต่ละแบบ เช่นบทเรียน โปรแกรมชุดการสอน โมดูล และ โสตทัศนูปกรณ์โปรแกรม เป็นต้น การประเมินสื่อโดยวิธีนี้จะ คำนึงถึงจุดมุ่งหมายเป็นหลัก และหากเป็นสื่อเพื่อการศึกษาจะต้องวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน- หลัง เปรียบเทียบผลว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่

จากการศึกษาการประเมินสื่อดิจิทัลข้างต้น พบว่าการประเมินสื่อดิจิทัล ทำได้ หลากหลายวิธีการขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของสื่อ ซึ่งในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยเลือกวิธีการประเมินสื่อดิจิทัล โดยผู้สอนและเกณฑ์การประเมินสื่อที่ผ่านการ ตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

2.4 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ

2.4.1 ความหมายของวิชาสัทศาสตร์และการออกเสียงภาษาอังกฤษ

ไพริน ยันตรีสิง (2542, น.2) กล่าวว่า สัทศาสตร์ เป็นวิชาย่อยแขนงหนึ่งในสาขาวิชาภาษาศาสตร์ ว่าด้วยการศึกษาที่เกี่ยวกับภาษาของมนุษย์ โดยไม่จำเป็นว่าต้องเป็นภาษาใดภาษาหนึ่งโดยเฉพาะ ศึกษาภาษาต่างๆเหล่านั้น ทางด้านเสียง คำ การใช้คำ การเรียงคำ ที่มาของภาษา โครงสร้างของภาษา หน้าที่หรือความสำคัญของภาษาในสังคม สำหรับสัทศาสตร์นั้นจะเน้นถึงการศึกษาเฉพาะเรื่องเสียงในภาษาเท่านั้น เกี่ยวกับอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงและการรับฟังของหู และประสาทสมอง

อมร ทวีศักดิ์ (2542, น.1) ได้ให้คำนิยาม วิชาสัทศาสตร์ไว้ว่า เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาเรื่อง เสียงพูดของมนุษย์ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งจะครอบคลุมถึงการศึกษาในเรื่อง กระบวนการต่างๆ ในการผลิตเสียง อวัยวะที่ทำให้เกิดเสียง ประเภทต่างๆของเสียงของเสียงในภาษา ตลอดจนลักษณะธรรมชาติทางฟิสิกส์ของเสียงและบทบาทของเสียงเหล่านั้นในภาษา

พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2542, น. 1) กล่าวว่า สัทศาสตร์ เป็นการศึกษาเสียงพูดของมนุษย์ โดยมีระบบ และหลักเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นการศึกษาธรรมชาติของเสียงพูดของมนุษย์โดยทั่วไป ไม่ระบุเจาะจงไปว่าเสียงพูดนั้น ๆ เป็นเสียงในภาษาใด

Ronald Cater อ้างถึงใน มยุเรศ รัตนานิคม (2542, น. 3) ให้คำนิยามว่า สัทศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของการออกเสียง กระบวนการผลิตเสียงในภาษา และกระบวนการวิธีการออกเสียงอย่างมีระบบกฎเกณฑ์ถูกต้อง เสียงพูดและกลไกในการทำเสียงพูด (Speech and Mechanism)

จากข้างต้นสรุปได้ว่า สัทศาสตร์ คือ การศึกษาระบบเสียงพูดของมนุษย์ ที่ประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับระบบการออกเสียงที่เป็นหลักสากล ไม่เจาะจงภาษา รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เกิด เสียงพูด

2.4.2 กระบวนการออกเสียงภาษาอังกฤษ(speech production)

มนุษย์เปล่งเสียงพูดออกมาให้ได้ยินภายนอก กระบวนการออกเสียงจะเกิดร่วมกับกระบวนการหายใจเข้าออก เมื่อคนเราหายใจเข้า อากาศหรือกระแสลมจะเคลื่อนที่ผ่านช่องจมูก และช่องปากเข้าไปภายในร่างกาย เราเรียกกระแสลมแบบนี้ว่า Ingressive airstream และเมื่อหายใจออก กระแสลมที่ผ่านออกมาสู่ภายนอก จากช่องปากและช่องจมูกจะเป็น Egressive air stream เสียงในภาษาพูดส่วนใหญ่จะเกิดพร้อมกับลมหายใจออก จะมีบางภาษาที่เสียงพูดเกิดพร้อมลมหายใจเข้า เช่น เสียง click ในภาษา Xhosa ในแอฟริกา ในภาษาไทยเสียงกระเดาะปากหรือเสียง จู๊ๆ ให้เสียงจะเกิดด้วยเสียงลมเข้า

ไพริน ยันตรีสิง (2542) ได้อธิบาย ขั้นตอนการออกเสียงไว้ดังนี้

1. การทำให้อากาศเคลื่อนไหว (airstream mechanism) จุดเริ่มต้นการเคลื่อนที่ของลมที่จะใช้ทำให้เสียงมีปอดเป็นต้นกำลัง ดูจะเกี่ยวกับการบังคับลมหายใจเข้าออกตามธรรมชาติ เมื่อลมเข้าสู่ปอด ปอดจะเกิดการเคลื่อนไหวกระบังลมให้เข้าออก ลมถูกผลักให้เคลื่อนที่ออกสู่หลอดลม ก่อเสียง และช่องว่างในปากและจมูก

2. การทำให้เกิดเสียง (phonation) เมื่อลมออกมาจากปอดผ่านเข้าสู่หลอดลมในบริเวณช่องคอ ลมจะต้องผ่านเข้ามาในกล่องเสียง (vocal box หรือ larynx) ซึ่งในกล่องเสียงนี้จะมีเส้นเสียง (vocal cords หรือ vocal folds) อยู่คู่หนึ่งทำหน้าที่ปิดเปิดเหมือนลิ้น ช่องว่างระหว่างเส้นเสียงเรียกว่า glottis จะมีลักษณะใดก็ได้แล้วแต่ลักษณะการเคลื่อนไหวของลมที่ดันให้เส้นเสียงเปิดปิด ในสภาวะที่คนเราหายใจปกติ glottis จะเปิด เส้นเสียงแยกออกเป็นรูปตัว v เสียงที่ผ่านออกมาจะเป็นเสียงไม่ก้อง (voiceless sounds) แต่ถ้าแรงดันลม ทำให้เส้นเสียงปิดเปิดถี่ๆ จนทำให้กล่องเสียงสั่น เสียงที่ผ่านออกมาจะเป็นเสียงก้อง (voiced sounds) เสียงสระทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทยจะเกิดตรงจุดนี้ ทดสอบได้โดยการใช้นิ้วแตะบริเวณกล่องเสียงหรือลูกกระเดือกเมื่อออกเสียงสระ ในขั้นที่สองนี้เส้นเสียงจึงเป็นตัวละครสำคัญแสดงคุณสมบัติของเสียง (voice quality) ในลักษณะต่าง ๆ

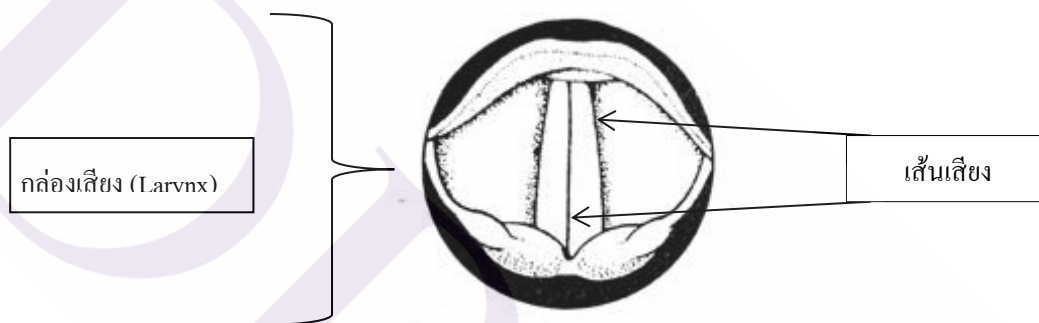
3. การแปรเสียง (articulation) เมื่อลมผ่านออกมาจากช่องว่างในกล่องเสียง จะผ่านเข้าสู่ช่องว่างภายในปาก (oral cavity) ในช่องปากจะมีอวัยวะต่าง ๆ ภายในปากเป็นตัวแปรเสียง ทำให้เกิดเสียงต่างๆ กัน โดยเฉพาะเสียงพยัญชนะในทุกภาษาที่มีมากมาย เสียงพยัญชนะบางเสียงอาจเกิดจากลมที่ผ่านเข้ามาในช่องจมูก (nasal cavity) ด้วย เช่น เสียง [m, n, ŋ] ทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาไทย

2.4.3 ลักษณะของเส้นเสียงขณะออกเสียง

ในช่องปากมีอวัยวะ คือ ฟัน ลิ้น เพดาน ลิ้นไก่ แต่ในการแปรเสียงต่างๆ นั้นจะอาศัยการเคลื่อนที่ของอวัยวะเหล่านี้ ในลักษณะต่าง ๆ เช่น ในการเคลื่อนที่เข้าไปใกล้กัน ชิดกัน หรือห่างกันพอประมาณ รวมทั้งจุดต่างๆ ของอวัยวะเหล่านั้นที่ทำให้เกิดเสียงต่างๆ ด้วย

เสียงที่มนุษย์เปล่งออกมา มีแหล่งกำเนิดเสียง คือกระแสดลม เวลาเราหายใจเข้าออกนั้น ปอดจะทำหน้าที่จ่ายกระแสดลมออกมา ยกเว้นแต่ที่เราจะหายใจแรงผิดปกติ กระแสดลมหายใจที่ออกจากปอด จะต้องได้รับการแปรสภาพจากการทำงานของกล่องเสียง และอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงภายในปาก เช่น ลิ้น ฟัน เป็นต้น จึงจะได้ยินออกมาเป็นเสียงพูด ทั้งนี้เสียงที่เกิดขึ้นนอกจากเกิดจากลมที่มาจากปอด ยังมีเรื่องสภาวะของเส้นเสียง (State of the glottis) คือ ภายในกล่องเสียงจะมีเส้นเสียง (Vocal cords) และลักษณะการเปิดปิดของเส้นเสียงนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ต่อกระแสดลมที่ใช้ในการออกเสียง เราแบ่งสภาวะของเส้นเสียงออกได้เป็น 3 สภาวะ คือ

1. เส้นเสียงปิดสนิท (Closed glottis) มีลักษณะคือเส้นเสียงบีบตัวเข้าชิดกันจนปิดสนิท แล้วจึงเปิดออกให้กระแสลมผ่านออกไปตามปกติ เราจึงปิดเส้นเสียงเสมอ เวลาขกของหนักๆหรือเมื่อกลืนลมหายใจ เสียงพยัญชนะที่เกิดจากการบีบตัวเข้าชิดกันของเส้นเสียงนั้น เรียกว่า เสียงพยัญชนะกัก (Glottal stop) ซึ่งเขียนแทนด้วยสัญลักษณ์สัทศาสตร์เป็น /ʔ/ เสียงพยัญชนะนี้ชาวอังกฤษซึ่งพูดภาษาลิ้นสำเนียงคือกนิย์ หรือชาวสก๊อตจะใช้ออกเสียงแทน /t/ เมื่อ /t/ นั้นเกิดระหว่างสระ เช่น ในคำว่า butter /'bʌʔə/ ก็จะออกเสียงเป็น /'bʌʔə/ คือใช้ /ʔ/ แทน /t/ สำหรับในภาษาไทย เสียง /ʔ/ เกิดขึ้นเวลาออกเสียง อ อ่าง เช่น ในคำว่า อ้วน /'ʔu:an/ อิม /ʔim/ อ้อย /'ʔoi/ และเมื่อออกเสียงพยางค์ที่มีเสียงสระเดี่ยวสั้น ก็จะเกิดเสียง /ʔ/ ตามเสียงสระออกมา เช่น ในคำว่า ปะ /_paʔ/ ตี /_tiʔ/ และ /ʌleʔ/ เป็นต้น ดังภาพที่ 2.1

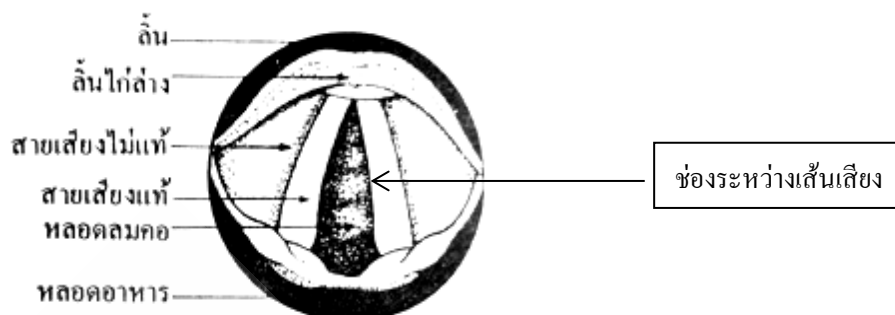


ภาพที่ 2.1 รูปแสดงสถานะของเส้นเสียงที่ปิดสนิท

2) เส้นเสียงสั่น (Glottis in vibration) คือ การที่เส้นเสียงบีบตัวเข้าใกล้กัน ขณะที่กระแสลมเคลื่อนผ่านเส้นเสียง แรงดันของกระแสลมจะทำให้เส้นเสียงที่อยู่ใกล้กันนั้นสั่นสะเทือน จึงทำให้เสียงที่เปล่งออกมานั้น เป็นเสียงโฆมะ หรือที่เรียกกันว่าเสียงก้อง (Voiced Sound) เสียงสระทุกเสียง ตามปกติจะเป็นสระเสียงก้อง เพราะเส้นเสียงจะอยู่ในลักษณะสั่นสะเทือนในขณะที่ออกเสียง พยัญชนะภาษาอังกฤษที่มีเสียงโฆมะ ได้แก่ พยัญชนะ /b/ /d/ /g/ /v/ /z/ /m/ /n/ /l/ /r/

3) เส้นเสียงเปิดกว้าง (Open glottis) ทำให้เกิดเสียงที่เรียกว่า เสียงอโฆมะ (Voiceless Sound) คือ เส้นเสียงเปิดกว้างให้ลมเข้าออกได้อย่างสะดวก สถานะเช่นนี้เกิดขึ้นในขณะที่เราหายใจเข้าออกปกติ เราสามารถทำให้เสียงสระ ซึ่งตามปกติเป็นเสียงโฆมะ กลายเป็นเสียงอโฆมะได้ โดยการปรับให้เสียงเปิดกว้างออก ในการเขียนสัญลักษณ์สัทศาสตร์ของสระอโฆมะนั้น เราเขียนจุดกลมเล็ก ๆ ไว้ข้างใต้รูปสระนั้น ๆ เช่น /i/ /e/ /a/ พยัญชนะมีเสียงอโฆมะ ได้แก่ พยัญชนะ /p/ /t/ /k/ /f/ /s/ /m/ /n/ /l/

ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 รูปแสดงสภาวะที่เส้นเสียงเปิดกว้าง

2.4.4 อวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงพยัญชนะและสระภาษาอังกฤษ

2.4.4.1 อวัยวะในการออกเสียงพยัญชนะ (Articulators) เราจำแนกอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงได้เป็น 2 จำพวก คือ

1) อวัยวะพวกที่เคลื่อนที่ได้ (Active articulators) คือ อวัยวะที่อยู่ติดกับกระดูกคางส่วนล่าง ซึ่งได้แก่ ริมฝีปากล่าง (Lower lip) และลิ้น (Tongue) สำหรับลิ้น ซึ่งถือว่าเป็นอวัยวะที่สำคัญยิ่งในการออกเสียงนั้น ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้ คือ ปลายลิ้น (Tip of the tongue) ส่วนต่อจากปลายลิ้น (Blade of the tongue) ลิ้นส่วนหน้า (Front of the tongue) ลิ้นส่วนหลัง (Back of the tongue) โคนลิ้น (Root of the tongue)

2) อวัยวะพวกที่เคลื่อนที่ไม่ได้ (Passive articulators) ได้แก่ อวัยวะที่อยู่ติดกับกระดูกคางส่วนบน ซึ่งได้แก่ ริมฝีปากบน (Upper lip) ฟันบน (Upper teeth) ปุ่มเหงือก (Alveolar ridge) เพดานแข็ง (Hard palate) เพดานอ่อน (Soft palate) และลิ้นไก่ (Uvula) ฐานที่เกิดของเสียง (place of articulation) ฐานที่เกิดของเสียง คือ จุดที่ลมถูกกักหรือบีบก่อนที่จะถูกปล่อยให้ผ่านออกมาทางปากหรือช่องจมูก และจุดดังกล่าวนี้เกิดจากการที่อวัยวะพวกที่เคลื่อนที่ได้ เคลื่อนไปสัมผัสกับอวัยวะที่เคลื่อนที่ไม่ได้ ฐานที่เกิดของเสียงจำแนกออก ได้ดังตารางที่ 2.4

ตารางที่ 2.4 แสดงอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษ

อวัยวะพวกที่เคลื่อนที่ได้	อวัยวะพวกที่เคลื่อนที่ไม่ได้
1. ริมฝีปากล่าง (Lower lip)	7. ริมฝีปากบน (Upper lip)
2. ปลายลิ้น (Tip of the tongue)	8. ฟันบน (Upper teeth)
3. ส่วนต่อจากปลายลิ้น (Blade of the tongue)	9. ปุ่มเหงือก (Alveolar ridge)
4. ลิ้นส่วนหน้า (Front of the tongue)	10. เพดานแข็ง (Hard palate)
5. ลิ้นส่วนหลัง (Back of the tongue)	11. เพดานอ่อน (Soft palate)
6. โคนลิ้น (Root of the tongue)	12. ลิ้นไก่ (Uvula)

1.2.1 ริมฝีปากทั้งสอง (Bilabial) ใช้ริมฝีปากบน และริมฝีปากล่างเป็นฐาน ที่เกิดของเสียง เช่น เสียง /p//b//m/

1.2.2 ริมฝีปากล่าง - ฟันบน (Labio-dental) ใช้ริมฝีปากล่างและฟันบนเป็นฐานที่เกิดของเสียง เช่น เสียง /f/ /v/

1.2.3 ปลายลิ้น-ฟันบน (Apico-dental) ฐานที่เกิดของเสียง ที่ ปลายลิ้นและฟันบน เสียงที่มีฐานที่เกิดของเสียงนี้ มีอยู่ในภาษาอังกฤษ และเป็นเสียงที่เป็นปัญหาสำหรับคนไทยเป็นจำนวนมาก เป็นเสียงพยัญชนะต้นของคำในภาษาอังกฤษต่อไปนี้ (thank, thick, thigh, though)

1.2.4 ปลายลิ้น-ปุ่มเหงือก (Apico-alveolar) ใช้ปลายลิ้นและปุ่มเหงือกเป็นฐานที่เกิดของเสียง ซึ่งได้แก่ เสียง /t/ /d/ /n/ /l/ /s/

1.2.5 ด้านหลังของปุ่มเหงือก (Retroflex) มีฐานที่เกิดของเสียงอยู่ที่ปลายลิ้น และออกไปยังส่วนด้านหลังของปุ่มเหงือก ดังปรากฏใน เสียงพยัญชนะลิ้นงอในภาษาหลายภาษาในประเทศอินเดีย และปรากฏในเสียงตัว r ในภาษาอังกฤษ เช่น ในคำว่า rush, reach, red, robe, ray

1.2.6 เพดานแข็ง-ปุ่มเหงือก (Palato-alveolar) ใช้ปลายลิ้น และส่วนต่อจากปลายลิ้น ยกเคลื่อนไป มีความสัมพันธ์กับส่วนต่อระหว่าง เพดานแข็ง - ปุ่มเหงือก เสียงที่มีฐานที่เกิดดังกล่าวนี้มีในภาษาอังกฤษ เช่น เสียงพยัญชนะต้นในคำต่อไปนี้ ship, shop, shell, shark, church, chip, chair, choose, jump, joy, jam, jar, gigolo, pleasure, leisure

1.2.7 ปลายลิ้น - เพดานแข็งส่วนหน้า (Lamino-prepalatal) มีฐานที่เกิดของเสียง อยู่ที่ส่วนต่อจากปลายลิ้น กับเพดานแข็งส่วนหน้า คือ ตำแหน่งที่เกิดของเสียง จ ช ฉ ที่มีในภาษาไทย

1.2.8 เพดานแข็ง (Palatal) ใช้ลิ้นส่วนกลางกับเพดานแข็ง เป็นฐานที่เกิดของเสียง เช่น เสียงพยัญชนะต้น ในคำต่อไปนี้ ยิน ยาม หลิง yes, year, yearn

1.2.9 เพดานอ่อน (Velar) ใช้ลิ้นส่วนหลังและเพดานอ่อนเป็นฐานที่เกิดเสียง คือ ตำแหน่งที่เกิดของเสียง ก ข ค ง ที่มีในภาษาไทย

1.2.10 เส้นเสียง (Glottal) มีฐานที่เกิดอยู่ที่เส้นเสียง เช่น เสียง ห ฮ อ ในภาษาไทย หรือเสียง /h/ ในคำต่อไปนี้ในภาษาอังกฤษ head, hair, hip, hay

2.4.4.2 อวัยวะที่ใช้ออกเสียงสระ มนุษย์เราเปล่งเสียงสระ ด้วยอวัยวะชุดเดียวกันกับที่ใช้เปล่งเสียงพยัญชนะ แต่ในเมื่อสระทุกเสียง ใช้กระแสลมจากปอด และเป็นเสียงก้อง (Voiced Sound) การทำงานของปอดและเส้นเสียง (สั่น) ในการเปล่งเสียงพยัญชนะ จึงกล่าวได้ว่าเป็นการทำงานของเพดานอ่อน และอวัยวะในช่องปากที่แตกต่างจากข้างต้น

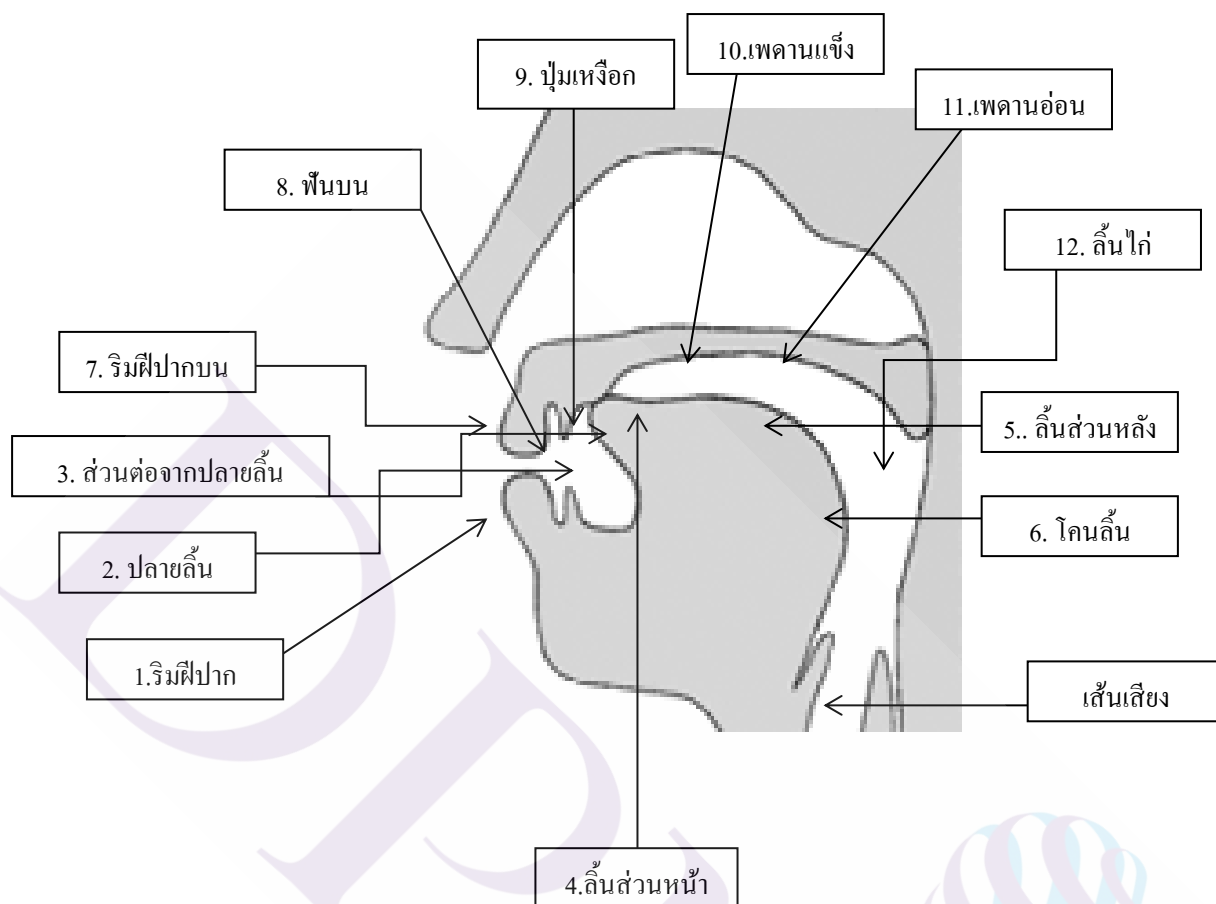
1. เพดานอ่อน ในกรณีนี้เพดานอ่อนทำงานเหมือนพยัญชนะ สามารถยกตัวไปแล้วปิดช่องลมออกช่องจมูก (ทำให้กระแสลมออกทางช่องปากอย่างเดียว) หรือลดตัวลงมา (เพื่อให้มีช่องทางให้กระแสลมออกทั้งทางปากและจมูก) สระส่วนมาก มักเป็นเสียงลมที่ออกทางปากอย่างเดียว บางกรณี บางภาษาพบเสียงสระที่ขึ้นจมูกด้วย

2. ปากและอวัยวะในช่องปาก ในกรณีของเสียงสระ อวัยวะที่เปล่งเสียงคือริมฝีปากและลิ้น (ไม่ได้ใช้อวัยวะหลากหลายเหมือนการออกเสียงพยัญชนะ) ตำแหน่งของลิ้นที่ต่างกันร่วมกับรูปร่างของริมฝีปากต่างกันทำให้เกิดเสียงสระที่แตกต่างกัน

ลิ้น ส่วนใดที่ยกตัวขึ้นสูง ปลายลิ้น เกิดเป็นเสียงสระหน้า กลางลิ้นเกิดเป็นเสียง เกิดเป็นเสียงสระกลาง หรือโคนลิ้น เกิดเป็นเสียงสระหลัง

ลิ้นส่วนที่ยกตัวขึ้นสูงที่สุด จะเกิดเป็นสระปิด สูง เกิดเป็นเสียงสระกึ่งปิด ต่ำ เกิดเป็นเสียงสระกึ่งเปิด ต่ำมากเกิดเป็นเสียง สระเปิด

อวัยวะที่อยู่ในช่องปากที่ใช้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษ มีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป เพื่อให้เข้าใจตรงกัน อวัยวะสำหรับการออกเสียงดูได้จากภาพที่ 2.3



ภาพที่ 2.3 ภาพอวัยวะที่ใช้สำหรับการออกเสียงและแหล่งกำเนิดเสียง

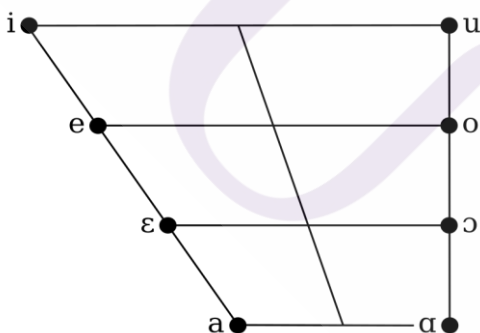
การออกเสียงสระ กล่าวถึงลักษณะ 3 ประการ ของอวัยวะดังนี้

1. ส่วนของลิ้นที่ใช้ในการออกเสียง (Tongue Position)
2. ความสูง-ต่ำของลิ้นในการออกเสียง (Tongue Height)
3. ลักษณะริมฝีปาก (Lip Position)

เนื่องจากการยาก ที่จะบอกลักษณะความแตกต่างของเสียงสระ แต่ละเสียงในลักษณะดังกล่าว ทั้งนี้เพราะในการออกเสียงสระนั้น ไม่มีการสัมผัสกัน ระหว่างอวัยวะส่วนใดภายในปาก A.J. Ellis นักภาษาศาสตร์ชาวอังกฤษจึงได้เสนอความคิดและประดิษฐ์สระหลัก (Cardinal vowels) ขึ้นในปี ค.ศ.1844 เพื่อที่จะใช้เป็นหลักในการอธิบายเสียงสระ ในภาษาต่างๆ โดยใช้วิธีเปรียบเทียบสระในภาษาต่างๆ กับสระหลักและ Daniel Jones ก็ได้นำเอาความคิดเกี่ยวกับ

สระหลักนั้นมาพัฒนาและนำออกมาใช้ โดยเริ่มต้นที่ University College กรุงลอนดอน Daniel Jones ได้กำหนดไว้ว่า เสียงสระหลักเหล่านี้ มิใช่เป็นเสียงสระของภาษาใดภาษาหนึ่ง แต่เป็นเสียงสระที่เกิดจากการเคลื่อนลิ้น ไปยังตำแหน่งนอกสุดของอาณาเขตเสียงสระ (Vowel area) ไม่ว่าจะเป็นทางด้านใดของลิ้น เสียงใดที่อยู่นอกอาณาเขตนี้จะเป็นเสียงเสียดแทรกสระหลักของ Jones มี 8 สระ โดยที่สระ 4 สระแรกนั้น เป็นสระซึ่งใช้ลิ้นส่วนหน้าที่สุดเท่าที่จะหน้าได้ (คือส่วน Front of the tongue) ในการออกเสียง ส่วนสระอีก 4 สระนั้น ใช้ลิ้นส่วนหลังที่สุดเท่าที่จะหลังได้ (คือส่วน Back of the tongue) ในการออกเสียง ส่วนในด้านความสูง-ต่ำของลิ้นนั้น เราแบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ คือ ระดับสูง (Close) ระดับกึ่งสูง (Half-Close) ระดับกึ่งต่ำ (Half-open) และระดับต่ำ (Open) ระดับของลิ้นทั้งสิ้นนี้มีระยะห่างเท่า ๆ กัน สำหรับระดับสูงนั้นจะต้องยกลิ้นให้สูงที่สุดเท่าที่จะสูงได้ หากสูงมากกว่านั้นจะกลายเป็นเสียงเสียดแทรกไป และระดับต่ำสุด นั้นจะต้องลดลิ้นลงให้ต่ำที่สุดเท่าที่จะต่ำได้ ส่วนลักษณะริมฝีปากแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ริมฝีปากห่อ (Rounded) และริมฝีปากไม่ห่อ (Unrounded) สำหรับการออกเสียงสระหลัก เพื่อให้เข้าใจตำแหน่งของการวางลิ้นในปาก ดังภาพที่ 2.4

ลิ้นส่วนหน้า		ลิ้นส่วนหลัง	
สูง สระหลักที่หนึ่ง	i	สระหลักที่แปด	u
กึ่ง-สูง สระหลักที่สอง	e	สระหลักที่เจ็ด	o
กึ่งต่ำ สระหลักที่สาม	ɛ	สระหลักที่หก	ɔ
ต่ำ สระหลักที่สี่	a	สระหลักที่ห้า	ɑ



ภาพที่ 2.4 ตำแหน่งของลิ้นในการออกเสียงสระหลัก (Cardinal Vowels)

2.4.5 ลักษณะการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Manner of articulation)

นักสัทศาสตร์ได้ จำแนกลักษณะการออกเสียงออกเป็นประเภทต่างๆ ตามลักษณะความสัมพันธ์กัน ระหว่างอวัยวะในการออกเสียง ที่เคลื่อนที่ได้และอวัยวะที่เคลื่อนที่ไม่ได้ โดยแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เสียงกัก (Stop) เกิดจากการกักลมไว้ ณ จุดใด จุดหนึ่งในช่องปาก และในขณะเดียวกัน มีการปิดกั้นลมทางช่องจมูกด้วย เมื่ออวัยวะในการออกเสียงเคลื่อนออกจากกัน ลมก็จะพุ่งออก พยัญชนะเสียงกัก ได้แก่ /p/ /b/ /t/ /d/ /k/ /g/ ดังภาพที่ 2.5



ภาพที่ 2.5 แสดงลักษณะอวัยวะในช่องปากขณะการออกเสียงกัก

เสียงกัก แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

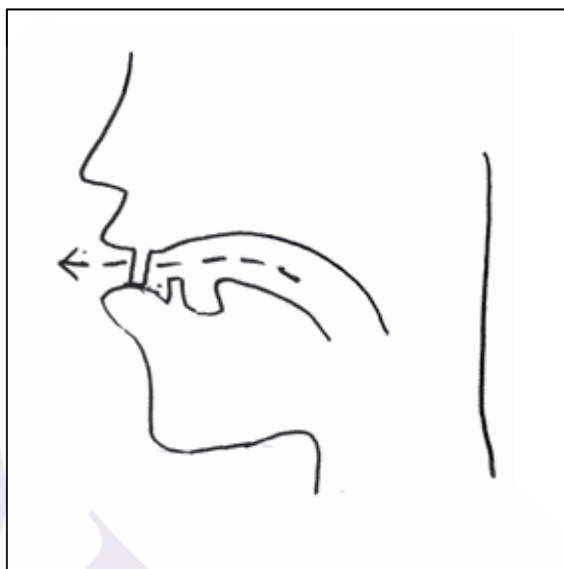
1.1 เสียงกักแบบชนิด (Aspirated stop) คือ เสียงกักที่ออกเสียงเสียงแล้วมีกลุ่มลมตามออกมา เช่น เสียงกักในคำว่า พบ ทา กา pie, tie, kind

1.2 เสียงกักแบบชนิด (Unaspirated stop) ได้แก่ เสียงกักที่ออกเสียงแล้วไม่มีกลุ่มลมตามออกมามี เช่น เสียงกักในคำว่า ป้า ตา กา ,style, sky

2. เสียงนาสิก (Nasal) เสียงประเภทนี้คล้ายกับเสียงกัก คือ มีการกักลมในช่องปาก ต่างจากเสียงกักตรงที่เสียงนาสิกไม่มีการปิดกั้นลมทางช่องจมูก ดังนั้น แม้ว่ากระแสลมจะถูกกักในช่องปาก แต่ก็สามารถผ่านออกมาทางช่องจมูกได้ เสียงนาสิก ได้แก่เสียงในต้นพยางค์ของคำต่อไปนี้ มา นา งa my, not หรือ เสียงในท้ายพยางค์ของคำต่อไปนี้ sing, long, wrong

3. เสียงเสียดแทรก (Fricative) เป็นเสียงที่เกิดขึ้น โดยอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงที่เคลื่อนที่ได้ เคลื่อนที่เข้าไปใกล้ๆกับอวัยวะที่เคลื่อนที่ไม่ได้ จึงทำให้เกิดช่องแคบระหว่างอวัยวะ

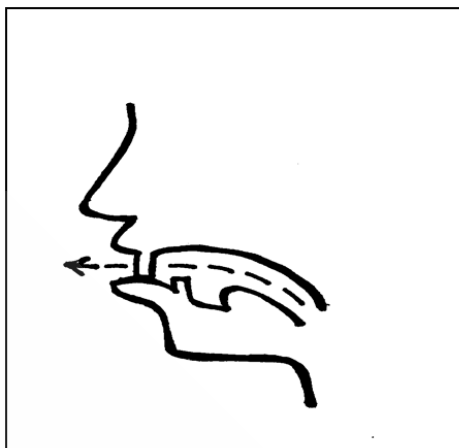
ในการออกเสียงทั้งสองลมที่ผ่านเส้นเสียงออกมา จึงต้องแทรกออกมาเป็นเสียงเสียดแทรกตัวอย่าง เช่น เสียง /f/ /v/ /s/ /z/ /h/ เป็นต้น ดังภาพที่ 2.6



ภาพที่ 2.6 แสดงลักษณะอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงสอดแทรก

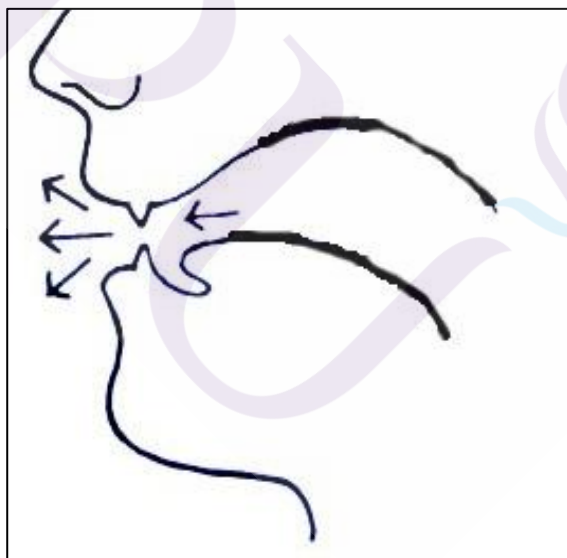
4. เสียงกึ่งเสียดแทรก (Affricate) เป็นเสียงที่เกิดขึ้น จากการออกเสียงกักร่วมกับเสียงเสียดแทรก คือ เริ่มต้นด้วยอวัยวะในการออกเสียงปิดกันสนิท แล้วเปิดออกซ้าๆ ลมก็จะค่อยๆเสียดแทรกออกมา เช่น เสียง จ ช ฉ ในภาษาไทย หรือเสียงพยัญชนะต้นของคำต่อไปนี้ในภาษาอังกฤษ church, choose, judge, jack ดังภาพที่ 2.7

5. เสียงข้างลิ้น (Lateral) เกิดจากการกักลมไว้ตรงช่องกลางของปาก คือ ยกส่วนของลิ้นขึ้นแตะฐานบนให้สนิท แล้วปล่อยให้ลมผ่านออกมาทางด้านข้างของลิ้นข้างใดข้างหนึ่งหรือทั้งสองข้าง ได้แก่ ล ต ลิง ในคำต่อไปนี้ ล้า ลิง ลอด leg, lick, lock, loin ดังภาพที่ 2.7



ภาพที่ 2.7 แสดงอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงข้างลิ้น

6. เสียงเปิด (Approximant) เกิดจากการที่อวัยวะในการออกเสียง เคลื่อนที่เข้าหากัน แต่ห่างกันมากจนเกิดช่องว่างระหว่างอวัยวะทั้งสอง ลมจะเคลื่อนผ่านช่องว่างนี้ออกมาอย่างสะดวก เช่น เสียงพยัญชนะต้นในคำต่อไปนี้ ย่ำ หญิง ฐา หรือเสียงตัว/r/ ในภาษาอังกฤษ เช่น ในคำว่า red, ring, read เป็นต้น อวัยวะภายในช่องปากในการออกเสียงเปิด ดังภาพที่ 2.8



ภาพที่ 2.8 แสดงอวัยวะในช่องปากขณะออกเสียงเปิด

2.4.6 ระบบเสียงภาษาอังกฤษ (English Vowel System)

วิธีการหาหน่วยเสียงสระในภาษาอังกฤษ ทำได้โดยใช้หลักการเทียบคู่ เช่น เดียวกับการหาหน่วยเสียงพยัญชนะ ด้วยการนำเสียงสระ 2 เสียง มาใส่ในพยัญชนะแวดล้อมเดียวกัน เช่น p...n

ถ้าปรากฏว่าคำคู่หนึ่ง มีความหมายต่างกัน ก็เป็นคนละหน่วยเสียงกัน เช่น pin /pɪn/ กับ pen /pen/ คำสองคำนี้มีความหมายต่างกันดังนั้น /ɪ/ และ /e/ จึงเป็นคนละหน่วยเสียงกัน ดังตารางที่ 2.5

ตารางที่ 2.5 ระบบเสียงสระ

/i:/	/ɪ/	/ u:/	/ u/
beat	bit	pool	pull
/ eɪ /	/ e /	/ əʊ /	/ ɔ:/
bait	bet	boat	bought
/ æ /	/ e /	/ ɒ /	/ æ /
bat	bet	cot	cat
/ ʌ /	/ æ /		
but	bat		

ในภาษาอังกฤษมีอักษรสระแค่ 5 รูป ได้แก่ a, e, i, o, u เราสามารถให้ความหมายของเสียงสระเอกได้เป็นสองอย่าง คือ ตามลักษณะทางสัทศาสตร์และตามหน้าที่ของสระในภาษา หากพิจารณาตามลักษณะทางสัทศาสตร์ สระ คือเสียงที่เกิดจากลมที่ออกจากปอด เส้นเสียง ซึ่งในกรณีทั่วไปจะสั่นเป็นเสียงโฆษะ (voiced) แล้วผ่านตรงเหนือกลางลิ้นออกจากทางปากได้โดยสะดวก โดยไม่มีการกักลมที่จุดใดจุดหนึ่งภายในช่องปาก ส่วนหน้าที่ของเสียงสระในภาษาถือเป็นเสียงซึ่งเป็นแกนของพยางค์ โดยอาจจะมีเสียงพยัญชนะอยู่ข้างหน้า หรือตามมาข้างหลังก็ได้ ตามลักษณะสัทศาสตร์จะเห็นได้ว่า สระนั้นมีลักษณะการออกเสียงเช่นเดียวกับเสียงพยัญชนะประเภทเสียงเปิด (Approximant) คือ ลมสามารถออกจากปอด ผ่านช่องปากได้อย่างสะดวก เนื่องจากไม่มีการกักลมที่จุดใดจุดหนึ่งภายในช่องปาก แต่พยัญชนะประเภทเสียงเปิดแตกต่างจากสระอยู่ที่ว่า หน้าที่ในพยางค์ของพยัญชนะเสียงเปิดมิได้เป็นแกนของพยางค์ เช่นเสียงสระ แต่ตามลักษณะทางสัทศาสตร์แล้วเหมือนกันทุกอย่างด้วยเหตุนี้ บางครั้งเราจึงเรียกชื่อ พยัญชนะแบบเสียงเปิดว่า อัฒสระ (Semi-vowels) แต่ภาษาอังกฤษมีหน่วยเสียงสระมากกว่าอักษรสระมาก ทำให้ความ

สอดคล้องระหว่างการสะกดและการออกเสียงสระในภาษาอังกฤษนั้นซับซ้อนกว่าพยัญชนะมากนัก เนื่องจากต้องมีการประยุกต์ใช้ เช่น ทำเป็นสระประสมหรือสระยาวอื่นๆ เสียงสระทั้งหมดในภาษาอังกฤษ เป็นเสียงโฆษะหรือเสียงก้อง (voiced) ซึ่งประกอบด้วย 21 หน่วยเสียง แบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ เสียงสระเดี่ยว (vowel) และสระประสม (diphthong)

ระบบหน่วยเสียงและการออกเสียงสระ สามารถแปรผันได้ตามสำเนียงหรือภาษาท้องถิ่น เช่นเดียวกันกับการออกเสียงพยัญชนะ ดังจะยกตัวอย่างโดยอ้างอิง สำเนียงที่ใช้กันแพร่หลายมากที่สุด คือ สำเนียงอังกฤษมาตรฐาน และสำเนียงอเมริกันมาตรฐาน มาแสดงเพื่อความไม่สับสน ดังตารางที่ 2.6 และ 2.7

ตารางที่ 2.6 ระบบหน่วยเสียงสระเดี่ยวในภาษาอังกฤษ

สระเดี่ยว		ตำแหน่งเสียงที่ปรากฏในคำ		
สำเนียงอังกฤษ	สำเนียงอเมริกัน	ต้นคำ	กลางคำ	ท้ายคำ
/i:/	/ɪ/	each	meal	ski
/ɪ/	/ɪ/	women	sit	beverage
/e/	/ɛ/	egg	bread	-
/æ/	/æ/	apple	hat	-
/ɒ/	/ɑ/	-	box	-
/ɔ:/	/ɔ/	all	water	four
/ɑ:/	/ɑ/	arm	laugh	car
/ʊ/	/ʊ/	-	look	-
/u:/	/u/	ooze	fool	do
/ʌ/	/ʌ/	up	double	-
/ɜ:/	/ɜr/	earn	search	stir
/ə/	/ə/	observe	family	cinema

ตารางที่ 2.7 ระบบหน่วยเสียงสระประสมในภาษาอังกฤษ

สระเดี่ยว		ตำแหน่งเสียงที่ปรากฏในคำ		
สำเนียงอังกฤษ	สำเนียงอเมริกัน	ต้นคำ	กลางคำ	ท้ายคำ
/ eɪ /	/ eɪ /	able	state	convey
/ ɔʊ /	/ ɔʊ /	own	home	low
/ aɪ /	/ aɪ /	eye	light	cry
/ aʊ /	/ aʊ /	out	sound	how
/ ɔɪ /	/ ɔɪ /	oil	join	boy
/ ɪə /	/ (ɪr) /	-	-	idea
/ eə /	/ (ɛr) /	air	-	care
/ ʊə /	/ (ʊr) /	-	plural	tour

ที่มา: www.wikipedia.com, ราชบัณฑิตยสถาน และ Permakasetwit (2008)

2.4.6.1 การออกเสียงเสียงพยัญชนะ (Consonant)

พยัญชนะอังกฤษประกอบด้วยอักษร 26 ตัว ได้แก่ a, b, c, d, e, f, g, h, I, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z สามารถเขียนได้ทั้งแบบตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ ตัวอักษรพิมพ์เล็กและตัวเขียน

ระบบการสะกด ในภาษาอังกฤษกับการออกเสียงมักไม่สอดคล้องกัน บ่อยครั้งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการออกเสียงแบบผิด ๆ มาโดยตลอด ซึ่งผู้ที่พูดภาษาอังกฤษจะยึดถือการออกเสียงตามรูปการเขียนไม่ได้ กล่าวโดยทั่วไป ภาษาอังกฤษมิใช่อักษรวิธีเชิงหน่วยเสียง ดังตารางที่ 2.5 และ 2.6 แม้ภาษาอังกฤษจะมี 26 ตัวอักษร แต่เสียงในภาษาอังกฤษแทนได้มากกว่านั้น เช่น ตัวอักษร 'a' ตัวเดียวแทนเสียงที่ต่างกันได้มากถึง 7 เสียง ในรูปสระ เช่น hat, hate, all, any, art, above, orange เป็นต้น หรือตัวอย่างในเรื่องของพยัญชนะ 's' ซึ่งอาจจะออกเสียงต่างกันในแต่ละคำ เช่น see, sure, visit ในทางกลับกัน เสียงเดียวกันอาจไม่ได้มาจากการสะกดด้วยพยัญชนะหรือสระตัวเดิมก็ได้ เช่น เสียงสระประสม /ei/ อาจในคำเหล่านี้ซึ่งใช้รูปสระต่างกัน ได้แก่ cake, they, steak, weigh, rain, may หรือเสียงพยัญชนะ /f/ ซึ่งพบว่าเขียนต่างกันไปในคำว่า fell, stuff, photo, tough เป็นต้น

ความสอดคล้องระหว่างการสะกดกับการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษส่วนใหญ่
ไม่ซับซ้อนสำหรับตัวอักษรบางตัว ได้แก่ b, d, f, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t, v, w, z ซึ่งแทน
หน่วยเสียง /b/, /d/, /f/, /h/, /dʒ/, /k/, /l/, /m/, /n/, /p/, /r/, /s/, /t/, /v/, /w/, /z/ อยู่แล้ว
ตามลำดับถึงแม้จะมีอักษรตัวอื่นที่มีการออกเสียงแบบพิเศษอยู่บ้าง เช่น อักษร c และ g ปกติจะ
แทน /k/ และ /g/ แต่ยังมีเสียง c อ่อนที่ออกเสียงเป็น /s/ และเสียง g อ่อนที่ออกเสียงเป็น /dʒ/
 เป็นต้น เสียงพยัญชนะในภาษาอังกฤษแบ่งออกได้ 24 หน่วยเสียงตามลักษณะด้านสัทศาสตร์และ
หน้าที่ของพยัญชนะในภาษา โดยทั่วไปหน่วยเสียงพยัญชนะในภาษาอังกฤษจะถูกจัดให้เป็นคู่ๆ
แต่ละคู่ที่เกิดเสียงที่จุดเดียวกันของอวัยวะในช่องปาก และมีลักษณะการเปล่งเสียงแบบเดียวกัน
เช่น /p, b/ เกิดคู่กันที่ริมฝีปาก และมีลักษณะการเปล่งเสียงแบบปิดกักลม แต่ขณะที่เปล่งเสียงทั้งคู่
มีลักษณะที่เส้นเสียงไม่เหมือนกัน โดยที่ /p/ เป็นเสียงอโฆมะ (voiceless) คือเส้นเสียงอยู่ห่างกัน
ขณะเปล่งเสียงทำให้ไม่มีการสั่นสะเทือน ส่วน /b/ เป็นเสียงโฆมะ (voiced) คือ เส้นเสียงอยู่ชิด
กันปิดกันไม่ให้ลมผ่านออกได้สะดวก เส้นเสียงจึงมีการสั่นสะเทือนขณะลมพยายามผ่านออก ทั้งนี้
เมื่อเปล่งเสียง /p/ ลมจะผ่านช่อง glottis มากกว่าเมื่อเปล่งเสียง /b/ ดังนั้น หากจำแนกเสียง
พยัญชนะตามลักษณะการสั่นของเส้นเสียงแล้วนั้น จะแบ่งเป็นสองกลุ่ม ได้ดังนี้ เสียงอโฆมะ
หรือเสียงไม่ก้อง (voiceless) ได้แก่ /p, t, k, f, θ, s, ʃ, tʃ, h/ เสียงโฆมะ หรือเสียงก้อง (voiced)
ได้แก่ /b, d, g, v, ð, z, ʒ, dʒ, m, n, ŋ, l, r, w, y/ ในขณะเดียวกัน หากจัดกลุ่มตามแหล่งกำเนิด
เกิดเสียง (point of articulation) และลักษณะการเปล่งเสียง (manner of articulation) การแปร
ผันในการออกเสียงพยัญชนะอาจพบว่ามีความแตกต่างกันไปตามสำเนียง เช่น เสียง /r/ ใน
สำเนียงอังกฤษและสำเนียงออสเตรเลีย สามารถปรากฏก่อนสระเท่านั้น ดังนั้น ส่วนใหญ่จึงมักไม่
มีเสียง /r/ ในการออกเสียงในตำแหน่งท้ายคำ เช่น ในคำว่า card /ka:d/ หรือ airport /'eə.pɔ:t/
แต่เราจะพบว่าการออกเสียงนี้ในสำเนียงอเมริกัน ดังนี้ card /kɑ:d/ และ airport /'eə.pɔ:rt/ หรือ
อีกอย่างหนึ่ง เช่น เสียงระเบิดอโฆมะ /p/, /t/ และ /k/ นั้น เป็นเสียงชนิด (aspirated stop) หรือ
เป็นเสียงมีลมพ่นออกมาด้วยบ่อยครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้นพยางค์ที่มีการเน้น แต่กลับไม่ชนิด
หลัง /s/ ที่ต้นคำ อย่างในคำว่า spin รูปอักษรและหน่วยเสียงมีความแตกต่างกันในหลายบริบท

การออกเสียงภาษาอังกฤษในระดับคำที่มีเสียงพยัญชนะปรากฏในคำ มีเสียงพยัญชนะที่
ต้นคำ และท้ายคำ ดังตารางที่ 2.8

ตารางที่ 2.8 ตำแหน่งของเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษที่ปรากฏในต้นคำและท้ายคำ

เสียง	ต้นคำ	ท้ายคำ
p	page	tip
b	bee	mob
t	top	part
d	day	bad
k	character	mark
g	get	vogue
f	phone	tough
v	voice	save
s	city	loss
z	zip	has
m	moon	come
n	know	inn
θ	theme	health
ð	then	smooth
ʃ	sure	cash
ʒ	-	beige
tʃ	chin	teach
dʒ	judge	change
ŋ	-	zinc

ที่มา: ราชบัณฑิตยสถาน (2523) และ Permakasetwit (2008)

2.4.6.2 พยัญชนะควบกล้ำในภาษาอังกฤษ (Consonant Cluster)

พยัญชนะควบกล้ำเป็นการออกเสียงรวมกัน 2 เสียงหรือมากกว่านั้น ในการออกเสียงคราวเดียวกันโดยไม่มีเสียงสระมาคั่น ในภาษาอังกฤษนั้นจะแตกต่างกับภาษาไทยเล็กน้อย คือ จะพบพยัญชนะควบกล้ำทั้งที่ตำแหน่งต้นคำและตำแหน่งท้ายคำ ซึ่งในภาษาไทยจะพบแค่เพียงที่ตำแหน่งพยัญชนะต้นเท่านั้น การออกเสียงลักษณะนี้ในภาษาอังกฤษอาจไม่ได้ส่งผลแค่ความหมาย

ของคำที่เปลี่ยนไป แต่ทำให้ตีความผิดจากไวยากรณ์ที่ต้องการสื่อหากควมผิดในคำที่มีความหมายทางไวยากรณ์ เช่น แสดงช่วงเวลาของการกระทำ (tense) เป็นต้น

พยัญชนะทุกตัวในภาษาอังกฤษ สามารถเป็นพยัญชนะควบกล้ำได้ในตำแหน่งต้นคำ มีพบกลางคำบ้าง และจะพบมากในตำแหน่งท้ายคำ แต่สำหรับตำแหน่งท้ายคำนั้น จะมี 3 เสียงที่ไม่ปรากฏ คือ /h, w, j/ สรุปการเปรียบเทียบการใช้พยัญชนะควบกล้ำตามตำแหน่งที่พบในภาษาอังกฤษหลักๆ เฉพาะที่พบบ่อยในตำแหน่งท้ายคำไว้ โดยละเว้นการออกเสียงที่เปลี่ยนไปตามไวยากรณ์โดยการเติม -s หรือ -ed ที่ท้ายคำดังตารางที่ 2.9

ตารางที่ 2.9 การใช้พยัญชนะควบกล้ำในตำแหน่งท้ายคำของภาษาอังกฤษ

มีเฉพาะในภาษาอังกฤษ	ตัวอย่าง
/-mp/	stamp
/-nθ/	month
/-nʃ/	mince
/-nt/	decent
/-nd/	mind
/-nʃ/	lunch
/-nʒ/	change
/-nk/	sink
/-lp/	help
/-lt/	salt
/-lk/	milk
/-ld/	gold
/-lf/	wolf
/-lv/	solve
/-ls/	false
/-lm/	film
/-sk/	task

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

มีเฉพาะในภาษาอังกฤษ	ตัวอย่าง
/-st/	mist
/-ps/	collapse
/-ts/	quartz
/-ks/	tax

ที่มา: Permakasetwit (2008) และ อัญชลี ภาสุขนิรันดร์ (2542)

2.4.7 การเน้นเสียงในภาษาอังกฤษ

ความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ นอกจากจะพิจารณาที่การออกเสียงสระ และพยัญชนะในแต่ละหน่วยอย่างถูกต้องแล้ว การออกเสียงภาษาอังกฤษยังต้องพิจารณา การออกเสียงเน้นหนักที่คำ หรือที่เรียกกันว่า การเน้นหนักเบา (stress) มีระดับเสียง (pitch) ที่สูงต่ำไม่เท่ากัน และมีลักษณะการลงเสียงในช่วงเว้นวรรคตอน (juncture) ไม่เหมือนกัน สิ่งเหล่านี้จะทำให้คำพูดมีความหมายแตกต่างกัน

การออกเสียงคำในภาษาอังกฤษ หากออกเสียงเน้นผิดที่อาจทำให้ความหมายเปลี่ยน หรือผิดเพี้ยนไปได้ ยกตัวอย่างเช่น คำว่า insult ถ้าเน้นหนักที่พยางค์แรก *insult* จะเป็นคำนาม แปลว่า การดูถูก แต่ถ้าลงเสียงหนักที่พยางค์หลัง จะเป็น คำกริยาที่แปลว่า ดูถูก

H.A. Gleason อ้างถึงใน ปารีชาติ นาคะตะ (2542) กล่าวว่า การลงน้ำหนักคำในภาษาอังกฤษแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ เสียงลงน้ำหนักมาก (primary stress) เสียงลงน้ำหนักรอง (secondary stress) และเสียงไม่ลงน้ำหนัก (weak stress)

1. เสียงลงน้ำหนักมาก (primary stress) คำในภาษาอังกฤษทุกคำไม่ว่าจะมีกี่พยางค์ จะต้อง มีพยางค์หนึ่งที่ได้รับ primary stress ซึ่งเป็นพยางค์ที่ออกเสียงหนักกว่าพยางค์อื่นๆ ซึ่งใน วิทยานิพนธ์เล่มนี้ขอใช้สัญลักษณ์ ' แสดง primary stress และใส่ไว้บนตำแหน่งเหนือสระของ พยางค์ของพยางค์ที่ได้รับน้ำหนักมากที่สุด (H.A. Gleason อ้างถึงใน ปารีชาติ นาคะตะ, 2542) เช่น method ออกเสียงว่า /méθəd/, /enjoy/ ออกเสียงว่า /Enɔɪ/, important ออกเสียงว่า /impórtənt/ เสียงลงน้ำหนักรอง (secondary stress) พยางค์ที่ได้รับ second stress เป็นพยางค์ที่ ออกเสียงเบากว่า primary stress คำบางคำเท่านั้นที่ได้รับ second stress และส่วนมากมักเป็นคำประสม (compound) เครื่องหมายที่ใช้แทนการลงน้ำหนักคือ ` เช่น /démocrátic/ ออกเสียงว่า

/démakrátik /, engineer ออกเสียงว่า /ènginéer/

2. เสียงไม่ลงน้ำหนัก (weak stress) พยางค์ที่ได้รับ weak stress เป็นพยางค์ที่ออกเสียงเบาที่สุด เสียงสระของพยางค์นี้มักเป็นเสียง /ə/ /ɪ/ เช่น ในคำว่า démocratíc ออกเสียงว่า /démakrátik/ พยางค์ที่เป็นพยางค์ที่ไม่ลงน้ำหนัก คือ /ɪ/ พยางค์แรกได้รับเสียง second stress ส่วนพยางค์ที่สามเป็น primary stress

เทียนมณี บุญจุน (2548 , น.139) สอดคล้องกับ สำอางค์ หิรัญบุรณะ (2520, น. 37-42) และ ดาราวดี สุขมลสันต์ (2542:89-93) กล่าวว่า การเสียงเน้นในภาษาอังกฤษ มี 4 แบบดังนี้

1. เสียงเน้นหนักที่สุด (primary stress) ใช้เครื่องหมาย /' / วาง ข้างบน หมายถึงเสียงที่ต้องการเน้นมากกว่าพยางค์ อื่นๆ ในคำนั้น เช่น númer, áction, enjój

2. การเน้นเสียงอันดับสอง (secondary stress) ใช้เครื่องหมาย /˘ / หมายถึง เสียงที่เน้นรองลงมา มักจะมีในคำที่มีหลายพยางค์ เช่น êxaminátion, fündaméntal

3. การเน้นเสียงอันดับสาม (tertiary stress) ใช้เครื่องหมาย / ` / หมายถึงเสียงเน้นที่รองลงมาอีก เช่น âbsolútely

4. เสียงเบาหรือไม่เน้นเลย (weak stress) ใช้เครื่องหมาย / ~ / หรือ ไม่ใส่เครื่องหมายใดเลย ได้แก่ พยางค์ที่ออกเสียงเบากว่าพยางค์ อื่นๆ เช่น hibernation

ซึ่งวิธีเขียนเครื่องหมายส่วนใหญ่ จะใส่เครื่องหมายเฉพาะพยางค์ที่เน้นหนักที่สุด และอาจจะใส่ไว้หน้าพยางค์ที่เน้น หรือหลังพยางค์ที่เน้นก็ได้ แต่ในกรณีนี้จะใช้เครื่องหมายขีดตรงๆ เช่น 'action หรือ ac'tion

นอกจากเรื่องการออกเสียงให้ถูกต้องตามหลักสัทศาสตร์ หากต้องการให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น ยังต้องมีรายละเอียด ย่อยในเรื่องของ ระดับเสียง (Pitch) น้ำเสียง (Tone) ท่วงทำนองเสียง (Intonation) เพื่อให้คู่สนทนาสามารถเดาความหมายได้จากรายละเอียดในเรื่องของเสียง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

ระดับเสียง (Pitch) ระดับเสียง หมายถึง เสียงสูงต่ำ การเปลี่ยนระดับเสียงในภาษาอังกฤษ จะทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไป เราจึงถือว่า ระดับเสียง เป็นหน่วยเสียง และเป็นหน่วยเสียงชนิด supra-segmental phoneme เพราะเป็นเสียงที่อยู่เหนือ หน่วยเสียง มีด้วยกัน 4 ระดับ 4 หมายถึง extra high 3 หมายถึง high 2 หมายถึง normal 1 หมายถึง low ระดับเสียงในการสื่อสารปกติ จะอยู่ที่ระดับ 1, 2 และ 3 ส่วนระดับที่ 4 ส่วนมากเป็นเสียงที่เกิดจากการอุทาน ตกใจ กลัว เช่น Help! Fire!

น้ำเสียง (Tone) จะพบในภาษาแถบเอเชีย แต่ถ้าน้ำเสียงขึ้นลงในประโยค เรียกว่า Intonation ซึ่งน้ำเสียงสูงต่ำในภาษาอังกฤษ ให้ความหมายของการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันไป

พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2522, น. 68) ได้ให้ความหมายของทำนองเสียงไว้ดังนี้ ทำนองเสียง คือ ความแตกต่างของระดับเสียง (Pitch) ในประโยค

ฉะนั้น จันทรพันธ์ (2539 อ้างถึงใน ศิดา เขียมขันติถาวร 2556, น.109) ทำนองเสียง คือ รูปแบบความแตกต่างของเสียง ที่เป็นส่วนสำคัญของประโยค การเปลี่ยนรูปแบบของทำนองเสียง ทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หมายถึง ความหมายทางไวยากรณ์ เช่นประโยค บอกเล่า คำถาม คำสั่ง จะมีรูปแบบของระดับเสียงต่างกัน

ลักษณะทำนองเสียงภาษาอังกฤษเบื้องต้น แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. การขึ้นระดับเสียงสูง
2. การลงระดับเสียงต่ำ

การขึ้นระดับเสียงสูง (Rising Intonation)

1. เมื่อเราพูดประโยคยาวและยังกล่าวใจความในประโยคไม่จบ

Elizabeth's going to Kmart tomorrow afternoon to buy herself a pair of red leather shoes, a pair of blue high-heeled shoes, three of jeans and green lather bag.

2. คำถามที่ต้องการคำตอบ แบบ Yes หรือ No เช่น

Is Blair going to London? Yes

Is she a teacher? No

3. เมื่อต้องการถามผู้พูดอีกครั้ง ในกรณีที่เราไม่แน่ใจคำถาม (echo question) เช่น
You what?

4. ไม่แน่ใจว่าผู้ฟังจะทำสิ่งนั้นได้ หรือต้องการทำทนาย เช่น

A : I will finish this job on Tuesday.

B : on Tuesday?

5. คำอุทาน เช่น

Oh really?

การลงเสียงต่ำ (Falling Intonation)

1. เมื่อสิ้นสุดใจความประโยคที่เรากล่าวทั้งในบอกเล่าและปฏิเสธ เช่น She is a good girl. หรือ She doesn't want to talk about it.

2. คำถามที่ขึ้นต้นด้วย Wh-question : who which where when why และ how เช่น what are you doing?

3. การใช้ในการตอบคำถามแบบสั้น

4. ใช้ในประโยคคำสั่ง เช่น Don't talk หรือ shut the door

5. ใช้กับประโยคคำถามเสริม เมื่อผู้พูดค่อนข้างแน่ใจในคำตอบ หรือต้องการคำตอบรับในลักษณะเห็นด้วย เช่น There aren't doing homework, are they? หรือ you like coffee, don't you?

2.4.8 เสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

มยุเรศ รัตนานิคม (2542, น.172) กล่าวว่า ปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษ อีกประการหนึ่ง คือ มาจากการออกเสียงหนักในทุกพยางค์ ในคำภาษาอังกฤษทุกตัว ซึ่งคำในภาษาอังกฤษจะมีการเน้นหนักที่พยางค์ใดพยางค์หนึ่งเสมอ ไม่ได้เน้นหนักทุกพยางค์ แต่คำในภาษาไทยส่วนมากจะเน้นพยางค์สุดท้าย และคนไทยมักนิยมวิธีการเน้นเสียงพยางค์สุดท้ายมาใช้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยไม่ตรวจสอบความถูกต้องจากพจนานุกรม ทำให้ออกเสียงแปลกไป

ปัญหาที่สำคัญในการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทย สืบเนื่องมาจากการออกเสียง (Pronunciation) ซึ่งถือเป็นสาเหตุที่สำคัญของปัญหาในการสื่อสารที่เกิดขึ้น Derwing and Rossiter (2002)(อ้างถึงใน Binturki 2008) การออกเสียงที่ถูกต้อง ต้องมั่นใจในสารที่ส่งออกไป ต้องสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของสารนั้น

Hewings (2004) ให้ความเห็นว่า การออกเสียงเป็นสิ่งสำคัญต่อการพูดและการฟังในการสื่อสาร สำหรับความสำคัญต่อการพูดนั้น ผู้พูดจำเป็นต้องออกเสียงให้ชัดเจนและถูกต้อง สำหรับการฟังผู้ฟังจะต้องสามารถวิเคราะห์คำพูดที่ได้ยินตามหน่วยเสียงในระบบเสียง เพื่อตีความหมายได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นการออกเสียงพยัญชนะและสระในภาษาอังกฤษจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนภาษา

Ur (2002) ได้อธิบายถึงสาเหตุ ของข้อผิดพลาดในการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นคือ

1. เสียงดังเสียงในภาษาอังกฤษไม่มีอยู่ในภาษาแม่ทำให้ผู้เรียน ไม่คุ้นเคยกับการออกเสียงเหล่านั้นจึงแทนที่เสียงเหล่านั้น โดยเสียงที่ใกล้เคียงกัน

2. เสียงบางเสียงเป็นเสียงที่มีอยู่ในภาษาแม่ แต่ไม่ได้ถือเป็นหน่วยเสียงที่แยกออกมาอย่างชัดเจน จึงทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้เสียงดังกล่าว สามารถทำให้เกิดความแตกต่างทางความหมายได้

3. บางครั้งผู้เรียนออกเสียงถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ถึงการลงเสียงหนัก (stress) ในระดับคำหรือบางครั้งผู้เรียนใช้ทำนองเสียง (intonation) ของภาษาแม่ มาใช้ในภาษาอังกฤษจึงส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อความหมายได้

O'Connor (2002) ให้ความได้ให้ความเห็นว่า ภาษามีหน่วยเสียงซึ่งสามารถรวมเข้ากันเพื่อสร้างเป็นคำ หรือประโยคซึ่งถูกใช้ทุกวัน ดังนั้นเมื่อมนุษย์ฟังภาษาเหล่านี้ จึงเป็นสิ่งที่ยากสำหรับเด็กที่จะเรียนสำเนียงเสียงของภาษาพูด ปัญหาหลักในการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ ผู้เรียนจะต้องสร้าง ให้เกิดรูปแบบการออกเสียงที่ถูกต้องในสมองของตนเอง การฝึก ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญ ในการออกเสียงที่ดี นอกจากนี้ระบบเสียงในภาษาแม่ที่แตกต่างจากภาษาอังกฤษ เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษได้

สรุปจากข้างต้น ปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยส่วนใหญ่มากจากการแทรกแซงจากภาษาแม่เป็นส่วนมาก ทำให้การออกเสียงภาษาอังกฤษผิด ไม่ชัด ไม่ออกเสียงในเสียงที่ควรออก ก่อให้เกิดความหมายที่ผิด หรือไม่เข้าใจความหมายในการสื่อสาร ขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร

ปรารมภ์รัตน์ โชติกเสถียร (2552, น. 23) กล่าวว่า ในการเรียนภาษาอังกฤษของคนไทย อาจประสบปัญหาที่แตกต่างกัน ปัญหาของคนไทยที่เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ พอสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. การออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษบางเสียงที่ไม่มีในภาษาไทยได้ไม่ถูกต้องได้แก่ เสียงเหล่านี้ /g, v, θ, ð, z, ʃ, ʒ, r/

2. การออกเสียงพยัญชนะท้ายคำ (Final sound) ในภาษาไทยเสียงพยัญชนะท้ายคำมีเพียง 6 เสียง คือ /p, t, k, m, n, ŋ/ และ พยัญชนะท้ายคำในภาษาไทย จะทำหน้าที่เป็นตัวสะกด แต่ไม่ต้องออกเสียงพยัญชนะท้ายคำ เสียงพยัญชนะที่สามารถปรากฏในตำแหน่งท้ายคำมีทั้งหมด 20 เสียง ได้แก่ /p, b, t, d, k, g, f, v, s, z, θ, ð, ʃ, ʒ, dʒ, tʃ, l, m, n, ŋ/ เสียงพยัญชนะท้ายคำในภาษาอังกฤษมีความสำคัญกับความหมายมากเพราะถ้าออกเสียงพยัญชนะไทยคำไม่ถูกต้องจะทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนแปลงไปเช่น

find fine

curb curd

bud bug

3. การออกเสียงพยัญชนะควบกล้ำในภาษาไทยการควบกล้ำกันของเสียงพยัญชนะเกิดขึ้นในตำแหน่งต้นคำและกลางคำเท่านั้นและเป็นการควบกล้ำกันของเสียงพยัญชนะเพียง 2 เสียง คือเสียงพยัญชนะเสียงอื่น ๆ ควบกล้ำกับเสียงของตัวอักษร “ร, ล, ว” /r, l, w/ แต่ในภาษาอังกฤษการควบกล้ำของเสียงพยัญชนะเกิดขึ้นทั้งในตำแหน่งต้นคำกลางคำและท้ายคำ และการควบกล้ำของเสียงพยัญชนะในตำแหน่งต้นคำ อาจเป็นการควบกล้ำของเสียงพยัญชนะเพียง 2 เสียงหรือ 3 เสียง

ได้นอกจากนี้ในภาษาอังกฤษการควบกล้ำของเสียงพยัญชนะในตำแหน่งท้ายคำในภาษาอังกฤษ อาจเกิดจาก เสียงพยัญชนะ 2 เสียง 3 เสียงหรือ 4 เสียงควบกล้ำกัน

4. การออกเสียงสระบางเสียงไม่ถูกต้องเช่น / i:, ɪ, e, ə, u u:, au, eɪ, eə /

5. การออกเสียงภาษาอังกฤษในข้อความต่อเนื่องซึ่งต้องประกอบด้วย

การเน้นเสียงในระดับคำ การเน้นเสียงในระดับประโยค จังหวะการพูด การหยุดการใช้น้ำเสียง และการเชื่อมเสียงระหว่างคำ

ดาราวดี สุกมลสันต์ (2542, น. 119) กล่าวว่า ปัญหาเกิดจากการที่คนไทยเรียน ภาษาอังกฤษแล้วเกิดปัญหาในการออกเสียง เพราะออกเสียงนั้นไม่ได้จึงใช้เสียงในภาษาไทยแทน จนทำให้ความหมายที่ต้องสื่อสารผิดไป ปัญหาในการออกเสียงดังกล่าวจำแนกเป็น 2 ประเภทได้ ดังนี้

1. เสียงบางเสียงในภาษาอังกฤษไม่มีในภาษาไทยได้แก่เสียง /v/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /ʒ/ และ /dʒ/

2. เสียงในภาษาอังกฤษและในภาษาไทยที่คล้ายกันแต่ออกเสียงต่างกัน ได้แก่เสียง /r/, /w/, /i/, /e/, /əu/ และ /u/

โพลิน ยนต์ตรีสิงห์ (2542, น. 38, 43) กล่าวว่า เสียง /θ/ และ /ð/ ทั้งสองเสียงเกิดขึ้นได้ ในทุกตำแหน่งของคำ และเป็นเสียงปัญหาของคนไทยมาก เพราะในภาษาไทยไม่มีเสียงนี้เลย ในการเขียนจะสะกดด้วย th เสมอ เสียง /ʃ/ และ /dʒ/ ทั้งสองเสียงเกิดขึ้นโดยยกลิ้นส่วนหน้าค่อนไป ทางกลาง ยกขึ้นไปชิดกับเพดานส่วนหน้าและเพดานแข็งการแปลเสียงลมในช่องปากค่อยๆเสียด แทรกผ่านช่องว่างแคบๆ ออกมา/ʃ/เป็นเสียงไม่ก้องเกิดขึ้นได้ในทุกตำแหน่งของคำ แต่ /dʒ/เป็น เสียงก้องเกิดเฉพาะตำแหน่งกลางคำ และท้ายคำเท่านั้นสองเสียงนี้ไม่มีในภาษาไทยจึงเป็นเสียง ปัญหาของคนไทยเพราะไม่ค่อยระวังแต่จะออกคล้ายเสียง “ช” หรือ “จ” ในภาษาไทย

พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2544, น. 21-58) กล่าวว่า จากการศึกษาการออกเสียงของคนไทย พบว่ามี 9 เสียงที่เป็นปัญหามาก สำหรับคนไทยคือ /g, ʃ, dʒ, v, z, ʒ, θ, ð, ʃ/,

ธีระวัฒน์ ดันทนีส (2554) ได้ศึกษาปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษา ตำแหน่งที่มักเกิดคือ ตำแหน่งพยัญชนะต้น ได้แก่ /θ/, /ð/, /v/, /r/, /z/, /ʃ/, /ʒ/, /ʃ/ ตำแหน่ง พยัญชนะท้ายคือ /ʒ/, /dʒ/, /ʃ/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /g/, /l/ จากการศึกษาพบว่า สาเหตุเกิดจากเสียง เหล่านี้ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย นักศึกษาจึงใช้เสียงภาษาไทยแทน ถือเป็นอิทธิพลจากการ แทรกแซงของภาษาแม่และเป็นกระบวนการทำให้การออกเสียงง่ายขึ้น

สรุปจากข้างต้นได้ว่า เสียงที่เป็นปัญหาในการออกเสียงสำหรับผู้เรียนไทยแยกออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่ คือ ปัญหาการออกเสียงพยัญชนะต้นและการออกเสียงพยัญชนะท้าย สังเคราะห์จาก ปัญหาการออกเสียงดังกล่าว ได้ดังตารางที่ 2.10

ตารางที่ 2.10 การสังเคราะห์ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของพยัญชนะต้นและพยัญชนะท้าย

เสียงใน ภาษาอังกฤษ	ปรารมภ์ รัตน 2537	ดาราวดี 2542	ไพลิน 2542	พิณทิพย์ 2544	ธีระวัฒน์ 2554	ผู้วิจัย สรุป
/v/	✓	✓	✗	✓	✓	✓
/g/	✓	✗	✗	✓	✗	✗
/r/	✓	✗	✗	✗	✓	✗
/ʒ/	✓	✓	✗	✓	✓	✓
/ʃ/	✓	✓	✗	✓	✓	✓
/tʃ/	✗	✗	✓	✓	✓	✓
/dʒ/	✗	✓	✓	✓	✗	✓
/z/	✓	✓	✗	✓	✓	✓
/θ/	✓	✓	✓	✓	✓	✓
/ð/	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 2.10 ผู้วิจัยสรุปเสียงที่เป็นปัญหาได้ว่า มีเสียงที่เป็นปัญหา ทั้งหมด 8 เสียง ดังนี้ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /tʃ/, /ʒ/, /dʒ/ ผู้เรียนไทยมีโอกาสออกเสียงผิด ทั้งในตำแหน่งพยัญชนะต้นและพยัญชนะท้าย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงนำเสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย มาแยกเป็น เสียงพยัญชนะต้นได้ 8 ตัว และเสียงพยัญชนะท้าย 7 ตัว ดังตารางที่ 2.11

ตารางที่ 2.11 สรุปลเสียงที่เป็นปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย

พยัญชนะต้น	พยัญชนะท้าย
1. /v/ เช่น <u>v</u> an, <u>v</u> ery	1. /v/ เช่น leave, give, live
2. /θ/ เช่น <u>th</u> ink, <u>th</u> eme, <u>noth</u> ing	2. /θ/ เช่น breath, bath, birth
3. /ð/ เช่น <u>th</u> en, <u>th</u> ough, <u>th</u> ree	3. /ð/ เช่น breathe, truth, smooth
4. /z/ เช่น <u>z</u> oo, eas <u>z</u> y, poi <u>z</u> on	4. /z/ เช่น bu <u>z</u> z, free <u>z</u> e, sei <u>z</u> e
5. /ʃ/ เช่น <u>sh</u> ee <u>p</u> , <u>sh</u> i <u>p</u> , <u>sug</u> ar	5. /ʃ/ เช่น pu <u>sh</u> , bu <u>sh</u> , fla <u>sh</u>
6. /tʃ/ เช่น <u>ch</u> in, <u>ch</u> esse, <u>ch</u> ain	6. /tʃ/ เช่น be <u>ch</u> , wa <u>ch</u> , br <u>anch</u>
7. /dʒ/ เช่น <u>j</u> ade, gra <u>d</u> ual, <u>j</u> ump	7. /dʒ/ เช่น br <u>id</u> ge, ju <u>d</u> ge, be <u>ig</u> e
8. /ʒ/ เช่น <u>v</u> ision, mea <u>s</u> ure	

กล่าวโดยสรุป จากการสรุปเบื้องต้นจากข้อมูล พบว่า ปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษในตำแหน่งพยัญชนะต้น ที่ผู้เรียนไทย มีปัญหาในการออกเสียง คือ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /tʃ/, /z/, /dʒ/ สาเหตุหลัก เนื่องจากเสียงเหล่านี้ เป็นเสียงที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย ผู้เรียนจึงใช้เสียงในภาษาไทยที่ใกล้เคียงกัน แทนการออกเสียงที่มีปัญหาเหล่านี้ เช่น ใช้เสียง /tʰ/ แทนเสียง /θ/ ในคำว่า thin ใช้เสียง /d/ แทนเสียง /ð/ ในคำว่า then ใช้เสียง /w/ แทนเสียง /v/ ในคำว่า van ใช้เสียง /s/ แทนเสียง /z/ ในคำว่า zoo และมีปัญหามากที่สุดในการออกเสียงภาษาอังกฤษในตำแหน่งพยัญชนะท้าย ได้แก่เสียง /v/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /tʃ/, /dʒ/

สาเหตุเนื่องจากเสียงเหล่านี้เป็นเสียงที่ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในตำแหน่งท้ายคำ จึงทำให้นักศึกษาออกเสียงเหล่านี้ โดยใช้เสียงในภาษาไทยที่ใกล้เคียง แทนเสียงที่มีปัญหาเหล่านี้เรียกว่าเป็นอิทธิพลจากการแทรกแซงของภาษาแม่ เช่น นักศึกษาใช้เสียง /d/ แทนเสียง /ð/, /ʃ/, /z/ ในคำว่า smooth, push, beige ตามลำดับ

2.4.9 วิธีการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ

จุดมุ่งหมายของการสอนออกเสียงในวิธีการสอนเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจการสื่อสารของผู้พูดได้ ลักษณะการสอนออกเสียง จึงทำในลักษณะบทสนทนา การพูดโต้เถียง การเล่าเรื่องภาษาที่แสดงความหมายตลกและสุนทรพจน์ต่าง ๆ หรือเรียกว่าเป็นลักษณะของ discourse – based approaches การสอนภาษาเพื่อวัตถุประสงค์ในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ ผู้สอนให้ความสำคัญกับ การสอนหน่วยเสียงในระดับของเสียงหนักเบา และทำนองเสียงที่เรียกว่า prosodic features หรือ suprasegmental phonemes ในระดับของบทสนทนา หรือที่เรียกว่า discourse context

Pennington & Richard (1986, p. 219) ที่ได้ให้คำแนะนำในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่

1. การสอนการออกเสียงต้องใช้ระยะเวลาพอสมควรในการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษให้เกิดประสิทธิภาพ

2. จุดมุ่งหมายในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษควรมุ่งเน้นไปที่วิธีการ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทีละน้อยด้วยวิธีการทางปัญญา เพื่อนำไปสู่ความเคยชิน จนข้ามขั้นไปเป็นทักษะในการออกเสียงภาษาอังกฤษ

3. ในการสอนการออกเสียง ควรค่อยๆ ลดการแทรกแซงของภาษาแม่ลง ด้วยการสอนทีละส่วน และที่มาของอวัยวะที่ทำให้เกิดเสียง องค์ประกอบย่อยในส่วนอื่นๆของการออกเสียง แทนการจับผิดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ยังมีอิทธิพลของภาษาแม่

4. การสอนการออกเสียงควรเน้นที่การบูรณาการการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นธรรมชาติของผู้เรียน และการปฏิสัมพันธ์กันในการสื่อสารมากกว่า การประเมินผู้เรียนจากเสียงที่ถูกต้องตามหลักสัทศาสตร์เพียงอย่างเดียว

5. แบบแผนการออกเสียงภาษาอังกฤษ (pronunciation form) เป็นปกติที่จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษในด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการฟัง การใช้คำศัพท์ และไวยากรณ์ เป็นต้น

Finocchiaro (1989) กล่าวว่า ในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษผู้สอนการออกเสียงต้องเตรียมการก่อนสอนการออกเสียงดังนี้

1. การช่วยให้ผู้เรียนได้ยิน และสามารถจำแนกและเปรียบเทียบเสียงก่อนที่ผู้เรียนจะออกเสียงปากเปล่า

2. เลือกสื่อการสอนใดมาสอนการออกเสียง

3. สอนเสียงใหม่ๆในการออกเสียงรูปแบบอื่นในสถานการณ์จริง

4. สังเกตความก้าวหน้าของผู้เรียนของตน

Kenworthy (1996) เสนอแนะบทบาทของผู้สอนการออกเสียงภาษาอังกฤษควรมีดังนี้

1. ควรช่วยให้ผู้เรียนได้ยินและจำแนกเสียง

2. ช่วยในการเลียนเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ของผู้เรียน

3. ให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยการบอกให้ผู้เรียนทราบถึงการออกเสียงของตนเอง

4. แจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงการเรียนขั้นต่อไป เนื่องจากการสอนพูดเป็นเรื่องที่ยาก

1. วางแผนการสอนการออกเสียง เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าควรเน้นย้ำเรื่องใดและจะได้ฝึกฝนการออกเสียงเอง

2. ออกแบบกิจกรรม เพราะการเรียนรู้การออกเสียงเป็นเรื่องที่ซับซ้อนผู้สอนควรพิจารณา ในเรื่องแบบฝึกทักษะ และกิจกรรมการสอนการออกเสียงที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาส ฝึกฝนโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้มากที่สุด

3. การประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้าง แรงจูงใจให้กับผู้เรียน Avey and ENrlich (1994) แนะนำ วิธีการสอนการออกเสียงเน้นหนักในคำแก่ผู้สอน ดังนี้

1. พัฒนาวิธีการช่วยให้ผู้เรียนจำหลักในการออกเสียงเน้นหนักได้ เช่น การแสดงท่าทางประกอบในแต่ละเสียง หรือการ โบกมือขึ้นลงตามเสียงที่เน้นหนักเบา

2. ผู้สอนควรออกเสียงให้ยาว กว่าปกติ เพื่อให้ผู้เรียนฟังได้ง่าย และชัดเจน ทั้งยังเป็นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนอีกด้วย

3. เมื่อสอนคำศัพท์ใหม่ ผู้สอนต้องเชื่อมั่นว่าผู้เรียนจะออกเสียงเน้นหนักให้ถูกต้อง

4. ยกตัวอย่างคำที่แสดงให้เห็นความแตกต่างในการออกเสียงเน้นหนักที่แตกต่างกันออกไป

5. ลองใช้คำที่ไม่มีความหมายเลียนเสียง คำที่มีความหมายเพื่อ ให้ผู้เรียนลองฝึกการเน้นเสียง

สรุปได้ว่าการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ มีวิธีการสอนที่หลากหลาย ทั้งสอนโดยตัวตัวผู้สอนเอง หรือ สื่อ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถฟัง จำแนก และแยกเสียง เพื่อเลียนเสียง โดยเฉพาะเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ของตนเอง สิ่งที่สำคัญในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ การให้ผลสะท้อนกลับเรื่องการออกเสียงของผู้เรียน ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการออกเสียงของตนเองได้

2.9.10 การประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ

การสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation) คือ เสียงของภาษา (sound of language)มีความคล้ายคลึงกับ การสอนการออกเสียงพูด (Phonology) ที่เน้นไปในทางรูปแบบเสียงของภาษา (sound pattern of language) ในปัจจุบันการสอนการสื่อสารในภาษาอังกฤษเน้นไปที่ประสิทธิภาพของการออกเสียงพูดมากกว่าการออกเสียงภาษาอังกฤษ แต่การจะสร้างให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จะปฏิเสธการเรียนรู้การออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้องไม่ได้ (Brown, 1991) เนื่องจากการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนทราบที่มาของเสียง อวัยวะที่ทำให้เกิดเสียง รูปสัทศาสตร์ของคำ อันจะนำไปสู่การจดจำในการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Mahmud, 2018) มีวิธีการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษที่หลากหลาย ทั้งสอนโดย

ตัวตัวผู้สอนเอง หรือ สื่อ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถฟัง จำแนก และแยกเสียง เพื่อเลียนเสียง โดยเฉพาะเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ของตนเอง แต่สิ่งที่สำคัญในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือการฝึกฝนของผู้เรียน และการให้ผลสะท้อนกลับเรื่องการออกเสียงของผู้เรียน ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของตนเองได้

Morley (1991, pp. 493-495) ได้กล่าวถึง มาตรฐานและแนวทางในการประเมินการออกเสียงของผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้

1. ควรเน้นที่องค์ประกอบของการออกเสียงภาษาอังกฤษจากการบูรณาการที่ใช้ในการสื่อสารมากกว่า ประเมินการออกเสียงของผู้เรียนจากมุมมองเพียงด้านใดด้านหนึ่ง
2. ควรเน้นองค์ประกอบของsuprasegmental ที่ประกอบไปด้วย วรรณยุกต์(tone) การเน้นเสียงหนักเบา(stress) ทำนองเสียง (intonation) ที่ผู้เรียนใช้ในการสื่อสารและบริบทแวดล้อมในการสื่อสาร
3. ควรเน้นที่ประสิทธิภาพของเสียงพูด การถ่ายทอดอารมณ์ของผู้พูด ปรักฤษณ์ภาษาศาสตร์ (paralinguistic) ที่มาของการเกิดเสียง และองค์ประกอบอื่น ๆ ของภาษาพูด
4. ควรเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อการฝึกฝนทางภาษา ควรเน้นให้ผู้เรียนสามารถประเมินการออกเสียงของตนเองได้ ผู้สอนควรเป็นเพียงผู้จัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้การออกเสียงภาษาอังกฤษ
5. ควรเน้นที่การฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษทั้ง เสียงพยัญชนะและสระ (segmental) และเหนือหน่วยเสียงพยัญชนะและสระ (suprasegmentally) ที่มีการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษในเรื่องอื่น เช่น วรรณยุกต์ การเน้นเสียง ทำนองเสียง การฝึกฝนผู้เรียนเพื่อให้เกิดทักษะการออกเสียงที่มีประสิทธิภาพ ควรสอนทั้ง 2 อย่าง ควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ
6. การสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ควรควบคู่ไปกับกิจกรรมการฟัง
7. เน้นเรื่องเสียงและการสะกดคำโดยการใช้ภาพแหล่งที่มาของอวัยวะในการออกเสียงภาษาอังกฤษ เพื่อให้การสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษเกิดประสิทธิภาพ
8. ควรเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ในการประยุกต์ เนื้อหาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ให้เหมาะสมกับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

จะเห็นได้ว่าปัจจัยหลักที่สำคัญในการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ คือ การเน้นองค์ประกอบทั้งหมดที่เป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ คือ เสียงวรรณยุกต์ เสียงสูงต่ำในพยางค์ (tone) เสียงเน้นหนัก

เบา (stress) ทำนองเสียง (intonation) คุณภาพของเสียง (voice quality) เมื่อนำปัจจัยหลักนำมาวิเคราะห์กับเอกสารในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา และผู้เรียนโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา พบว่า ผู้เรียนไม่เคยเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษมาก่อน การประเมินผลการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนจึงมุ่งเน้นไปที่การออกเสียงภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมประสิทธิภาพของการสื่อสารภาษาอังกฤษ มากกว่าการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษเพียงด้านใดด้านหนึ่ง อันเป็นทางที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความข้อย้อ และขาดแรงจูงใจในการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นอีกจุดประสงค์หลักในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนนี้ขึ้น

ในการศึกษาการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อำอิงการประเมินการออกเสียงข้างต้น นำมาเป็นหัวข้อในการประเมินพัฒนาการออกเสียงของผู้เรียนในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเลข ที่เป็นการเน้นความถูกต้องในการอ่านออกเสียงโดยประเมินจากที่มาของแหล่งกำเนิดเสียง และความถูกต้องจากการสังเกตตำแหน่งของอวัยวะภายในปากในขณะที่ผู้เรียนออกเสียงภาษาอังกฤษ การเน้นเสียง ความมั่นใจในการใช้ภาษาของผู้เรียน

2.5 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

2.5.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

Guildford (1967) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดที่เป็นอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ การคิดที่มีหลากหลายทาง หลายแง่มุม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชิ้นงาน หรือ ทฤษฎีใหม่ๆ ได้

Matlin (2002, p. 262) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาแบบปลายเปิด โดยใช้วิธีการที่ผุดผ่องออกไปจากวิธีการปกติ และก่อให้เกิดประโยชน์ด้วย

De Bono (1982) ได้ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ ว่า ความสามารถในการคิดนอกกรอบ (lateral thinking) เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้หลายๆแนวคิด และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อเพื่อให้สามารถใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้

Torrance (1962, pp. 85-89) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ หรือผลิตสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่มีใครทำมาก่อนสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์ แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะวรรณคดี วิทยาศาสตร์หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น ซึ่งกระบวนการนั้นเป็น

กระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งบกพร่องขาดหายไป และรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐานทำการทดลองสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้พบจากการทดสอบสมมติฐานนั้น

อารี พันธุ์ณี (2545) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็น กระบวนการทางสมองที่มีการคิดเป็นเอนกนัยเพื่อนำไปสู่การคิดที่แปลกใหม่ อาจจะเป็นการตัดแปลง ประยุกต์จากสิ่งเดิม ให้เกิดสิ่งแปลกไปจากเดิม ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ มีการคิดถึงทั้งสิ่งที่เป็นไปได้และเป็นไปไม่ได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์ จึงจะก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ขึ้น

สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ (2544) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน (product) ผลงานนั้นต้องเป็นผลงานที่แปลกใหม่ และมีคุณค่า กล่าวคือ มีคนยอมรับกับความคิดนั้น ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (process) กระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของ หรือความคิดที่แตกต่างหันเข้าด้วยกัน ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคล บุคคลนั้นจะต้องมีลักษณะแปลก เป็นตัวของตัวเอง (originality) ผู้ที่มีความคิดคล่อง (fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (flexibility) และสามารถให้รายละเอียด ในความคิดนั้น ๆ ได้

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดประเภทหนึ่งที่เกิดการประสมการเดิม ผสมกับประสมการใหม่ หรือ สถานการณ์ใหม่ ที่ก่อให้เกิดการคิดแปลกใหม่ เพื่อการแก้ปัญหาหรือเพื่อการทำสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น

2.5.2 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็นหลายลักษณะ อาจไม่ได้หมายถึงการสร้างผลงานชิ้นสูงสุด ค้นคว้าสิ่งแปลกใหม่ไม่มีใครเหมือน บางครั้งอาจจะเป็นความแตกต่างในการสร้างผลงานที่ไม่มีใครเหมือน เกิดอิสระในการสร้างผลงาน แม้ว่าจะเป็นงานที่เคยมีผู้อื่นสร้างแล้วแต่ดำเนินมาต่อเติม ทำสิ่งนั้นเพิ่มขึ้นมาใหม่ก็ถือเป็นลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ได้

1. คิดจินตนาการ (Imagination)

เป็นความคิดที่อาจจะเกิดขึ้นจริงหรือไม่ก็ได้เกิดขึ้นจริงก็ได้ หรืออาจจะเป็นจุดเริ่มต้น ในการคิดเพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ ดังที่ Albert Einstein “Imagination is more important than knowledge” จินตนาการนั้นสำคัญกว่าความรู้ ความรู้มีจุดจบที่ การรับรู้และความเข้าใจ แต่จินตนาการไม่มีที่สิ้นสุด สิ่งที่สำคัญในปัจจุบันล้วนแล้วต่อยอดมาจากจินตนาการของนักคิดในอดีตมาแล้วทั้งสิ้น เช่น เอดิสัน ผู้ประดิษฐ์หลอดไฟฟ้า สองพี่น้องตระกูลไรท์ ผู้ค้นพบการสร้าง

เครื่องปั้น การปลูกฝังทัศนคติการคิดจินตนาการในวัยเด็ก ถือเป็นสิ่งที่สำคัญและควรส่งเสริมผู้เรียน

- จินตนาการของเด็กสำคัญ อย่าดูถูกจินตนาการของผู้เรียน
- ฝึกคิดจินตนาการนึกฝันในเรื่องต่างๆของตนเองอย่างประจำสม่ำเสมอ
- แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นให้มาก ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน
- ฝึกทักษะจินตนาการแก้ไขปัญหาสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างสม่ำเสมอ
- พยายามสร้างความฝัน หรือจินตนาการของตนให้เป็นความจริงให้ได้

1. คิดคล่องแคล่วหรือการคิดเร็ว (Ideational Fluency) เป็นการคิดที่มีการตอบสนองจากสิ่งเร้า สามารถสังเกตเห็นรับรู้ เข้าใจในสิ่งต่างๆ ได้เร็วที่สุดเป็นการหาคำตอบได้มาก ๆ ได้จำนวนความคิดเยอะๆ โดยใช้เวลาน้อย

ความคล่องในการคิด เป็นการสร้างความคิดให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว คิดได้ทันที และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำเรื่องกันแบ่งออกเป็นประเภทดังนี้

1.1 ความคิดคล่องแคล่วในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วหลากหลาย ใช้ประโยชน์ได้โดยไม่ซ้ำผู้อื่น

1.2 ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำหรือสิ่งที่เหมือนหรือคล้ายกันให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

1.3 ความคล่องแคล่วด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความคิดที่สามารถนำเอาความคิดริเริ่มมาแสดงออก ให้เห็นเป็นรูปภาพได้อย่างรวดเร็ว เช่น ความสามารถในการสร้างประโยคจากวลีอย่างรวดเร็ว (จากงานวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคิดคล่องแคล่วด้านการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง)

การฝึกความคิดคล่องแคล่วทำได้โดย ให้ผู้เรียน คิดให้ได้มากที่สุด อิสระและเสรีในการคิด ส่งผลให้ผู้เรียนคิดอย่างรวดเร็ว มีปฏิภาณไหวพริบ แก้ปัญหาในสถานการณ์คับขันได้ดี

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) การคิดกว้างหรือคิดหลากหลาย เป็นการคิดได้ไกล คิดได้หลายทาง หลายแง่มุมหลายรูปแบบ ในคำถามเดียวสามารถมีคำตอบได้หลากหลายคำตอบ สามารถจัดหมวดหมู่ของความคิดได้มากและมีหลักเกณฑ์ ควรเน้นทางด้านปริมาณและคุณภาพของความคิด สามารถแบ่งได้ดังนี้

ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลากหลายและอิสระ เช่น การคิดลักษณะนี้จะถึงถึงว่า ใบตองสามารถนำมาทำอะไรได้บ้าง

ความคิดยืดหยุ่นทางด้านคิดแปลง (Adaptive Flexibility) คนที่มีความคิดนี้จะได้คำตอบที่ไม่ซ้ำกัน เช่น ถ้าถามว่ากระดาษลังที่เหลือใช้สามารถนำไปใช้ทำอะไรได้อีก คำตอบจะมีมากกว่า 1 คำตอบสำหรับคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คำตอบอาจมาจากหลากหลายความคิด และมุมมองของผู้เรียน ฝึกให้ผู้เรียนคิดให้รอบด้าน

3. กิดริเริ่ม (Original) เป็นความสามารถของผู้เรียนในการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ เป็นความสามารถในการคิดที่ต่างจากคนอื่น ต่างจากที่เคยเป็น เป็นความคิดที่ไม่เคยมีใครคิดมาก่อน อาจจะมีการปรับปรุง ตกแต่งให้ต่างไปจากเดิม บางทีการคิดง่ายๆ ขึ้น ๆ อาจจะพัฒนากลายเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างคุณค่าภายหลังได้

3.1 เป็นผู้มีความคิดแปลกใหม่ มาเดิมเต็ม ซึ่งแตกต่างออกไปจากเดิม

3.2 เป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าลอง กล้าเสี่ยง กล้าแสดงออก ไม่หวาดกลัวต่อความล้มเหลว เต็มใจที่จะเผชิญหน้ากับความคลุมเครือ

3.3 ผู้ลงมือปฏิบัติงานโดยไม่สนใจว่างานนั้นจะออกมาดีหรือไม่ดี คำตอบนั้นจะถูกต้อหรือไม่ แต่สนใจที่จะสร้างงานออกมาตามจินตนาการที่ได้คิดไว้

3.4 กิจกรรมที่สอนการคิดลักษณะนี้มักจะ เป็นการฝึกคิดสิ่งใหม่ๆ เช่น การออกเสียง ที่ไม่มีความหมายมาหนึ่งเสียง

4. คิดละเอียดลออ (Elaboration) ความคิดสวยงาม สามารถมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็นรวมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆอย่างมีความหมาย มีความประณีต สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีคุณภาพในทุกๆด้าน ความคิดลักษณะนี้มีปัจจัยหลายด้านที่ก่อให้เกิด เช่น อายุ ประสบการณ์ ความสามารถ เพศ เพศหญิง อาจมีความละเอียดลออมากกว่าเพศชาย

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง การรวมการผสมผสาน การนำเอาสิ่งเดิมๆ มาประยุกต์ผสมผสานกันให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น

5.1 ให้ภาพเรขาคณิตมาแล้วให้ผู้เรียนนำภาพนั้นมาสร้างเป็นภาพใหม่

5.2 นำคำที่ให้มาเขียนเรื่องราว

2.5.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1967) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญดังนี้

1. การรู้และการเข้าใจ หมายถึงความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่างๆได้อย่างรวดเร็ว

2. การจำ คือ ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่างๆ และสามารถระลึกได้เมื่อถึงเวลาที่ต้องการใช้

3. การคิดแบบอนกนัย หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้คำตอบสนองได้หลายๆอย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดขึ้นโดยไม่จำกัดคำตอบ

4. ความคิดแบบเอกนัย หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุด

5. การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้

Torrance (อ้างถึงใน ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2559) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ มี 4 ด้านได้แก่

1. การคิดคล่องเป็นการคิดได้จำนวนมากๆในเวลาที่จำกัด
2. การคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถในการคิดได้แตกต่างออกไปจำแนกเป็นหลายหมวดหมู่
3. การคิดละเอียดลออ เป็นความสามารถในการเพิ่มเติม ขยายความคิดโดยการตกแต่งด้วยรายละเอียดหรือความสามารถในการสร้างผลผลิตที่ซับซ้อนได้
4. การคิดริเริ่ม เป็นความสามารถในการคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

2.5.4 กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์

ตามการศึกษาค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Wallach (1965) นิยามความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเกิดจากความคิดใหม่ๆในการลองผิดลองถูก เขาเสนอทฤษฎีว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ ที่อยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ถ้าปฏิกิริยาต่อเนื่องไป ก็แสดงว่าระลึกได้มาก นึกได้หลายสิ่งหลายทิศทาง (Divergent Thinking) กระบวนการเชื่อมโยงทางความคิด แบ่งออกเป็นกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation) คือ การข้อมูลหรือระบุปัญหา
2. ขั้นบ่มเพาะความคิด (Incubation) คือขั้นที่นึกถึงสิ่งที่เกี่ยวข้อง อาจจะเป็นสิ่งเก่าที่เคยเห็น เคยรู้จัก นึกให้ได้มากที่สุด
3. ขั้นแนวคิดชัดเจน (Illumination) พยามเชื่อมโยงสิ่งนี้นึกออกมามากมาย เลือกอันที่เหมาะสมเชื่อมโยงกับสิ่งใหม่ กลายเป็นภาพรวมซึ่งจะชัดเจนมากขึ้น
4. ขั้นพิสูจน์ความคิด (Verification) นำภาพความคิดที่คิดไว้ข้างต้น มาทำให้เกิดความจริงมิใช่เพียงจินตนาการ เพื่อพิสูจน์แนวคิด

De Bono (1982) เสนอว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 2 ระยะ

1. การคิดระยะที่ 1 (First stage Thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking) เป็นการคิดให้เกิดแนวคิดพิจารณาปัญหาเพื่อกำหนดปัญหา ก่อนที่จะแสวงหาแนวคิดมาคิดแก้ปัญหา (Generating Idea)

2. การคิดระยะที่ 2 (Second –stage – thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดในกรอบ (Vertical thinking) หมายถึง เมื่อผ่านกระบวนการคิดระยะที่ 1 ขึ้น แล้วจะทำให้เกิดกระบวนการคิด (Generating Idea) ที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหา และทดสอบแนวคิดว่าแนวคิดใดจะเป็นแนวคิดที่สามารถแก้ปัญหาได้จริง ซึ่งในขั้นนี้คล้ายกับกระบวนการคิดในขั้นที่ 4 ของ Wallach ที่ต้องมีการพิสูจน์แนวคิด

สรุป กระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดที่ต้องการ การคิดแรกเริ่มเพื่อระบุปัญหาก่อน ที่จะนำไปสู่ การคิดที่นอกกรอบ นึกถึงที่เกี่ยวข้องกับปัญหา เมื่อตัดสินใจว่าจะเลือกความคิดใดเป็นหลักจึงนำความคิดนั้นเข้ากรอบ หรือการนำมาใช้แก้ปัญหา เพื่อการพิสูจน์ความคิด

2.5.5 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556) กล่าวว่า ในอดีตเรามักเชื่อกันว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เพราะเราไปยึดติดว่าความคิดสร้างสรรค์จะต้องถูกแสดงออกมาในด้านงานศิลปะ ดังนั้นจึงมองเป็นเรื่องของพรสวรรค์ไปด้วย แต่ในปัจจุบันความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถทำให้เกิดได้โดยสร้างบรรยากาศการยอมรับซึ่งกันและกัน มีอิสระทางความคิด ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ การคิดอย่างต่อเนื่อง สร้างทัศนคติเชิงบวก มองโลกในแง่ดี สร้างนิสัยนักคิด กล้าคิด กล้าทำให้ผู้เรียน สร้างความมั่นใจให้ผู้เรียน สนับสนุนผู้เรียนให้ทำความคิดแรกเริ่ม หรือจินตนาการให้เป็นความจริง

Guilford (1967) มีแนวทางพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. เรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดสร้างสรรค์
2. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อสร้างผลงานทางความคิดสร้างสรรค์
3. ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผู้เรียนมีการสร้างผลงานทางความคิดสร้างสรรค์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน
4. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้
5. เน้นการเรียนรู้โดยการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนความคิด และประสพการณ์ของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือกระทำในการแก้ไขปัญหา

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, น. 234-236) กล่าวว่า ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนทำได้ดังนี้

ด้านการสอน เป็นการที่เพิ่มทักษะการคิดด้านต่าง ๆ เช่น คิดจินตนาการ ความคิดอ่อนกนัย คิดวิจารณ์ญาณคิดวิเคราะห์คิดสังเคราะห์คิดแปลกใหม่หลากหลาย คิดเห็นที่แตกต่าง

การประเมินการคิดเป็นสิ่งที่ชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิดเช่น วิธีการคิด ประสิทธิภาพทางความคิดการนำความรู้ไปสู่การนำไปใช้ให้รู้ว่าจะพิจารณาเกณฑ์ของการคิดอย่างไรนั้นควรมีการกำหนดให้รู้จักการระบุดูประสงค์ของการทำงานรู้จักประเมินการทำงานของตนเองการใช้เหตุผลการพยายามและสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3. พัฒนาองค์ความรู้พื้นฐาน คือ การให้โอกาสเด็กได้รับรู้ความรู้ผ่านสื่อและทักษะที่หลากหลายโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้จากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทางจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญคือให้เด็กได้สร้างองค์ความรู้จากตัวของเขาเอง

4. การกระตุ้นที่ท้าทายให้นักเรียนคิด ได้แก่งานที่สร้างสรรค์ต่างๆบรรยากาศในชั้นเรียนการให้อิสระเสรีความยุติธรรมการเคารพในความคิดเห็นของนักเรียนให้เด็กมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่เห็นความคิดเห็นที่แตกต่างจากครูหรือคิดว่าครูไม่ถูกต้องยอมให้เด็กล้มเหลวหรือผิดพลาดโดยไม่เกิดอันตราย ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

5. ตัวนักเรียน โดยการสนับสนุนให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองความเคารพตนเอง กระหายใคร่รู้

6. การใช้คำถาม โดยครูจะต้องสนับสนุนให้นักเรียนถามคำถามด้วยตนเองการประเมินครูต้องหลีกเลี่ยงการประเมินที่ซ้ำซากเป็นทางการอยู่ตลอดเวลาและสนับสนุนให้เด็กประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองและประเมินร่วมกับครู

7. การสอนและการจัดการหลักสูตร เพื่อพัฒนาการคิดควรนำไป ผสมผสานกับวิชาการต่าง ๆ เพราะสามารถใช้ได้กับทุกวิชา ลองให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่มีความคอบดีที่สุด คำตอบที่คลุมเครือและเปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ และให้ครูเป็นผู้ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือ เด็กไม่ใช่ผู้สั่งการและสอน

8. การจัดระบบ และชั้นบรรยากาศในชั้นเรียน ให้เด็กได้ค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองให้มากขึ้น ปรับระบบตารางเรียนให้ยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองความต้องการและความสามารถที่หลากหลาย จัดกลุ่มการสอนหลายๆแบบ เช่น จับคู่ กลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่และแบบเดี่ยว นอกจากนี้ควรจัดห้องเรียนให้แตกต่างกันไป ในแต่ละแต่ละเวลา เปลี่ยนสถานที่ในการพูดคุยกับผู้เรียนบ้าง เพื่อไม่ให้เกิดความจำเจ

9. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์การฝึกความคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีที่ครูกระตุ้นผู้เรียนให้คิด อเนกนัย ครูอาจเป็นคนป้อนสถานการณ์ช่วยๆ ที่จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ โดยให้ระดมสมอง การใช้คำถามการคิดแปลงการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ฝึกกับนักเรียน

10. การระดมพลังสมองเป็นวิธีการหนึ่งที่จะกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้แก้ปัญหา จุดประสงค์ของการระดมพลังสมอง มี 2 ประการ ประการแรกเป็นจุดประสงค์ระยะยาว เพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ ประการที่สอง เป็นจุดประสงค์ระยะสั้น เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิด และได้ความคิดจำนวนมาก

De Bono (1982) ได้พัฒนากระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอนดังนี้ (อ้างถึงในรพีพรรณ สุฐาปัญญากุล, 2557)

1. ขึ้นกำหนดเป้าหมาย เป็นขึ้นกำหนดเป้าหมายการคิดและต้องระบุเป้าหมายที่ต้องการอย่างชัดเจน มีเป้าหมาย 2 ประเภท

1.1 เป้าหมายที่ต้องการไปได้ถึงหรือให้บรรลุ เช่น การแก้ปัญหา

1.2 เป้าหมายที่ต้องการให้รู้ชัดเจน สมเหตุสมผล เป้าหมายดังกล่าวที่ไม่ใช่การแก้ปัญหา

2. ขึ้นรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลที่น่าเชื่อถือและให้ข้อมูลได้มากพอ

3. ขึ้นทางเลือกที่เป็นไปได้ (PO) เป็นการนำข้อมูลมาสร้างทางเลือกอย่างหลากหลาย และเป็นทางเลือกที่อาจเป็นไปได้ ขั้นตอนนี้มีความสำคัญ เพราะเป็นขั้นตอนในการเชื่อมโยงขั้นที่ 1, 2 และ 3, 4

4. เลือกทางเลือกที่เหมาะสมโดยการประเมินการเลือกจากขั้นตอนที่ 3 โดยเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด โดยมีขั้นตอนย่อย ดังนี้

4.1 พิจารณาทางเลือกต่าง ๆ

4.2 ชั่งน้ำหนัก ข้อมูล โดยดูข้อดี ข้อด้อย และผลกระทบ

4.3 ตัดสินเลือกทางเลือกที่เหมาะสม

5. ลงมือปฏิบัติ เป็นการเลือกแนวคิดสู่การปฏิบัติ

De Bono (1982) ยังกล่าวว่า วิธีและเทคนิคการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. วิธีออสโมซิส (Osmosis) สำหรับผู้เรียนที่มีสติปัญญาอยู่ในระดับดี เฉลียวฉลาด และต้องใช้เวลาในการสอน จึงมักไม่ค่อยนิยมใช้

2. วิธีสอนด้วยปัญญา (Intelligent Teaching) เป็นวิธีการสอนที่ใช้คำถาม กำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนทำการวิเคราะห์ แยกแยะข้อมูล ปัญหาในวิธีการสอนแบบนี้ คือ ผู้สอนต้องมีทักษะในการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการคิด หาคำตอบ

3. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) เป็นวิธีที่ใช้อย่างแพร่หลายในสหรัฐอเมริกา แต่ผู้สอนต้องมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเสียก่อน

4. การสร้างสถานการณ์ (Simulation) เป็นวิธีการสอนโดยการให้ผู้เรียน เล่นเกม ทำกิจกรรม การเรียนรู้ด้วยวิธีการนี้ ผู้สอนต้องมีกลยุทธ์เป็นอย่างดี

5. การอภิปราย (discussion) วิธีนี้เป็นที่นิยมแพร่หลายโดยการให้ผู้เรียนอภิปรายปัญหา เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งผู้สอนต้องพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด มักเป็นวิธีที่ใช้กับเนื้อหาวิชาหลัก

สรุปได้ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ได้นั้นจะต้องประกอบไปด้วยหลายปัจจัย แต่สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ผู้สอนและผู้เรียน กล่าวคือ ผู้สอนต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้วย เช่นเดียวกัน เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องเข้าใจในการตั้งคำถาม การจัดกิจกรรม และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปทีละขั้น กระตุ้นความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน สาเหตุหนึ่งของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไม่ประสบผลสำเร็จอย่างแพร่หลาย สาเหตุหลักเกิดจากผู้สอน ที่ไม่รู้วิธีการตั้งคำถาม และการออกแบบการเรียนรู้เพื่อนำผู้เรียนไปสู่กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์

วิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยจะนำมาออกแบบร่วมกับการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับการสอนพูดภาษาอังกฤษนั้น จะนำสถานการณ์ที่ใช้ในการฝึกพูดภาษาอังกฤษ ร่วมกับการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด ในคำถามที่ผู้สอนใช้ในการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ดิจิทัลและโครงงาน และที่สำคัญผู้สอนต้องอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ซึ่งกันและกันในการจัดการเรียนการสอน

2.5.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและความคิดสร้างสรรค์

Marley ,A & Peachy, N (2015, p.10) นำเสนอวิธีการที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดังนี้

1. สร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นการค้นคว้า จัดหาสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน ไม่ว่าจะป็นบรรยากาศ สิ่งแวดล้อม แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2. ทำสิ่งที่แตกต่างไปจากเดิม ทำอะไรที่แตกต่างไปจากเดิมบ้าง ยกตัวอย่างเช่น เคยยืนสอนหน้าห้องให้เปลี่ยนมายืนหลังห้อง เคยพูดเยอะ ปล่อยให้ผู้เรียนพูดบ้าง

3. การสอนแบบย้อนกลับ จากที่เคยสอนแบบ ย้อนกลับบ้าง เช่นการสอนแบบ Problem based Learning ตัวอย่างเช่น ในการสอนการเขียนตามคำบอก (Dictation) จากที่เคยบอกคำศัพท์ภาษาไทย ให้เด็กเขียนภาษาอังกฤษ อาจจะให้รูปภาพ หรืออาจจะให้คำใบ้แทน หรืออาจจะอนุญาตให้ผู้เรียนเห็นเฉลยได้ แล้วเอาออกเพื่อให้คาดเดาคำศัพท์ ก็สามารทำได้ ถ้าผู้สอนเคยชอบสั่งการบ้านหลังการเรียน ลองเปลี่ยนมาสั่งการบ้านก่อนที่จะเรียนดู

4. เพิ่มหรือลดบางอย่าง การเพิ่มบางอย่างและการลดบางสิ่งสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเพิ่มคำถามที่ใช้ในการอ่านให้มากขึ้น เพิ่ม หรือลดเวลาที่ใช้ ในการทำกิจกรรมในกิจกรรมพิเศษที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

Read, C (2015, pp. 29-35) กล่าวว่า 7 หลักการที่สำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ (Seven Pillar of Creativity in ELT)

ทักษะทางปัญญา (Cognitive Skill) ทักษะการสังเกต (Observing) ทักษะการตั้งคำถาม (questioning) ทักษะการเปรียบเทียบ (comparing) การมองเห็นความแตกต่าง (contrasting) จินตนาการ (imagining) การตั้งสมมุติฐาน (hypothesizing) ทักษะการรู้คิด (Metacognitive Skill) และความสามารถในการประเมินค่า และการสะท้อนผลอย่างมีวิจารณญาณ

1. หลักการข้อที่ 1 การสร้างความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน 5 อย่าง (positive self-esteem) ถ้าถูกคุกคามหรือรู้สึกไม่ปลอดภัย อาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดอุปสรรคทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ การทำให้ผู้เรียนเกิด การเห็นคุณค่าในตนเอง (self esteem) ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดเชิงบวก เคารพความหลากหลายของความคิดเห็นของผู้อื่น ผู้เรียนชอบการคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น และชอบที่จะเสี่ยงซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะของความคิดสร้างสรรค์

2. หลักการข้อที่ 2 ครูควรทำตนให้เป็นต้นแบบทางความคิดสร้างสรรค์

3. หลักการข้อที่ 3 เสนอทางเลือกที่หลากหลายให้ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และยอมรับการตัดสินใจของตนเอง และควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง นำไปสู่แรงจูงใจในการทำงาน การเรียนเพราะรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของในงานนั้นๆ

4. หลักการข้อที่ 4 คำถามที่ใช้ถามผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะนำพวกเขาไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ต้องใช้คำถามให้ตรงกับความสนใจของเด็ก การใช้คำถามยังช่วยผู้เรียนในเรื่องของ ทักษะการคิดจนสามารถไปถึงทักษะการคิดขั้นสูงได้ (LOTS/HOTS) ถ้าการเรียนรู้ภายในห้องเรียนถ้าไปไม่ได้ไกลกว่า ทักษะการคิดขั้นปกติ (LOTS) จะทำให้ห้องเรียนน่าเบื่อและทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน

5. หลักการข้อที่ 5 เอาทุกอย่างมารวมกัน หาความเชื่อมโยงของแต่ละสิ่งให้เด็กเห็น ยกตัวอย่างเช่น เรื่องที่เรียนมาก่อนหน้ากับสิ่งที่อยู่ในปัจจุบัน ความเชื่อมโยงของรายวิชา ระหว่าง ประสบการณ์ภาษาอังกฤษกับภาษาไทย

6. หลักการข้อที่ 6 ก่อนที่พัฒนาเด็กให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต้องหาคอบ และจำลอง สถานการณ์ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการค้นหา ทดลอง เล่นกับความคิด สิ่งเหล่านี้ต้องการบรรยากาศ การเคารพและให้เกียรติกัน อาจเกิดแนวคิดและมุมมองที่หลากหลายจากผู้เรียน เทคนิคการระดมสมองและการแก้ปัญหาและกิจกรรมที่ผู้เรียนจะคิดพิจารณาในความเห็นที่แตกต่างกัน

7. หลักการข้อที่ 7 นอกเหนือจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เราต้องพัฒนาทักษะ การประเมินค่า คิดวิเคราะห์ การสะท้อนผลอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียน ในแนวความคิดของผู้เรียน การแสดงออก ผลลัพธ์จากความคิดที่ได้ เราต้องพัฒนา ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ของผู้เรียน และเมื่อเวลาผ่านไป ความคิดสร้างสรรค์จะเกิด ผู้สอนสามารถทำได้โดยการดูแลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในแต่ละกิจกรรม แบบฝึก หรือจะผ่านการเขียนบันทึกประจำวันเป็นภาษาอังกฤษ หรือ การทำแบบทดสอบความเชื่อมั่นในตนเอง (Self esteem sheet)

ตัวอย่างกิจกรรม สำหรับการพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์

1. การเล่าเรื่องส่วนตัว (Personal Storytelling) มนุษย์ชอบการเล่าเรื่อง ข้อมูลเกิดมาจากการเล่าสู่กันฟังตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน บทสนทนาชีวิตประจำวันของเราส่วนใหญ่ เกิดมาจากการเล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟังการเล่าเรื่องส่วนตัว (personal story) ผสมกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข เราจะมั่นใจในการพูดก็ต่อเมื่อเรารู้เรื่องนั้นเป็นอย่างดีหรือเป็นเรื่องของเราเอง ดังนั้นในการพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนควรจินตนาการว่า พวกเขาจะสามารถพูดในชีวิตประจำวัน ได้อย่างคล่องแคล่วและมั่นใจด้วย

2. การเล่าเรื่อง (Story telling) ที่ไม่ใช่การสื่อสารทางเดียว (one-way-process) แต่เป็นการเล่าเรื่องแบบเผชิญหน้า (Face-to-Face Story telling) ที่สมองของผู้ฟังมีส่วนร่วมในเรื่องราวไปพร้อมๆกับผู้เล่า จินตนาการจากการเล่าเรื่องช่วยเราในการจำลองภาพในสมอง ในขณะที่เรากำลังฟังผู้อื่นพูด จากผลการทดลองทางสมองของนักจิตวิทยาพบว่ากระบวนการทางสมองจะถูกกระตุ้นด้วยภาพ เสียง รสชาติ และความเคลื่อนไหวในชีวิตจริง เรื่องราวที่นำมาใช้ในห้องเรียน ควรเป็นเรื่องราวที่ตรงกับประสบการณ์ของผู้เรียน และตรงกับความสนใจของผู้เรียน สิ่งเหล่านี้คือทรัพยากรที่ผู้สอนต้องจัดหา และจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ร่วม (Co-Creative) กิจกรรมการเล่าเรื่องต้องสามารถทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในเรื่องนั้นๆ เช่น การออกแบบตอนจบของเรื่อง หรือ การเพิ่มเติมสิ่งที่น่าสนใจไปจะช่วยให้

ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องเป็นภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น เริ่มจากการฟังในการเล่าเรื่อง กิจกรรมต้องก่อให้เกิดรูปแบบความคิด หรือจะสร้างการเล่าเรื่องแบบเคลื่อนไหว

2.5.7 ปัจจัยที่ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

Marley (2015, p. 9) กล่าวถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความผ่อนคลาย บรรยากาศภายในห้องเรียนเป็นไปอย่างอบอุ่น เรียบง่าย เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง ไม่มุ่งประเด็นไปที่เรื่องผิดถูก พยายามแสดงความคิดเห็นมากกว่าไปมุ่งเน้นความผิดถูกของเนื้อหา
2. กิจกรรมแวดล้อม เน้นให้เกิดทักษะที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชา เนื้อหา และภาษา อาจจะจำกัดว่าผู้เรียนจะต้องเขียน
3. เผยแพร่งานของผู้เรียน อาจจะเป็นโครงการ โดยการรวมเล่มเป็นวารสารของห้องหรือเว็บไซต์ของห้องเรียน หรืออาจจะเป็นการแสดงละครจากการอ่าน
4. สนับสนุนให้ผู้เรียนได้อภิปรายกลุ่ม เพื่อจะได้ความคิดสร้างสรรค์ เมื่อแยกผู้เรียนออกจากกลุ่มเพื่อนชุดเดิม แต่ผู้สอนต้องช่วยผู้เรียนในการสร้างบรรยากาศ การแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ โดยปราศจากการโต้แย้งที่ขาดเหตุผล
5. การอธิบายอย่างสม่ำเสมอ อธิบายให้ผู้เรียนฟังอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆไว้ เช่น เว็บไซต์ ภาพ เกม แผ่นซีดี วารสาร ตัวผู้เรียนเองก็ต้องกระตุ้นหรือยื่นออกมารู้สึกเห็นในกระบวนการแสวงหาความรู้
6. อย่าคาดหวังมากเกินไป การเปลี่ยนแปลงต้องใช้ระยะเวลาควรใช้เวลาไปกับกิจกรรม ในการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้เรียน เพื่อจะได้ความคิดใหม่
7. ชัดเจน อธิบายให้ผู้เรียนฟังถึงประโยชน์ของกิจกรรมแต่ละแบบ และอธิบายให้เห็นประโยชน์ในระยะยาว
8. ทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ การทำกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรทำสม่ำเสมอ หนึ่งครั้งต่อสัปดาห์ก็ได้ หากผู้สอนปล่อยเวลาให้นานเกินไปอาจจะต้องมาเริ่มต้นใหม่ ทุกๆครั้ง เสียเวลาและพลังงานมาก
9. ทำตนให้เป็นต้นแบบ เวลาทำงานร่วมกับผู้เรียน ผู้สอนควรทำตัวเป็นต้นแบบให้แก่ผู้เรียน อย่าสั่งงานผู้เรียนทั้ง ๆ ที่ผู้สอนยังไม่เคยลองทำ หรือทำไม่ได้
10. อย่าประเมินความสามารถผู้เรียนต่ำไป แต่ต้องพยายามเพิ่มขีดความสามารถให้ผู้เรียน
11. ให้ข้อมูลผู้เรียนที่หลากหลาย แตกต่างแต่เพื่อช่วยสร้างผลลัพธ์ทั้งผู้เรียน และผู้สอนอาจคาดไม่ถึง

12. ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในฐานะผู้สอน ควรยึดหลักการ 4 ข้อ คือ

12.1 ความรู้ที่ผู้เรียนไปศึกษามาและนำมาอภิปรายร่วมกัน

12.2 ฟังอย่างระมัดระวัง ไม่ตัดสินไปล่วงหน้า มอบหมายงานให้เหมาะสมกับผู้เรียน สนับสนุนเวลาที่ผู้เรียนเกิดอุปสรรคและปัญหา

2.5.8 คุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

Guildford (อ้างถึงใน สิริินทร์ ถัดจากกรม เลิศบุญชู, 2559) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดเชิงเอนกอนันต์ (Divergent Thinking) ที่มีลักษณะสำคัญ 4 แบบ คือ มีความไวต่อปัญหา (Sensibility Problem) คิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความแปลกใหม่ (Originality) เปรียบได้ว่า หากแบ่ง คุณลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ Guildford สามารถแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ

1. เป็นผู้รับรู้ไวเกี่ยวกับปัญหา (Sensibility Problem) เป็นผู้ที่มีมองเห็นปัญหา สามารถระบุสิ่งที่ปัญหาได้ อย่างรวดเร็ว

2. เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) เป็นผู้ที่สามารถคิดได้อย่างคล่องแคล่ว หลากหลายลักษณะ ความคิดคล่องแคล่วนี้อาจจะแสดงให้เห็น ได้การการใช้ภาษา การวาดภาพ การแสดงความคิดเห็นที่หลากหลาย มีความคล่องแคล่วในการแสดงออกซึ่งความของตนเอง

3. เป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่น (Flexibility)

4. เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่ม (Originality) แปลกใหม่ แตกต่างจากสิ่งเดิมที่เคยเห็น ที่เคยเป็นปกติ

อารี รังสินันท์ (2557, น. 24-34) อธิบายความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Gilford ไว้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกัน เมื่อมีคำถามหรือสถานการณ์ที่ให้ผู้เรียนได้แสวงหาคำตอบ คำตอบที่ได้จากผู้เรียนที่มีความคิดคล่องจะมากมาย หลากหลายวิธีการ

2. เป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่น (Flexibility) มีการแบ่งความคิดชนิดนี้ออกเป็น 2 ประเภท

2.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถทางการคิดอย่างอิสระ สามารถให้คำตอบ ได้หลากหลายแนวทางมากกว่าคนอื่น ที่อาจจะคิดได้ทางเดียว

2.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptor Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลง ของจากเดิมที่มีอยู่ให้เป็นสิ่งใหม่ แปลกแตกต่างจากเดิม

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ผู้เรียนสามารถ คิดได้ใหม่แตกต่างไปจากเดิม จากสิ่งที่เคยมีอยู่ และจะต้องเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ลักษณะของความคิดริเริ่มเป็น ลักษณะที่เกิดขึ้นครั้งแรก ต้องอาศัยจินตนาการในการคิดบนพื้นฐานของความมีเหตุมีผล แสดงออก โดยการกล้าคิด กล้าแสดงออก

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นลักษณะของความคิด มองเห็นกาลข้างหน้า ลึกกว่าสิ่งที่คนปกติมองเห็น มองเห็นรายละเอียดเล็กน้อย มีความสามารถในการที่จะใช้ความคิดในการแก้ปัญหา และประสาน ความคิดต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหา และก่อให้เกิดความสำเร็จ

Anastasi (1985) อ้างถึงในอารี พันธุ์ณี (2545, น.12) กล่าวถึงบุคลิกภาพ ของคนที่มี ความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ลักษณะของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีความรู้สึกไวต่อปัญหา มีความเป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออกซึ่งความคิดเห็นของตนเองที่มีความยืดหยุ่น หลากหลาย อยากรู้อยากเห็น สนุกกับการแก้ไขปัญหา มีความคิดแปลกใหม่ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ

ณรรชกร เอี่ยมขำ (2552) จากผลการศึกษาของ ณรรชกร กล่าวถึง พฤติกรรมหรือบุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ว่ามีลักษณะดังนี้

1. เป็นตัวของตัวเอง มีความคิดอิสระ ไม่ชอบตามอย่างใคร ไม่ยอมคล้อยตามความคิดเห็นของคนอื่นอย่างง่ายดาย กล้าคิด กล้าแสดงออก ชอบแสดงความคิดเห็น ชอบคลุกคลีในสังคม ถือตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. รักที่จะก้าวไปข้างหน้า เต็มใจทำงานหนัก อุทิศเวลาให้งาน มีความมานะบากบั่น ที่ จะทำงานยากและซับซ้อนให้สำเร็จ เปิดรับประสบการณ์ สิ่งใหม่อย่างไม่หลีกเลี่ยง มีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง มีความเต็มใจเสี่ยง อยากรู้อยากเห็น ตื่นตัวที่จะรับรู้ตลอดเวลา กระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร มีแรงจูงใจสูง

3. ไวต่อปัญหา รับรู้เร็วและง่าย มองการณ์ไกลมีความสามารถในการคิดหลากหลายแง่ หลายมุม มีความสามารถในการแก้ปัญหา ใช้ความคิดได้อย่างคล่องแคล่ว มีความยืดหยุ่น พร้อมทั้งจะเปลี่ยนแปลงวิธีเก่ามาสู่วิธีใหม่ ช่างสงสัยและมีนิสัยที่จะคิดหาคำตอบ

4. มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพินิจพิเคราะห์อย่างถี่ถ้วน

5. มีความคิดริเริ่ม ชอบคิดชอบทำสิ่งที่ซับซ้อนและแปลกใหม่ ชอบความยุ่งยาก ซับซ้อน และสามารถใช้คำถามซักถามในสิ่งที่ต้องการจะรู้

6. ยอมรับในสิ่งที่ไม่แน่นอน และเป็นสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้ง อดทนต่อสิ่งไม่แน่ชัด ไม่พลาดกลัวต่อสิ่งที่ยังไม่แน่ชัด ลึกกลับน่าสงสัย กลับพอใจและตื่นเต้นในสิ่งที่ต้องเผชิญเหล่านั้น

7. มีความอดทนต่อความไม่เป็นระเบียบ ไม่ชอบทำตามระเบียบ หรือกฎเกณฑ์ ไม่ค่อยมีความสม่ำเสมอ และไม่ชอบถูกบังคับ

8. มีอารมณ์ขัน ชอบคิดเล่นไปเรื่อยๆ มีจินตนาการ
- อารีย์ พันธุ์ณี (2543, น. 72) ได้สรุปลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้
1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้เป็นนิจ
 2. ชอบเสาะแสวงหา สืบหา ศึกษา ค้นคว้าและทดลอง
 3. ชอบซักถามและมีคำถามแปลกๆ
 4. ช่างสงสัย ประหลาดใจกับสิ่งที่พบเสมอ
 5. ช่างสังเกต
 6. ชอบแสดงออก
 7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในมุมแปลก
 8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
 9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
 10. สนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง
 11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

จากข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. มีจิตใจแน่วแน่ จดจ่อกับงานที่ทำ
2. กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง
3. มีจินตนาการในการตอบคำถามที่แปลกใหม่
4. มีความคิดริเริ่ม ในการตอบคำถามคนแรกๆ ในแนวคิดใหม่ๆ
5. ชอบซักถาม
6. มีความไวในการแยกแยะ สิ่งที่ผิดปกติไปจากเดิม
7. เวลาตอบคำถามสามารถให้คำตอบที่หลากหลาย
8. ไม่ชอบถูกบังคับ

2.5.9 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในอดีตเชื่อว่าเป็นพรสวรรค์เป็นนามธรรม แต่ปัจจุบันมีนักการศึกษาหลายท่านได้พยายามศึกษา เรื่องของความคิดสร้างสรรค์ และหาแนวทางในการวัดความคิดสร้างสรรค์ที่มีในตัวบุคคล เพราะในปัจจุบันเรามีกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ได้หลากหลายแนวทางด้วยกัน

อารีย์ พันธุ์ณี (2545, น. 207-232) กล่าวว่า การประเมินความคิดสร้างสรรค์ทำได้โดยหลายลักษณะดังนี้

1. การสังเกต จากพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ จะวัดโดยการสังเกต พฤติกรรมผู้เรียนจากการทำกิจกรรมที่ย่อมได้

2. การวาดภาพทำได้โดย การให้ผู้เรียนวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดขึ้น อาจให้ผู้เรียน วาดภาพเรขาคณิต การถ่ายทอดจากภาพเป็นการถ่ายทอดทางความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อความหมาย ออกมาเป็นรูปธรรม

3. รอยหยดหมึก ทำได้โดยการให้ผู้เรียนดูภาพจากรอยหยดหมึก ที่มีการสื่อความหมาย ได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้เรามองเห็นแง่มุมความคิดของผู้เรียนได้

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ ทำได้โดยให้ผู้เรียนเขียนเรียงความหรืองานศิลปะ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์จะถูกแสดงออกมาในรูปแบบของชิ้นงาน

5. แบบทดสอบ ทำได้โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่มาตรฐานมี ทั้งรูปแบบที่ใช้ภาษา และใช้ภาพ เพื่อให้ผู้เรียนตอบตามเวลาที่กำหนดให้

ทวิตศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559) การวัดและประเมินความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดได้หลายแนวทาง แต่ละแนวทางจะมีวิธีการวัดหลายวิธีซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวัดก็ แตกต่างกันไป การวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เป็นการวัดตามองค์ประกอบของการคิด สร้างสรรค์ ที่ยึดตามแนวคิดทฤษฎีที่กำหนด

แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้หลายแนวทาง ได้แก่ 1) ประเมิน การคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม 2) ประเมินการคิด สร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือ หรือแบบทดสอบประเมินการคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะและแนวทางที่ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับการ ประเมินผลในวิชาอื่น

1. ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม การประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม เช่น ประเมิน จากการทำงาน จากการทำโครงการของผู้เรียน การประเมินใช้ประเมินตามสภาพจริง ใช้ควบคู่ไป กับการสอนหรือให้ทำกิจกรรมและประเมินไปพร้อมๆ กัน ผู้เรียนที่มีความสามารถในการคิด สร้างสรรค์จะสามารถเสนอผลงานที่แสดงออกถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ได้ดี การประเมิน แบบนี้ผู้เรียนจะสนุกสนานและได้รับการพัฒนาไปพร้อมกันด้วย

2. ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบประเมินการคิด สร้างสรรค์โดยเฉพาะการประเมินแบบนี้ต้องมีการสร้างแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะ

2.1 หลักการและขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ การวัดความสามารถทางการคิดของบุคคลผู้สร้างเครื่องมือจะต้องมีความรอบรู้ในแนวคิดหรือทฤษฎีเกี่ยวกับ “การคิดสร้างสรรค์” เพื่อนำมาเป็นกรอบหรือโครงสร้างของการคิดเมื่อกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของโครงสร้างหรือองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์แล้วจะทำให้ได้ตัวชี้วัดหรือลักษณะพฤติกรรมเฉพาะที่เป็นรูปธรรมซึ่งสามารถบ่งชี้ถึงโครงสร้างหรือองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์แล้วจึงเขียนข้อความตามตัวชี้วัดหรือลักษณะเฉพาะของพฤติกรรมแต่ละองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์นั้น

2.2 การพัฒนาแบบทดสอบความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินการที่สำคัญดังนี้

1) กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบทดสอบสิ่งสำคัญของการสร้างแบบทดสอบคือการกำหนดจุดมุ่งหมายซึ่งผู้พัฒนาแบบทดสอบจะต้องพิจารณาจุดมุ่งหมายของการนำแบบทดสอบไปใช้ว่าต้องการใช้วัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์แบบต่างๆ ไปหรือต้องการวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์เฉพาะรายวิชา (aspect - specific) เช่น การคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ หรือความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทย เป็นต้น

2) กำหนดกรอบของการทดสอบและนิยามเชิงปฏิบัติการของการคิดสร้างสรรค์ผู้พัฒนาแบบทดสอบควรศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

3) สร้างผังข้อสอบ (table of specification) การสร้างผังข้อสอบเป็นการกำหนดเค้าโครงของแบบทดสอบวัดความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ที่ต้องการสร้างว่าต้องการให้ครอบคลุมโครงสร้างหรือองค์ประกอบใดบ้างและกำหนดว่าแต่ละส่วนมีน้ำหนักความสำคัญมากน้อยเพียงใดตัวอย่างตารางวิเคราะห์ผังข้อสอบสามารถศึกษาได้จากหนังสือด้านการวัดผลและประเมินผลโดยทั่วไป

4) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน โดยกำหนดเป็นเกณฑ์การประเมินคุณภาพ (Rubric) เพื่อให้การให้คะแนนทำได้ชัดเจนและมีความหมายมากขึ้นตัวอย่างเกณฑ์การประเมินคุณภาพ (Rubric)

5) เขียนข้อสอบกำหนดรูปแบบของการเขียนข้อสอบตัวคำถามตัวคำตอบและวิธีการตรวจให้คะแนน จากนั้นลงมือร่างข้อสอบตามผังข้อสอบที่กำหนดไว้จนครบทุกองค์ประกอบตรวจสอบความชัดเจนของภาษาที่ใช้โดยผู้เขียนข้อสอบเองและผู้ตรวจสอบที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างข้อทดสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา

6) นำแบบทดสอบไปทดลองตรวจสอบคุณภาพโดยตรวจสอบคุณภาพของข้อทดสอบเป็นรายข้อและทั้งฉบับ

7) นำแบบทดสอบไปใช้จริง

สรุปจากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำได้หลายรูปแบบ ในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการสังเกตพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ และประเมินความคิดสร้างสรรค์จากชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและโครงการเพื่อพัฒนาทักษะการสอนพูดภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ดังนี้

สิรินทร์ ถัดดากลม เลิศบุญชู (2559) การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการปฐมวัย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง การวิจัยมีวัตถุประสงค์ 1) ผลของการจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกระบวนการตามรูปแบบฯ 4) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบฯ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทดสอบความสามารถในการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง หลังการใช้รูปแบบสูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบฯ โดยมีนัยทางสถิติที่ .05 2) ระดับทักษะการปฏิบัติงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับ ความคิดที่มีมากที่สุดดังนี้ ความคิดริเริ่มมากที่สุด รองลงมาคือ ความคิดละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ 3) พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษาที่ได้รับการจัดกระบวนการตามรูปแบบ มีค่าฐานนิยม ระดับ 1 สองด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่น แปลความหมายของพฤติกรรมได้ว่า พฤติกรรมของ นักศึกษาการปฐมวัยยังมีความคิดสร้างสรรค์ ประเภทความคิดคล่องแคล่ว และด้านความคิดยืดหยุ่น ยังไม่เด่นชัด แต่ ค่าฐานนิยม ระดับ 2 สองด้าน ได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ แปลความหมายได้ว่า นักศึกษาการปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ อย่างเด่นชัด 4) ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบฯ ด้านการออกแบบและบรรยากาศการเรียน อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

รพีพรรณ สุฐาปัญญากุล (2559) การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเทคนิค โดยวิธีการสอนที่เน้นภาระและ โครงงานเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและ ความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยภาพรวมพบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการ อ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ 0.5 ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เมื่อใช้แบบวัดทางความคิดสร้างสรรค์ที่เรียกว่า TCT-DP (The test for Creative Thinking Drawing Production) ของเฮลเลนและเออร์บัน พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ความคิด สร้างสรรค์ในช่วง ก่อน ระหว่าง หลังเรียนพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาราย ด้านพบว่า ความคิดยืดหยุ่นเพิ่มขึ้นสูงสุด ร้อยละ 112.26 และความคิดริเริ่มเพิ่มขึ้นในระดับที่น้อย ที่สุด 19.79

ไพฑูรย์ กานต์ชัยลักษณ์ (2557) การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ด้วยการเรียนแก้ปัญหาพร้อมกันและเทคนิคซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู งานวิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน แบบผสมผสานด้วยการเรียนแก้ปัญหาพร้อมกันและเทคนิคซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถใน การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา เพื่อทดลองการใช้รูปแบบ โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ วิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จำนวน 1 ห้องเรียนได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random Sampling) ระยะเวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน สถิติทดสอบความสัมพันธ์โดยค่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน จากผลการวิจัยพบว่า รูปแบบ ประกอบไปด้วย 8 องค์ประกอบและมีการเรียนรู้ 5 ชั้น ผลการทดลองการใช้รูปแบบ พบว่า มีความสามารถในการ แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ ในระดับมาก และผลการประเมินรูปแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

อัญชัน เปรมใจ (2556) การใช้กิจกรรมเล่านิทานผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการออก เสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 เพื่อศึกษาการใช้กิจกรรม เล่านิทานผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ให้นักศึกษาเรียนรู้และพัฒนาทักษะ ด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษผ่านการทำโครงการเล่านิทานผ่านสื่อดิจิทัลแบบกลุ่ม จำนวน 6 กลุ่ม โดยผู้เรียนจะต้องใช้เครื่องบันทึกเสียงและ โปรแกรมตัดต่อเสียงเพื่อให้โครงการมีความสมบูรณ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการแบบประเมินทักษะการพูดออกเสียงของนักศึกษาโดยใช้

แบบประเมินชุดเดียวกันในการประเมิน Pre-test และ Post-test โดยใช้การเล่านิทานผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling Rubric)

ถิรวัฒน์ ตันตนิส (2555) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษและกลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาสหวิทยาการ ชั้นปีที่ 3 เพื่อวิเคราะห์สาเหตุของข้อผิดพลาดในการออกเสียงภาษาอังกฤษและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการออกเสียงภาษาอังกฤษและการใช้กลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบสอบถามกลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษ และแบบประเมินการออกเสียงพยางค์และสระภาษาอังกฤษวิเคราะห์ข้อมูลการออกเสียงโดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ใช้โปรแกรม SPSS โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Correlation Coefficient)

ผลการวิจัยสรุปได้ว่านักศึกษาสหวิทยาการ ชั้นปีที่ 3 มีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษในตำแหน่งพยางค์ท้ายมากกว่าตำแหน่งพยางค์ต้น โดยมีปัญหาในการออกเสียงกักเสียดแทรกมากที่สุด มีปัญหาการออกเสียงสระเดี่ยวมากกว่าสระประสม นักศึกษาใช้กลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง และการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาไม่สัมพันธ์กับการใช้กลวิธีการเรียนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ($r = 0.1$)

กิติพร โพธิ์ทอง (2553) การวิจัยตามแนวทางการทรงงานตามเบื้องพระยุคลบาท (SAPAE) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลาดหญ้าวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนวัดลาดหญ้าวิทยา จำนวน 29 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเป็นกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการพัฒนาและหลังการพัฒนา เป็นแบบอัตนัย จำนวน 5 ฉบับ แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการทรงงานตามเบื้องพระยุคลบาท วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี จำนวน 5 แผนซึ่งมีค่าประสิทธิภาพ 81.17/88.28 สถิติที่ใช้คือ ร้อยละค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test) จากผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการพัฒนาและหลังการพัฒนา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01 และพบว่าความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์มีการพัฒนาสูงกว่าก่อนการพัฒนา แสดงว่าเมื่อนำแนวทางการทรงงานตามเบื้องพระยุคลบาท (SAPAE) มาสำรวจปัญหาการใช้ความคิดสร้างสรรค์ว่าอยู่ในระดับใด ความคิดสร้างสรรค์ด้านใดที่ยังบกพร่อง และนำแนวทางการทรงงานตามเบื้องพระยุคลบาท มาวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ทำให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

จุฬามาศ นาคนิยม (2553) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตแพทย์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยใช้แบบ โดยใช้แบบสอบถามทั่วไป แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา Independence t - test , One-way ANOVA และ Multiple Linear Regression Analysis ตามความเหมาะสม จากผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อคุณผลรายด้านพบว่า ด้านการปรับแต่งและความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับที่สูงกว่า ความคิดริเริ่มและความรวดเร็ว ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่ส่งผลก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ โรงเรียน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้านความพยายาม การแข่งขัน การวางแผน

พัชรา พุ่มชาติ (2552) การพัฒนารูปแบบการจัดการประสบการณ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยการวิจัยและพัฒนา งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการประสบการณ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของงานวิจัยมีดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับความสารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย 2) พัฒนารูปแบบการจัดการประสบการณ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย 3) เพื่อทดลองใช้รูปแบบการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กประถมวัย 4) ประเมินประสิทธิผลของรูปแบบ โดยการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กับผู้เรียนระดับปฐมวัย 2 กลุ่ม สำหรับเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลอง และที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ประเมินความรู้ความเข้าใจของครูปฐมวัยในการเขียนแผนการจัดการประสบการณ์ตามรูปแบบฯ จากผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการประสบการณ์ตามรูปแบบฯ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังจากการใช้รูปแบบ สูงกว่าก่อนการใช้รูปแบบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการประสบการณ์ตามรูปแบบฯ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดการประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่.05 3) จากการศึกษา พัฒนาการการแก้ปัญหา 4 ระยะ พบว่า พัฒนาการของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการประสบการณ์ตามรูปแบบการจัดการประสบการณ์แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีพัฒนาการสูงขึ้นอย่างเป็นลำดับ และมีความคงทนของพฤติกรรมในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ในระยะติดตามผลการจัดการประสบการณ์พบว่า เด็กปฐมวัย เกิดจินตนาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดหาเหตุผล นำความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ ตามระดับพัฒนาการมาใช้ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 4) ครูปฐมวัยมีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบฯอยู่ในระดับดีมาก มีความสามารถในการเขียนแผน การจัดการประสบการณ์ และมีความสามารถในการจัดการประสบการณ์อยู่ในระดับมาก ความคิดเห็นของครูปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก ความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบอยู่ในระดับมาก เช่นเดียวกัน เนื่องจาก

เป็นรูปแบบการจัดประสบการณ์ ที่แสดงแนวคิดกระบวนการจัดประสบการณ์ สื่อและการจัดสภาพแวดล้อม และการประเมินที่ชัดเจน สามารถปฏิบัติได้จริง

Klention and Kamnungwut (2014) ศึกษาประสิทธิภาพของการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการสอนภาษาอังกฤษ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนที่เลือกมาจาก โรงเรียนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา 100 โรงเรียน จำนวน 40 คน เพื่อ ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความอดสาหะ กับ ความสามารถทางภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยมีเครื่องมือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษ ที่ออกแบบโดยการใช่มัลติมีเดีย ประกอบไปด้วย เรื่อง การอ่าน การฟัง การพูด การเขียน คำศัพท์และไวยากรณ์

Sweeney-Burt (2014) ศึกษาโดยมีวัตถุประสงค์ คือ การศึกษาการใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่บูรณาการร่วมกับการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ชาวไอริส แบ่งเป็น 9 บทเรียน โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพ (Multiple qualitative) ที่มุ่งศึกษา เรื่องการนำการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไปใช้ในห้องเรียน เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลโดยการสังเกต สัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มที่มีผู้เรียนเป็นส่วนร่วม หลังการสอนทุกครั้ง ทั้งผู้เรียนและผู้สอนทำการทดลองภายในห้องเรียนชั้นประถมศึกษา สำหรับผู้เรียนชาวไอริส 27 คน และร่วมมือกับผู้สอนที่มีประสบการณ์การสอนมากกว่า 10 ปี หลังจากการทดลอง จากมุมมองของผู้สอน ค้นพบว่า การเรียนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ก่อให้เกิด ทักษะการอ่านและเขียน (literacy skill) จิตสำนึกในการเป็นเจ้าของงาน (a sense of ownership) เพราะผู้เรียนรู้สึกว่าได้ลงทุนลงแรงในการสร้างเรื่องราวมาตั้งแต่ต้น และผู้เรียนเป็นอิสระในการสร้างเรื่องราวของตนเอง และผู้เรียนยังมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสูงขึ้น ด้านทักษะการสร้างเค้าโครงเรื่อง พบว่า ไคอะแกรมการสร้างเรื่อง ของ Ohler's (Visual Portrait of a Story) เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะว่า การเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ต้องมีการให้ข้อมูลสะท้อนกลับ ทั้งจากผู้สอนหรือเพื่อร่วมชั้น เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนา แก้ไขผลงานของกลุ่มตนเอง สื่อดิจิทัลก่อนเรียน

Smeda et al (2014) ศึกษาประสิทธิภาพของเรื่องเล่าผ่านสื่อดิจิทัลในชั้นเรียน โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนชาวออสเตรเลีย ระดับ P 12 โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา 1) เพื่อต้องการสร้างสังคมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล 2) ศึกษาประสิทธิภาพที่เกิดจากการเรียนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และผู้สอนในการจัดกิจกรรมกลุ่ม โดยคณะผู้เรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษา มีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพและปริมาณ การเก็บข้อมูลทางการวิจัยใช้รูปแบบระเบียบวิธีวิจัยผสมผสาน (mixed method) เก็บข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ มีประเด็นการสังเกต ดังนี้ ความร่วมมือกันของเพื่อนร่วมชั้น ความรู้จากการเรียน
 หน้าที่ผู้เรียน หน้าที่ผู้สอน ความผูกพันในการเรียน การใช้เทคโนโลยี และรูปแบบการเรียนรู้ ใช้
 วิธีการประเมิน โดยสร้าง แบบประเมินชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลแบบรูบริก จากการทดลอง
 นี้พบว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เป็นเครื่องมือที่มีอิทธิพลอย่างมากในการบูรณาการเนื้อหาวิชา
 ร่วมกับกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและผูกพันกับการสร้าง
 เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ โดยใช้ประสาทในการรับรู้ทั้ง 3 ดังนี้ มือ ตา และหู
 ทั้งยังส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยี และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจ ในตัวผู้เรียนในการสร้าง
 ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

Chang (2002) ได้วิจัยการสอนการออกเสียง ความตระหนักและพัฒนาการของผู้เรียน
 โดยศึกษาถึงพัฒนาการออกเสียง ของผู้เรียนในวัยผู้ใหญ่ ที่เป็นชาวจีนแมนดาริน ใช้เวลาทั้งสิ้น 8
 สัปดาห์ในการสอนการอ่านออกเสียง สำหรับคนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง (ESL)
 การศึกษาครั้งนี้เน้นเรื่องการอ่านออกเสียง โดยให้ผู้เรียนฝึกการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษตาม
 เอกสารที่ให้ตามวิธีการอ่านออกเสียงของผู้วิจัย และผู้วิจัยก็บันทึกผลโดยใช้แบบบันทึกกิจกรรม
 การสัมภาษณ์ผู้เรียน เก็บข้อมูลไว้ทุกสัปดาห์เพื่อสะท้อนผลให้ผู้เรียน การทดสอบมี 3 ส่วน คือ T1
 ให้ผู้เรียนฝึกออกเสียงก่อนที่จะเริ่มเรียน T2 ให้ผู้เรียนออกเสียงทันที หลังจากที่ได้เรียนเสร็จ T3
 ทดสอบผู้เรียนอีกครั้งหลังจากที่ได้เรียนมาแล้ว 2 เดือน จากนั้นนำผลการศึกษาด้านต่าง ๆ
 เช่น ด้านการพูด ด้านการออกเสียง แล้วนำผลการวิจัย แบบองค์รวมมา ประเมินผลในเรื่องสูงต่ำ
 การเน้นหนัก (stress) และการออกเสียงสูง-ต่ำ กิจกรรมการเรียนการสอนใช้รูปแบบการฟังแล้วพูด
 ตาม เป็นการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) ผู้สอนเป็นผู้วัดความสามารถแต่ละคน
 จากการศึกษา นี้ เห็นได้ว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการออกเสียงดีขึ้น

2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางการศึกษา รวมทั้งเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ รูปแบบดังกล่าวสามารถนำมาพัฒนาทักษะอื่น ๆ เพิ่มขึ้นได้อีกหลากหลาย การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 2.9



ภาพที่ 2.9 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในครั้งนี้ เป็นการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ข้างต้น จึงดำเนินการวิจัย โดยแบ่งขั้นตอนเป็น 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทยจากวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนจากวรรณกรรม และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.3 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้สอนสอนภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับนักศึกษา และนำมาสังเคราะห์ร่วมกับเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย ที่ได้จากการศึกษาวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง พบว่า เสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน ดังนี้ เสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dz/ และเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dz/, /f/, /z/

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

- 2.1 การสร้างรูปแบบการเรียนการสอน
- 2.2 การจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอน
- 2.3 การตรวจคุณภาพรูปแบบการเรียนการสอนและเอกสารประกอบการเรียนการสอน
- 2.4 การทดลองสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลบนแผนการสอน

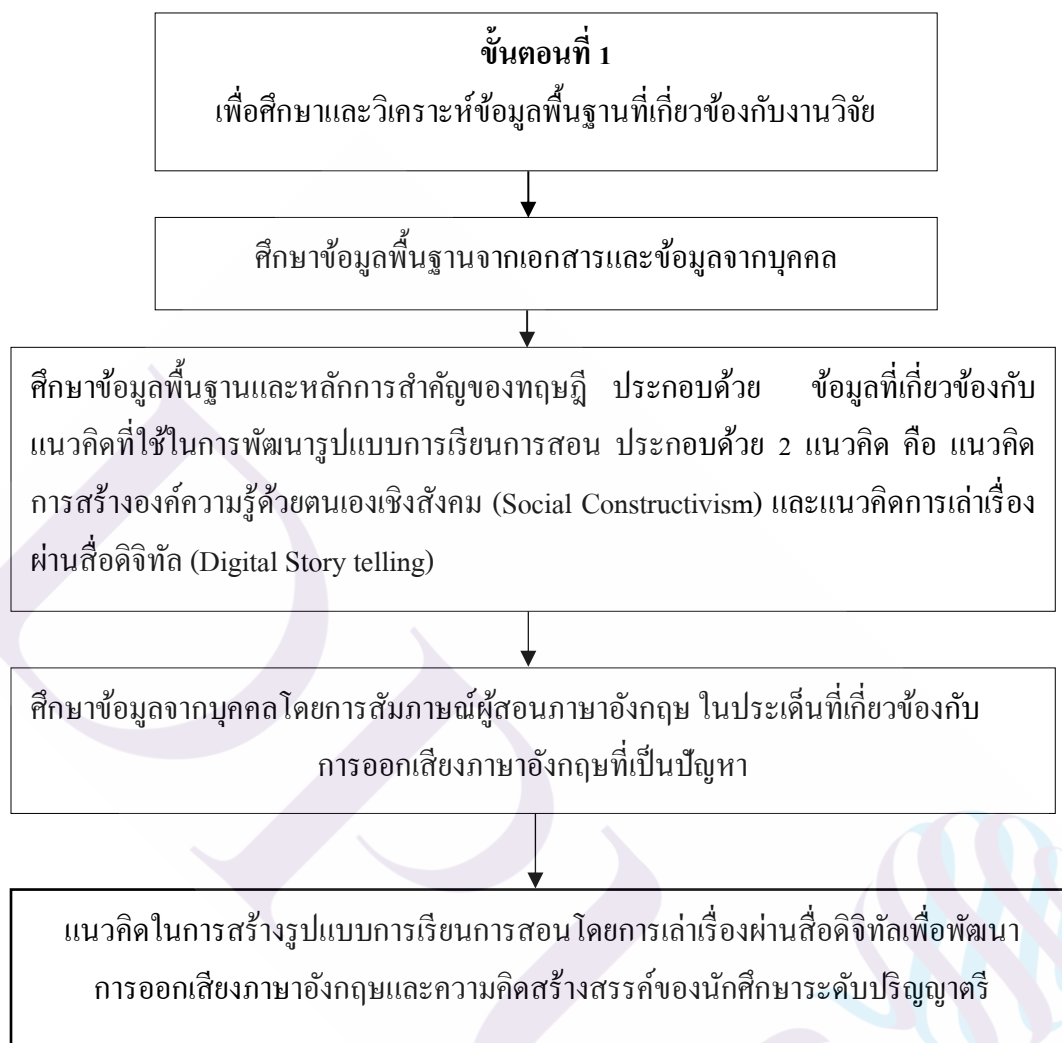
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 แบบแผนการทดลอง
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

วิธีการดำเนินการวิจัยการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีรายละเอียดในขั้นตอนที่ 1 ดังภาพที่ 3.1

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย



ภาพที่ 3.1 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 1

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา บทความเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังต่อไปนี้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย

1.1 สภาพปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย

1.1.1 ด้านผู้เรียน

สาเหตุหลักในการออกเสียงภาษาอังกฤษผิดของผู้เรียนไทย คือ ผู้เรียนมีการเทียบเสียงกับคำที่คุ้นเคย เพราะเกิดความเข้าใจผิดในการจำรูปกับเสียง มักจะนำเสียงของตัวที่คุ้นเคยไปแทนในเสียงของคำอีกคำที่ใช้รูปสระ เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เรียนไทยคุ้นเคยคำว่า cat ที่มีเสียงสระ a เป็นเสียง /a/ เมื่อเจอคำอื่นที่ใช้รูปสระ a ผู้เรียนแทนเสียงเป็นคำที่คุ้นเคยมาก่อนทันที เช่นเดียวกับ นันทนา วัฒนเกียรติ (2548, น. 7-8) ได้ยกตัวอย่างการออกเสียงภาษาอังกฤษของคนไทย เช่น คำว่า lettuce ซึ่งผู้เรียนมักจะออกเสียงผิด เป็น “เลซทิว” เนื่องจากพยางค์หลังมีรูปที่คล้ายคำว่า reduce, seduce จึงทำให้เกิดการออกเสียงผิด ทำให้การเรียนการสอนเรื่องการออกเสียงภาษาอังกฤษเป็นไปได้อย่างยาก เนื่องจากผู้เรียนมีปัญหาการออกเสียงผิดอย่างยาวนาน การออกเสียงภาษาอังกฤษผิด ในเสียงบางเสียงในภาษาอังกฤษ ที่ไม่มีในภาษาไทย เช่น this, that ที่เกิดจากเสียง / ð / ดังนั้นคนไทยส่วนมากมีปัญหาในการออกเสียงเหล่านั้น จากประสบการณ์ของผู้วิจัยในการสอนภาษาอังกฤษ ให้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร พบว่าในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ผ่านมานอกจากผู้เรียนมีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษ ส่งผลให้เกิดการสื่อสารที่ขาดประสิทธิภาพผู้เรียนยังมีปัญหาในทักษะการฟังเสียงในภาษาอังกฤษ เพื่อนำคำที่ได้ยิน ไปฝึกฝนการออกเสียงของตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของความสำเร็จในการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ในบางครั้งผู้เรียนออกเสียงถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ถึงการลงเสียงหนัก (stress) ในระดับคำหรือบางครั้งผู้เรียนใช้ทำนองเสียง (intonation) ของภาษาแม่ มาใช้ใน การออกเสียงระดับประโยค จึงส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดในการสื่อความหมายได้ (Ur, 2002)

1.1.2 อิทธิพลจากการถูกแทรกแซงโดยภาษาแม่

โดยพื้นฐานแล้วเกิดจากอิทธิพลการแทรกแซงของภาษาแม่ ซึ่งเกิดขึ้นในกรณีที่เสียงบางเสียงในภาษาที่สอง เป็นเสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ ผู้พูดจึงมีแนวโน้มที่จะใช้เสียงในภาษาแม่ ที่คล้ายคลึงกันในการออกเสียงเหล่านั้น เสียงบางเสียงเป็นเสียงที่มีอยู่ในภาษาแม่ แต่ไม่ได้ถือเป็นหน่วยเสียงที่แยกออกอย่างชัดเจน จึงทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเรียนรู้เสียงดังกล่าว สามารถทำให้

เกิดความแตกต่างทางความหมายได้ (Ur, 2002) การแทรกแซงของภาษาแม่ส่งผลต่อการใช้ภาษาในระดับเสียง (phonological level) มากกว่าระดับคำหรือระดับประโยค (morphological and syntactic level) ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถแยกแยะรับรู้เสียงและการออกเสียงที่ถูกต้อง โดยผู้เรียนส่วนมากออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้ลักษณะเสียงที่มีในภาษาไทย แทนการออกเสียงในภาษาอังกฤษ จึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้สอนจะต้องเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น และวิเคราะห์ปัญหาการออกเสียงของนักศึกษาให้ชัดเจน เพื่อการพัฒนาปรับปรุงอย่างมีประสิทธิภาพหลักการที่สำคัญข้อหนึ่ง ในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ ภาษาจะมีหน่วยเสียง ซึ่งสามารถรวมเข้ากันเพื่อสร้างเป็นคำ หรือประโยคซึ่งถูกใช้ทุกวัน ดังนั้นเมื่อนุญษ์ฟังภาษาเหล่านี้ซ้ำ จึงเป็นสิ่งที่ย่ง่ายสำหรับเด็กเล็ก ที่จะเรียนสำเนียงเสียงของภาษาพูด ปัญหาหลักในการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือ ผู้เรียนจะต้องสร้าง ให้เกิดรูปแบบการออกเสียงที่ถูกต้องในสมองของตนเอง การฝึก ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญ ในการออกเสียงที่ดี นอกจากนี้ระบบเสียงในภาษาแม่ที่แตกต่างจากภาษาอังกฤษ เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษได้ O'Connor (2002) การออกเสียงภาษาอังกฤษ ในข้อความต่อเนื่องซึ่งต้องประกอบด้วย การเน้นเสียงในระดับคำ การเน้นเสียงในระดับประโยค จังหวะการพูด การหยุดการใช้ทำนองเสียงและการเชื่อมเสียงระหว่างคำ ยังมีปัญหาสำหรับผู้เรียนเนื่องจากการออกเสียงลักษณะนี้ไม่มีในภาษาไทย (ปรารมภ์รัตน์ โชติกเสถียร, 2552, น. 23)

สรุปจากข้างต้น ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทย ส่วนใหญ่มาจากการแทรกแซงจากภาษาแม่เป็นส่วนมาก ทำให้การออกเสียงภาษาอังกฤษผิด ไม่ชัด ไม่ออกเสียงในเสียงที่ควรออก ก่อให้เกิดความหมายที่ผิด หรือไม่เข้าใจความหมายในการสื่อสาร ขาดประสิทธิภาพในการสื่อสาร

1.1.3 การเรียนการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้ที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่

การสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pronunciation) คือ เสียงของภาษา (sound of language) มีความคล้ายคลึงกับ การสอนการออกเสียงพูด (Phonology) ที่เน้นไปในทางรูปแบบเสียงของภาษา (sound pattern of language) ในปัจจุบันการสอนการสื่อสารในภาษาอังกฤษเน้นไปที่ประสิทธิภาพของการออกเสียงพูดมากกว่าการออกเสียงภาษาอังกฤษ แต่การจะสร้างให้ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ จะปฏิเสธการเรียนรู้การออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้องไม่ได้ (Brown, 1991) เนื่องจากการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษทำให้ผู้เรียนทราบที่มาของเสียง อวัยวะที่ทำให้เกิดเสียง รูปสัทศาสตร์ของคำ อันจะนำไปสู่การจดจำในการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Mahmud, 2018) มีวิธีการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษที่หลากหลาย ทั้งสอนโดยตัวตัวผู้สอนเอง หรือ สื่อ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถฟัง จำแนก และแยกเสียง เพื่อเลียนเสียง โดยเฉพาะ

เสียงที่ไม่มีในภาษาแม่ของตนเอง แต่สิ่งที่สำคัญในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ คือการฝึกฝนของผู้เรียน และการให้ผลสะท้อนกลับเรื่องการออกเสียงของผู้เรียน ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของตนเองได้

ปัญหาของการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษจากการสัมภาษณ์ผู้สอนภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ พบปัญหาในการสอนภาษาอังกฤษ 4 อันดับแรก ดังนี้ 1. ปัญหาที่เกิดจากเนื้อหาที่ซับซ้อน 2. ปัญหาที่เกิดจากขาดการฝึกฝน 3. การแทรกแซงของภาษาแม่ 4. วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน (Mahmud, 2018) ประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษมาอย่างยาวนาน มีการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ในการสอนภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอน แต่ถ้าผู้เรียนไม่รู้วิธีการออกเสียงอย่างถูกต้อง ถือได้ว่าการเรียนภาษาอังกฤษยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อีกเหตุผลหนึ่งอาจเนื่องมาจากการศึกษาเพื่อผลคะแนน การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนที่ไม่สามารถทำให้ผู้เรียน สามารถนำภาษาอังกฤษมาใช้สื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีแต่การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำไปสอบเพื่อเข้าทำงาน หรือเป็นเกณฑ์ในการสอบก่อนออกจากมหาวิทยาลัย ในชีวิตจริงของผู้เรียนทุกระดับมีหลายปัจจัย ที่สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาความสามารถทางการสื่อสารภาษาอังกฤษ เช่น ทางด้านหลักสูตรภาษาอังกฤษ ทางด้านผู้สอน ตัวผู้เรียนเอง วัฒนธรรมการอยู่ในระบอบ กรอบประเพณี ที่ผู้น้อยมักจะต้องทำตามผู้ใหญ่ในอดีต ส่งผลมายังสังคมในห้องเรียนที่ผู้เรียนเป็นเพียงผู้ฟังผู้สอนเพียงอย่างเดียว ไม่พยายามหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ยังคงเป็นแบบการเรียนด้วย หลักไวยากรณ์ จดบันทึก เน้นการพูดที่ตรงตามหลักไวยากรณ์ การใช้สถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษทั้งในห้องเรียนและในชีวิตจริงยังพบได้น้อย ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะทางการพูดสื่อสารภาษา การออกเสียงอย่างถูกต้องทั้งที่มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยมาอย่างยาวนานแล้ว (คริสโตเฟอร์ ไรท์, 2552)

สรุปได้ว่าปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่สำคัญ เกิดมาจากวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติและลีลาการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถช่วยเหลือผู้เรียน ให้มีแรงจูงใจในการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษ เพื่อขจัดปัญหาที่เกิดมาจากภาษาแม่ที่ต้องใช้ระยะเวลาสำหรับผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น

1.2 การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้สอนการออกเสียงภาษาอังกฤษให้แก่นักศึกษา

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเสียงในภาษาอังกฤษที่มีปัญหาของคนไทย และสังเคราะห์ข้อมูลเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของคนไทย เพื่อมาจัดทำแบบสัมภาษณ์ ผู้สอนภาษาอังกฤษ ที่สอนภาษาอังกฤษให้แก่ศึกษาคณะครุศาสตร์ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับครู จำนวน 3 ท่านพบว่า ผู้เรียนคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มีปัญหาในการออกเสียงในภาษาอังกฤษ เมื่อสรุปรวบรวมจากข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การตอบแบบสอบถามของผู้สอนภาษาอังกฤษ พบว่า มีเสียงพยัญชนะต้นที่ผู้เรียนมักจะออกเสียงผิดอยู่เสมอ คือ คำศัพท์ที่ขึ้นด้วยเสียงพยัญชนะต้น 5 เสียง ดังนี้ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ และคำศัพท์ที่ลงท้ายด้วยเสียงพยัญชนะท้าย 5 เสียงดังนี้ /θ/, /ð/, /dʒ/, /f/, /z/ ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาการออกเสียงของคนไทย ที่ผู้วิจัยได้ทบทวนจากวรรณกรรม

1.3 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 2 แนวคิดหลัก คือ แนวคิดการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม ประกอบกันเป็นหลักการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ ดัง ภาพที่ 3.2

หลักการของแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม (Social Constructivism)	หลักการการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling)
<ol style="list-style-type: none"> 1. มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้ลงมือกระทำหรือปฏิบัติ 2. การเรียนรู้เกิดจากการทำงานกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน 3. ผู้เรียนเรียนรู้จากสภาพปัญหาจริงหรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง 4. ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง 5. ผู้สอนชี้แนะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. การนำเสนอเรื่องราวที่ผู้เรียนสนใจผ่านสื่อดิจิทัล 2. การฝึกฝนทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3. การพัฒนาความสามารถในการจัดลำดับความคิดอย่างเป็นระบบ 4. การคิดสร้างสรรค์จากการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล



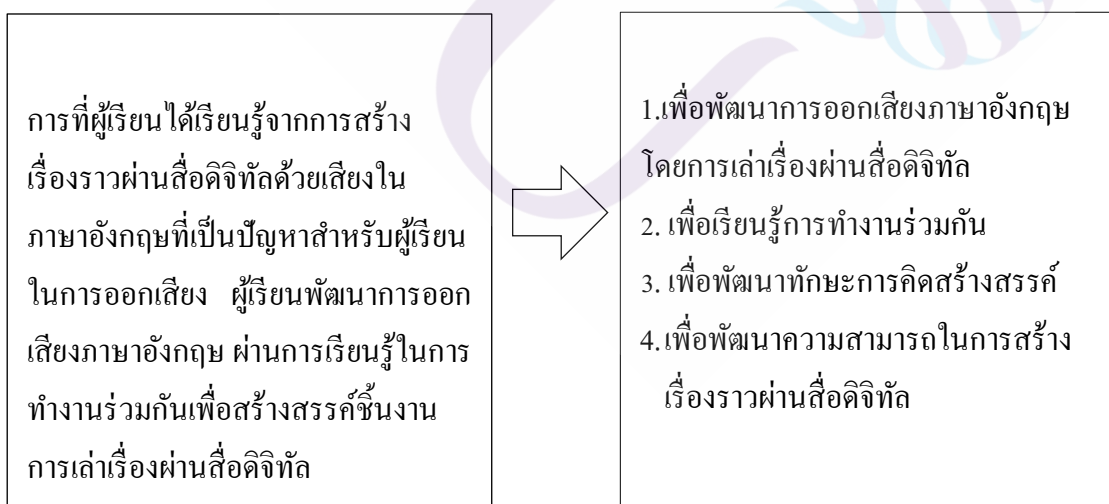
หลักการของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียง ภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงในภาษาอังกฤษ ที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในการออกเสียง ผู้เรียนพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการ เรียนรู้ในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ภาพที่ 3.2 แนวคิดหลักในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

จากภาพที่ 3.2 จะเห็นได้ว่าหลักการสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในการออกเสียงในภาษาอังกฤษ
2. การเรียนรู้การทำงานร่วมกัน
3. การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
4. การพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล

จากการสังเคราะห์แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและแนวคิดการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จนได้เป็นหลักการสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จึงทำการสังเคราะห์หลักการของรูปแบบมาเป็นวัตถุประสงค์ของรูปแบบ ดังภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 การสังเคราะห์หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

เมื่อวิเคราะห์หัวข้อประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และสรุปรวบรวมข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม นำไปกำหนดขอบเขตของสาระการเรียนรู้และ ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบฯ ตามภาพที่ 3.4



ภาพที่ 3.4 การสังเคราะห์วัตถุประสงค์สู่ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบฯ

จากภาพที่ 3.4 การสังเคราะห์วัตถุประสงค์สู่ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบฯ ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย 1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems) 2. ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media) 3. ลงมือร่วมกัน (Working together) 4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product) 5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas) มีรายละเอียดดังในตารางที่ 3.1

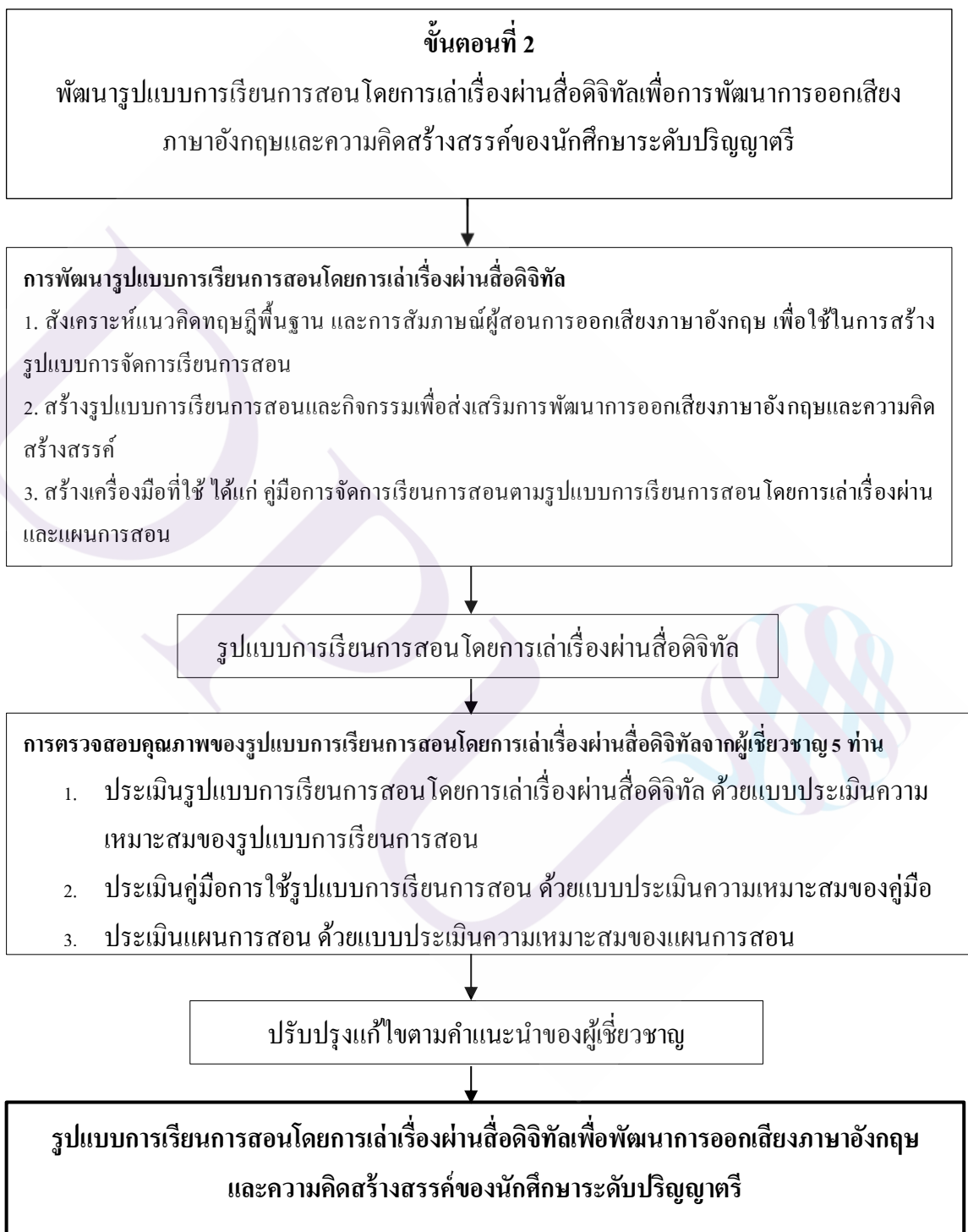
ตารางที่ 3.1 ตารางการตั้งเคราะห์วัตถุประสงค์ผู้ขึ้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบฯ

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน
<p>1. เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>2. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน</p> <p>3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์</p> <p>4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล</p>	<p>1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)</p> <p>1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จัก รูปของเสียงในภาษาอังกฤษ</p> <p>1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับเสียงจากสื่อดิจิทัล โดยยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ในระดับคำ/ประโยค/อนุเจท ในพยัญชนะต้น หรือ พยัญชนะท้าย</p> <p>2. ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media)</p> <p>2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหารายบุคคล จากสื่อดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการเลือกสื่อดิจิทัลของตนเองหรือจากผู้สอน</p> <p>2.2 ผู้เรียนแบ่งปัน สื่อดิจิทัลที่ตนเลือก ให้เพื่อนในกลุ่ม แสดงข้อคิดเห็น ในการเลือกสื่อดิจิทัลของตนเอง</p> <p>3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)</p> <p>3.1 ผู้เรียนฝึกฝนรายบุคคลก่อน และร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่มจากสื่อดิจิทัล</p> <p>3.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบการออกเสียงของเพื่อน และแลกเปลี่ยนวิธีการออกเสียงภายในกลุ่ม</p> <p>3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในเรื่องของเสียง และเสียงพยัญชนะต้นและท้ายที่เป็นปัญหา ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจท เพื่อนำไปสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป</p> <p>3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ ที่ร่วมสรุปบันทึกลงในแบบบันทึกการออกเสียงของตนเอง</p> <p>4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product)</p> <p>4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มตน โดยนำสิ่งที่ได้จากการสรุปความรู้ มาวางแผนในการเขียนบทบรรยาย</p>

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน
	<p>ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพเสียงและเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการถ่ายทำจริง</p> <p>4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทก่อนที่จะนำไปฝึกฝนเพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง</p> <p>4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการถ่ายวิดีโอประกอบ หรือการรวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้างเป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด การแสดงในเรื่องราวต้องเป็นเสียงของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่ม จะต้องมีส่วนร่วม ในการพูดประโยคในเรื่องราว ให้ครบทุกคน</p> <p>4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่มเสียง เทคนิคพิเศษและการบรรยายได้ภาพ หรือเสียงเพลง เพิ่มเติม</p> <p>5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)</p> <p>5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง</p> <p>5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียน เข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน</p> <p>5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาและเพิ่มความคิดเห็น ในเรื่องผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในภาพรวม</p> <p>5.4 ผู้เรียนบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งต่อไป</p>

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี



ภาพที่ 3.5 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 2

2.1 การสร้างรูปแบบการเรียนการสอน

ในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยนำข้อมูล จากการศึกษาสภาพปัญหา จากตำราเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้สอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ในขั้นตอนที่ 1 มาสังเคราะห์ เป็น องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน ซึ่งมีด้วยกัน 5 องค์ประกอบดังนี้

1. หลักการของรูปแบบ
2. วัตถุประสงค์
3. สาระการเรียนรู้
4. ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน
5. การวัดและการประเมินผล

โดยใช้แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานจากการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัล โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบดังแสดงในตาราง 3.2

ตารางที่ 3.2 องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ พัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

หลักการ	การที่ผู้เรียน ได้เรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในการออกเสียง ผู้เรียนพัฒนาการ ออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
วัตถุประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ดิจิทัล 2. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน 3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ 4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล
สาระการเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none"> 1. เสียงที่เป็น ปัญหา สำหรับ ผู้เรียน : เสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต 2. เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน: เสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /ʃ/, /z/ ระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

<p>ขั้นตอนการจัดการเรียน การสอนตามรูปแบบฯ</p>	<p>1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)</p> <p>1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จักรูปศัพท์ศาสตร์ของเสียงในภาษาอังกฤษ</p> <p>1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับเสียง จากสื่อ ดิจิทัล โดยยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ในระดับคำในพยัญชนะต้น หรือ พยัญชนะท้าย</p> <p>2. ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media)</p> <p>2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา รายบุคคล จากสื่อดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการเลือก สื่อ ดิจิทัลของตนเองหรือจากผู้สอน</p> <p>2.2 ผู้เรียนแบ่งปันสื่อดิจิทัลที่ตนเลือกให้กับเพื่อนในกลุ่ม</p> <p>3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)</p> <p>3.1 ผู้เรียนฝึกฝนรายบุคคลก่อน และร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่มจาก สื่อ ดิจิทัลที่กลุ่มเลือก</p> <p>3.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบการออกเสียงของเพื่อน เสนอแนะและแลกเปลี่ยนวิธีการออกเสียงภายในกลุ่มจากที่ผู้เรียน ได้ยิน จากสื่อดิจิทัล</p> <p>3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหา ในเรื่องของเสียงและรูปตามหลักสัทศาสตร์ เสียง พยัญชนะต้น และท้ายที่เป็นปัญหา ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต เพื่อ นำไปสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป</p> <p>3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ร่วมสรุปบันทึกลงในแบบบันทึกการ ออก เสียงของตนเอง</p> <p>4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product)</p> <p>4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มตน โดยนำสิ่งที่ได้จากการสรุป ความรู้ มาวางแผนในการเขียนบทบรรยาย ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพ เสียงและเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยการทำ สตอรี่บอร์ด เพื่อนำมาสร้าง เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการถ่ายทำจริง</p>
---	---

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

	<p>4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทบรรยายก่อนที่ผู้เรียนจะนำไปฝึกฝน เพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง</p> <p>4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้ จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการถ่ายวิดีโอประกอบ หรือ การรวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้างเป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนดไว้ ในสตอรี่บอร์ด การแสดงในเรื่องราวต้องเป็นเสียงของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่ม จะต้องมีส่วนร่วมในการพูด ประโยคในเรื่องราว ให้ครบทุกคน</p> <p>4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่มเสียง เทคนิคพิเศษและการบรรยายได้ภาพ หรือเสียงเพลง เพิ่มเติม</p> <p>5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)</p> <p>5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้อง กับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง</p> <p>5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียน เข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน</p> <p>5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาและเพิ่มความเห็นในเรื่องผลงานการสร้างสื่อดิจิทัล ของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในภาพรวม</p> <p>5.4 ผู้เรียนบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงผลงานการเล่า เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งต่อไป</p>
การวัดและการประเมินผล	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา 2. ประเมินพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

2.2 จัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลฯ

การจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นการสร้างเอกสารเพื่ออธิบายการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งจะทำให้ผู้ที่นำรูปแบบนี้ ไปใช้สามารถเข้าใจความเป็นมา องค์ประกอบการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ได้ดียิ่งขึ้น

2.2.1 คู่มือการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นสำหรับ ผู้สอนเพื่อให้ รายละเอียดในการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้ คู่มือนี้จะระบุถึงสิ่งที่ผู้สอนต้องศึกษา วิธีการปฏิบัติ การเตรียมความพร้อมผู้เรียน การเตรียมกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน มีความชัดเจน สะดวก และบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

คู่มือการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี เป็นคู่มือที่ให้คำแนะนำในการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วย 5 บท ที่มีเนื้อหาที่สำคัญดังนี้

บทที่ 1 บทนำ (Introduction)

- 1.1 รูปแบบ หลักการ วัตถุประสงค์ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 1.2 การเตรียมความพร้อม

บทที่ 2 การนำไปใช้ (Application)

- 2.1 แนวปฏิบัติในการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างเรื่องราวจากสื่อดิจิทัล
- 2.2 การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเบื้องต้น
- 2.3 องค์ประกอบย่อยในการสร้างสื่อดิจิทัล
- 2.4 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3 บทบาท (Role)

- 3.1 บทบาทครูและบทบาทผู้เรียน
- 3.2 บุคลิกภาพของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์

บทที่ 4 การปฏิบัติ (Execution)

4.1 แผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ

4.2 แบบบันทึกการออกเสียง

บทที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

วิธีการวัดและการประเมินผล

2.2.2 แผนการจัดการเรียนการสอน เป็นเอกสารที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้สอนทราบถึงการเตรียมความพร้อมก่อนสอน และการจัดกิจกรรมตามรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งประกอบด้วยแผนจัดการเรียนการสอน จุดประสงค์การจัดการเรียนการสอน ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหา กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอน สื่อการสอนที่ใช้ เวลา รวมทั้งการวัดและการประเมินผล ซึ่งมีขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้

2.2.2.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชาและจุดประสงค์การเรียนรู้ของวิชาภาษาศาสตร์สำหรับครูประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร เพื่อใช้ในการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของการเรียน และวิธีการประเมินให้สอดคล้องกับจุดประสงค์

2.2.2.2 วิเคราะห์เนื้อหาที่อยู่ในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา เพื่อนำมากำหนด เนื้อหาที่จะนำมาสอน โดยรูปแบบการเรียนการสอนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2.2.2.3 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 10 แผน ๆ ละ 3 ชั่วโมง ใช้เวลา 30 ชั่วโมง ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน เวลา การวัดการประเมินผล

2.2.2.4 ศึกษารายละเอียด ของขั้นตอนตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เนื้อหา และกิจกรรมต่างๆ เพื่อนำมากำหนดกิจกรรมการสอนแต่ละขั้นตอนให้เหมาะสมกับเวลา และเนื้อหาที่กำหนดไว้

2.2.2.5 ดำเนินการจัดทำแผนการเรียนรู้ ที่มีหัวข้อที่สำคัญดังนี้

1) ลำดับที่ของแผนการจัดการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ 4) เวลาที่ใช้ 5) ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 6) กิจกรรม 7) สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน 8) การประเมินผล 9) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

2.3 การตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนและเอกสารประกอบรูปแบบฯ

เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและเอกสารประกอบการสอนตามรูปแบบฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมิน เพื่อใช้ประเมินความเหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ความเหมาะสมของ

คู่มือการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ และความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.3.1 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อนำผลจากผู้เชี่ยวชาญประเมินมาปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.3.1.1 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี แบ่ง ออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอน

1) ที่มาและความสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

2) แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน

3) องค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

4) สารการเรียนรู้ที่ใช้

5) บทบาทผู้สอน

6) บทบาทผู้เรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมประเด็นในการประเมินมี 6 ประเด็น 18 ข้อ วิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2.3.1.2 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและพิจารณาประเด็นการประเมินและความเหมาะสม

2.3.1.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3.1.4 นำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการศึกษา ด้าน

เทคโนโลยีและทางการออกเสียงภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสมและให้คำแนะนำเพิ่มเติม สำหรับการให้ความหมายของผลการประเมิน ที่วัดได้จากผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.51	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.3.1.5 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ โดยส่วนที่เป็นมาตรฐานประมาณค่า นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงรายละเอียดในรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ

2.3.1.6 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี มีความสมบูรณ์มากขึ้น

2.3.2 แบบประเมินความเหมาะสมของกลุ่มการจัดการเรียนการสอน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของกลุ่มการจัดการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อนำผลจากผู้เชี่ยวชาญประเมินมาปรับปรุงกลุ่มการจัดการเรียนการสอนให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.3.2.1 แบบประเมินความเหมาะสมของกลุ่มการจัดการเรียนการสอน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

- | | |
|----------|--|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ |
| ตอนที่ 2 | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นการประเมินดังต่อไปนี้ |
| | 1) สาระสำคัญของกลุ่มการเรียนการสอน |
| | 2) รายละเอียดในกลุ่ม |
| | 3) แนวทางการนำกลุ่มการเรียนการสอนไปใช้ |

ประเด็นในการประเมินมี 3 ประเด็น 6 ข้อ วิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด
ตอนที่ 3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	

2.3.2.2 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและพิจารณาประเด็นการประเมินและความเหมาะสม

2.3.2.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3.2.4 นำคู่มือการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการศึกษา ด้านเทคโนโลยีและทางด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสม และให้คำแนะนำเพิ่มเติม สำหรับการให้ความหมายของผลการประเมิน ที่วัดได้จากผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.51	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.3.2.5 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ โดยส่วนที่เป็นมาตรฐานประมาณค่า นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงรายละเอียดคู่มือการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ

2.3.2.6 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขคู่มือการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี มีความสมบูรณ์มากขึ้น

2.3.3 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนการสอน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของแผนการ

จัดการเรียนการสอน ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อนำผลจากผู้เชี่ยวชาญประเมินมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนการสอน ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.3.3.1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในประเด็นการประเมินดังต่อไปนี้
- 1) ภาพรวมของแผนการสอน
 - 2) วัตถุประสงค์การเรียนรู้
 - 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน
 - 4) เนื้อหา สื่อ และกิจกรรม
 - 5) การวัดและประเมินผล

ประเด็นในการประเมินมี 5 ประเด็น 13 ข้อ วิธีการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่

- | | | |
|----------|---------------------|-------------------------|
| ระดับ 5 | หมายถึง | มีความเหมาะสมมากที่สุด |
| ระดับ 4 | หมายถึง | มีความเหมาะสมมาก |
| ระดับ 3 | หมายถึง | มีความเหมาะสมปานกลาง |
| ระดับ 2 | หมายถึง | มีความเหมาะสมน้อย |
| ระดับ 1 | หมายถึง | มีความเหมาะสมน้อยที่สุด |
| ตอนที่ 3 | ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม | |

2.3.3.2 นำแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและพิจารณาประเด็นการประเมินและความเหมาะสม

2.3.3.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

2.3.3.4 นำแผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลให้ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการศึกษา ด้านเทคโนโลยีและทางด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน ประเมินความเหมาะสมและให้คำแนะนำเพิ่มเติม สำหรับการให้ ความหมายของผลการประเมิน ที่วัดได้จากผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

- | | | |
|-----------|---------|------------------|
| 4.51-5.00 | หมายถึง | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3.51-4.50 | หมายถึง | เหมาะสมมาก |
| 2.51-3.50 | หมายถึง | เหมาะสมปานกลาง |

1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.51	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

2.3.3.5 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ โดยส่วนที่เป็นมาตรฐานค่า นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงรายละเอียดแผนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ

2.3.3.6 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี มีความสมบูรณ์มากขึ้น

2.4 การทดลองสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี บางแผนการจัดการเรียนรู้

เพื่อการตรวจสอบความเป็นไปได้ของการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี ที่ผ่านการประเมิน ตรวจสอบความเหมาะสมและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้ทดลองสอนในบางแผนการจัดการเรียนการสอน กับนักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา จำนวน 30 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง จำนวน 4 แผน ก่อนการทดลองจริงเพื่อศึกษาความเป็นไปได้ดังนี้

2.4.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เวลาในแผนการจัดการเรียนการสอน ช่วงระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียน ต้องปรับเพิ่มเพื่อให้เพียงพอต่อการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียน

2.4.2 ด้านผู้เรียน ในช่วงแรกของการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษการช่วยเหลือของสมาชิกในกลุ่มยังไม่ชัดเจน ผู้เรียนยังมีความประหม่าในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาให้เพื่อนในกลุ่มฟัง

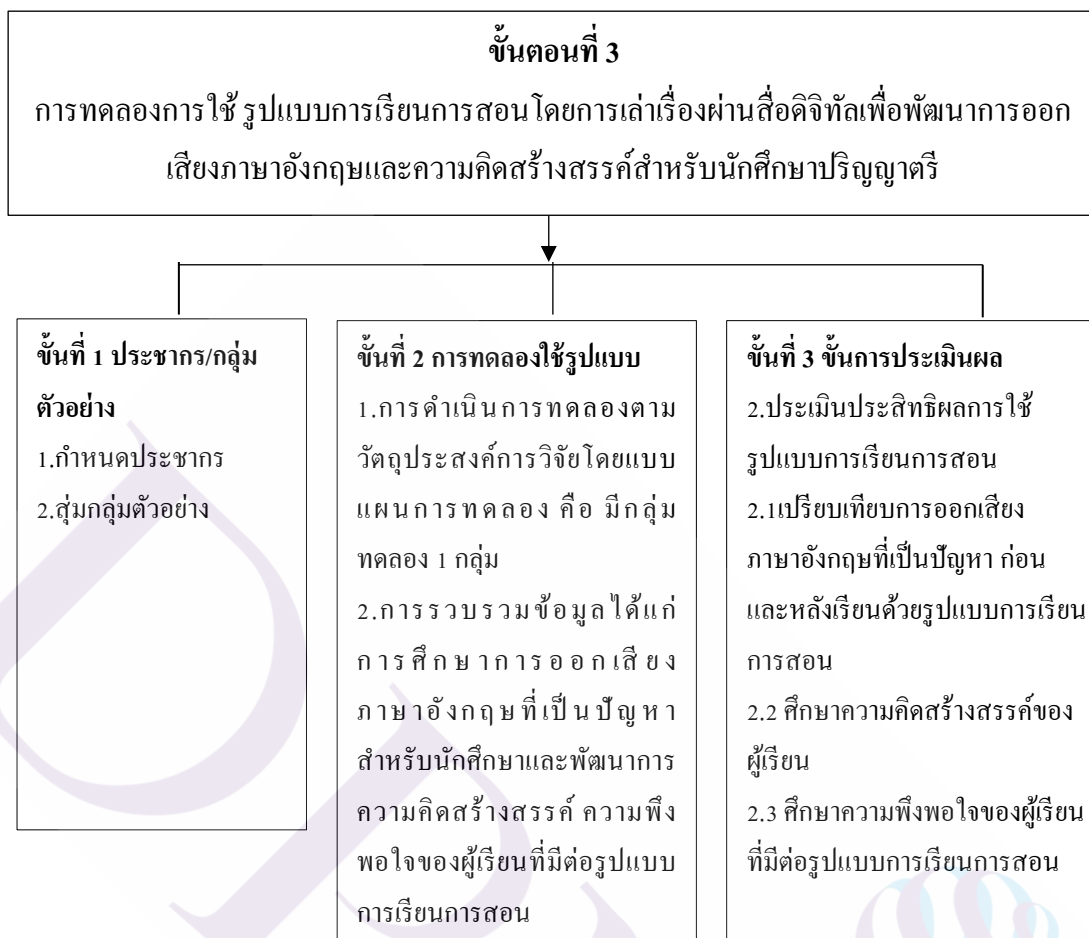
2.4.3 ผู้เรียนมีปัญหาในการได้ยินเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษจากสื่อดิจิทัลที่เป็นปัญหา จากลำโพงและหูฟัง เช่น เดิมจากคำศัพท์ที่มีเสียงสระ /e/ ผู้เรียนจะออกเสียงเป็น /æ/ จนกลายเป็นการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาบางตัวผิด จากเดิม /ð/ เป็นเสียง /θ/ สาเหตุจากความเข้าใจเดิมของผู้เรียนในการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องเน้นย้ำการออกเสียงด้วยตนเองอีกครั้ง

และในช่วงแรกของการเรียน ผู้เรียนยังไม่เชื่อสื่อดิจิทัลทั้งหมด ต้องถามผู้สอนอีกสอบเพื่อความมั่นใจ ผู้สอนมีบทบาทในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษมากกว่าสื่อดิจิทัลในระยะแรก ๆ

2.4.4 ก่อนที่ผู้เรียนจะสามารถสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลได้นั้น ผู้เรียนคิดเค้าโครงเรื่อง บทบรรยาย และรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวต่อผู้สอนก่อน ที่จะการสร้างสตอรี่บอร์ด จากนั้นผู้เรียนและสมาชิกภายในกลุ่ม ต้องใช้เวลาในการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษจนมั่นใจ จึงเริ่มมีการถ่ายทำการสร้างสื่อดิจิทัล ที่ส่วนใหญ่ทำนอกห้องเรียน

จากผลการทดลองสอนกับนักศึกษาสาขาวิชาการประถมศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยนำผล ไปปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

1. ผู้สอน ปรับระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับผู้เรียน เพื่อให้เพียงพอต่อการฝึกฝนการออกเสียงของผู้เรียน
2. ก่อนเริ่มจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียน การสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้สอนมีการปฐมนิเทศ สร้างความเข้าใจในการสร้างสื่อดิจิทัล และทบทวนการเขียนประโยคในภาษาอังกฤษขั้นพื้นฐาน เพื่อสร้างความคุ้นเคยและเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียน
3. เรื่องปัญหาการได้ยินของนักศึกษา ผู้สอนได้ปรับเพิ่มเติมบทบาทของผู้สอนในการออกเสียง หลังจากฟังเสียงจากสื่อดิจิทัล ในขั้นตอนแรก รู้จักปัญหา (Perceiving problem) เพื่อให้ผู้เรียนได้มั่นใจและแน่ชัดในเสียงที่ได้ยินจากสื่อดิจิทัล เปลี่ยนลำโพง ย้ายห้องเรียน เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการได้ยินเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาชัดเจนยิ่งขึ้น
4. ผู้สอนปรับปรุง ช่วงเวลาการสร้างสื่อดิจิทัล เฉพาะบางแผนผู้สอนปรับการสอนและการสร้างสื่อดิจิทัลเป็น 2 คาบต่อ 1 แผนการจัดการเรียนสอน เพื่อลดภาระงานการสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับผู้เรียนในบางแผน
5. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้โปรแกรมในการตัดต่อ หรือสร้างสื่อดิจิทัลไม่เหมือนกัน แต่สามารถสร้างผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลได้ ผู้วิจัยไม่จำกัดว่าผู้เรียนจะใช้โปรแกรมใด ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้เรียน



ภาพที่ 3.6 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 3

ขั้นตอนที่ 3 การนำรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้
 ขั้นตอนนี้เป็นการนำรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว มาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีรายละเอียดของการดำเนินการ ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 ชั้นปีที่ 1 - 5 จำนวน 10 หมู่เรียน มีจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 357 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ลงทะเบียน รายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 1 กลุ่ม มีนักศึกษา 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายแบบมีหน่วยสุ่มเป็นกลุ่ม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

3.2.1 แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้

1. ศึกษาวัตถุประสงค์และเนื้อหาของรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา ศึกษาปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียน และสัมภาษณ์ผู้สอนภาษาอังกฤษในเรื่องเสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย เพื่อนำมากำหนดเป็นโครงเรื่องของเนื้อหาสาระที่จะทำการวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ

2. สร้างตารางกำหนดเนื้อหาแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Table of test specification) ในรายวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา ที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ในพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ และพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ทั้งหมด 3 ตอน แบ่งออกเป็น ตอนที่ 1 การออกเสียงระดับคำ ตอนที่ 2 การออกเสียงระดับประโยค และตอนที่ 3 การออกเสียงระดับอนุเจต โดยกำหนดคะแนนตอนละ 20 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 60 คะแนน เวลาที่ใช้สอบ ทั้งหมด 25 นาที รายละเอียดการกำหนดเนื้อหาดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 ตารางกำหนดเนื้อหาแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

วัตถุประสงค์	ตัวอย่างข้อสอบ	คะแนน	เวลา	การให้คะแนน
ตอนที่ 1 การออกเสียงระดับคำ				
1. ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำที่มี /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้นในระดับคำได้	Set1 voice /vɔɪs/ vacation /və'keɪʃ(ə)n/ think /θɪŋk/ theory /'θiəri/ those /ðəʊz/ though /ðəʊ/ zoom /zu:m/ zookeeper /'zu:ki:pə/ jam /dʒam/ janitor /'dʒanɪtə/ Set2 vast /vɑ:st/ various /'veəriəs/ theme /θi:m/thirsty /'θɔ:sti/ themselves /ð(ə)m'selvz/ that /ðæt/ zipper /'zipə/zero /'ziərəʊ/ journal /'dʒɔ:n(ə)l/ jaguar/'dʒɑ:gjuə/	10	5 นาที	ให้คะแนนการออกเสียงถูกต้องข้อละ 1 คะแนน อ่านผิด 0 ให้คะแนนการออกเสียงถูกต้องข้อละ 1 คะแนน อ่านผิด 0
2. ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำที่มี /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ เป็นเสียงพยัญชนะท้ายในระดับคำได้	Set 1 width /wɪtθ/ blacksmith /'blaksmɪθ/ breathe /bri:ð/ smooth /smu:ð/ change /tʃeɪndʒ/ strange /streɪndʒ/ bench /ben(t)ʃ/ teach /ti:tʃ/ size /saɪz/ freeze /fri:z/ Set2 worth /wɜ:θ/ thirtieth /'θɔ:tiəθ/ bathe /beɪð/ clothe /kləʊð/ watch /wɒtʃ/ lunch /lʌn(t)ʃ/ seize /si:z/ players /'pleɪəz/ average /'av(ə)rɪdʒ/bridge /brɪdʒ/	10	5 นาที	

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

วัตถุประสงค์	ตัวอย่างข้อสอบ	คะแนน	เวลา	การให้คะแนน
ตอนที่ 2 การออกเสียงระดับประโยค				
3. ผู้เรียนสามารถออกเสียงประโยคที่มีเสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ในระดับประโยคได้	1. Can you turn the <u>volume</u> up? 2. He's really interested in the <u>theatre</u> . 3. They're happy to buy a new car by <u>themselves</u> . 4. He decided to keep a <u>journal</u> . 5. A <u>zookeeper</u> show me the polar bears.	10	5 นาที	อ่านออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะในประโยคได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด ข้อละ 2 คะแนน
4. ผู้เรียนสามารถออกเสียงประโยคที่มีเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ในระดับประโยคได้	1. The <u>blacksmith</u> was that lady. 2. The jet made a <u>smooth</u> landing. 3. I'm looking forward to the <u>challenge</u> of my new job. 4. She had to <u>watch</u> tv show tonight. 5. Put those flowers down, <u>ladies</u> .	10	5 นาที	
ตอนที่ 3 การออกเสียงระดับอนุเจต				
5. ผู้เรียนสามารถออกเสียงเสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ และเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ในระดับอนุเจตแบบสั้นได้	“ Please call Vanessa. Ask her to bring these items with her from the store: six strange spoons from the pink dotted clothe, strawberries jam, and a frozen fruits in the freezer for her brother Bob. We also need a small scissors and some trousers for the kids to change during the day. You can keep these things into three blue jean bags, and we will go meet with the zookeeper on Wednesday at the zoo to see he trains the black jaguar jump across the bridge and the bench”	20	5 นาที	อ่านออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นและท้ายที่มีปัญหาในอนุเจตได้อย่างถูกต้องและตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งหมด ข้อละ 20 คะแนน
รวมทั้งหมด		60 คะแนน	25 นาที	

3. สร้างข้อคำถามที่ใช้ในการวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียน ตามน้ำหนักที่กำหนดไว้ในตารางกำหนดเนื้อหาแบบทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย ที่แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีเสียงที่เป็นปัญหาในระดับคำ ที่มีทั้งหมด 2 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน การออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้นที่เป็นปัญหาและการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะท้ายที่เป็นปัญหา แต่ละข้อมีชุดคำศัพท์ 2 ชุดให้ผู้เรียนเลือกเพียง 1 ชุดในการทดสอบการออกเสียง

ตอนที่ 2 การออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีเสียงที่มีเสียงที่เป็นปัญหาในระดับประโยค มีทั้งหมด 2 ข้อ ข้อละ 10 คะแนน การออกเสียงประโยคที่ประกอบด้วยคำที่มีพยัญชนะต้นที่เป็นปัญหาและการออกเสียงประโยคที่ประกอบด้วยคำที่มีเสียงพยัญชนะท้ายที่เป็นปัญหา ที่มีจำนวนข้อละ 5 ประโยค

ตอนที่ 3 การออกเสียงระดับอนุเจตแบบสั้น 1 ข้อ ข้อละ 20 คะแนน ที่ประกอบด้วยคำและโยคที่มีเสียงที่เป็นปัญหา 1 ข้อ

4. นำแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาศาสตร์ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและภาษาที่ใช้ โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ คือ สอดคล้อง ไม่น่าใจ และไม่สอดคล้อง จากนั้นหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 จะต้องนำแบบวัดมาปรับปรุงต่อไป ผลที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทยอยู่ที่ 0.67-1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้

6. ทดลองใช้แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย โดยการนำแบบวัดแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองสอบกับนักศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าดัชนีความยาก (Difficulty Index) และค่าอำนาจจำแนก (Discriminant Index) โดยพิจารณาแบบวัดข้อที่มีค่าดัชนีความยากตั้งแต่ 0.20-0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ตารางที่ 3.4 ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกของแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน

ตอนที่	ค่าความยากง่าย	ค่าอำนาจจำแนก	แปลผล
ตอนที่ 1 การออกเสียงระดับคำ	0.72	0.54	สามารถนำไปใช้ได้
ตอนที่ 2 การออกเสียงประโยค	0.70	0.58	สามารถนำไปใช้ได้
ตอนที่ 3 การออกเสียงระดับอนุเจต	0.67	0.58	สามารถนำไปใช้ได้

7. วิเคราะห์แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยใช้ สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัก (Cronbach's alpha Coefficients) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84 แสดงว่ามีความสามารถสูงสามารถนำไปใช้ได้ ในการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ เป็นข้อสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษ ใช้ผู้ประเมิน 2 คน นำมาหาค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.87 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย สามารถนำไปใช้ได้

8. จัดทำแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับนักศึกษาฉบับสมบูรณ์

3.2.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นเครื่องมือประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยกำหนดให้มีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็น 3 ระยะ คือ เริ่มเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยมีขั้นตอนพัฒนาแบบประเมินดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดกรอบของการวัด ตามนิยามพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. กำหนดข้อบ่งชี้พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะเป็นแบบประเมิน ที่ให้ครูผู้สอนประเมินความคิดสร้างสรรค์ ตามรูปรีดที่อธิบายระดับพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ 3 ระดับ

ตารางที่ 3.5 โครงสร้างแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่	รายละเอียด									
1	รายละเอียดข้อมูลของผู้เรียน ประกอบด้วยชื่อ เลขที่ และครั้งที่									
2	<p>ประเด็นข้อคำถามมี ข้อคำถาม เกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ 4 กลุ่ม ใหญ่ 10 ข้อย่อย</p> <p>แบบประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยรายละเอียดดังนี้</p> <p>1.1 ความคิดริเริ่ม ประกอบด้วยข้อบ่งชี้พฤติกรรม 3 ข้อ</p> <p>1.2 ความคิดคล่องแคล่ว ประกอบด้วยข้อบ่งชี้พฤติกรรม 3 ข้อ</p> <p>1.3 ความความคิดยืดหยุ่น ประกอบด้วยข้อบ่งชี้พฤติกรรม 2 ข้อ</p> <p>1.4 ความคิดละเอียดลออ ประกอบด้วยข้อบ่งชี้พฤติกรรม 2 ข้อ</p> <p>แบบประเมินพฤติกรรมเป็น แบบ ประมาณค่า 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้</p> <p>2 หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเด่นชัด</p> <p>1 หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์แต่ยังไม่ปรากฏเด่นชัด</p> <p>0 หมายถึง ไม่ปรากฏพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์</p> <p>มีการแปลผลสำหรับค่าคะแนนเฉลี่ยที่บ่งชี้พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้</p> <table border="1"> <tr> <td>ระดับคะแนน</td> <td>1.34 - 2.00</td> <td>ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มาก</td> </tr> <tr> <td>ระดับคะแนน</td> <td>0.67 - 1.33</td> <td>ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง</td> </tr> <tr> <td>ระดับคะแนน</td> <td>0.00 - 0.66</td> <td>ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์น้อย</td> </tr> </table>	ระดับคะแนน	1.34 - 2.00	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มาก	ระดับคะแนน	0.67 - 1.33	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง	ระดับคะแนน	0.00 - 0.66	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์น้อย
ระดับคะแนน	1.34 - 2.00	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มาก								
ระดับคะแนน	0.67 - 1.33	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ปานกลาง								
ระดับคะแนน	0.00 - 0.66	ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์น้อย								
3	ข้อเสนอแนะอื่นๆ									

3. สร้างแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามโครงสร้างที่กำหนดและนำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความถูกต้อง เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

4. นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ 1 ท่านผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 4 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (content validity) และพิจารณาความสอดคล้องของนิยามกับพฤติกรรมบ่งชี้ ตลอดจนความเหมาะสมของการใช้ภาษา โดยการตอบแบบประเมินที่มี มาตรฐาน

ประมาณค่า 3 ระดับ ได้แก่ มีความคิดเห็นว่าสอดคล้อง มีความคิดเห็นไม่แน่ใจ และมีความคิดเห็น
ว่าไม่สอดคล้อง ประเมินความสอดคล้องโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เป็นเกณฑ์การพิจารณา
ซึ่งต้องได้คะแนน 0.05 ขึ้นไป ผลที่ได้จากการประเมินความสอดคล้องอยู่ที่ 0.60-1.00 แสดงว่ามี
ความเหมาะสมในการนำไปใช้

5. นำแบบประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักศึกษา ที่ไม่ใช่
กลุ่มทดลองก่อน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของข้อคำถาม เพื่อตรวจสอบความ
เข้าใจในคำสั่ง และวิธีการใช้แบบประเมินประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์

6. นำแบบประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์มาหาค่า ความสัมพันธ์ระหว่างผู้
ประเมิน 2 คน ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation
coefficient) ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84 แสดงให้เห็นว่าแบบ ประเมินความคิดสร้างสรรค์
สามารถนำไปใช้ได้

7. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

8. จัดทำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยได้
พัฒนาขึ้น ซึ่งมีขั้นตอนการพัฒนาแบบสอบถาม ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจและเอกสาร
เกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อนำข้อมูลที่ได้มากำหนดเป็น
กรอบของการวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ
ดิจิทัล

2. กำหนดข้อคำถามในแบบสอบถามความพึงพอใจให้สอดคล้องกับกรอบที่กำหนดไว้
ข้างต้น

ตารางที่ 3.6 โครงสร้างสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ตอนที่	รายละเอียด															
1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อคำถามประกอบด้วย เพศ และผลการเรียนภาษาอังกฤษครั้งล่าสุด															
2	ข้อคำถามมีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำแนกเป็นด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน มีประเด็นข้อคำถาม 5 ด้าน 18 ข้อย่อย ข้อคำถาม ด้านเนื้อหา ประกอบด้วย 2 ข้อย่อย ข้อคำถาม ด้านการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย 7 ข้อย่อย ข้อคำถาม ด้านตัวผู้สอน ประกอบด้วย 2 ข้อย่อย ข้อคำถาม ด้านการสร้างผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประกอบด้วย 4 ข้อย่อย ข้อคำถาม ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ประกอบด้วย 3 ข้อย่อย แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน แปลผลคะแนน ในการตอบแบบสอบถามดังนี้ <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>4.51-5.00</td> <td>หมายถึง</td> <td>พึงพอใจมากที่สุด</td> </tr> <tr> <td>3.51-4.50</td> <td>หมายถึง</td> <td>พึงพอใจมาก</td> </tr> <tr> <td>2.51-3.50</td> <td>หมายถึง</td> <td>พึงพอใจปานกลาง</td> </tr> <tr> <td>1.51-2.50</td> <td>หมายถึง</td> <td>พึงพอใจน้อย</td> </tr> <tr> <td>1.00-1.51</td> <td>หมายถึง</td> <td>พึงพอใจน้อยที่สุด</td> </tr> </table>	4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด	3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก	2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง	1.51-2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย	1.00-1.51	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด
4.51-5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด														
3.51-4.50	หมายถึง	พึงพอใจมาก														
2.51-3.50	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง														
1.51-2.50	หมายถึง	พึงพอใจน้อย														
1.00-1.51	หมายถึง	พึงพอใจน้อยที่สุด														
3	ข้อเสนอแนะอื่นๆ															

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน เป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (1-5) เริ่มด้วยระดับเห็นด้วยน้อยที่สุดจนถึงระดับเห็นด้วยมากที่สุด

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน แผลผลคะแนน ในการตอบแบบสอบถามดังนี้

3. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนตามโครงสร้างแบบสอบถามที่กำหนดไว้

4. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความถูกต้องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาและประเมิน ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม โดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ คือ สอดคล้อง ไม่แน่ใจ และไม่สอดคล้อง จากนั้นหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถาม โดยพิจารณาข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถ้าข้อคำถามใดมีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 จะต้องนำข้อคำถามนั้นมาปรับปรุงต่อไป แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมี ค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

6. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยนำแบบสอบถามทั้งฉบับไปทดลองใช้กับผู้เรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และคำนวณหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับโดยใช้ สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัก (Cronbach's alpha Coefficients) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 แสดงว่ามีความสามารถสูงสามารถนำไปใช้ได้

3.3 แบบแผนการทดลอง

การทดลองใช้และประเมินรูปแบบการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี นำรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นมาใช้กับนักศึกษากลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน โดยใช้แบบแผนการวิจัย The one group pretest posttest design มีขั้นตอนในการทดลองดังนี้

	E	O ₁	X	O ₂
เมื่อ	E	หมายถึง	กลุ่มทดลอง	
	O ₁	หมายถึง	การวัดผลก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	

X	หมายถึง	การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
O ₂	หมายถึง	การวัดผลหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนในการทดลองมีดังนี้

3.3.1 ผู้วิจัยทดสอบความสามารถทางการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ด้วยแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ (Pretest) เพื่อทราบคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3.2 ผู้วิจัยประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.3.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ในรายวิชา ภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา ตามแผนการสอนจำนวน 10 แผนๆละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 30 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561

3.3.4 หลังจากการทดลองการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบผู้วิจัย ทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง ด้วยแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

3.3.5 ในแผนที่ 10 ผู้วิจัยทำการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง เป็นครั้งที่ 3 ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3.6 หลังจากการทดลอง ผู้เรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3.7 เก็บรวบรวมแบบบันทึกหลังการออกเสียง หลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อมาวิเคราะห์ข้อมูลการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียนไทย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการเป็นระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยนำแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทยและแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปวัดกับผู้เรียนกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง (Pretest) โดยใช้ข้อสอบชุดเดียวกันกับ ข้อสอบหลังเรียน

(posttest) และประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อตรวจสอบความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนทุกคน และเก็บข้อมูลเกี่ยวกับระดับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นข้อมูลก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอน

ระยะที่ 2 ระหว่างการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน ผู้วิจัยจัดกิจกรรมเรียนรู้ตามแผนการสอนที่กำหนดไว้ระหว่างนี้ผู้วิจัยประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด 3 ครั้ง และเก็บข้อมูลจาก การบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียน จากกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและแก้ไขการจัดการเรียนการสอน

ระยะที่ 3 หลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้แล้ว ผู้วิจัยนำแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทยและแบบประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ไปวัดกับผู้เรียนกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง (Posttest) อีกครั้ง เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบหาค่าความแตกต่าง และนำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน ไปให้ผู้เรียนตอบเพื่อประเมินผล

ระยะที่ 4 หลังจากรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดลองโดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ มาหาประสิทธิภาพผลของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินผลรูปแบบการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยพิจารณาจาก

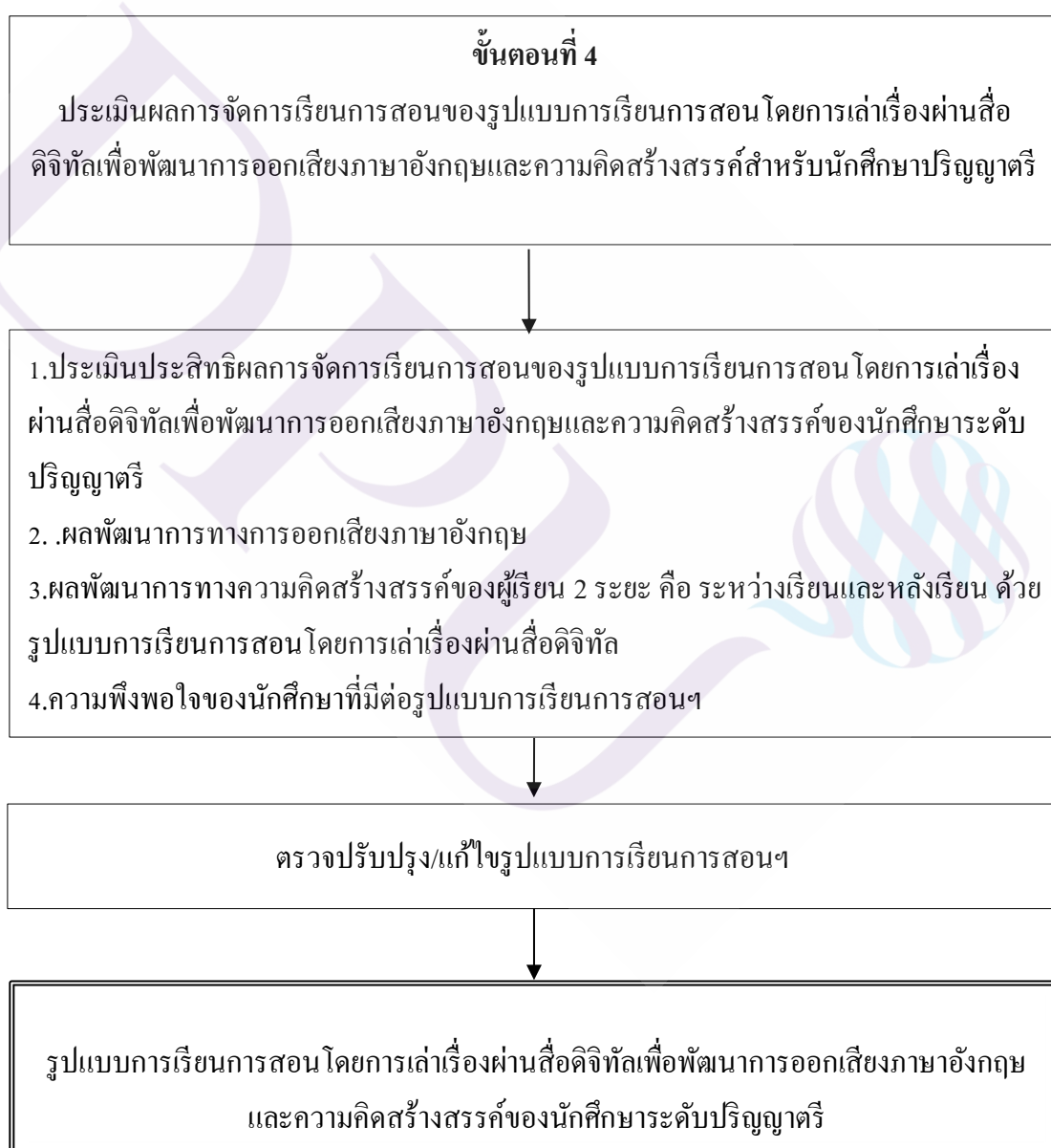
3.5.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยใช้สถิติ t-test แบบ pair sample

3.5.2 วิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์การออกเสียงภาษาอังกฤษรายบุคคลโดยใช้วิธีการวัดการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2538)

	ใช้สูตร	$S_i = \left[\frac{Y - X}{F - X} \right] \times 100$
เมื่อ	S_i	คือ คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
	Y	คือ คะแนนดิบวัดหลังเรียน
	X	คือ คะแนนดิบวัดก่อนเรียน
	F	คือ คะแนนสูงสุดที่เป็นไปได้ (คะแนนเต็ม)

3.5.4 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยการใช้สถิติ การหาค่าร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.5 วิเคราะห์ข้อมูลจากการบันทึกหลังเรียนของผู้เรียน ด้วยการวิเคราะห์แบบ การจำแนก ชนิดข้อมูล (Typological Analysis) โดยการจำแนกข้อมูลระดับจุดภาค แบบการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) อ้างอิงจาก (รัตนะ บัวสนธิ์, 2551, น.198) หลังจากเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยให้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 3.7 แผนภาพการสรุปขั้นตอนการวิจัยขั้นที่ 4

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4.1 การประเมินข้อมูลเชิงปริมาณ

4.1.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อน และหลังจากเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ได้แก่ t-test แบบ pair samples

4.1.2 วิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์การออกเสียงภาษาอังกฤษรายบุคคลโดยใช้วิธีการวัดการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์

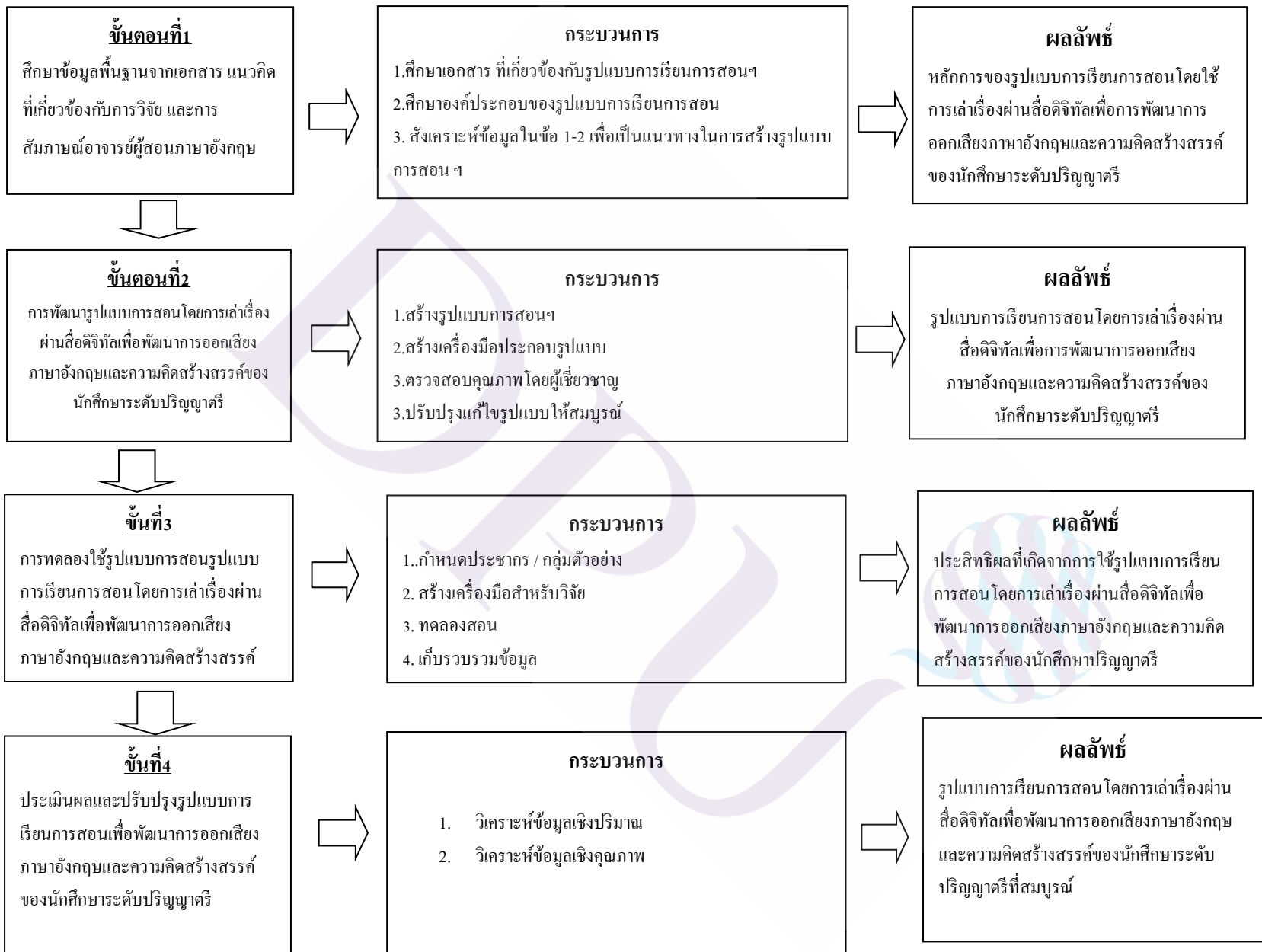
4.1.3 วิเคราะห์ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน กลุ่มทดลอง 2 ระยะ คือ ระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

4.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล สถิติที่ใช้ได้แก่ การหาค่าร้อยละ การแจกแจงความถี่ การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และการหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

4.2 การประเมินข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลเชิงคุณภาพของงานวิจัยครั้งนี้ ได้จากการประเมินพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาจากการทำงาน ตลอดการวิจัยและความคิดเห็นของนักศึกษาที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ ข้อมูลที่ได้นำมาจัดเป็นหมวดหมู่ เรียบเรียงให้เป็นระบบ และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลเชิงคุณภาพที่รวบรวมมาทั้งหมด

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี



ภาพที่ 3.8 แผนภาพสรุปขั้นตอนวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลฯ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในครั้งนี้ ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา ตามวัตถุประสงค์หลัก 2 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) ผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) ผลการศึกษาประสิทธิภาพในการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการเปรียบเทียบผลการออกเสียงภาษาอังกฤษ ที่เป็นปัญหา ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน และศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ เริ่มเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน และ การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ในงานวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบกระบวนการ และพัฒนา (research and development) แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้ มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ก่อนนำเครื่องมือไปทดลองใช้ ได้มีการนำ รูปแบบการจัดการเรียนการสอนและองค์ประกอบ พร้อมคู่มือการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนฯ นำไปหาประสิทธิภาพ ดังนี้

ประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีครั้งนี้ ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 ท่าน ได้ตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอน และองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนฯ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงรายละเอียดในรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยมีผลการประเมิน ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (n=5)

ประเด็นการประเมิน	\bar{X}	S.D	แปลผล
ที่มาและความสำคัญของรูปแบบการจัดเรียนการสอน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
องค์ประกอบรูปแบบการจัดเรียนการสอน	4.95	0.22	เหมาะสมมากที่สุด
สาระการเรียนรู้ที่ใช้	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
บทบาทผู้สอน	4.90	0.32	เหมาะสมมากที่สุด
บทบาทผู้เรียน	4.90	0.32	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.95	0.21	เหมาะสมมากที่สุด
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			
พยายามเน้นเรื่องการออกเสียงและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบให้มากขึ้น			

สรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 อยู่ในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้ได้

1. รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย 2 แนวคิด ทฤษฎีหลัก คือ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital story telling) และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เป็น กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social Constructivism) ตามแนวคิดของ Vygotsky แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีรายละเอียดที่สำคัญ 5 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้อ 4) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 5) การประเมินผล มีรายละเอียดดังนี้

1.1) หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน

จากการศึกษาแนวคิดการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นำมาพัฒนาเป็นหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จึงสังเคราะห์ได้เป็นหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนดังนี้

1. การเรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในการออกเสียงในภาษาอังกฤษ

2. การเรียนรู้การทำงานร่วมกัน

3. การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

4. การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ

1.2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน

รูปแบบการเรียนการสอน โดยเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนฯ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน

3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล

1.3) การสาระเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอน โดยเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีดังนี้

1. เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย เสียงพยัญชนะต้น 5 เสียง ได้แก่ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ในระดับคำ ระดับประโยคและระดับอนุเจต
2. เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย เสียงพยัญชนะท้าย 5 เสียง ได้แก่ /θ/, /ð/, /z/, /f/, /dʒ/ ในระดับคำ ระดับประโยคและระดับอนุเจต

1.4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนของรูปแบบ

รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)
 - 1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จักรูปศัพท์ศาสตร์ของเสียงในภาษาอังกฤษ
 - 1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับเสียง จากสื่อดิจิทัล โดยยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ในระดับคำในพยัญชนะต้น หรือ พยัญชนะท้าย
2. ค้นหาจากสื่อ (Searching from Media)
 - 2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหารายบุคคล จากสื่อดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการเลือกสื่อดิจิทัลของตนเองหรือจากผู้สอน
 - 2.2 ผู้เรียนแบ่งปัน สื่อดิจิทัลที่ตนเลือกให้เพื่อนในกลุ่ม
3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)
 - 3.1 ผู้เรียนฝึกฝนรายบุคคลก่อน และร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่มจากสื่อดิจิทัลที่กลุ่มเลือก
 - 3.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบการออกเสียงของเพื่อน เสนอแนะ และแลกเปลี่ยนวิธีการออกเสียงภายในกลุ่มจากที่ผู้เรียนได้ยินจากสื่อดิจิทัล
 - 3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในเรื่องของเสียงและรูปตามหลักศัพท์ศาสตร์ เสียงพยัญชนะต้นและท้ายที่เป็นปัญหาในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต เพื่อนำไปสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป
 - 3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ร่วมสรุปบันทึกลงในแบบบันทึกการออกเสียงของตนเอง

4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product)

4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มตน โดยนำสิ่งที่ได้จากการสรุปความรู้ มาวางแผนในการเขียนบทบรรยาย ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพเสียงและเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล

4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการถ่ายทำจริง

4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทบรรยายก่อนที่ผู้เรียนจะนำไปฝึกฝน เพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง

4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้ จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการถ่ายวิดีโอประกอบ หรือ การรวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้างเป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด การแสดงในเรื่องราวต้องเป็นเสียงของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องมีส่วนร่วมในการพูดประโยคในเรื่องราว ให้ครบทุกคน

4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่มเสียง เทคนิคพิเศษและการบรรยายได้ภาพ หรือ เสียงเพลง เพิ่มเติม

5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)

5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง

5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียน เข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน

5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาและเพิ่มความเห็นในเรื่องผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในภาพรวม

5.4 ผู้เรียนบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งต่อไป

ตารางที่ 4.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)	1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียน รู้จักรูปสัทศาสตร์ของ เสียงในภาษาอังกฤษ 1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหาในระดับเสียง จากสื่อดิจิทัล โดย ยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ใน ระดับคำในพยัญชนะต้น หรือ พยัญชนะท้าย	1.ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จัก รูปสัทอักษรของเสียง แจ็งวัตถุประสงค้ในการ ทำกิจกรรมแต่ละครั้ง 2.ผู้สอนแจ้งผู้เรียน จัด กลุ่มคละความสามารถ 3.ผู้สอนเปิดสื่อดิจิทัล หลัก เพื่อให้ผู้เรียนฟัง เสียงภาษาอังกฤษที่มี ปัญหา ให้ผู้เรียนทั้งชั้น ได้ทราบเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหาก่อนเรียน	1. ผู้เรียนรับทราบ วัตถุประสงค้ 2. ผู้เรียนรู้จักเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหา 3. ผู้เรียนรู้จัก รูปสัทอักษรและของ เสียงภาษาอังกฤษ จากสื่อดิจิทัลหลัก 4. ผู้เรียนรู้จักเสียงที่ เป็นปัญหา	1. ผู้เรียนทราบ วัตถุประสงค้หลักใน และรู้จักเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหาในการทำ กิจกรรมทุกครั้ง 2.ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม และการวางแผน	1.การคละความสามารถ พิจารณาจากความสามารถใน การใช้สื่อเทคโนโลยีและ ความสามารถในการออกเสียง ภาษาอังกฤษ 2.ในระยะแรก ผู้สอนต้อง สังเกตและให้ข้อเสนอแนะใน การเลือกใช้สื่อดิจิทัลในการ ฝึกฝนการออกเสียง 3.ระยะแรกของการเรียนด้วย รูปแบบ ผู้เรียนยังยึดการออก เสียงของผู้สอน ผู้สอนจะต้อง ค่อย ๆ ปรับกรมอบข้อมูล แบบเดิมให้กลายเป็นการ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
2. ค้นหาจากสื่อ (Searching from Media)	2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า การออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหารายบุคคล จากสื่อ ดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการ เลือกสื่อดิจิทัลของ ตนเองหรือจากผู้สอน 2.2 ผู้เรียนแบ่งปัน สื่อ ดิจิทัลที่ตนเลือกให้ เพื่อนในกลุ่ม	1. ผู้สอนแนะนำวิธีการ เลือกแอปพลิเคชันหรือ สื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับ การออกเสียงที่เป็น ปัญหา ทั้งระดับคำ ระดับประโยค และ ระดับอนุเจต 2. ผู้สอนสังเกตผู้เรียน ค้นคว้าจากสื่อดิจิทัล และการแบ่งปันสื่อ ดิจิทัลให้กับเพื่อนใน กลุ่ม	1. ผู้เรียนค้นคว้าการ ออกเสียง ภาษาอังกฤษจากสื่อ ดิจิทัลรายบุคคลใน แหล่งการเรียนรู้ ต่างๆ 2. แบ่งปันสื่อดิจิทัลที่ เกี่ยวกับการออกเสียง ภาษาอังกฤษแก่ เพื่อนร่วมกลุ่ม แสดง ข้อคิดเห็นที่เกี่ยวกับ สื่อดิจิทัลของตนเอง กับเพื่อนในกลุ่ม	1. ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ กันภายในกลุ่ม 2. เรียนรู้การทำงานเป็น กลุ่ม 3. ฝึกทักษะการคิดเพื่อ พัฒนาไปสู่ความคิด สร้างสรรค์และการคิด อย่างมีวิจารณญาณ ใน การเลือกสื่อดิจิทัลเพื่อ ฝึกฝนการออกเสียง ภาษาอังกฤษในการ ออกเสียง	1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ ค้นคว้าสื่อดิจิทัลด้วยตนเอง และเลือกใช้อย่างอิสระ ไม่ กำหนดสำเนียงอังกฤษหรือ อเมริกัน แต่แจ้งให้ผู้เรียน ทราบถึงความแตกต่างในการ ออกเสียงบางคำ

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)	3.1 ผู้เรียนฝึกฝน รายบุคคลก่อน และ ร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่ม จากสื่อดิจิทัลที่กลุ่มเลือก 3.2 สมาชิกภายในกลุ่ม ช่วยกันตรวจสอบการ ออกเสียงของเพื่อน เสนอแนะและ แลกเปลี่ยนวิธีการออก เสียงภายในกลุ่มจากที่ ผู้เรียนได้ยินจากสื่อ ดิจิทัล 3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุป ความรู้ในการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น	1.สังเกตการฝึกฝนการ ออกเสียงภาษาอังกฤษ รายบุคคลของผู้เรียน 2.สังเกตการออกเสียง ภาษาอังกฤษรายกลุ่ม 3. ช่วยเหลือเมื่อผู้เรียน ขอความช่วยเหลือใน กรณี ที่ผู้เรียน ได้ยินเสียง ไม่ชัด หรือได้ยินไม่ เหมือนกัน 4.ก่อนที่จะมีการสรุป ความรู้ผู้สอนควรเปิด โอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ก่อนที่จะสรุปความรู้ ร่วมกัน 4.ผู้สอนร่วมสรุปความรู้	1.ฝึกฝนการออก เสียงภาษาอังกฤษ รายบุคคล จาก แอปพลิเคชันหรือสื่อ ดิจิทัลที่ตนเลือกก่อน 2. สมาชิกรวมกลุ่ม เพื่อร่วมกันฝึกฝน การออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหา ผู้เรียนแต่ละ คน ช่วยกันฟังการ ออกเสียง ภาษาอังกฤษของ เพื่อนสมาชิก และ ช่วยกันเสนอแนะ	1.ฝึกการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหา 2.เรียนรู้การทำงานเป็น กลุ่มและการวางแผน 3.ฝึกทักษะการแก้ปัญหา และการระดมสมอง 4.ฝึกทักษะการคิดเพื่อ พัฒนาไปสู่ความคิด สร้างสรรค์และการคิด อย่างมีวิจารณญาณใน การเลือกสื่อดิจิทัลเพื่อ ฝึกฝนการออกเสียง ภาษาอังกฤษในการ ออกเสียง 5.ฝึกการสรุปความรู้ใน	1. ผู้สอนควรมีการสังเกต และช่วยเหลือผู้เรียนตาม โอกาส ตลอดระยะเวลาการ ฝึกฝนการออกเสียง บางครั้ง ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนออก เสียงให้ฟังเนื่องจากไม่แน่ใจ ในเสียงที่ได้ยินจากสื่อดิจิทัล 2. ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนอาจมี การโต้แย้งถกเถียงเรื่องเสียงที่ ผู้เรียนได้ยินไม่เหมือนกัน ผู้สอนควรแนะนำวิธีการเลือก สื่อและการฟังเสียงร่วมกับ การอ่านตามหลักศัพศาสตร์ 3. ในการช่วยเหลือ หรือเป็นที่ ปรึกษาควรรอ ให้ผู้เรียน

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	<p>ปัญหา ในเรื่องของเสียง และรูปตามหลัก สัทศาสตร์ เสียง พยัญชนะต้นและท้ายที่เป็นปัญหา ในระดับคำ ระดับ ประโยค และระดับอนุ เจต เพื่อนำไปสร้าง เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ในขั้นตอนต่อไป</p> <p>3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ ที่ร่วมสรุปบันทึกลงใน แบบบันทึกการออก เสียงของตนเอง</p>	<p>โดยใช้คำถามกระตุ้นให้ เกิดการคิด เพื่อการสรุป ความรู้ในเรื่องการออก เสียงภาษาอังกฤษ เสียง พยัญชนะต้นและท้ายที่เป็นปัญหาในระดับคำ</p>	<p>และแก้ไขการออก เสียงของเพื่อนสมาชิก</p> <p>3. ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ร่วมกันสรุปความรู้จาก การฝึกฝนการออก เสียงที่เป็นปัญหา ใน ทุกครั้ง โดยการ รวบรวมเสียงและการ ออกเสียงของคำที่เป็น ปัญหาในระดับคำ ระดับประโยคและ ระดับอนุเจต</p> <p>4. ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ ได้จากการสรุปความรู้ ลงในแบบบันทึกการ ออกเสียง</p>	<p>การแก้ปัญหาชิ้นงาน ในครั้งต่อไป</p>	<p>ต้องการจึงจะเข้าไปช่วยเหลือ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสใน การแสดงความคิดเห็นเพื่อ การพัฒนาการออกเสียง ภาษาอังกฤษ</p> <p>4. การสรุปความรู้ร่วมกัน ผู้สอนควรกระตุ้น โดยการ ใช้ คำถาม ในระยะแรก เพื่อให้ ผู้เรียนสรุปความรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ</p>

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
4. สร้างสรรค์ ชิ้นงาน (Creating a Product)	4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มคน โดยนำสิ่งที่ ได้จากการสรุปความรู้ มาวางแผนในการเขียนบท บรรยาย ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพเสียงและเทคนิค อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อนำมา สร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล 4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการ ถ่ายทำจริง 4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทบรรยายก่อนที่ผู้เรียนจะนำไป ฝึกฝน เพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง	1.ผู้สอนนำเสนอ ตัวอย่างรูปแบบ การเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัล ใน หลากหลาย รูปแบบ เพื่อให้ ผู้เรียน ได้มี แนวทาง แนวคิด ที่หลากหลายใน การสร้างผลงาน การเล่าเรื่องผ่าน สื่อดิจิทัล 2. ทบทวน และ ให้ข้อเสนอแนะที่ เป็นประโยชน์ใน การสร้างเรื่องราว	1.วางแผนการเล่า เรื่องราวผ่านสื่อ ดิจิทัลโดยมี เนื้อหาที่เกี่ยวข้อง การออกเสียงที่ เป็นปัญหาที่ ผู้เรียนได้สรุป ความรู้มา 2. นำความรู้ที่ สรุปมาเขียนเป็น บทบรรยาย ภาษาอังกฤษโดย ที่สมาชิกแต่ละกลุ่ม ต้องมีบทพูดทุก คนและทุกเสียง 3.ส่งบทบรรยาย	1. ผู้เรียนทราบ วัตถุประสงค์หลัก ในและรู้จักเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหาในการทำ กิจกรรมทุกครั้ง 2.ฝึกการทำงานเป็น กลุ่มและการวางแผน 3.ฝึกฝนการสรุป ความรู้ด้วยตนเอง 4.ฝึกการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็น ปัญหา 5.ฝึกทักษะการ แก้ปัญหาและการ ระดมสมอง	ระยะเวลาใน ช่วงนี้ ต้องให้เวลาผู้เรียนใน การวางแผน สร้างโครง เรื่องและการเขียนบท บรรยายเพื่อนำไปใช้ใน การออกเสียงใน สื่อ ดิจิทัลและการฝึกฝน การออกเสียงมากกว่า การถ่ายทำจริง

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	<p>4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อ ดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้ จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการ ถ่ายวิดีโอประกอบ หรือ การ รวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้าง เป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนด ไว้ในสตอรี่บอร์ด การแสดงใน เรื่องราวต้องเป็นเสียงของ ผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนใน กลุ่ม จะต้องมีส่วนร่วมในการ พูดประโยคในเรื่องราว ให้ครบ ทุกคน</p> <p>4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่ม เสียง เทคนิคพิเศษและการ บรรยายได้ภาพ หรือ เสียงเพลง เพิ่มเติม</p>	<p>ผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>3. ตรวจสอบบรรยาย ภาษาอังกฤษก่อน ผู้เรียนจะนำไปสร้าง เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล</p>	<p>ให้ผู้สอนตรวจก่อนนำไป สร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล</p> <p>4.ผลิตชิ้นงาน โดยการ ถ่าย วิดีโอ ถ่ายภาพ วาดรูป หรือ การนำภาพมาเพื่อ ประกอบการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ดิจิทัล</p> <p>5. ตัดต่อชิ้นงานการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัล ใส่เสียงเพลง ประกอบ และลูกเล่นพิเศษ</p> <p>6.นำเสนอชิ้นงาน ในชั้น เรียนพร้อมรับข้อเสนอแนะ จากเพื่อนร่วมชั้นและพร้อม ให้ข้อเสนอแนะแก่เพื่อน เช่นเดียวกัน</p>	<p>6.ฝึกทักษะการคิด เพื่อพัฒนาไปสู่ ความคิด</p>	

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)	<p>5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง</p> <p>5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน</p> <p>5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษ</p>	<p>1. ผู้สอนแสดงความคิดเห็นต่อ ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษ ในด้านการออกเสียง และการสร้างสื่อดิจิทัลในภาพรวมของชั้นเรียน</p> <p>2. เสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหาอุปสรรคร่วมกับผู้เรียนในภาพรวมของชั้นเรียน</p>	<p>1. แสดงความคิดเห็นต่อผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลและการออกเสียงภาษาอังกฤษของเพื่อน และแสดงความคิดเห็นในการปรับปรุงผลงานของเพื่อน</p> <p>2. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสื่อดิจิทัล</p> <p>3. ผู้เรียนและผู้สอน หาแนวทางแก้ไขร่วมกันในชั้นเรียน</p> <p>4. แต่ละกลุ่มสรุป</p>	<p>1. ฝึกการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น</p> <p>2. ฝึกการแสดงความคิดเห็นเชิงบวก</p>	<p>ผู้สอนควรแนะนำ วิธีการให้ข้อเสนอแนะเชิงบวกแก่ผู้เรียนก่อน และผู้สอนต้องระมัดระวังในขั้นตอนนี้ เนื่องจากการวิจารณ์ผลงานสามารถทำให้ผู้เรียนลดทอนความกระตือรือร้นขาดความมั่นใจในการสร้างสื่อดิจิทัล หากมีข้อคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม ควรเป็นการแสดงความคิดเห็นในภาพรวม</p>

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

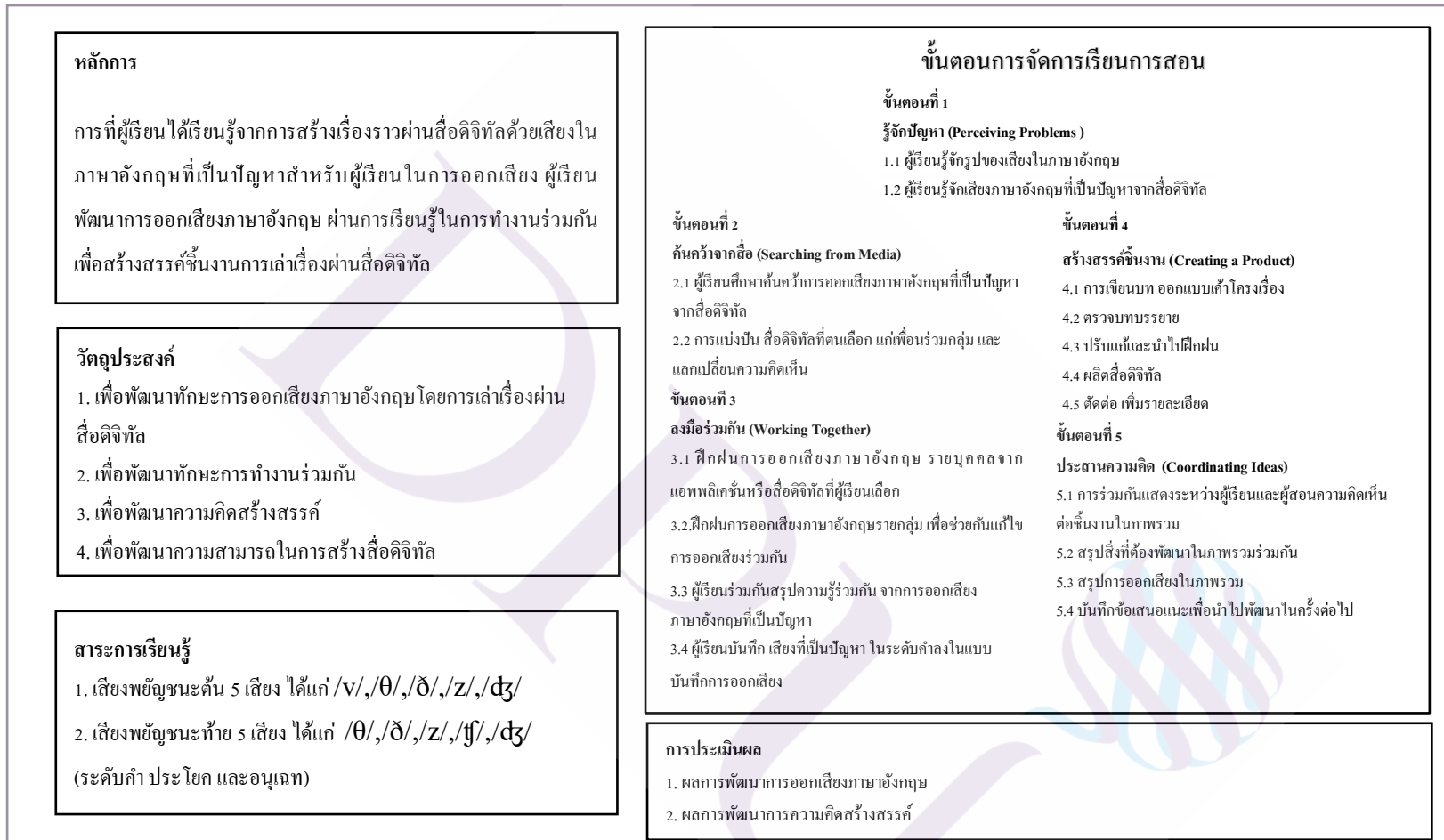
ขั้นตอน	ขั้นตอนย่อย	ผู้สอน	ผู้เรียน	ผลที่ได้	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	<p>ที่เป็นปัญหาและเพิ่มความ คิดเห็นในเรื่องผลงานการ สร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียน แต่ละกลุ่มในภาพรวม</p> <p>5.4 ผู้เรียนบันทึก ข้อเสนอแนะเพื่อการ ปรับปรุงผลงานการเล่า เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้ง ต่อไป</p>		<p>ข้อเสนอแนะทั้งหมด เพื่อการปรับปรุง พัฒนาผลงานการสื่อ ดิจิทัลในครั้งต่อไป</p>		

5. การวัดและการประเมินผล

การวัดและการประเมินผลของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ดิจิทัล โดยการเปรียบเทียบคะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียน (Pretest) ด้วยแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ ดิจิทัล ที่เป็นชุดเดียวกันกับการทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังเรียน เมื่อเริ่มเรียนด้วยรูปแบบฯ ในแผนการเรียนรู้อันที่ 1 เริ่มมีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (ครั้งที่ 1) โดยการประเมินความคิดสร้างสรรค์และการสร้างชิ้นงานของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรมในห้องเรียนด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างการเรียน มีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (ครั้งที่ 2) ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ หลังการเรียน ในแผนการเรียนรู้อันที่ 10 มีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (ครั้งที่ 3) ด้วยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียน (Posttest) ด้วยแบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา โดยมีขั้นตอนดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 การวัดและการประเมินผลในรูปแบบการเรียนการสอน

ระยะการประเมิน	ประเมิน	เครื่องมือ
เริ่มการเรียน	ทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา (Pretest)	แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา
หลังการเรียน (แผนที่ 1)	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 1)	แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
ระหว่างการเรียน (แผนที่ 5)	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 2)	แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
หลังการเรียน (แผนที่ 10)	ประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ครั้งที่ 3)	แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
หลังเรียน	ทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา (Posttest)	แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา



ภาพที่ 4.1 องค์ประกอบรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี

2. บทบาทผู้สอน

ก่อนที่ผู้สอนจะเริ่มสอนด้วยรูปแบบนี้ ต้องมีการเตรียมความพร้อมผู้เรียนก่อน ดำเนินการสอนด้วยรูปแบบ ๑ บทบาทหลักของผู้สอนในการสอนตามรูปแบบนี้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ เกิดการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีดังนี้

2.2.1 ผู้สอนควรเป็นต้นแบบในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาให้กับ ผู้เรียนได้ เพราะในระยะแรก ผู้เรียนบางคนได้ยินเสียงจากสื่อดิจิทัลไม่ชัดเจน ทำให้ออกเสียงไม่ ชัดเจน และเกิดความไม่มั่นใจในการออกเสียง ผู้สอนต้องออกเสียงให้ฟังและให้ผู้เรียนเห็นเสียง เห็นรูปของคำ ตามหลักสัทศาสตร์ ผู้เรียนจึงจะมีความมั่นใจในการใช้สื่อดิจิทัล ในครั้งต่อไปได้

2.2.2 ควรมีการชี้แจงวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบก่อนเรียนทุกครั้ง และอธิบาย ขั้นตอน เทคนิค การสร้างสื่อดิจิทัลอย่างชัดเจน อธิบายให้ผู้เรียนฟังอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ผู้เรียน เตรียมเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ เช่น เว็บไซต์ ภาพ เสียงเพลง และการสมัครแอปพลิเคชันต่าง ๆ

2.2.3 ผู้สอนต้องให้เวลานอกชั้นเรียนให้ผู้เรียนได้ปรึกษา เรื่องการออกเสียง ภาษาอังกฤษการเขียนบทบรรยาย วิทยุบุคคล และรายกลุ่ม ผู้เรียนบางคน อาจจะไม่กล้าปรึกษา ผู้สอนต่อหน้าเพื่อนในชั้นเรียน

2.2.4 บรรยากาศภายในห้องเรียนทั้งทางจิตวิทยาและทางกายภาพความสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้การออกเสียงภาษาอังกฤษ ควร เป็นไปอย่างอบอุ่น เรียบง่าย เป็นกันเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเองในการออกเสียง ไม่มุ่ง ประเด็นไปที่เรื่องผิดถูก ไม่แสดงความคิดเห็นการออกเสียงของผู้เรียนรายบุคคล พยายามแสดง ความคิดเห็นรายกลุ่ม

2.2.5 การให้ข้อเสนอแนะต่อผลงานของผู้เรียนการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียน ต้อง แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกอย่างระมัดระวัง อย่าตัดสินงานของผู้เรียนไปล่วงหน้า หากต้องการ ให้ปรับปรุงผลงาน ควรชี้ให้ผู้เรียนเห็นด้วยกับข้อคิดเห็นนั้น และเสนอข้อคิดเห็นสำหรับผลงานใน ภาพรวม

2.2.6 ผู้สอน คือ ที่ปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ในการออกเสียงภาษาอังกฤษและการ สร้างผลงานสื่อดิจิทัล ควรให้เวลาผู้เรียน เรียนรู้การออกเสียง ลองผิดลองถูก ให้กระบวนการกลุ่ม ช่วยเหลือเพื่อนสมาชิก ให้อิสระในการตัดสินใจและเคารพการตัดสินใจของผู้เรียน สังเกตผู้เรียน อยู่ใกล้ๆ แต่ไม่เข้าไปแทรกแซงกระบวนการ หากผู้เรียนไม่ได้ร้องขอ บางครั้งผู้เรียนต้องการเก็บ ความคิดแปลกใหม่ ไม่อยากให้ผู้สอนและเพื่อนทราบก่อนการทำผลงาน

2.2.7 สนับสนุนให้ผู้เรียน ได้อภิปรายกลุ่ม ค้นเกี่ยวกับการระดมสมอง เพื่อจะได้จุด ประกายความคิดสร้างสรรค์ บางครั้งผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดที่หลากหลาย แสดง

ตัวอย่างการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวกับการออกเสียงภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนดู สร้างบรรยากาศ การแสดงความคิดเห็น วิจารณ์ มีการใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดแรงบันดาลใจในการสร้าง ผลงานของตนเองที่แปลกใหม่

2.2.8 ให้ข้อมูลผู้เรียนที่หลากหลาย แหล่งการหาข้อมูล เพื่อนำมาใช้ในการสร้าง เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โปรแกรมการตัดต่อ แหล่งการฟังการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง พจนานุกรมออนไลน์ เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การนำภาพที่มีลิขสิทธิ์มาใช้ในผลงานของตน

2.2.9 การเปลี่ยนแปลงความคิดสร้างสรรค์และการออกเสียงภาษาอังกฤษในตัว ผู้เรียน ต้องใช้ระยะเวลาควรให้เวลากับกิจกรรมการฝึกฝนการออกเสียง อย่าคาดหวังจากผู้เรียนมาก จนเกินไป ควรมีการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้เรียน เพื่อจะได้ความคิดใหม่จากผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะออกเสียงภาษาอังกฤษ และแสดงความคิดเห็นเมื่ออยู่ภายในห้องเรียน

3. บทบาทผู้เรียน

ก่อนที่ผู้เรียนจะเรียนด้วยรูปแบบนี้ต้องมีการเตรียมความพร้อมผู้เรียนด้านการจัดทำสื่อ ดิจิทัลเบื้องต้น และการออกเสียงภาษาอังกฤษพื้นฐาน ผู้เรียนต้องรู้จักการใช้เครื่องมือ โปรแกรม การสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลอย่างง่าย (อาทิ การใช้แอปพลิเคชันจากโทรศัพท์) ก่อนการใช้ รูปแบบนี้ บทบาทผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนควรมีดังนี้

3.3.1 ผู้เรียนควรทราบบทบาทของตัวเองในการเรียน ก่อนเริ่มต้นการเรียนด้วยรูปแบบ ทุกครั้ง และควรมีส่วนร่วมในการกำหนดเวลา ที่ใช้ในการทำกิจกรรม ฝึกความรับผิดชอบต่องานที่ ได้รับมอบหมาย

3.3.2 ผู้เรียนควรรับผิดชอบต่อการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา รายบุคคล ก่อนที่จะรวมกลุ่ม เพื่อช่วยเหลือสมาชิกภายในกลุ่ม

3.3.3 ผู้เรียนควรกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง ต่อผลงานตนเอง และผลงานของ เพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ในห้องเรียน และมีการพัฒนาผลงานที่ดีขึ้น จากการทำ กิจกรรมกลุ่ม

3.3.4 ผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในการทำงานของกลุ่ม แบ่งภาระงานในการสร้าง ชิ้นงานอย่างชัดเจน และทุกคนต้องมีบทบาทในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ผลงานการ เล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลแต่ละครั้ง

3.3.5 ผู้เรียนควรมีการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น รับฟังข้อคิดเห็นที่มีต่อผลงาน ตนเองจากเพื่อนและผู้สอน รับฟังข้อคิดเห็นของสมาชิกกลุ่มในการฝึกออกเสียงเป็นกลุ่มและการ สร้างผลงาน

3.3.6 ผู้เรียนควรสมัครใจในการทำงานเป็นกลุ่ม มีความเข้าใจในความแตกต่างของเพื่อนร่วมกลุ่ม ในการสร้างผลงานร่วมกันผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อที่จะสามารถ ปรับโครงสร้างความรู้ระดับเดิม ไปอีกระดับที่สูงขึ้นกว่าเดิม

3.3.7 ผู้เรียนควรเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มใน การวางแผนการทำงานด้วยตนเอง ร่วมกับทีม การสรุปความรู้ในแต่ละครั้ง การสร้างบทบรรยาย และสามารถรักษาเวลาในการทำงานแต่ละช่วงของการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

4. สิ่งสนับสนุนรูปแบบการเรียนการสอน

4.4.1 ในการสอนการออกเสียง ผู้สอนควรตรวจสอบ สื่อที่นำมาใช้ในการสอน หรือหากผู้สอน ออกเสียงด้วยตนเอง ควรมีการทดสอบการออกเสียงในภาษาอังกฤษที่ถูกต้องก่อน และมีการตรวจสอบคุณภาพของเสียง ที่ออกจากลำโพงในกรณีที่ผู้สอนใช้ไมโครโฟน หรือการเปิดจากสื่อดิจิทัลในการสอน

4.4.2 ควรมีการจัดบรรยากาศในชั้นเรียน ทั้งทางกายภาพและจิตวิทยาให้เหมาะสมต่อผู้เรียน เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ

4.4.3 ควรมีสื่อ อุปกรณ์ โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัล ระบบเชื่อมต่อข้อมูล ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด

4.4.4 จัดทำคู่มือการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำคู่มือการจัดการเรียนการสอน ไปใช้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อคู่มือการจัดการเรียนตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมไปปรับปรุงรายละเอียดในคู่มือการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสามารถสรุปการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินความเหมาะสมของกลุ่มการจัดการเรียนการสอน (n=5)

ประเด็นการประเมิน	\bar{X}	S.D	แปลความหมาย
สาระสำคัญในคู่มือ	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
รายละเอียดในคู่มือ	4.80	0.45	เหมาะสมมากที่สุด
แนวทางการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปใช้	4.70	0.48	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.80	0.41	เหมาะสมมากที่สุด
<p>ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาภายในเล่มคู่มือ ควรกำหนดหัวข้อในเอกสารให้ชัดเจนโดยระบุเป็นหัวข้อใหญ่ เล็ก/ พยายามเพิ่มความชัดเจนเพื่อให้ผู้อื่นที่มาใช้คู่มือสามารถทำตามแผนที่กำหนดได้ - ควรเพิ่มตัวอย่างแผนการสอนในคู่มือด้วย - รายละเอียดในคู่มือ ในส่วนของการจัดการเรียนรู้ อาจมีการยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น 			

สรุปได้ว่าคู่มือการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้ได้

คู่มือประกอบการเรียนการสอนตามรูปแบบ จัดทำเพื่อให้ผู้ที่นำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้ ได้ทราบข้อมูลเบื้องต้นก่อนการจัดการเรียนการสอน การเตรียมความพร้อมผู้เรียน การเตรียมอุปกรณ์ บทบาทหน้าที่ของผู้สอนและผู้เรียน วิธีการประเมินผลและข้อพึงระวัง ขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล รูปแบบประกอบไปด้วยวิธีการสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้โปรแกรมพื้นฐาน บทบาทหน้าที่ของผู้สอนและผู้เรียน สำหรับการจัดการเรียนการสอน โดยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภายในคู่มือแบ่งเนื้อหา ออก เป็น 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ (Introduction)

- 1.1 รูปแบบ หลักการ วัตถุประสงค์ การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
- 1.2 การเตรียมความพร้อม

บทที่ 2 การนำไปใช้ (Application)

- 2.1 แนวปฏิบัติในการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างเรื่องราวจากสื่อดิจิทัล

2.2 การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเบื้องต้น

2.3 องค์ประกอบย่อยในการสร้างสื่อดิจิทัล

2.4 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3 บทบาท (Role)

3.1 บทบาทครูและบทบาทผู้เรียน

3.2 บุคลิกภาพของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์

บทที่ 4 การประเมินผล (Evaluation)

4.1 วิธีการวัดการประเมินผลและเครื่องมือการประเมินผล

บทที่ 5 การปฏิบัติ (Execution)

5.1 แผนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ

5.2 แบบบันทึกการออกเสียงของผู้เรียน

4.4.5 แผนการจัดการเรียนการสอน เป็นเอกสารที่ใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อให้ผู้สอนทราบถึงการเตรียมความพร้อมก่อนสอน และการจัดกิจกรรมตามรูปแบบที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งประกอบด้วยแผนจัดการเรียนการสอน จุดประสงค์การจัดการเรียนการสอน ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหา กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอน สื่อการสอนที่ใช้ เวลา รวมทั้งการวัดและการประเมินผล ซึ่งมีขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้ แผนการเรียนรู้ ที่มีหัวข้อที่สำคัญดังนี้ 1) ลำดับที่ของแผนการจัดการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ 3) สารการเรียนรู้ 4) เวลาที่ใช้ 5) ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 6) กิจกรรม 7) สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน 8) การประเมินผล 9) เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล ได้นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้ นำมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ไปปรับปรุงรายละเอียดแผนการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสรุปผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้ (n=5)

ประเด็นการประเมิน	\bar{X}	S.D	แปลความหมาย
ภาพรวมของแผนการสอน	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
วัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสมมากที่สุด
ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน	4.56	0.58	เหมาะสมมากที่สุด
เนื้อหา สื่อ และกิจกรรม	4.80	0.42	เหมาะสมมากที่สุด
การวัดและประเมินผล	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.71	0.56	เหมาะสมมากที่สุด
<p>ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม รวม</p> <ul style="list-style-type: none"> -พยายามเน้นการสอนในส่วนนี้ที่เป็นการฝึกทักษะให้มากและควรใช้เวลากับการเพิ่มทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้มากขึ้น -ควรมีการขั้นตอนเรียงลำดับ 5 ขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น -อาจใช้โปรแกรมตัดต่อที่มีประสิทธิภาพ ในเชิงคุณภาพ ตัวอื่นที่ไม่ใช่ movie maker เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น 			

สรุปได้ว่าแผนการจัดการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 อยู่ในระดับที่เหมาะสมมากที่สุด สามารถนำไปใช้ได้

ตอนที่ 2 ผลการประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

1. ผลการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 เปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (n=30)

การออกเสียงภาษาอังกฤษ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D	df	t	p
ก่อนเรียน	60	18.70	3.73	29	33.08*	.00
หลังเรียน	60	52.73	6.11			

p<0.05

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่า ผลการเปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า ความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน ก่อนการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีค่าเฉลี่ย 18.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.73 ผลการออกเสียงภาษาอังกฤษหลังการเรียนมีค่าเฉลี่ย 52.73 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.11 เมื่อเปรียบเทียบทางสถิติ และพบว่า ค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.1 เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบผลการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีผลรายด้านในการออกเสียงภาษาอังกฤษ ในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน รายด้านในการออกเสียง ระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต ก่อนและหลังการเรียน ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (n=30)

การออกเสียงภาษาอังกฤษ		คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D	df	t	p
ตอนที่ 1 ระดับคำ	ก่อนเรียน	20	6.53	1.87	29	24.49*	.00
	หลังเรียน	20	18.67	2.28			
ตอนที่ 2 ระดับประโยค	ก่อนเรียน	20	5.77	1.10	29	27.01*	.00
	หลังเรียน	20	17.07	2.41			
ตอนที่ 3 ระดับอนุเจต	ก่อนเรียน	20	6.27	1.89	29	20.28*	.00
	หลังเรียน	20	17.07	2.39			

p<0.05

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็นว่า ผลการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี รายด้าน พบว่า

ในด้านการออกเสียง ระดับคำ ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 6.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.87 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 18.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.28 เมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่าค่าเฉลี่ย การออกเสียงระดับคำ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

ในด้านการออกเสียง ระดับประโยค ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 5.77 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.10 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 17.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.41 เมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่าค่าเฉลี่ย การออกเสียงระดับประโยค หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

ในด้านการออกเสียง ระดับอนุเจต ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 6.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.89 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน 17.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.39 เมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่า ค่าเฉลี่ย การออกเสียงระดับอนุเจต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

เปรียบเทียบผลการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ดังตารางที่ 4.8

1.2 เปรียบเทียบผลการอ่านออกเสียงของผู้เรียนรายบุคคลจากการเปลี่ยนแปลง
สัมพัทธ์ จำแนกเป็น ตอนที่ 1 ระดับคำ ตอนที่ 2 ระดับประโยค ตอนที่ 3 ระดับอนุเจต
ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 เปรียบเทียบผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ รายบุคคล

คนที่	ก่อนเรียน				ร้อยละ	หลังเรียน				ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลง สัมพัทธ์
	ตอน1 (20)	ตอน2 (20)	ตอน3 (20)	รวม (60)		ตอน1 (20)	ตอน2 (20)	ตอน3 (20)	รวม (60)		
1	7	7	5	19	31.67	20	18	16	54	90.00	85.37
2	5	5	5	15	25.00	20	20	20	60	100.00	100.00
3	5	5	5	15	25.00	19	17	17	53	88.33	84.44
4	10	5	5	20	33.33	20	20	20	60	100.00	100.00
5	5	5	5	15	25.00	20	20	18	58	96.67	95.56
6	5	5	5	15	25.00	20	14	11	45	75.00	66.67
7	5	5	9	19	31.67	20	18	18	56	93.33	90.24
8	5	5	5	15	25.00	20	18	16	54	90.00	86.67
9	5	5	5	15	25.00	20	17	17	54	90.00	86.67
10	10	5	5	20	33.33	19	12	14	45	75.00	62.50
11	5	5	5	15	25.00	12	13	15	40	66.67	55.56
12	9	5	9	23	38.33	16	16	18	50	83.33	72.97
13	9	5	5	19	31.67	20	13	15	48	80.00	70.73
14	10	7	5	22	36.67	20	20	20	60	100.00	100.00
15	10	6	10	26	43.33	20	18	18	56	93.33	88.24
16	7	7	5	19	31.67	14	15	15	44	73.33	60.98
17	7	7	7	21	35.00	20	20	20	60	100.00	100.00
18	5	5	5	15	25.00	14	13	15	42	70.00	60.00
19	5	5	5	15	25.00	20	20	18	58	96.67	95.56
20	7	5	5	17	28.33	20	18	20	58	96.67	95.35
21	6	7	5	18	30.00	20	18	20	58	96.67	95.24
22	9	7	9	25	41.67	20	20	20	60	100.00	100.00

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

คนที่	ก่อนเรียน				ร้อยละ	หลังเรียน				ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลง สัมพัทธ์
	ตอน1 (20)	ตอน2 (20)	ตอน3 (20)	รวม (60)		ตอน1 (20)	ตอน2 (20)	ตอน3 (20)	รวม (60)		
23	6	7	9	22	36.67	20	18	18	56	93.33	89.47
24	6	7	6	19	31.67	18	17	16	51	85.00	78.05
25	6	7	10	23	38.33	20	18	18	56	93.33	89.19
26	5	9	9	23	38.33	20	18	18	56	93.33	89.19
27	5	5	6	16	26.67	15	15	12	42	70.00	59.09
28	5	5	5	15	25.00	16	16	15	47	78.33	71.11
29	5	5	5	15	25.00	18	15	16	49	81.67	75.56
30	7	5	5	17	28.33	19	17	18	54	90.00	86.05

จากตารางที่ 4.8 แสดงให้เห็นว่า การเปรียบเทียบผลพัฒนาการอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษของผู้เรียนรายบุคคล จำแนกเป็น ตอนที่ 1 ระดับคำ ตอนที่ 2 ระดับประโยค ตอนที่ 3 ระดับอนุเจต เมื่อพิจารณา แล้วพบว่า ผู้เรียนทุกคนมีผลการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น โดยมีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์สูงสุด ที่ 100 ต่ำสุดที่ 55.56

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่า เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

เสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา	ความถี่ของเสียงที่มีปัญหา			
	ก่อนเรียน	ร้อยละ	หลังเรียน	ร้อยละ
เสียงพยัญชนะต้น				
/v/	18	60.00	1	3.33
/θ/	22	73.33	4	13.33
/ð/	28	93.33	9	30.00
/z/	14	46.66	3	10.00
/dʒ/	9	30.00	0	0.00
เสียงพยัญชนะท้าย				
/θ/	24	80.00	8	26.66
/ð/	22	73.33	16	53.33
/dʒ/	15	50.00	9	30.00
/z/	16	53.33	3	10.00
/ʃ/	20	66.66	5	16.66

เมื่อพิจารณาค่าความถี่ของเสียงในภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนมีปัญหา ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ที่ได้จากแบบบันทึกการออกเสียง ยังพบว่า ผู้เรียนยังพบปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีปัญหาบางเสียง เรียงลำดับดังนี้

อันดับที่ 1 คือ เสียง /ð/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย คิดเป็นร้อยละ 53.33

อันดับที่ 2 คือ เสียง /dʒ/ อยู่ในพยัญชนะท้าย คิดเป็นร้อยละ 30 และ

เสียง /ð/ ที่อยู่ในพยัญชนะต้น คิดเป็นร้อยละ 30

อันดับที่ 4 คือ เสียง /θ/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย คิดเป็นร้อยละ 26.66

อันดับที่ 5 คือ เสียง /ʃ/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย คิดเป็นร้อยละ 16.66

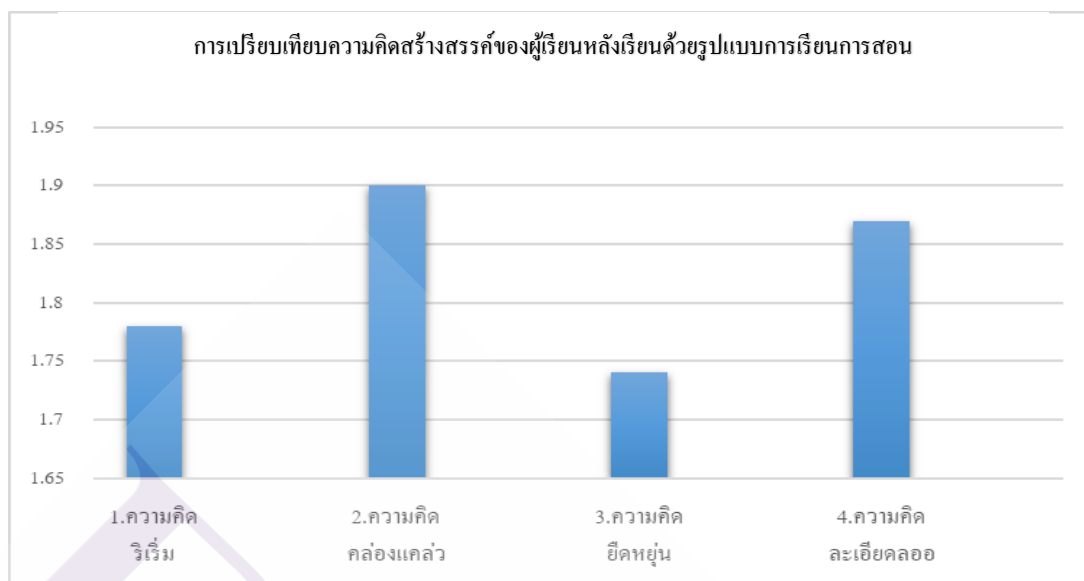
2. คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

2.1 ผลการศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ระยะเวลาหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลฯ สามารถจำแนกพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ เป็นรายด้าน ได้ดังนี้ 1. ความคิดริเริ่ม 2. ความคิดคล่องแคล่ว 3. ความคิดยืดหยุ่น 4. ความคิดละเอียดลออ ได้ดังตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 ผลการศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนภาพรวมหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ประเด็น ความคิดสร้างสรรค์	ช่วงเวลา	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.ความคิดริเริ่ม	หลังเรียน	1.78	0.42	มาก
2.ความคิดคล่องแคล่ว	หลังเรียน	1.90	0.30	มาก
3.ความคิดยืดหยุ่น	หลังเรียน	1.74	0.44	มาก
4.ความคิดละเอียดลออ	หลังเรียน	1.87	0.34	มาก

จากตารางที่ 4.10 แสดงให้เห็นพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ระยะเวลาหลังเรียน โดยการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เรียงจากมากไปหาน้อย คือ ความคิดคล่องแคล่ว มีค่าเฉลี่ย 1.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 ความคิดละเอียดลออ ค่าเฉลี่ย 1.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 ความคิดริเริ่ม ค่าเฉลี่ย 1.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 และความคิดยืดหยุ่นค่าเฉลี่ย 1.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.44ตามลำดับ ดังภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนฯ

2.2 ผลการประเมินพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน รายด้าน ตามประเด็น
 ข้อคำถาม 3 ระยะ เริ่มเรียน ระหว่างเรียน หลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่า
 เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลฯ ดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 ผลการประเมินพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ราชดำเนิน ตามประเด็นข้อคำถาม เริ่มเรียน ระหว่างเรียน หลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลฯ

ประเด็นข้อคำถาม	เริ่มเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน		การเปลี่ยนแปลง
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	
ความคิดริเริ่ม	0.86	0.49	1.32	0.47	1.78	0.42	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 1 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดที่ตัดแปลงจากสิ่งเดิม	0.80	0.60	1.27	0.45	1.93	0.27	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 2 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร	0.70	0.47	1.20	0.42	1.63	0.49	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 3 ผู้เรียนแสดงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนการประยุกต์ในลักษณะเป็นความคิดใหม่	1.07	0.34	1.53	0.51	1.80	0.42	เพิ่มขึ้น
ความคิดคล่องแคล่ว	0.95	0.42	1.38	0.49	1.90	0.30	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 4 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นโดยการตอบคำถามในชั้นเรียนได้อย่างหลากหลาย	0.90	0.58	1.23	0.45	1.87	0.36	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 5 ผู้เรียนสามารถนำความคิดริเริ่มมาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนอย่างสมบูรณ์แบบ	1.03	0.44	1.53	0.51	1.93	0.27	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 6 ผู้เรียนมีวิธีการในการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้หลากหลายวิธี	1.00	0.00	1.37	0.50	1.90	0.27	เพิ่มขึ้น
ความคิดยืดหยุ่น	0.93	0.51	1.35	0.52	1.74	0.44	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 7 ผู้เรียนสามารถตอบคำถามหรือการสร้างเรื่องราวที่หลากหลายภายใต้สถานการณ์ที่มีข้อจำกัด	0.87	0.53	1.40	0.55	1.70	0.48	เพิ่มขึ้น

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ประเด็นข้อคำถาม	เริ่มเรียน		ระหว่างเรียน		หลังเรียน		การเปลี่ยนแปลง
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	
ข้อที่ 8 ผู้เรียนสร้างผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนความคิดในการสร้างผลงานโดยไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม	0.97	0.48	1.40	0.49	1.80	0.40	เพิ่มขึ้น
ความคิดละเอียดลออ	1.06	0.41	1.37	0.49	1.87	0.34	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 9 ผู้เรียนใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการสร้างสื่อดิจิทัล	1.10	0.42	1.43	0.50	1.87	0.36	เพิ่มขึ้น
ข้อที่ 10 ผู้เรียนผลิตผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ประณีต มีรายละเอียดครบถ้วน	1.00	0.39	1.33	0.48	1.87	0.32	เพิ่มขึ้น
ภาพรวมทั้งหมด	0.98	0.49	1.37	0.50	1.80	0.40	เพิ่มขึ้น

จากตารางที่ 4.11 แสดงให้เห็น คะแนนเฉลี่ยในภาพรวมของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามประเด็นข้อคำถาม ทั้ง 10 ข้อ แบ่งการสังเกตออกเป็น 3 ระยะ เริ่มเรียน ระหว่างการเรียน และหลังการเรียนด้วยรูปแบบ มีแนวโน้มพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น และมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นในทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากผลในภาพรวมของพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการเรียนด้วยรูปแบบฯ มีค่าเฉลี่ย 0.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 ระหว่างการเรียนด้วยรูปแบบฯ มีค่าเฉลี่ย 1.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 และหลังการเรียนด้วยรูปแบบฯ มีค่าเฉลี่ย 1.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40

เมื่อพิจารณาในประเด็นคำถามจำแนกรายด้าน จากพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ หลังการเรียนด้วยรูปแบบฯ พบว่า ด้านความคิดริเริ่ม ในข้อที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 1.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 สูงที่สุด ถัดไปด้านความคิดคล่องแคล่ว ในข้อที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 1.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.27 สูงที่สุด ถัดไปด้านความคิดยืดหยุ่น ในข้อที่ 8 มีค่าเฉลี่ย 1.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 สูงที่สุด ด้านความคิดละเอียดลออ ในข้อที่ 9 และ 10 มีค่าเฉลี่ย 1.87 เท่ากัน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ที่ 0.36 และ 0.32 เป็นอันดับสุดท้าย

2.3 ผลพัฒนาการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ โดยการเปรียบเทียบคะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ 2 ระยะ คือ การประเมินความคิดสร้างสรรค์ ระยะเริ่มการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนฯ กับหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนฯ รายบุคคล ดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 คะแนนการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน 2 ระยะ รายบุคคล

คนที่	เริ่มการเรียนรู้					ร้อยละ	หลังเรียน					ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
	ริเริ่ม	คล่องแล้ว	ยืดหยุ่น	ละเอียดลออ	รวม (20)		ริเริ่ม	คล่องแล้ว	ยืดหยุ่น	ละเอียดลออ	รวม (20)		
1	3	3	2	2	10	50	5	6	3	4	18	90	80.00
2	2	3	2	1	8	40	5	6	4	3	18	90	83.33
3	3	3	1	2	9	45	4	6	3	4	17	85	72.73
4	1	3	2	2	8	40	5	6	4	4	19	95	91.67
5	3	1	1	2	7	35	6	5	4	4	19	95	92.31
6	1	3	1	2	7	35	5	5	2	4	16	80	69.23
7	4	2	2	2	10	50	6	6	2	4	18	90	80.00
8	4	3	3	2	12	60	6	6	4	4	20	100	100.00
9	1	2	2	2	7	35	5	6	4	4	19	95	92.31
10	1	2	2	2	7	35	5	5	4	2	16	80	69.23
11	3	4	2	3	12	65	5	6	4	4	19	95	87.50
12	2	2	1	3	8	55	4	5	3	3	15	75	58.33
13	3	2	1	3	9	55	6	6	3	3	18	90	81.82
14	3	3	2	2	10	60	6	6	3	3	18	90	80.00
15	3	4	3	3	13	95	6	6	4	4	20	100	100.00
16	3	3	2	2	10	90	5	6	4	4	19	95	90.00
17	3	3	2	2	10	80	5	6	4	3	18	90	80.00
18	2	4	1	2	9	75	6	6	3	4	19	95	90.91
19	2	4	2	2	10	70	6	5	4	4	19	95	90.00

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

คนที่	เริ่มการเรียน					ร้อยละ	หลังเรียน					ร้อยละ	การเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์
	ริเริ่ม	ทดลองแล้ว	ยึดหยุ่น	ละเอียดลออ	รวม (20)		ริเริ่ม	ทดลองแล้ว	ยึดหยุ่น	ละเอียดลออ	รวม (20)		
20	4	3	3	1	11	75	6	6	4	4	20	100	100.00
21	3	3	1	2	9	60	5	6	2	4	17	85	72.73
22	2	3	1	3	9	65	4	6	2	4	16	80	63.64
23	4	3	1	2	10	85	6	6	4	4	20	100	100.00
24	3	4	2	2	11	90	6	6	4	4	20	100	100.00
25	2	2	4	2	10	75	5	5	4	4	18	90	80.00
26	3	3	2	2	10	55	6	5	4	4	19	95	90.00
27	2	2	2	2	8	55	5	5	4	4	18	90	83.33
28	3	2	3	3	11	70	5	4	4	2	15	75	44.44
29	3	4	3	3	13	75	5	4	2	4	15	75	28.57
30	3	4	3	2	12	75	6	3	4	3	16	80	50.00

จากตารางที่ 4.12 แสดงให้เห็นว่า ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนรายบุคคล พบว่า ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ ในระยะที่ 2 ถึงระยะที่ 3 มีผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีผลการศึกษา ดังตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อ
ดิจิทัล

ข้อที่	\bar{X}	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา	4.33	0.55	มาก
1.1 รายวิชานี้เรียน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลน่าสนใจและเหมาะสม	4.33	0.48	มาก
1.2 การออกเสียงภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนนี้	4.33	0.62	มาก
ด้านการจัดการเรียนการสอน	4.26	0.66	มาก
2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้น่าสนใจและเป็นประโยชน์	4.44	0.58	มาก
2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ชักถามและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน	4.59	0.57	มากที่สุด
2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้มีความหลากหลาย มีการกระตุ้นความสนใจจากผู้สอน	4.26	0.59	มาก
2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม	4.56	0.58	มากที่สุด
2.5 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้สามารถพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียนได้	4.26	0.66	มาก

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ข้อที่	\bar{X}	S.D.	ระดับ
2.6 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสรุปความรู้ได้ด้วยตนเอง	3.96	0.65	มาก
2.7 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน	3.78	0.64	มาก
ด้านตัวผู้สอน	4.61	0.62	มากที่สุด
3.1 ผู้สอนทำให้การเรียนน่าสนใจและสนุกสนาน	4.70	0.54	มากที่สุด
3.2 ผู้สอนให้ความช่วยเหลือแก่นักศึกษาขณะเกิดปัญหา	4.52	0.70	มากที่สุด
ด้านผลงานการสร้างสื่อดิจิทัล	4.27	0.59	มาก
4.1 การสร้างผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน	4.27	0.45	มาก
4.2 ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองจากการออกแบบเรื่องราวด้วยตนเอง	4.50	0.58	มากที่สุด
4.3 การสร้างผลงานเป็นกลุ่มทำให้ภาระงานไม่ยากเกินไป	3.81	0.49	มาก
4.4 การได้รับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อนเป็นประโยชน์ต่อการสร้างชิ้นงาน	4.52	0.58	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.24	0.73	มาก
5.1 บรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนไม่มีความกดดัน มีอิสระในการเรียน การตอบคำถาม การซักถามผู้สอน	4.56	0.58	มากที่สุด
5.2 บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้	4.52	0.58	มากที่สุด
5.3 เครื่องมือ อุปกรณ์ในการเรียนการสอน มีเพียงพอต่อการใช้งาน	3.67	0.68	มาก
ค่าเฉลี่ยทุกประเด็น	4.31	0.28	มาก

เมื่อพิจารณาคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียน หลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า ค่าเฉลี่ยในภาพรวม เท่ากับ 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ที่ 0.28 ด้านที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ด้านตัวผู้สอน มีค่าเฉลี่ย 4.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.62 รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.56 อันดับถัดไป ด้านผลงานการสร้างสื่อดิจิทัล ค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.59 และด้านการจัดการเรียนการสอน ค่าเฉลี่ย 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.66 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย 4.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.73 ตามลำดับ

ผลการจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกหลังการออกเสียงของผู้เรียน

ผลจากการผลการจากการวิเคราะห์แบบบันทึกหลังการเรียน ของผู้เรียน โดยการวิเคราะห์แบบ การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) โดยการจำแนกข้อมูลระดับ จุลภาค แบบการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) อ้างอิงจาก (รัตนะ บัวสนธ์, 2551, น.198) ที่ผู้เรียนบันทึกในแบบบันทึกหลังการออกเสียง แบ่งออกเป็น 2 ด้านดังนี้

1. สิ่งที่ผู้เรียนได้รับนอกเหนือจากการออกเสียงภาษาอังกฤษมีดังนี้

1.1 ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล และได้เรียนรู้เรื่องหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อที่เรียนนำไปสร้างบทสนทนา ให้เหมาะสมกับเรื่องราว และเพื่อความเข้าใจในการสนทนาในการนำไปสร้างสื่อดิจิทัล (ความถี่ 20 คน)

1.2 ผู้เรียนยังได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าและการวางแผน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในการสร้างสื่อดิจิทัลในเวลาจำกัด เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จ ในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (ความถี่ 15 คน)

1.3 ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในการใช้แอปพลิเคชันในการสร้างสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพื่อการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเรียนรู้การสร้างเรื่องราวจากสื่อดิจิทัลต่างๆ ทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการพัฒนาแนวทางการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในแต่ละครั้งด้วยตนเอง โดยที่ลดบทบาทของผู้สอนลงอย่างเห็น ได้ชัดเจนในชั้นตอนนี้ (ความถี่ 12 คน)

1.4 ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ การออกเสียงภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนไม่ต้องออกเสียงภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้สอน ลดความรู้สึกประหม่า มีความมั่นใจ ในการออกเสียงมากขึ้น มีแรงจูงใจในการศึกษาค้นคว้าการออกเสียงมากขึ้น เนื่องจากสื่อดิจิทัล

เป็นสื่อที่เป็นรูปธรรม สามารถเปิดได้หลายครั้ง ผู้เรียนจึงตระหนักในเรื่องการออกเสียงที่ถูกต้องมากขึ้นกว่าการสอบออกเสียงต่อหน้าผู้สอน ภายในครั้งเดียว (ความถี่ 18 คน)

2. ข้อเสนอแนะจากผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนฯ

2.1 ใช้เวลาในการเตรียมการก่อนถ่ายทำมาก เนื่องจากต้องฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษ แต่งประโยค และท่องบทที่นำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล มีการใช้งบประมาณในการถ่ายทำ เช่น การซื้ออุปกรณ์ในการแต่งกาย และการถ่ายทำวิดีโอมีมากเกินไปจนทำให้เกิดภาระงานมาก (ความถี่ 13 คน)

2.2 การให้ข้อคิดเห็นในชั้นเรียน คำแนะนำของผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นสามารถนำไปพัฒนาผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลและการออกเสียงภาษาอังกฤษ ได้ดีขึ้น และบรรยากาศในห้องเรียนไม่กดดัน ทำให้กล้าถามและกล้าแสดงความคิดเห็นต่างๆ ได้ (ความถี่ 12 คน)

2.3 อุปสรรคที่ผู้เรียนพบ คือ วัสดุอุปกรณ์ ไม่เพียงพอต่อการถ่ายทำวิดีโอที่มีคุณภาพ และโปรแกรมการตัดต่อที่มีลิขสิทธิ์ ทำให้ต้องใช้เวลาในการหาแอปพลิเคชันเพิ่ม (ความถี่ 20 คน)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยการเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียน ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จากผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ 2 ระยะ ระยะเริ่มเรียน และหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักศึกษา โปรแกรมวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ประจำปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยการศึกษาแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษในประเทศไทย ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง ในการนำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน และสัมพัทธ์ความคิดเห็นของครูผู้สอนการออกเสียงภาษาอังกฤษให้แก่นักศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนการจัดทำเอกสารประกอบการเรียนการสอน การตรวจคุณภาพรูปแบบการเรียนการสอนและเอกสารประกอบรูปแบบการเรียนการสอน การทดลองสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลบางแผนการสอน เพื่อนำข้อมูลมาปรับ แก้ไข ก่อนนำไปสอนจริง

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการสอนรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design) โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ โปรรแกรมวิชาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จำนวนนักศึกษา 30 คน ที่ลงทะเบียนวิชาภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา จำนวน 1 กลุ่ม กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล นำมาเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และเก็บข้อมูลโดยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยใช้ t-test แบบ Dependent เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ก่อนและหลังการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษา และการวิเคราะห์ผู้เรียนจากการประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีดังนี้

5.1.1 รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีองค์ประกอบ ที่สำคัญ 5 ประการ ประกอบด้วย

1) หลักการของรูปแบบ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในการออกเสียง ผู้เรียนพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

2) วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานร่วมกัน พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล

3) สารการเรียนรู้ ประกอบด้วยเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาเสียงพยัญชนะต้นในภาษาอังกฤษ 5 เสียง ดังนี้ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ พยัญชนะท้าย 5 เสียง ดังนี้ /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุภาค

4) ขั้นตอนการเรียนการสอน ประกอบด้วยกิจกรรมการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)

1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จักอุปสรรคศาสตร์ของเสียงในภาษาอังกฤษ

1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับเสียง

จากสื่อดิจิทัล โดยยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ในระดับคำในพยัญชนะต้น หรือ พยัญชนะท้าย

2. ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media)

2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหารายบุคคล จากสื่อดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการเลือกสื่อดิจิทัลของตนเองหรือจากผู้สอน

2.2 ผู้เรียนแบ่งปัน สื่อดิจิทัลที่ตนเลือกให้เพื่อนในกลุ่ม

3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)

3.1 ผู้เรียนฝึกฝนรายบุคคลก่อน และร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่มจากสื่อดิจิทัลที่กลุ่มเลือก

3.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบการออกเสียงของเพื่อน เสนอแนะและแลกเปลี่ยนวิธีการออกเสียงภายในกลุ่มจากที่ผู้เรียนได้ยินจากสื่อดิจิทัล

3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในเรื่องของเสียงและรูปตามหลักสัทศาสตร์ เสียงพยัญชนะต้นและท้ายที่เป็นปัญหาในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต เพื่อนำไปสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป

3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ร่วมสรุปบันทึกลงในแบบบันทึกการออกเสียงของตนเอง

4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product)

4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มตน โดยนำสิ่งที่ได้จากการสรุปความรู้ มาวางแผนในการเขียนบทบรรยาย ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพเสียงและเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล

4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการถ่ายทำจริง

4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทบรรยายก่อนที่ผู้เรียนจะนำไปฝึกฝน เพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง

4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้ จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการถ่ายวิดีโอประกอบ หรือ การรวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้างเป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด การแสดงในเรื่องราวต้องเป็นเสียงของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่มจะต้องมีส่วนร่วมในการพูดประโยคในเรื่องราว ให้ครบทุกคน

4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่มเสียง เทคนิคพิเศษและการบรรยายได้ภาพ หรือเสียงเพลง เพิ่มเติม

5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)

5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง

5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียน เข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน

5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาและเพิ่มความคิดเห็นในเรื่องผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในภาพรวม

5.4 ผู้เรียนบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งต่อไป

5) การวัดและการประเมินผล โดยใช้ผลจากการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา และสังเกตพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน 3 ระยะ เริ่มเรียน ระหว่างเรียน และหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

5.1.2 ประสิทธิภาพของการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี มีผลสรุปดังนี้

5.1.2.1 คะแนนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผลหลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้เรียนมีความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

5.1.2.2 ผลการเปรียบเทียบผลพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนรายบุคคล จำแนกเป็น ตอนที่ 1 ระดับคำ ตอนที่ 2 ระดับประโยค ตอนที่ 3 ระดับอนุเจต เมื่อพิจารณา แล้วพบว่า ผู้เรียนทุกคนมีผลการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น โดยมีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์สูงสุด ที่ 100 ต่ำสุดที่ 55.56

5.1.2.3 ผลการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี รายงาน พบว่า ด้านการออกเสียง ระดับคำ พบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านการออกเสียง ระดับประโยค พบว่าค่าเฉลี่ย การออกเสียงระดับประโยค หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05 ด้านการออกเสียง ระดับอนุเจต พบว่า ค่าเฉลี่ย การออกเสียงระดับอนุเจต หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และพบว่าค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีคะแนนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.1.2.4 ผลการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับเสียงในภาษาอังกฤษที่ผู้เรียนมีปัญหา ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ผู้เรียนยังพบปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่มีปัญหาบางเสียง เรียงลำดับดังนี้ อันดับที่ 1 คือ เสียง /ð/ ที่อยู่ในพยางค์ท้าย คิดเป็นร้อยละ 53.33 อันดับที่ 2 คือ เสียง /θ/ ที่อยู่ในพยางค์ท้าย คิดเป็นร้อยละ 26.66 อันดับที่ 3 คือ เสียง /dʒ/ อยู่ในพยางค์ท้าย คิดเป็นร้อยละ 30 และเสียง /ð/ ที่อยู่ในพยางค์ต้น คิดเป็นร้อยละ 30 อันดับที่ 5 คือ เสียง /tʃ/ ที่อยู่ในพยางค์ท้าย คิดเป็นร้อยละ 16.66

5.1.2.5 คะแนนพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนรายบุคคล พบว่า ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ ในระยะที่ 2 ถึง ระยะที่ 3 มีผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ผู้เรียนที่มี

การเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด

5.1.2.6 คะแนนเฉลี่ยในภาพรวมของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามประเด็นข้อคำถาม ทั้ง 10 ข้อ แบ่งการสังเกตออกเป็น 3 ระยะ เริ่มการเรียน ระหว่างการเรียน และหลังการเรียน ด้วยรูปแบบ มีแนวโน้มพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น และมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นในทุกด้าน โดยเรียงลำดับจากผลในภาพรวมของพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ในระยะที่ 3 เรียงลำดับจากสูงไปต่ำ ดังนี้ 1. ความคิดคล่องแคล่ว 2. ความคิดละเอียดลออ 3. ความคิดริเริ่ม 4. ความคิดยืดหยุ่น

5.1.2.7 ภาพรวมความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 4.31 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.28

5.2 อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี รูปแบบการสอนที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ประกอบไปด้วยส่วนประกอบที่สำคัญครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 5 คน แล้ว พบว่า รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เนื่องจาก ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบมีการดำเนินตามขั้นตอนเชิงระบบ โดยการนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล หลักการและแนวคิดพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง กับการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎีต่างๆ เพื่อให้เกิดการบูรณาการระหว่างสองแนวคิด จนเกิดเป็นรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

เนื่องจาก ผลจากการสังเคราะห์ จากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบไปด้วย ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเชิงสังคม (Social Constructivism) และทฤษฎีการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital story telling) สอดคล้องแนวคิดที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนที่ส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดเป็นหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จากผลการศึกษา ผู้เรียนมีผลการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ในการสร้างความรู้ ที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม จากการทำงานร่วมกัน การช่วยเหลือกันและกันในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา และแก้ไขปัญหาร่วมกันผ่านกระบวนการขั้นตอน การสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับ Li (2005) กล่าวไว้ใน การศึกษาปัญหาภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียน ที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างชาติ พบว่า ปัญหาในการสื่อสาร คือ ผู้เรียนมีคำศัพท์ที่จำกัด ไม่สามารถใช้ในการสื่อสารได้ทั้งหมด จากการศึกษา การจัดการเรียนการสอนแบบคอนสตรัคติวิสต์ซิม เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เป็นกระบวนการที่ กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากความรู้ของคนที่มียุ่เดิม เชื่อมต่อจนเป็นความเข้าใจ ผู้สอน ควรจัดสถานการณ์การเรียนรู้ให้เสมือนจริง เพื่อให้สิ่งแวดล้อมที่เสมือนจริง นำพาผู้เรียนไปยังการ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Self construct knowledge)

5.2.2 ผลการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลังการเรียนด้วยรูปแบบ โดยภาพรวมพบว่าผู้เรียน มีความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ ดีขึ้น สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.5 ซึ่งสอดคล้องกับ สมมุติฐานที่ตั้งไว้ และพบว่าผู้เรียนยังคงมีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา 5 อันดับ ดังนี้ อันดับที่ 1 คือ เสียง /ð/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย อันดับที่ 2 คือ เสียง /θ/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย อันดับที่ 3 คือ เสียง /dʒ/ อยู่ในพยัญชนะท้าย เสียง /ð/ ที่อยู่ในพยัญชนะต้น อันดับที่ 4 คือ เสียง /ʃ/ ที่อยู่ในพยัญชนะท้าย อันดับที่ 5 คือ เสียง /θ/ ที่อยู่ในพยัญชนะต้น สอดคล้องกับ ไพลิน ยันต์ศิริ ลิงห์ (2542,น.38,43) กล่าวว่า เสียง /θ/ และ /ð/ ทั้งสองเสียงเกิดขึ้นได้ในทุกตำแหน่งของคำ และเป็นเสียงปัญหาของคนไทยมาก เพราะในภาษาไทยไม่มีเสียงนี้เลย ในการเขียนจะสะกดด้วย th เสมอ ซึ่งเมื่อมองจากรูปของคำผู้เรียนส่วนใหญ่จะไม่ทราบว่าคำใดลงท้ายด้วย /θ/ และ /ð/ เสียง /ʃ/ และ /dʒ/ ทั้งสองเสียงเกิดขึ้น ออกมา ʃ/ ท้ายคำเท่านั้นสองเสียงนี้ไม่มีในภาษาไทยจึงเป็นเสียง ปัญหาของคนไทยเพราะไม่ค่อยระวังแต่จะออกคล้ายเสียง “ช” หรือ “จ” ในภาษาไทย ดังที่ พิณทิพย์ ทวยเจริญ.(2544,น.21-58) กล่าวว่า จากการศึกษาการออกเสียงของคนไทย พบว่ามี 9 เสียงที่เป็น ปัญหา มาก สำหรับคนไทยคือ /g, ʃ, dʒ, v, z, ʒ, θ, ð, ʃ/, และ ธีระวัฒน์ ดันทนีส (2555) ได้ศึกษา ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษา ตำแหน่งที่มักเกิดคือ ตำแหน่งพยัญชนะต้น ได้แก่ /θ/, /ð/, /v/, /r/, /z/, /ʃ/, /ʒ/, /ʃ/ ตำแหน่งพยัญชนะท้ายคือ /z/, /dʒ/, /ʃ/, /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /g/, /v/ จาก การศึกษา กล่าวว่า สาเหตุเกิดจากเสียงเหล่านี้ไม่มีในระบบเสียงภาษาไทย เนื่องจากเป็นอิทธิพลจาก การแทรกแซงของภาษาแม่

แต่เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของของ ผู้เรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ พบว่า ผู้เรียนทุกคนมีพัฒนาการในการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นทุกคน สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งชี้ให้เห็นแล้วว่ากิจกรรมการเรียน การสอนตามรูปแบบนี้ เป็นกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติของผู้เรียน ในการฝึกฝนการออกเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ในการแก้ไขการออกเสียงได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้าหาวิธีการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง เพื่อนำไปใช้ในการ สร้างสื่อดิจิทัล มิใช่การท่องจำเพื่อการออกเสียงภาษาอังกฤษเพื่อให้ผ่านการทดสอบ แต่เป็นการ นำมาการออกเสียงภาษาอังกฤษมาใช้เป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจน ดังเช่นในงานวิจัยของ Smeda et al 2014 ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ความกระตือรือร้นและผูกพันกับการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ โดยใช้ ประสาทในการรับรู้ทั้ง 3 ดั้งนี้ มือ ตา และหู ทั้งยังส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยี และก่อให้เกิด ความภาคภูมิใจ ในตัวผู้เรียนในการสร้างชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ การ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการสร้างองค์ความรู้ สอดคล้องกับ Robin and Pierson (2005) ความยืดหยุ่นและธรรมชาติทางระบบของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การเล่า เรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะช่วยผู้เรียนทางด้านความบกพร่องทางการได้ยิน ภาพและความรู้สึก ผู้เรียนจะ ได้เชื่อมโยงประสบการณ์ เพื่อทำให้เกิดองค์ความรู้ (cognitive process)

สิ่งที่ผู้เรียนได้รับนอกเหนือไปจากการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ จาก การสัมผัสกับผู้เรียน พบว่าผู้เรียน มีการพัฒนาในด้านการเขียน และคำศัพท์ ภาษาอังกฤษมากขึ้น จาก การเรียนรู้ด้วยรูปแบบนี้ สอดคล้องกับ Sweenty-Burt (2014) ที่กล่าวว่า การเรียนโดยใช้การเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัล ก่อให้เกิด ทักษะการอ่านและเขียน (literacy skill) จิตสำนึกในการเป็นเจ้าของงาน (a sense of ownership) เพราะผู้เรียนรู้สึกว่าได้ลงทุนลงแรงในการสร้างเรื่องราวมาตั้งแต่ต้น และ ผู้เรียนเป็นอิสระในการสร้างเรื่องราวของตนเอง จากการสนทนา กับผู้เรียน นอกห้องเรียนที่ไม่ใช่ คาบเรียน พบว่า ผู้เรียนสนใจการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีการสอบถามเรื่อง เทคนิคการตัดต่อ เทคนิคและวิธีการพิเศษ กับผู้สอนท่านอื่นที่สอนในรายวิชาเทคโนโลยีสำหรับครู รวมทั้งส่งข้อความถามไปในสื่อสังคมออนไลน์ ถามผู้สร้างสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่ผู้เรียนชื่นชอบ ถึง วิธีการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นเหตุให้เชื่อได้ว่า ผู้เรียนรู้สึกผูกพันกับชิ้นงานและรู้สึก ถึงความเป็นเจ้าของผลงานนั้น สอดคล้องกับ Barrett (2006) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะ พัฒนาผู้เรียน ในด้านของการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเนื้อหาที่เรียน (Student Engagement) ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนยังมีทักษะการใช้เทคโนโลยีที่สูงขึ้น จากการที่ผู้เรียน

ค้นคว้า หาแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ในการสร้างแต่ละครั้ง สาเหตุหนึ่ง เป็นมาจากความต้องการในการนำเสนอสิ่งที่แปลกใหม่ต่อหน้าผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น สอดคล้องกับ Psomos and Kordaki (2011) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนา ทัศนคติทางดิจิทัล (Digital citizenship) ในด้าน อัตลักษณ์และตัวตน (Self-Image & Identity) การตระหนักถึงตัวตนของตนเอง ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เผยแพร่เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของตนเอง และการให้เครดิตและลิขสิทธิ์ (Creative Credit & Copyright) ในการสร้างสื่อดิจิทัล ต้องใช้ข้อมูลเสียง ภาพเอฟเฟค จากลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาก การสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องการให้ลิขสิทธิ์ บนสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่สำคัญมาก หลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงาน การให้แหล่งอ้างอิงในการใช้เสียง และ ภาพทุกครั้ง ผลประโยชน์ทางอ้อมจากการใช้รูปแบบโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล นอกเหนือจากการเรียนรู้จากเนื้อหา ซึ่งสัมพันธ์กับทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งยังช่วยส่งเสริมผู้เรียน หรือ นักศึกษาคู ในทักษะการใช้เทคโนโลยี สอดคล้องกับ Mishra & Koehler (2006) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญในชั้นเรียนและผู้สอน ดังใน รูปแบบการสอน TPACK หรือ TPACK ที่ T (Technological Knowledge) คือ ความรู้ทางเทคโนโลยี การใช้แอปพลิเคชัน การแสวงหาทั้ง ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลของตน P (Pedagogical Knowledge) คือ ศิลปะการจัดการเรียนการสอน C (Content Knowledge) คือ ความรู้ในด้านเนื้อหา ที่เป็น ความรู้ 3 ด้าน ที่ควรมีในตัวผู้สอนยุคดิจิทัล ที่สามารถบูรณาการระหว่าง การจัดการเรียนการสอน เนื้อหาวิชา ความรู้และเทคโนโลยี เพื่อทำให้เกิดการสอนที่มีประสิทธิภาพ สูงสุด

การที่ผู้เรียนออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อดิจิทัลเป็นช่องทางการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนมาก จากการสังเกต ในการทดสอบก่อนเรียน เมื่อผู้เรียนออกเสียงต่อหน้าผู้สอน ทำให้ผู้เรียนเกิดความประหม่า กลัว เสียงสั้น ไม่กล้าสบตา ขาดความมั่นใจอย่างมาก บางครั้งขออนุญาต หยุดการทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษชั่วคราว การทดสอบการออกเสียงในแต่ละแผนการสอน มีชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จากการสังเกตผู้เรียนที่ไม่มีความมั่นใจในการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ต่อหน้าผู้สอน และทำคะแนนได้น้อย ในการทำแบบทดสอบการออกเสียงก่อนเรียน พบว่า เมื่อผู้เรียนออกเสียงภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัล ผู้เรียนมีความกล้ามากขึ้น และเป็นธรรมชาติมากกว่า การออกเสียงต่อหน้าผู้สอน การออกเสียงผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้ผู้เรียน มีความมั่นใจมากขึ้น ลดความกลัว ลดความกดดัน การฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มีความสำคัญกับผู้เรียนมาก เนื่องจากผู้เรียนจะต้องฝึกฝนเพื่อแสดงในเรื่องราวของตนเอง ตามที่กลุ่มได้วางแผนการถ่ายทำเรื่องราวไว้ล่วงหน้า สอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในยุค 2010 เป็นต้นไป เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในโลกยุคดิจิทัล (Connectivisim) การสอนภาษาอังกฤษ เน้นการสื่อสารเพื่อการปฏิสัมพันธ์ การเชื่อมโยง

ความรู้ การเรียนการสอนมีการผสมผสานร่วมกัน การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ และง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล ผ่านการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชัน และสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้บทเรียนสนุกสนาน การฟังการออกเสียงจากแอปพลิเคชัน ทำให้นักเรียนได้รับต้นแบบในการออกเสียงที่ชัดเจน การเลือกใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด แนวทางการพัฒนาทักษะทางภาษา ต้องควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยี ไม่สามารถ แยกออกจากกันได้ตามการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่เน้นเฉพาะเนื้อหา ผู้นำเทคโนโลยีมาใช้ ใ้ว่าจะเป็น ผู้สอน ผู้เรียนต้องมีวิจารณญาณในการเลือกใช้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สูงสุด

1. คะแนนพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนรายบุคคล พบว่า ผลการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของความคิดสร้างสรรค์ ในระยะที่ 2 ถึง ระยะที่ 3 มีผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์สูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 ผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ต่ำกว่าเกณฑ์ ร้อยละ 60 มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ของจำนวนนักศึกษาทั้งหมด แสดงให้เห็นได้ว่า รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถแก้ปัญหาการออกเสียงภาษาอังกฤษและสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนได้

2. การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน หลังจากการสังเกตความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน มีพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดละเอียดลออ มีคะแนน สูงที่สุด 2 อันดับ สอดคล้องกับ จุฑามาศ นาคนิยม (2553) ที่พบว่าระดับความคิดสร้างสรรค์ ด้าน ด้านการปรับแต่งและความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับที่สูงกว่า ความคิดริเริ่มและความรวดเร็ว ซึ่งอยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่ส่งผลก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จากการใช้รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสูงขึ้นในทุกด้าน จากการพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมรายด้าน พบว่า ด้านความคิดคล่องแคล่ว มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ถัดมาความคิดละเอียดลออ ความคิดริเริ่มและความคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ เมื่อพิจารณาจากประเด็นการสังเกตพบว่า ความคิดละเอียดลออและความคิดยืดหยุ่นเป็นเรื่องที่ประเมินจากผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล แต่เมื่อสังเกตจากคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ระยะที่ 3 พบว่า ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 1.90 รองลงมา เป็นด้านความคิดละเอียดลออ โดยมีค่าเฉลี่ย 1.87 ความคิดริเริ่ม ค่าเฉลี่ย 1.78 และความคิดยืดหยุ่น

1.74 ตามลำดับ ผลงานของผู้เรียนที่แสดงถึงพัฒนาการด้านความคิดละเอียดลออ ส่วนเกิดมาจากชิ้นงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่มีรายละเอียดในชิ้นงานมากขึ้นกว่าในช่วงแรกๆ สอดคล้องกับ สิริินทร์ ลัดดาภิบาล บุญเชิดชู (2559) ที่กล่าวว่า จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง พบว่า ความคิดที่ไม่เด่นชัดที่สุด ในความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน คือความคิดยืดหยุ่น พิจารณาจากประเด็นคำถาม เป็นการตอบคำถามที่หลากหลาย หรือแก้ไขปัญหาที่หลากหลายภายใต้สถานการณ์ที่จำกัด และการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล โดยไม่ยึดติดจากสิ่งเดิม จากการวิเคราะห์ ในประเด็นนี้ พบว่าการศึกษาดังแต่อดีจนถึงปัจจุบัน ผู้เรียนเรียนรู้จากการทำตามผู้สอน เชื่อผู้สอน มาเป็นเวลานาน ผู้เรียน ไม่ได้ฝึกฝนการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ทำให้ขาดความมั่นใจในการเรียน และการสร้างชิ้นงาน ที่แปลกใหม่จากเดิมอย่างสิ้นเชิง ด้วยความที่กลัวว่าในสิ่งที่ทำจะไม่ถูกต้อง ไม่กล้าลองผิด ตัวผู้เรียนเอง วัฒนธรรมการอยู่ในระบอบ กรอบประเพณี ที่ผู้น้อยมักจะต้องทำตามผู้ใหญ่ในอดีต ส่งผลมายังสังคมในห้องเรียนที่ผู้เรียนเป็นเพียงผู้ฟังผู้สอนเพียงอย่างเดียว ไม่พยายามหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างเป็นแบบการเรียนรู้ด้วย หลักไวยากรณ์ จดบันทึก เน้นการพูดที่ตรงตามหลักไวยากรณ์ การใช้สถานการณ์ให้ผู้เรียน ได้ใช้ภาษาอังกฤษทั้งในห้องเรียนและในชีวิตจริงยังพบได้น้อย สอดคล้องกับ (คริสโตเฟอร์ ไรท์, 2552) ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะทางการพูดสื่อสารภาษา การออกเสียงอย่างถูกต้อง ทั้งที่มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยมายาวนานแล้ว

จากการสังเกตในการศึกษา ผู้เรียนที่มีภาวะผู้นำ จะเป็นผู้นำทางด้านการเสนอความคิดในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลคนแรก และจะมีผู้เรียนคนอื่นๆ เสนอความคิดมาภายหลัง และจะแตกความคิดออกไป เป็นแนวทางการสร้างเรื่องราวที่หลากหลายภายใต้สถานการณ์ที่จำกัดด้านเวลา การแก้ปัญหาที่หลากหลายในการคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญ จากการสังเกตการแก้ปัญหาของผู้เรียนภายใต้สถานการณ์ที่จำกัด บางกลุ่มสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่แตกต่างจากครั้งเดิมได้อย่างสิ้นเชิง แต่ในขณะที่ผู้เรียนบางกลุ่ม สร้างเรื่องราวรูปแบบเดิม แต่ทำเป็นเรื่องราวต่อเนื่องจากครั้งที่ผ่านมาแทน ซึ่งแสดงให้เห็น เมื่อจำกัดเวลา หรือ ต้องแก้ปัญหาในระยะเวลาที่กำหนด ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความคิดริเริ่ม เช่น ระยะเวลาของการสังเกตพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน ผู้เรียนจะสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล โดยการเลียนแบบสื่อดิจิทัลที่มีอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ เมื่อเข้าสู่ ระยะที่ 2 ผู้เรียนเริ่มมีการคิดทำรูปแบบการนำเสนอที่มีการดัดแปลงจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ และการแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน เรื่องผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ถือว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์อย่างมาก จากการที่ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะ หรือชื่นชมผู้เรียนที่มีผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลที่ดี และมีลูกเล่นในการใช้โปรแกรม

ในการตัดต่อ สังเกตได้อย่างชัดเจนในผลงานชิ้นถัดไป ผู้เรียนกลุ่มอื่นมีพัฒนาการสร้างผ่านสื่อ ดิจิทัลที่ดีขึ้น มีความกระตือรือร้นอย่างเห็นได้ชัดเจน ในการค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเอง ผู้เรียน บางคนเน้นที่การฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษของตนเอง แต่ไม่ช่วยเพื่อนในกลุ่ม ในการ ออกแบบเค้าโครงเพื่อการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล การแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษา จึงยังไม่ชัดเจนในนักศึกษาบางคน ข้อค้นพบในการศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน ภายในระยะเวลา 10 สัปดาห์ พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนบางคนยังไม่ ชัดเจน แต่ในภาพรวมทั้งหมดถือว่ามีพัฒนาการที่ดีขึ้น

5.2.3 เมื่อพิจารณาจากคะแนนความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่าภาพรวม สอดคล้องกับ สมมติฐาน ประเด็น ที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ เรื่อง เครื่องมือ อุปกรณ์ในการเรียนการสอน มี เพียงพอต่อการใช้งาน และจากข้อเสนอแนะของผู้เรียน วิเคราะห์ได้ว่า ในระยะแรกผู้เรียนสร้างสื่อ ดิจิทัลแบบ ง่าย ๆ ความยาวไม่เกิน 2 นาที แต่หลังจากนั้น ผู้เรียนต้องการสร้างเรื่องราวที่มีรายละเอียด มากขึ้น ต้องการสร้างเรื่องคล้ายภาพยนตร์ บางครั้งอุปกรณ์ก็ไม่เพียงพอ ต่อความต้องการของ ผู้เรียน จากการเสนอแนะในแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้เรียนต้องการสร้างเรื่องนอก สถานที่ ต้องการเครื่องแต่งกายที่หลากหลาย และแปลกใหม่มากขึ้น ต้องการ ใช้ ไมโครโฟนแบบ มืออาชีพ ที่สามารถตัดเสียงรบกวนภายนอกได้ โปรแกรมตัดต่อที่มีลิขสิทธิ์ ที่สามารถสร้างลูกเล่น ในสื่อดิจิทัลได้หลากหลายมากขึ้น โดยไม่มีข้อจำกัด ข้อนี้แสดงให้เห็นถึงความสนใจของผู้เรียน ที่ มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่มีใช้การเรียนเพื่อผลการเรียน แต่เป็นการ เรียนที่เกิดความเป็นเจ้าของผลงาน มีความต้องการพัฒนางานของตนให้ดีขึ้น

5.3 ข้อค้นพบในการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อ การพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบข้อ ค้นพบที่สำคัญดังนี้

5.3.1 นอกเหนือไปจากการฝึกฝนการอ่านออกเสียงและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียน ได้ฝึกฝนการเขียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น ในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล และได้เรียนรู้เรื่องหลัก ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ เพื่อที่เรียนนำไปสร้างบทสนทนา ให้เหมาะสมกับเรื่องราว และเพื่อความ เข้าใจในการสนทนาในการนำไปสร้างสื่อดิจิทัล

5.3.2 การเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ของผู้เรียนในการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยการใช้รูปแบบ การเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ยังมีผู้เรียนบางส่วนที่มีคะแนนการเปลี่ยนแปลง

สัมพัทธ์ที่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 60 และมีผู้เรียนเพียง 4 คนที่ไม่มีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา คือ มีการเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ 100 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนบางส่วนยังคงต้องการ ระยะเวลาในการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหามากขึ้น

5.3.3 ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ การออกเสียงภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนไม่ต้องออกเสียงภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้สอน ลดความรู้สึกประหม่า มีความมั่นใจในการออกเสียงมากขึ้น มีแรงจูงใจในการศึกษาค้นคว้าการออกเสียงมากขึ้น เนื่องจากสื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่เป็นรูปธรรม สามารถเปิดได้หลายครั้ง ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่จำกัดเวลาในการฝึกฝนทำให้งตระหนักในเรื่องการออกเสียงภาษาอังกฤษที่ถูกต้องมากขึ้น กว่าการเรียนการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษแบบเดิม

5.3.4 ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่และการวางแผน การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในการสร้างสื่อดิจิทัลในเวลาที่จำกัด เพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็ทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะนักศึกษาครู ที่ควรมีทักษะเหล่านี้ในการประกอบวิชาชีพในอนาคต

5.3.5 ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองในการใช้แอปพลิเคชัน ที่หลากหลาย ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวจากสื่อดิจิทัลต่างๆ ทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อการพัฒนาแนวทางการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในแต่ละครั้งด้วยตนเอง เป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ โลกยุคดิจิทัล (Connectivisim) ที่มีการเชื่อมโยงความรู้ การเรียนการสอนมีการผสมผสานร่วมด้วยกันกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ช่วยลดบทบาทของผู้สอนลงอย่างชัดเจน

5.3.6 จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษของตนเอง (self evaluation) และการประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษให้กับเพื่อนภายในกลุ่ม (peer evaluation) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญผู้เรียนยุคดิจิทัล ที่ต้องสามารถประเมินความสามารถประเมินตนเอง และคิดค้นวิธีการพัฒนาตนเองได้

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา ก่อนการเรียนรู้อ ต้องมีการเตรียมความพร้อมผู้เรียนทาง

ด้านการสร้างสื่อดิจิทัล การเขียนภาษาอังกฤษ การสร้างเรื่องราว ก่อนที่จะนำเข้าสู่การนำรูปแบบนี้ไปใช้

2. สามารถนำแนวทางจากรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปปรับการสอนในระดับชั้น หากผู้เรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา อาจใช้โปรแกรมในคอมพิวเตอร์สร้างสื่อดิจิทัลแทน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือ

3. รูปแบบการสอนนี้สามารถนำไปใช้กับรายวิชาที่เกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศ หรือนำไปแก้ไขปัญหาการออกเสียงในภาษาต่างประเทศ หรือ แก้ปัญหาในการออกเสียงภาษาไทย

4. ในการนำแนวทางจากรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้ โดยเฉพาะการสร้างสื่อดิจิทัลจากโทรศัพท์ผู้สอนต้องทดลองการใช้ แอปพลิเคชัน ในระบบปฏิบัติการที่แตกต่างกัน ก่อนที่จะนำไปสอนผู้เรียน เพราะบางแอปพลิเคชันมีค่าใช้จ่าย วิเคราะห์ความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียน และอุปกรณ์ที่สามารถจัดหาได้ก่อน

5. ระยะเวลาที่ใช้ ตามรูปแบบนี้ มี 30 ชั่วโมง 10 แผน 10 ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อต้องการประสิทธิผลในด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา การนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น ในระดับชั้นอื่น อาจมีการลดทอนชิ้นงานการสร้างสื่อดิจิทัล ลงเพื่อเป็นการลดทอนภาระงานของผู้เรียน

5.4.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการทำวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาในตัวแปรอื่น เช่น เรื่องความคงทนของความรู้ ของผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยรูปแบบนี้ การวัดความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การนำตนเอง หรือ ความผูกพันในการเรียนของผู้เรียน

2. ควรนำชิ้นงานการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนมาศึกษามาประเมินผลพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

3. ควรมีการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในทักษะอื่นจากผู้เรียน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเรื่องราว ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชิ้นงาน

4. ควรมีการนำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้ พัฒนาทักษะทางด้านภาษาอังกฤษหรือรายวิชาที่เกี่ยวกับภาษาต่างประเทศ เช่น การฟัง การเขียน ไวยากรณ์ คำศัพท์



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กมลวรรณ โดมสีฟ้า. (2551). การศึกษาการใช้กิจกรรมการพูดเพื่อการสื่อสารในการพัฒนาความสามารถการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป). คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เอกสารพัฒนาตนเอง ชุดการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสตทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- กิตติพร โพธิ์ทอง. (2553). การวิจัยตามแนวทางการทรงงานตามเบื้องพระยุคลบาทเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดลาดหญ้า “ลาดหญ้าวิทยา” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่กาญจนบุรี เขต 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.
- คริสโตเฟอร์ ไรท์. (2556). ภาษาอังกฤษแค่คริสก็มันส์แล้ว. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดส์.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2548). สวัสดีแอนิเมชัน [Animation says Hi]. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- จุฑามาศ นาคนิยม. (2553). ความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตแพทย์ คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ แก้วพินางม. (2561). แนวทางในการผสมผสานดิจิทัลเทคโนโลยีเพื่อการสอนภาษา. กรุงเทพฯ: ภาษาปริทัศน์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). เทคโนโลยีการสอน: การออกแบบและการพัฒนา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

- ณรรชกร เอี่ยมขำ. (2552). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
อนาคตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหา
อนาคต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐวดี กิจรุ่งเรือง และคนอื่นๆ. (2545). ผู้เรียนเป็นสำคัญและการเขียนแผนจัดการเรียนรู้ของครู
มืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.
- คาราวดี สุกมลสันต์. (2554). สัทศาสตร์เพื่อการใช้ Practical English phonetics. กรุงเทพฯ:
สถาบันราชภัฏธนบุรี.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2549). ระบบบริหารการจัดการเรียนรู้แห่งอนาคต. วารสารเทคโนโลยี
และสื่อสารเพื่อการศึกษา, 3(3), 23-36
- ถิรวัฒน์ ต้นทนิส. (2555). การศึกษาปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษ และกลวิธีการเรียนการ
ออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาสหวิทยาการ ชั้นปีที่3 (วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทบริหารศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). การพัฒนาและการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา.
วารสารศึกษาศาสตร์, 27(1), 1-14.
- ทิสนา แจมณี. (2545). กระบวนการเรียนรู้ ความหมาย แนวทางการพัฒนาและปัญหาข้อข้องใจ.
กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- ทิสนา แจมณี. (2550). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- ทิสนา แจมณี. (2554). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี
ประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- เทียนมณี บุญจุน. (2548). สัทศาสตร์ ระบบเสียงในภาษาอังกฤษและภาษาไทย. กรุงเทพฯ:
โอเดียนสโตร์.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D แอนิเมชัน. กรุงเทพฯ: มีเดียอินเทลลิ
เจนซ์เทคโนโลยี.
- ฐวพร ต้นตระกูล. (2555). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้บทฝึก
การสนทนาภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- นริศรา จริยพันธุ์. (2555). การศึกษาการจัดการเรียนการสอนและประสิทธิผลของโรงเรียน
ทางเลือก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- นันทนา รณเกียรติ. (2548). สัทศาสตร์และการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- เนาวนิตย์ สงคราม. (2554). *การสร้าง Digital video digital storytelling เพื่อการเรียนรู้การสอนยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิดฉบับปรับปรุงใหม่*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน.
- ปรามภรณ์ โขติกเสถียร. (2552). *การออกเสียงสระและพยัญชนะในภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปาริชาติ นาคะตะ. (2542). *คำและส่วนประกอบของคำภาษาอังกฤษที่มีรูปซ้ำหรือคล้ายคลึงกัน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- พัชรา พุ่มชาติ. (2552). *การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิณทิพย์ ทวยเจริญ. (2544). *การพูดภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไพฑูริย์ กานต์ธัญลักษณ์. (2557). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการเรียนแก้ปัญหาพร้อมกันและเทคนิคซินแนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาครู*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. (2559). *ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพริน ยันตรีสิง. (2542). *ศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ภูมิ หุราพันธุ์. (2530). *แนวทางการออกเสียงภาษาอังกฤษ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ทฤษฎี.
- มยุเรศ รัตนานิคม. (2542). *ศาสตร์กับการฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษ*. สกลนคร: ราชภัฏเฉลิมพระเกียรติราชภัฏสกลนคร.
- เมธาวิตัน วัฒนะพงษ์, และวิสูตรม์ จางศิริกุล. (2557). การศึกษาระดับความกลัวในการสนทนาภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์. ใน รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ครั้งที่ 2 “บูรณาการสหวิทยาการงานวิจัยสู่มาตรฐานสากล”. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- รพีพรรณ สุฐาปัญญากุล. (2559). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเทคนิคโดยวิธีการสอนที่เน้นภาระงานและโครงการเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 8(1), 167-182.
- รัตนะ บัวสนธิ์. (2551). *วิธีการวิจัยเชิงผสมผสานทางการศึกษา*. สืบค้น 5 สิงหาคม 2561, จาก <https://tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/download/7084/6113/>.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2523). *ระบบหน่วยเสียงในภาษาอังกฤษ พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน*.

กรุงเทพฯ: นามมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.

ล้วน สายศ, และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ลัดดา ภู่เกียรติ. (2544). *โครงการเพื่อการเรียนรู้: หลักการและแนวทางการจัดกิจกรรม*.

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รววิทย์ นิเทศศิลป์. (2551). *สื่อและนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้*. ปทุมธานี: สกายบุ๊คส์.

วารกรณ์ สามโกเศศ. (2558). *ครูสอนภาษาอังกฤษวิกฤตการศึกษาไทย*. โปสทูเดย์. สืบค้น

6 มกราคม 2560, จาก <https://www.posttoday.com/politic/report/402500>.

วสันต์ อดิศักดิ์. (2533). *การผลิตเทปโทรทัศน์เพื่อการศึกษาและฝึกอบรม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วิภา อุดมฉันท. (2544). *การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์ กระบวนการ สร้างสรรค์และ*

เทคนิคการผลิต (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: บூคพ้อยท์.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2551). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศิดา เข็มขັນติถาวร. (2556). *ความรู้เบื้องต้นที่ครูสอนภาษาอังกฤษควรรู้เกี่ยวกับการออกเสียง*.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย กาญจนาวลี. (2538). *หลักและวิธีวิจัยขั้นสูงเฉพาะการวิจัยและพัฒนาระบบพฤติกรรมไทย*.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ. (2537). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ:

ไทยวัฒนาพานิช.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ. (2544). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 6).

กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). *แนวคิดเรื่องทักษะชีวิตและการพัฒนา*

ทักษะชีวิตในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ:*

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบโครงการ*. กรุงเทพฯ:

กลุ่มส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการศึกษา.

ลำอังกค์ หิรัญบุรณะ. (2520). *English phonetics*. กรุงเทพฯ: คอสโมโพลแทน.

- สิรินทร์ ลัดดาภรณ์ เลิศบุญชู. (2559). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาวิชาการปฐมวัย โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกำกับตนเอง. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(2).
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2545). *ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมิตร ปิติพัฒน์, ปรีวรรต ธรรมมาปรีชากร, และสมพจน์ สุขานุบลย์. (2544). *เวียงกาหลง : มหัศจรรย์ เครื่องถ้วยล้านนา*. กรุงเทพฯ: แอควี พรินติ้ง.
- สุวิภา ชมพูบุตร. (2548). การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการออกเสียงที่เน้นหลักในคำ และทำนองเสียงภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 วิชาเอกภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อมร ทวีศักดิ์. (2542). *สัทศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรนุช สมภักดี. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลเรียนรู้แบบออบเจกต์วิซออกแบบ เบื้องต้นสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2544). การทดสอบและประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ผาสุกนิรันดร์. (2542). *English phonetic*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัญชัน เปรมใจ. (2556). การใช้กิจกรรมเล่านิทานผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียง ภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีที่ 1 วิทยาลัยเทคโนโลยี อรรถวิทย์พัฒนชยการ. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนชยการ.
- อารี พันธุ์มณี. (2542). *จิตวิทยาการสร้างสรรค์เรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไชยใหม่ เอ็ดดูเคท.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). *ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไชยใหม่ ครีเอทีฟ.
- อารี รังสินันท์. (2557). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภาษาต่างประเทศ

- Anderson, T. P. (1999). Using models of instruction. In Drill, C. R., & Romiszowsky, A. J. [Eds.], *Instructional development paradigms*. New Jersey: Educational Publication.
- Avery, P., & Ehrlich, S. (1994). *Teaching american english pronunciation*. Oxford. University Press.
- Baker, A. (1992). *Introducing english pronunciation; A teacher's guide to tree or three? and ship or sheep?*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Baker, A, & S., Goldstein. (1990). *Pronunciation pairs teacher's manual*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Banaszewski, T. (2005). *Digital storytelling supporting digital literacy grade4-12*. Georgia: Georgia Institute of technology.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In Crawford, C. et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: AACE.
- Bernajean. (2008). *Digitales: The art of telling digital stories*. Denver: Bernajean Porter Consulting.
- Binturki. (2008). *Analysis of pronunciation errors of saudiesl learners* (Master's thesis). Southern Illinois: University Carbondale.
- Brenner. (2009). *Henri lefevre on State, space, territory1*. Retrieved May 15, 2016, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1749-5687.2009.00081.x>.
- Brown. (1991). *A review of the tip-of-the-tongue*. Retrieved July 25, 2016, from <https://pdfs.semanticscholar.org/a920/347e430316edb1aab2c109a62ba87e8563f8.pdf>
- Bruner, J. (1960). *The process of education*. Cambridge, Ma: Harward University Press.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, Ma: Harward University Press.
- Buyukduman. (2007). Teacher and student beliefs on constructivist instructional design: A case study. *Educational sciences: Theory and Practice*, 7, 1, 30-39.
- Celce-Murcia, M., Brinton, D.M., & Goodwin. J.M. (1996). *Teaching pronunciation: A reference for teachers of english to speaker of other languages*. Cambridge University Press.
- Chang , L.S. (2002). *Students' perception on the use of instructional pronunciation video in improving pronunciation*. Proquest.
- Crystal, D. (1980). *A first dictionary of linguistics and phonetics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dale. P., & Poms, L. (1994). *English pronunciation for international students*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice-Hall.

- De Bono, Edward. (1982). *Lateral thinking: A text book of creativity*. Harondswort :
 Penquin Book.
- Di Blas, N., & Boretti, B. (2009). Interactive storytelling in pre-school: A case study,
 In *Proceeding of IDC 2009,ACM, NY* (pp.44-51).
- Discoll, M. (1997). *Defining internet-based and web based training.n.p*. Retrieved March 5,
 2015, from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/pfi.4140360403>.
- Finocchiaro, Mary, & Sydney Sako. (1989). *Foreign language testing: A practical approach*.
 New York: Legentsv publishing.
- Glis, F. (2005). Potentail applications of digital storytelling in education. In *3rd twente Student
 Conference on IT*, University of Twente, Faculty of Electronic Engineering,
 Mathematics and Computer Science, Enschede, Febuary 17-18.
- Guilford, J. P. (1956). *Structure of intellect psychological*. New York: McGraw-Hill.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Haycraft, B. (1980). *The teaching of pronunciation: A classroom guide*. London: Longman.
- Hewings, M. (2004). *Pronunciation tasks. Student's Book*. Cambridge:
 Cambridge University Press.
- Jacolsen, M. (2001). *Building different bridges: technology integration, engage student learning,
 and new approaches to professional development*. Paper presented at AERA 2001:
 What WeKnow and How We Know It, the 82nd Annual meeting of the American
 Educational Research Association, Seattle WA, April 10-14.
- Jonassen,D.H., & Hernandez-Serrano, J. (2002). Case based reasoning and instructional design
 using stories to support problem solving. *Educational Technology Research and
 development*, 50(2), 65-77.
- Joyce, B., & M. Weil. (2004). *Models of teaching* (3th ed). Englewood cliffs: Prentice Hall.
- Kenworthy, Joanne. (1996). *Teaching english pronunciation* (11th ed.). London: Longman
 Group UK Limited.
- Klentien, & Kamnungwut. (2014). *The impact of using electronic media in english teaching for
 elementary and secondary students in thailand*. Retrieved May 20, 2016, from
<http://www.ijiet.org/papers/572-J00024.pdf>.

- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: capturing lives, creating Community*. New York: Routledge.
- Leshin, C., Pollock, J., & Reigeluth, C. (1992). *Instructional design strategies and tactics*. New Jersey: Educational Technology Publications.
- Li. (2005). *Translated english of chinese standard*. Retrieved May 10, 2016, from <https://books.google.co.th>.
- Littlewood, William. (1981). *Communicative language teaching cambridge*. Cambridge: University Press Samanthamorra 2014.
- Lynch, G., & Fleming, D. (2007). *Innovation through design: A constructivist approach to learning*. Retrieved March 3, 2016, from <http://lab.3000.com.au/research/research/index.jsp>.
- Mahmud, M. (2018). *The teaching of english phonology at english department of state University of Makassar*. Retrieved August 20, 2018, from <https://www.researchgate.net>
- Maley, A., & Peachy, N. (2015). *Creativity in the english language classroom*. London: British Council.
- Matlin, M., W. (2002). *Cognition* (5 th ed). Orlando: FL, USA. Harcourt College Publishers.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new. *media. Visual Communication*, 2(2), 189- 93.
- Meredith, D. (2003). *Current philosophy and practice in ESL/EFL reading education: An analysis*. Retrieved 5 March, 2016, from <http://www.macrothink.org/journal/index.php/ije/article/viewFile/2223/2044>.
- Mertler, A. (2001). *Designing scoring rubrics for your classroom*. Practical Assessment, Research & Evaluation, Retrieved 4 April, 2016, from <http://PAREonline.net/getvn.asp?v=7&n=25>.
- Microsoft. (2010). *Tell story become a lifelong learner*. Retrieved June 25, 2016, from <http://www.learning-v.jp/dst/images/microsoft.pdf>
- Mishra, & Koehler. (2006). *Contemporary literacies and technologies in english language arts teacher education: Shift happens*. Retrieved from <https://www.punyamishra.com/2008/01/12/mishra-koehler-2006/>.
- Morley. (1991). *The pronunciation component in teaching english to speakers of other*

- Languages*. Retrieved May 10, 2016, from <https://onlinelibrary.wiley.com>
- Morra, S. (2014). *8 Steps to great digital storytelling*. Retrieved May 4, 2016, from <http://edtechteacher.org/8steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>
- O'Connor, J.D., & Fletcher C. (2002). *Sound english: A pronunciation practice book*. Singapore: Longman.
- Ohler, J. (2005/2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63, 44–47.
- Perderson. (1995). *Storytelling and the art of teaching*. Retrieved June 21, 2016, from <https://www.researchgate.net/publication/268041631>.
- Peunington, M.C., & Richard, J.C. (1986). Pronunciation. *revisited Tesol Quarterly journal*, 20(2)
- Promo, P., & Kordai, M. (2011). A novel pedagogical evaluation model for education digital storytelling. *Procedia - Social and Behavioral Sciences. Science Direct*.
- Read , C. (2015). *Seven pillars of creativity in primary ELT*. Retrieved January 15, 2016, from https://englishagenda.britishcouncil.org/sites/default/files/attachments/pub_f004_elt_creativity_final_v2_web-1.pdf.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). *A multi level approach to using digital storytelling in the classroom*. Digital Storytelling Workshop, SITE 2005, University of Huston. Retrieved May, 10, 2016, from http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/survey/SITE_DigitalStorytelling.pdf.
- Robin, B., R. (2003). *The educational uses of digital storytelling*. Retrived January 24, 2016, from <http://igitalliteracyinthe classroom.pbworks.com/f/Educ-Uses-DS.pdf>.Last
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Smeda et al. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. Smart Learning Environments*. Retrieved May 10, 2016, from <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-014-0006-3>.
- Sweeney-Burt, Nuala. (2014). Implementing digital storytelling as a technology integration approach with primary school children. *Irish Journal of Academic Practice*, 3(1).
- The Digital Storytelling Association. (2002). *The center for digital storytelling*. Retrieved January 24, 2016, from <http://dsaweb.org>.

Torrance, E.P., & R.E. Myers. (1962). *Creative learning and teaching*. New York: Good Mead and Company.

University of Houston. (2013). *Educational uses of digital storytelling*. Retrieved from <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu>

Ur. (1990). *Teaching listening comprehending*. Cambridge: Cambridge University press.

Ur. (2002). *A course in language teaching: Practice and theory*. Cambridge [England]; New York: Cambridge University Press.

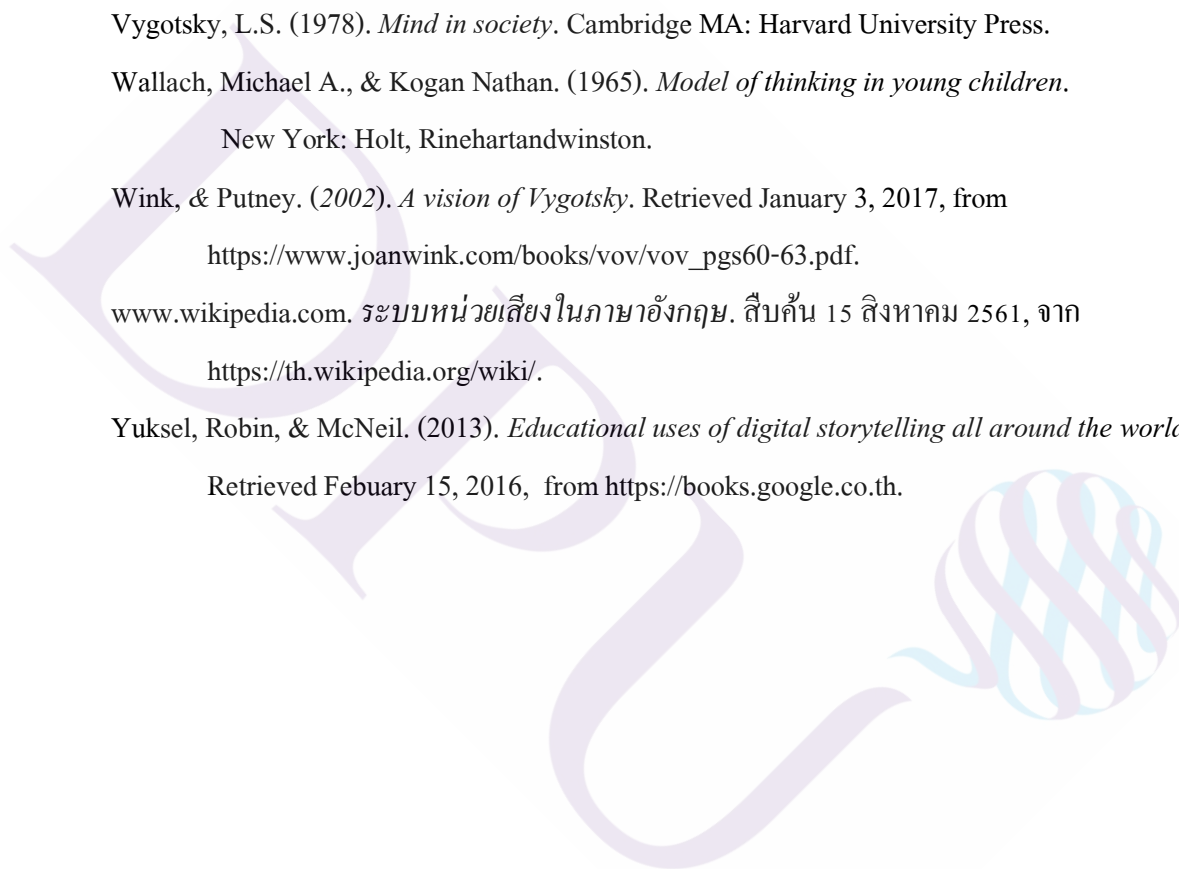
Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*. Cambridge MA: Harvard University Press.

Wallach, Michael A., & Kogan Nathan. (1965). *Model of thinking in young children*. New York: Holt, Rinehartandwinston.

Wink, & Putney. (2002). *A vision of Vygotsky*. Retrieved January 3, 2017, from https://www.joanwink.com/books/vov/vov_pgs60-63.pdf.

www.wikipedia.com. ระบบหน่วยเสียงในภาษาอังกฤษ. สืบค้น 15 สิงหาคม 2561, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/>.

Yuksel, Robin, & McNeil. (2013). *Educational uses of digital storytelling all around the world*. Retrieved Febuary 15, 2016, from <https://books.google.co.th>.





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



1. รองศาสตราจารย์ ดร.วชิระ วิชชวรนนท์
คณบดีคณะครุศาสตร์และอดีตรองอธิการบดี ฝ่ายวางแผนและพัฒนา
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
2. รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ภัทรวิโรจน์
รองคณบดีคณะครุศาสตร์ ฝ่ายวิชาการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
3. รองศาสตราจารย์ ดร. ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์
อาจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไสว พักขาว
อดีตรองอธิการบดี และรักษาการแทนคณบดีคณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิศากร ประคองชาติ
อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
6. ดร. ศัลยพงศ์ วิชัยดิษฐ์
รองคณบดีคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญล้อม ค้วงวิเศษ
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริการวิชาการของสำนักประกันคุณภาพการศึกษา
และอดีตรองคณบดีฝ่ายการวางแผนและพัฒนา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
8. ดร.วรพรรณ กระจ่างทอง
ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
และอาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชลชลิตา กมฺุทฺธิไชย
อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ภาคผนวก ข

คู่มือการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอน

โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์

ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี



คำนำ

ในฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษหรือ ออกเสียงภาษาอังกฤษต่อหน้าผู้สอน สำหรับนักศึกษาไทย ยังคงเป็นเรื่องยาก ผู้เรียนอายุที่จะออกเสียง ไม่กล้าออกเสียง กลัวออกเสียงผิด เพราะเมื่อออกเสียงผิดจะมีผู้ทักท้วงในทันทีซึ่งทำให้ผู้เรียนขาดความกล้าในการลองผิดลองถูก ส่งผลให้การเรียนภาษาไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะเป็นเครื่องมือ การขจัดความกลัวของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ในการเผชิญหน้ากับผู้สอน ส่งเสริม การแสดงออก การมีตัวตนในสื่อดิจิทัล นำความกล้าเหล่านั้นมาทำให้กลายเป็นเรื่องเรียน โดยการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสามารถสามารถปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนทุกช่วงระดับชั้น ความยาวของเรื่องราวไม่ควรเกิน 5 นาที การศึกษาสำหรับเยาวชนในยุคปัจจุบัน ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป ทั้งยังเหมาะสมกับสภาพผู้เรียนในยุคดิจิทัลอีกด้วย

สำหรับผู้เรียนในการสร้างสื่อดิจิทัลเบื้องต้น สามารถใช้โทรศัพท์เพียงเครื่องเดียว ก็สามารถสร้างผลงานได้ ในคู่มือเล่มนี้จะบอกวิธีการพื้นฐาน บทบาทหน้าที่ของผู้สอนและผู้เรียนสำหรับการเรียนการสอน โดยการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ศิริ โสภกา แสนบุญเวช

นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

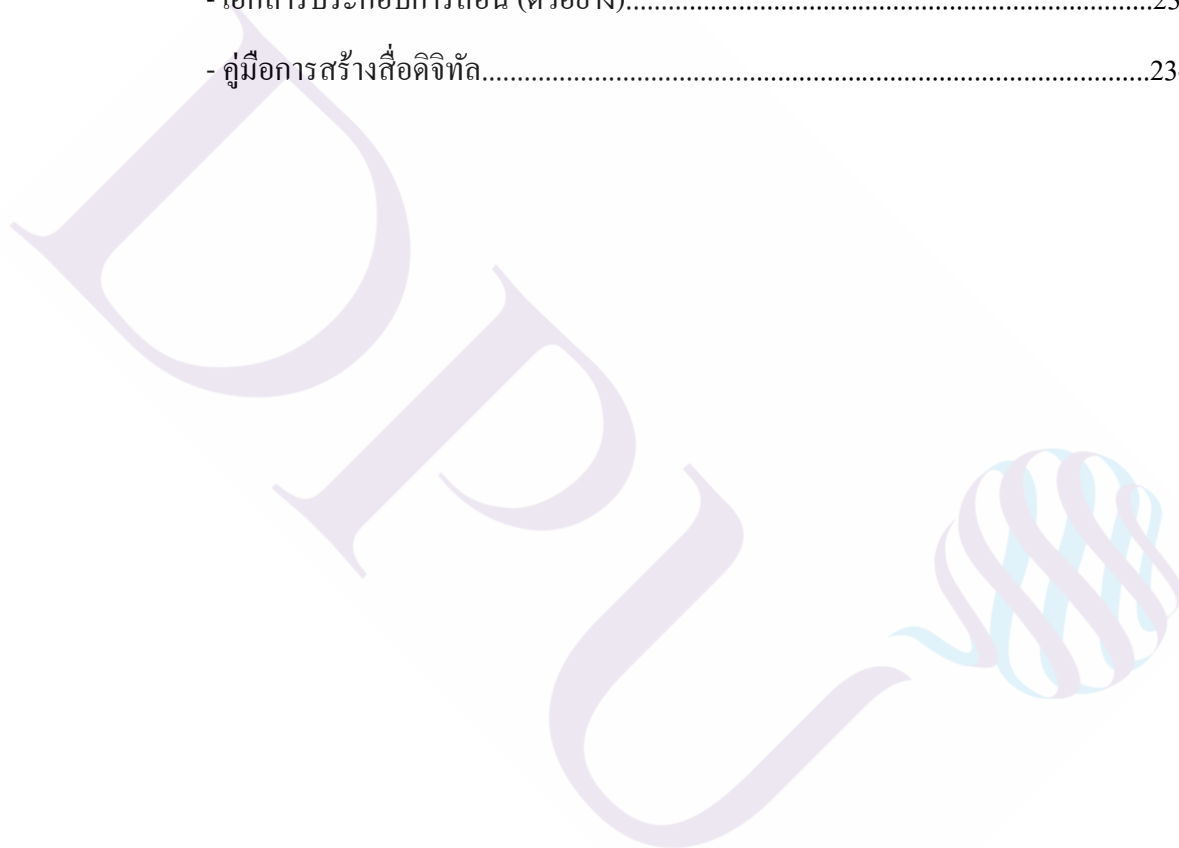
สารบัญ

เรื่อง.....	หน้า
คำนำ	
สารบัญ	
บทที่ 1	การเริ่มต้น (Introduction).....206
	1.1 รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....206
	1.2 การเตรียมความพร้อมก่อนการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบฯ.....209
	- ผู้สอน.....209
	- บรรยากาศในชั้นเรียน.....210
	- สิ่งสนับสนุน.....211
	- การเตรียมความพร้อมก่อนสอน.....212
บทที่ 2	การนำไปใช้ (Application).....213
	2.1 แนวปฏิบัติในการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างเรื่องราว จากสื่อดิจิทัล.....214
	2.2 องค์ประกอบย่อยพื้นฐานในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....214
	2.3 เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ.....218
	2.4 การกำหนดหัวข้อในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....219
บทที่ 3	บทบาท (Role).....220
	3.1 บทบาทครู
	- วิธีการใช้คำถามกระตุ้นการคิด.....220
	3.2 บทบาทผู้เรียน
	- ลักษณะของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์.....221
บทที่ 4	การประเมิน (Evaluation)
	4.1 วิธีการวัดการประเมินผล.....222
	- แบบบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษรายบุคคล.....223
	- แบบประเมินชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล.....224

เรื่อง.....หน้า

บทที่ 5 การปฏิบัติ (Execution)

- แผนการจัดการเรียนการสอน.....226
- แบบบันทึกหลังการสอน.....229
- แบบการเขียนสตอรี่บอร์ด.....230
- เอกสารประกอบการสอน (ตัวอย่าง).....231
- คู่มือการสร้างสื่อดิจิทัล.....234



องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

หลักการ

การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในการออกเสียง ผู้เรียนพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
2. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล

สาระการเรียนรู้

1. เสียงพยัญชนะต้น 5 เสียง ได้แก่ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/
2. เสียงพยัญชนะท้าย 5 เสียง ได้แก่ /θ/, /ð/, /z/, /ʃ/, /dʒ/ (ระดับคำ ประโยค และอนุเฉท)

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 1

รู้จักปัญหา (Perceiving Problem)

- 1.1 ผู้เรียนรู้จักรูปของเสียงในภาษาอังกฤษ
- 1.2 ผู้เรียนรู้จักเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา จากสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2

ค้นหาจากสื่อ (Searching from Media)

- 2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาจากสื่อดิจิทัล
- 2.2 การแบ่งปัน สื่อดิจิทัลที่ตนเองเลือกแก่เพื่อนร่วมกลุ่ม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นตอนที่ 3

ลงมือร่วมกัน (Working together)

- 3.1 ฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษ ระบุบุคคลจากแอปพลิเคชันหรือสื่อดิจิทัลที่ผู้เรียนเลือก
- 3.2 ฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษรายกลุ่ม เพื่อช่วยกันแก้ไขการออกเสียงร่วมกัน
- 3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ร่วมกัน จากการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา
- 3.4 ผู้เรียนบันทึก เสียงที่เป็นปัญหา ในระดับคำลงในแบบบันทึกการออกเสียง

การประเมินผล

1. ผลการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษ
2. ผลการพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4

สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a product)

- 4.1 การเขียนบท ออกแบบเค้าโครงเรื่อง
- 4.2 ตรวจสอบบทบรรยาย
- 4.3 ปรับแก้และนำไปฝึกฝน
- 4.4 ผลิตสื่อดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 5

ประสานความคิด (Coordinating ideas)

- 5.1 การร่วมกันแสดงระหว่างผู้เรียนและผู้สอนความคิดเห็นต่อชิ้นงานในภาพรวม
- 5.2 สรุปสิ่งที่ต้องพัฒนาในภาพรวมร่วมกัน
- 5.3 สรุปการออกเสียงในภาพรวม
- 5.4 บันทึกข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาในครั้งต่อไป

บทที่ 1 การเริ่มต้น (Introduction)

1) หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน

จากการศึกษาแนวคิดการการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นำมาพัฒนาเป็นหลักการของรูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาการออกเสียงและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จึงสังเคราะห์ได้เป็นหลักการของรูปแบบการเรียนการสอนดังนี้

1. การเรียนรู้จากการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลด้วยเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในการออกเสียงในภาษาอังกฤษ
2. การเรียนรู้การทำงานร่วมกัน
3. การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
4. การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษ

2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน

รูปแบบการเรียนการสอนโดยเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอนฯ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
2. เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์
4. เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อดิจิทัล

3) การสาระเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ของรูปแบบการเรียนการสอน โดยเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีดังนี้

เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย เสียงพยัญชนะต้น 5 เสียง ได้แก่ /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ในระดับคำ ระดับประโยคและระดับอนุเจต

เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย เสียงพยัญชนะท้าย 5 เสียง ได้แก่ /θ/, /ð/, /z/, /tʃ/, /dʒ/ ในระดับคำ ระดับประโยคและระดับอนุเจต

4) ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนของรูปแบบ

รูปแบบการเรียนการสอน โดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

เพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. รู้จักปัญหา (Perceiving Problems)

- 1.1 ผู้สอนชี้ให้ผู้เรียนรู้จักรูปศัพท์ศาสตร์ของเสียงในภาษาอังกฤษ
- 1.2 ผู้เรียนฟังเสียง ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับเสียง จากสื่อดิจิทัล โดยยกตัวอย่างเสียงที่อยู่ในระดับคำในพยางค์ต้น หรือ พยางค์ท้าย

2. ค้นคว้าจากสื่อ (Searching from Media)

- 2.1 ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหารายบุคคล จากสื่อดิจิทัล ในแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ จากการเลือกสื่อดิจิทัลของตนเองหรือจากผู้สอน
- 2.2 ผู้เรียนแบ่งปัน สื่อดิจิทัลที่ตนเลือกให้เพื่อนในกลุ่ม

3. ลงมือร่วมกัน (Working Together)

- 3.1 ผู้เรียนฝึกฝนรายบุคคลก่อน และร่วมกันฝึกฝนรายกลุ่มจากสื่อดิจิทัลที่กลุ่มเลือก
- 3.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบการออกเสียงของเพื่อน เสนอแนะและแลกเปลี่ยนวิธีการออกเสียงภายในกลุ่มจากที่ผู้เรียนได้ยินจากสื่อดิจิทัล
- 3.3 ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา ในเรื่องของเสียงและรูปตามหลักศาสตร์ เสียงพยางค์ต้นและท้ายที่เป็นปัญหาในระดับคำ ระดับประโยค และระดับอนุเจต เพื่อนำไปสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลในขั้นตอนต่อไป
- 3.4 แต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ร่วมสรุปบันทึกลงในแบบบันทึกการออกเสียงของตนเอง

4. สร้างสรรค์ชิ้นงาน (Creating a Product)

- 4.1 ผู้เรียนพัฒนาเนื้อเรื่องของกลุ่มตน โดยนำสิ่งที่ได้จากการสรุปความรู้ มาวางแผนในการเขียนบทบรรยาย ออกแบบเค้าโครงเรื่อง ภาพเสียงและเทคนิคอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยการทำสตอรี่บอร์ด เพื่อนำมาสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล
- 4.2 ส่งผู้สอนเพื่อตรวจเนื้อหาบทบรรยายก่อนการถ่ายทำจริง
- 4.3 ผู้เรียนปรับแก้บทบรรยายก่อนที่ผู้เรียนจะนำไปฝึกฝน เพื่อถ่ายทำจริงอีกครั้ง
- 4.4 ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตสื่อดิจิทัลตามแผนที่ได้กำหนดไว้ จากการทำสตอรี่บอร์ด โดยการถ่ายวิดีโอประกอบ หรือ การรวบรวม ภาพนิ่ง นำมาสร้างเป็นเรื่องราวตามแผนที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด การแสดงในเรื่องราวต้องเป็นเสียงของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนทุกคนในกลุ่ม จะต้องมีส่วนร่วมในการพูดประโยคในเรื่องราว ให้ครบทุกคน

4.5 ผู้เรียนลำดับภาพ ตัดต่อเพิ่มเสียง เทคนิคพิเศษและการบรรยายใต้ภาพ หรือเสียงเพลง เพิ่มเติม

5. ประสานความคิด (Coordinating Ideas)

5.1 ผู้เรียนนำเสนอผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของกลุ่มตนเอง

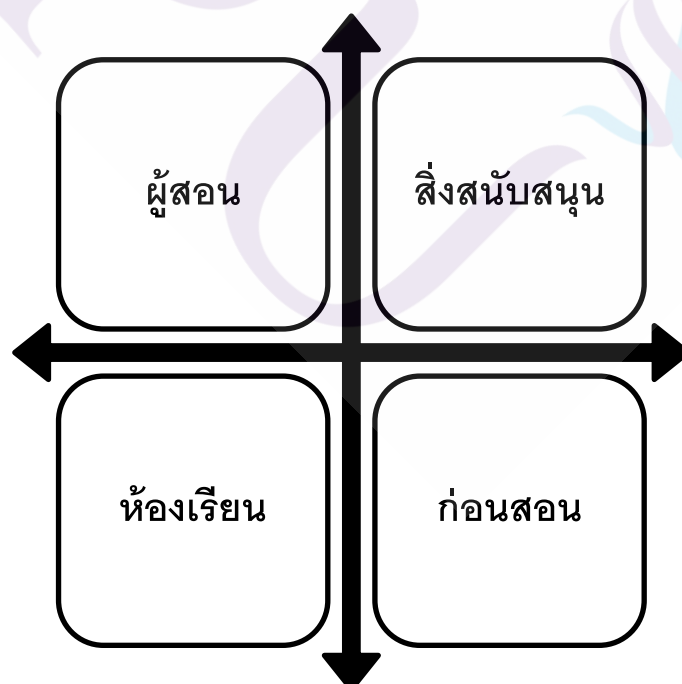
5.2 เพื่อนร่วมชั้นร่วมประเมินและแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลของเพื่อนแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้ผู้สอนต้องชี้แจงให้ผู้เรียน เข้าใจถึงวิธีการแสดงความคิดเห็นเชิงบวกก่อน

5.3 ผู้สอนสรุปการแก้ไขการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาและเพิ่มความคิดเห็นในเรื่องผลงานการสร้างสื่อดิจิทัลของผู้เรียนแต่ละกลุ่มในภาพรวม

5.4 ผู้เรียนบันทึกข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลในครั้งต่อไป

5) ขั้นตอนการประเมินผลตามรูปแบบ (อยู่ในบทที่ 5)

1.2 การเตรียมความพร้อมก่อนการใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล



ผู้สอน

สิ่งที่ผู้สอนควรคำนึงถึงก่อนสอนด้วยรูปแบบ

1. ก่อนผู้สอนจะสอนด้วย รูปแบบควรอ่านคู่มือก่อนสอนอย่างละเอียดเนื่องจากมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนที่แตกต่างกันไป
2. วางแผนการส่งงานของผู้เรียนร่วมกัน สร้างข้อตกลงภายในชั้นเรียนก่อนเรียน
3. เตรียมแบบทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษก่อนสอน
4. เนื่องจากผู้เรียนในระดับปริญญาตรี เป็นนักศึกษาโปรแกรมวิชาการประถมศึกษา เนื้อหาที่ใช้เรียนในการออกเสียงภาษาอังกฤษจึงเป็นเนื้อหาเบื้องต้นสำหรับผู้เรียนระดับพื้นฐาน
5. ผู้สอนควรเป็นผู้ที่สามารถออกเสียงภาษาอังกฤษ และสามารถเป็นต้นแบบในการออกเสียงให้แก่ผู้เรียนได้ หรือมีสื่อดิจิทัลใช้ร่วมในการสอน แสดงวิธีการค้นคว้าตรวจสอบการออกเสียงให้ผู้เรียนดู โดยการเปิดสื่อดิจิทัล หรือ พจนานุกรมออนไลน์ ให้ผู้เรียนเห็นถึงวิธีการตรวจสอบเสียงของผู้สอน งดการบรรยายตามสไลด์การสอน เน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการออกเสียง ในระดับกลุ่ม และรายบุคคล
6. ผู้สอนควรมีความรู้พื้นฐาน เรื่อง การถ่ายภาพ การถ่ายวิดีโอ การตัดต่อ หรือ ผู้สอนสามารถบูรณาการโดยร่วมมือบูรณาการรายวิชาภาษาอังกฤษกับวิชาเทคโนโลยีได้
7. ก่อนสอนทุกครั้งควร ตรวจสอบการใช้งานของอุปกรณ์ แต่ละชนิดทุกครั้ง เช่น ไมโครโฟน ลำโพง เพื่อให้การเรียนการสอนไม่มีอุปสรรค รบกวน การได้ยินเสียงในภาษาอังกฤษที่ชัดเจนเป็นสิ่งที่สำคัญกับผู้เรียนที่สุด
8. ในการสอน ควรมีการวางแผนร่วมกันกับผู้เรียน เรื่องเวลา ในการส่งงานแต่ละชิ้น เนื่องจาก รูปแบบนี้ เน้นการฝึกฝนเพื่อนำไปสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
9. หลักที่สำคัญในการก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการเรียนการสอน มาจากบรรยากาศในชั้นเรียน อย่างคั่นผู้เรียน โดยการยื่นข้อผู้เรียนขณะที่ออกเสียงภาษาอังกฤษ หากผู้เรียนไม่ต้องการความช่วยเหลือ ให้อยู่ใกล้ๆ หากพบข้อผิดพลาดในการออกเสียง ให้พูดแก้ไขเสียงในภาพรวม
10. จัดหาสื่อดิจิทัลที่เป็นเรื่องราว(เพื่อให้ผู้เรียนได้ดูรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล) เป็นต้นแบบในการสอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ และการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ให้ผู้เรียนดูและศึกษา
11. แจ้งประโยชน์ของการสอนในแต่ละครั้ง ทบทวนการออกเสียงภาษาอังกฤษในภาพรวมทุกครั้ง แต่ละกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามทั้งในชั้นเรียน นอกชั้นเรียนและช่องทางอื่น
12. ก่อนจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบ ฯ 10 สัปดาห์ จะต้องสอนผู้เรียน ด้วยแผนเตรียม

ความพร้อมก่อน 1 ครั้ง อย่างน้อย 3 ชั่วโมง เพื่อปรับพื้นฐานการออกเสียงภาษาอังกฤษทุกเสียงและปรับพื้นฐานสำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

บรรยากาศในชั้นเรียน

1. บรรยากาศทางกายภาพ สภาพโต๊ะเก้าอี้ สามารถจัดกลุ่มได้ง่ายไม่อึดอัด
2. บรรยากาศทางจิตวิทยาควรมีความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน หากพบผู้เรียนเป็นครั้งแรก พยายามจำชื่อผู้เรียนให้ได้มากที่สุด ในแต่ละครั้ง เพื่อสร้างความคุ้นเคย
3. บรรยากาศ ประชาธิปไตยควรเกิดในห้องเรียน ควรมีการให้เกียรติผู้เรียน เคารพความเห็นของผู้เรียน แม้จะเป็นผู้เรียนในระดับประถมก็ตาม ผู้สอนไม่ควรฟังแต่เด็กที่มีผลการเรียนดี ผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนทั้งหมดเชื่อว่า “เรื่องที่เรียนไม่ยาก” “เราทุกคนทำได้” “ง่ายมาก สนุกมาก”
4. แจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงผลงานที่ตนต้องทำ แจ้งเรื่องเวลาในการทำงาน ในแต่ละกิจกรรม จะทำให้บรรยากาศ การเรียนมีวัตถุประสงค์ ร่วมกัน คือ การสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัล
5. ก่อนสอนการออกเสียง ควรตรวจสอบเสียงที่ออกจากลำโพง บริเวณรอบห้องเรียน ก่อนที่จะสอน ยกตัวอย่าง เช่น ห้องเรียนอยู่ติดถนนใหญ่ จะทำให้เกิดอุปสรรคในการได้ยิน หากมีห้องปฏิบัติการทางภาษาจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการฟังได้อย่างสูงสุด แต่ลักษณะโต๊ะเรียนในห้องปฏิบัติการ ไม่สนับสนุนการเรียนรู้แบบกลุ่ม ผู้สอน อาจจะต้องย้ายห้องเรียน หรือหาพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมกลุ่ม

สิ่งสนับสนุน

อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ที่ใช้สร้างสื่อดิจิทัล

1. โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อภาพวิดีโอพื้นฐาน เช่น Window movie maker, Premiere หรืออาจมีการใช้แอปพลิเคชันร่วมด้วยในโทรศัพท์ เช่น Video show, Video maker มีโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อมากมายควรเลือกให้เหมาะสมกับคอมพิวเตอร์ของตนเอง หรือการใช้งานของตนเอง หากมีคอมพิวเตอร์ รุ่นMAC จะสามารถใช้ โปรแกรม I movie ตัดต่อ ภาพ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. โปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อเสียง เช่น wave editor, Audacity
3. คอมพิวเตอร์ การใช้คอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์ รุ่นที่สามารถถ่ายทำวิดีโอ
4. กล้องถ่ายวิดีโอ ขาดัง หากจำเป็นต้องใช้
5. กล้องถ่ายภาพ อาจจะใช้โทรศัพท์ที่มีคุณสมบัติถ่ายภาพถ่ายวิดีโอได้
6. เครื่องสแกนภาพ (เช่น กรณีใช้ภาพถ่ายในอดีตเล่าเรื่องราว หรือ ต้องการใช้ภาพวาด)
7. เครื่องผสมสัญญาณเสียง (Mixer) หากไม่มีใช้ไมโครโฟนต่อเข้ากับคอมพิวเตอร์ PC

หรืออาจจะใช้ไมโครโฟนต่อเข้ากับโทรศัพท์ที่มีคุณสมบัติที่สามารถอัดเสียงได้

8. ในการเลือกซอฟต์แวร์ หรือแอปพลิเคชันฟรี ผู้สอนต้องระมัดระวังในการเลือกให้ผู้เรียนเพื่อมาใช้ในการศึกษา บางแอปพลิเคชัน มีการใช้งานฟรี 3 วันหลังจากนั้น จะมีค่าใช้จ่ายในการใช้งานเป็นรายปี จะหักค่าใช้จ่ายอัตโนมัติ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอนการออกเสียง

1. ไมโครโฟน ลำโพง หากต้องใช้ต้นแบบทางแหล่งเรียนรู้อื่น เช่น แผ่นซีดี วิดีโอ สื่อดิจิทัล ต้องให้ความสำคัญกับลำโพง เพื่อให้ผู้เรียนฟังเสียงได้อย่างชัดเจน
2. หากมีห้องปฏิบัติการ จะทำให้เกิดประสิทธิภาพในการฟังเสียงภาษาอังกฤษและการได้ยินเสียงของตนเอง
3. กระจก เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็น ภาพปากของตน เปรียบเทียบกับผู้สอน หรือตัวอย่างในสื่อดิจิทัล
4. พจนานุกรม Oxford Dictionary หรือ พจนานุกรมออนไลน์

การเตรียมพร้อมผู้เรียนก่อนสอน

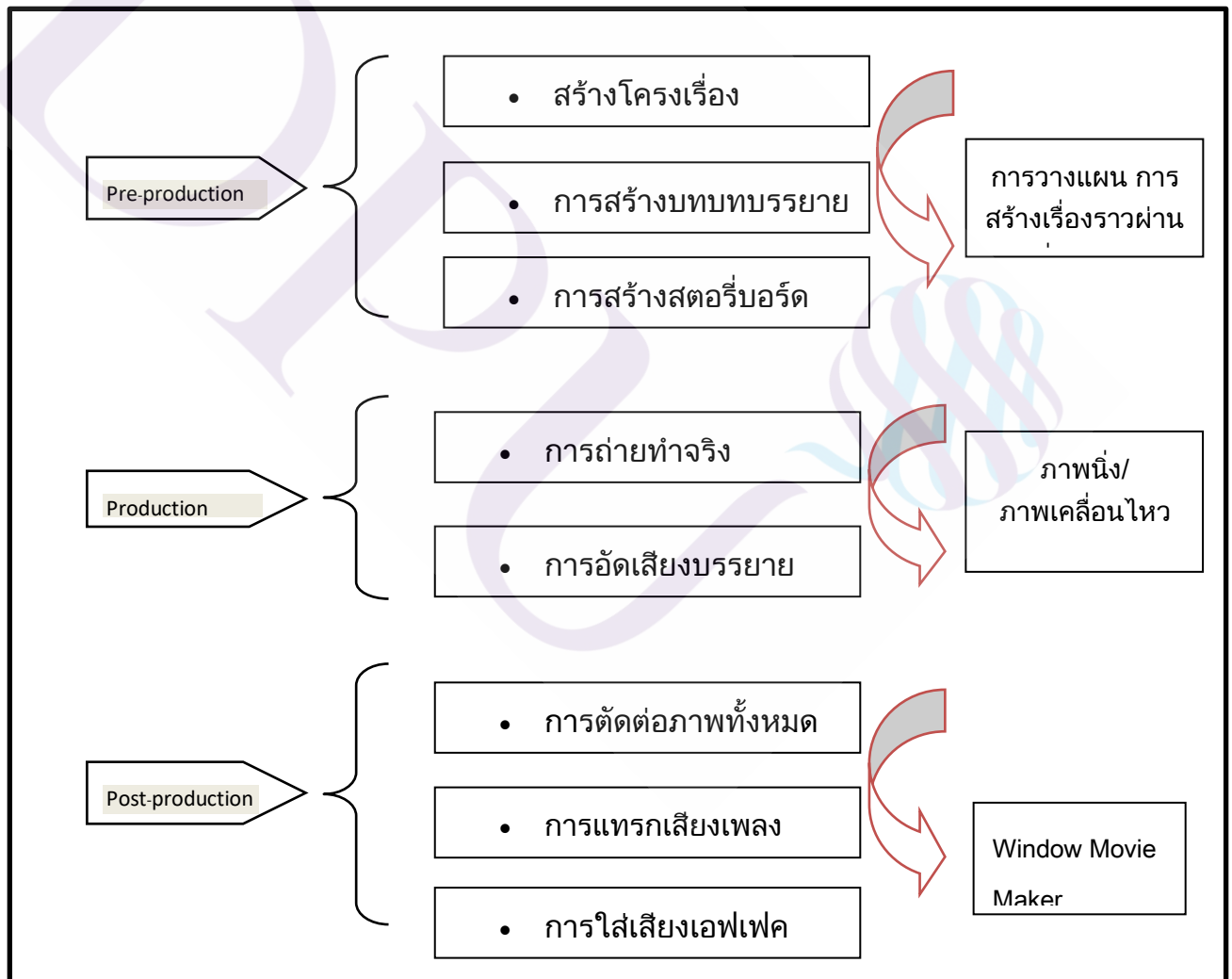
1. ก่อนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ จำเป็นจะต้องมีการทดสอบการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน หลังจากนั้นนำผู้เรียนมาจับกลุ่มคลาะความสามารถ
2. ฝึกฝนทักษะในการใช้ แอปพลิเคชัน หรือโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
3. ฝึกฝน ทักษะในการถ่ายวิดีโอ หรือการถ่ายภาพเบื้องต้น

บทที่ 2

การนำไปใช้(Application)

ในปัจจุบันมีโปรแกรม แอปพลิเคชัน ที่ใช้ในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมากมาย แต่ในกลุ่มมือเล่มนี้ จะขอก้าวถึงโปรแกรมพื้นฐานที่มีในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มาพร้อมกับระบบปฏิบัติการ Window XP การสร้างสื่อดิจิทัล ทำในเครื่อง คอมพิวเตอร์ MAC ใช้โปรแกรม imovie และการใช้แอปพลิเคชันบางชนิด ในการสร้างสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวกสำหรับผู้เรียนทุกระดับ

แผนผังขั้นตอนการสร้างสื่อดิจิทัล



การสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้ Window Movie Maker (Window2012) และโปรแกรม I movie (อยู่ในภาคผนวก ในคู่มือ)

แนวปฏิบัติในการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างเรื่องราวจากสื่อดิจิทัล

1. การนำภาพ สัญลักษณ์ วิดีโอ เพลง มาใช้ในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของก่อนที่จะนำมาใช้ กรณีการสร้างสื่อเพื่อการศึกษา ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน

2. ห้ามลอกเลียน งานสื่อดิจิทัลของผู้อื่น โดยเด็ดขาด

3. เรื่องราวที่น่าเสนอ จะต้องไม่เป็นการข่มขู่ ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางสังคม

4. มีความรับผิดชอบต่อสังคม ในกรณีที่เกิดความผิดพลาดในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

5. ควรพึงระวังเนื้อหาที่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทำให้เสียศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ สิทธิเด็กและสตรี ภาพอุจาด ลามก อนาจาร หวาดเสียวและรุนแรง

องค์ประกอบย่อยพื้นฐานในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ก่อนที่จะสามารถสร้างสื่อดิจิทัล จำเป็นจะต้องมีความรู้ในองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ดังนี้

1. วิธีการสร้างเรื่องราว ควรประกอบด้วยส่วนที่สำคัญ 4 ส่วน คือ

1.1 บทนำ (Introduction) จะต้องสั้น ใช้ประโยคที่เข้าใจได้ง่าย กระตุ้นความสนใจของผู้ชมให้เข้าสู่เนื้อเรื่อง ถ้าบทนำไม่ดี จะทำให้ผู้ชมไม่อยากรับสารต่อไป

1.2 การดำเนินเรื่อง (Development) คือการนำแก่นของเรื่อง (Theme) หรือความคิดรวบยอดของเรื่องมาตีความให้เห็นพัฒนาการอย่างเป็นขั้นตอน

1.3 การหักมุม (Turn) หรือจุดเปลี่ยน เป็นจุดที่เค้าโครงเรื่อง ดำเนินมาถึงจุดที่หักมุมอย่างไม่คาดคิด หรือเป็นการเสนอพรรณนาจากมุมมองอื่นที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะช่วยเหลือจุดสูงสุด (Climax) ของเรื่องให้เด่นชัด

1.4 การสรุป (Conclusion) เป็นการขมวดเรื่องทั้งหมด ลงอย่างย่อ และมีศิลปะ ส่วนนี้ต้องสอดคล้อง กับส่วนที่เป็นเนื้อหาและขึ้นนำ แต่ในส่วนสรุปไม่ได้หมายความว่าต้องนำทั้งหมดมาพูดซ้ำอีกครั้ง การสรุปลงท้ายที่ดี ควรเป็นการให้ข้อคิด ความเห็น คำถามชวนคิด หรือข้อเตือนใจ เพื่อให้ผู้ชมนำไปขบคิดสืบต่อไป

2. การสร้างสตอรี่บอร์ด (สตอรี่บอร์ด)

การสร้างสตอรี่บอร์ดที่ดีมีประโยชน์มาก ช่วยลำดับเหตุการณ์ หรือลำดับความต่อเนื่องของฉาก สำหรับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ควรทำดังนี้

2.1 กำหนดลักษณะภาพ เพื่อให้รู้แนวทางของขนาด (ต่อสัดส่วนของกรอบภาพ) ของภาพที่ใช้ มุมกล้อง และลักษณะของการเคลื่อนไหวกล้อง ซึ่งทั้งหมดเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ในการสื่อความหมาย เพื่อให้เข้าถึงอารมณ์ในเรื่องราว

2.2 การวางองค์ประกอบของภาพ หมายถึง ตำแหน่งที่ตัวละครอยู่ ฉากหลังของตัวละครรวมถึงสิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่ในฉาก ทุกรายละเอียดต้องประกอบกัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ สื่อความหมายของเรื่อง และก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก ตามจุดมุ่งหมายของเหตุการณ์ตอนนั้น ๆ

2.3 การบอกสีหน้า อารมณ์ และท่าทางของตัวนำเรื่อง การสร้างสตอรี่บอร์ด จะทำให้เราทราบรายละเอียดปฏิกิริยา ของตัวนำในเรื่อง เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่น

2.4 ควบคุมความต่อเนื่อง ซึ่งสตอรี่บอร์ด ทำให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง จึงง่ายต่อการควบคุมให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ ทั้งในส่วนของตำแหน่ง การยืน การเข้าหรือออกของตัวละคร ทิศทางต่าง ๆ การเปิดปิดฉากเป็นต้น

2.5 ในสตอรี่บอร์ด อาจจะวาดเป็นภาพง่ายๆ เพียงแค่หัวกลมๆ กับเส้นที่ขีดเป็นลำตัว และแขน ขา วาดให้เห็นกิริยาท่าทาง เพื่อให้รู้ที่กำลังทำอะไร แต่ถ้าหากรายละเอียดน้อยเกินไปจะทำให้เกิดปัญหาในการทำงาน เช่น เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาดในการถ่ายทำ หากเราสร้างอย่างชัดเจน จะทำให้การทำงานเกิดความผิดพลาดน้อย

3. การวางโครงเรื่อง

การวางโครงเรื่อง คือ แนวหรือโครงร่างที่ร่างขึ้น ก่อนที่จะเขียนบท (Script) เพื่อให้เห็นรายละเอียดกระง้างขัดเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่จะเกิดขึ้น ลักษณะคล้ายกับเรียงความสั้นๆ ที่ลำดับฉากและดำเนินเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งถ้าเขียน โครงเรื่องฉบับร่างขึ้นมาอย่างดี จะทำให้การเขียนบทในขั้นตอนต่อไปทำได้ง่ายขึ้น ซึ่งในการเขียน ต้องคำนึงถึง ความสลับไหลของเรื่องราว (Flow) เพราะความสลับไหลของเนื้อหาเป็นเรื่องที่สำคัญต่อความต่อเนื่องทางความคิดของผู้ชม (Stream of Consciousness)

4. การเขียนบท

การเขียนบท เป็นเสมือนการวางแผนการทำงานในการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล การเขียนบท (Script) มีองค์ประกอบที่จำเป็นอยู่ 2 ส่วน คือ

4.1 องค์ประกอบด้านภาพ (Video Element) มีรายละเอียดดังนี้

4.1.1 ภาพที่นำเสนอผ่านเลนส์

4.1.2 ภาพที่ปรากฏในฉาก เช่น ภาพวิว ผู้แสดง ลักษณะขององค์ประกอบในภาพ

4.1.3 ลักษณะการจับภาพ เช่น การจับโฟกัส การขยาย การจับภาพระยะใกล้

4.1.4 ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอ

2. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Element)

2.1 เสียงทุกเสียงที่สัมผัสกับโสตประสาทของผู้ชม

2.2 คำพูด คำบรรยาย คนตรี เสียงประกอบ (Sound Effect) และอื่น ๆ โดยเฉพาะถ้าเป็นคนตรี และเสียงประกอบ ควรใช้สัญลักษณ์เพื่อกำหนดระดับความดังของเสียง

5. การถ่ายทำจริง

หากในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีการนำภาพวิดีโอ มาร่วมในการเล่าเรื่องจะต้องมีการถ่ายทำวิดีโอ ในขั้นตอนการถ่ายทำจะต้องคำนึง 3 ด้านดังนี้

5.1 สถานที่ถ่ายทำ ซึ่งแบ่งเป็น การถ่ายทำในสตูดิโอ(Indoor shooting Method) การถ่ายทำนอกสถานที่(Location Method) หรือจะเป็นการถ่ายในสตูดิโอเป็นหลักและถ่ายข้างนอกเพื่อเสริมในบางฉาก (Combine Method)

5.2 วิธีการถ่ายทำ แบ่งเป็น การถ่ายสุ่มแล้วนำมาตัดต่อภายหลัง (Shot at Random) การถ่ายพร้อมกับการตัดต่อ หรือจะเป็นการถ่ายโดยไม่มีการตัดต่อ ซึ่งในการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลจะเป็นการถ่ายแบบสุ่ม

6. วิธีการบันทึกเสียง แบ่งเป็น บันทึกเสียงขณะถ่ายทำ (Simultaneous Recording) บันทึกเสียงหลังถ่ายทำ (After Recording) หรือบันทึกเสียงก่อนแล้วค่อยถ่ายทำภาพให้เข้ากับเสียง (ใช้กับงานถ่ายทำ Music Video)

7. การใช้เสียงประกอบ

7.1 เสียงพูด ความสำคัญของเสียงพูด คือการสื่อความหมาย ทั้งทางตรง และทางอ้อมแบบแฝงความนัย

7.2 เสียงดนตรี เสียงเพลงมีบทบาท ทั้งที่มีเนื้อร้องและดนตรีประกอบ การใส่เพลงประกอบ มักมีลักษณะเป็นเพลงประกอบ เนื้อหา แนวเพลงต้องมีความสัมพันธ์ กับภาพและเนื้อหาเพื่อที่จะส่งเสริมอารมณ์ของเรื่อง

7.3 เสียงประกอบ หน้าที่ของเสียงประกอบ คือช่วยความสมจริงและอารมณ์ของเรื่อง เสียงแบ่งออกเป็น 2 อย่างได้แก่ เสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อม เช่น เสียงนกร้อง เสียงลมพัด เสียงใบไม้แห้ง เป็นต้น

8. การตัดต่อภาพ

การตัดต่อภาพ เป็นการจัดเรียงภาพเคลื่อนไหว เสียง และเทคนิคภาพ ด้วยคอมพิวเตอร์ ตามบทที่มีการเรียบเรียงเนื้อหาไว้อย่างดีแล้ว ซึ่งมีหลักการดังนี้

8.1 เล่าเรื่องด้วยภาพ การจัดลำดับต้องแสดงให้เห็นความต่อเนื่องของการกระทำ (Action Continuity) มีหลักการพื้นฐานที่สำคัญ คือ

8.1.1 หากวัตถุมีการเคลื่อนไหว ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของการกระทำซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวไม่ผิดธรรมชาติ

8.1.2 หากวัตถุไม่มีการเคลื่อนไหว มินัยว่าห้วงเวลาถูกตัด สามารถนำภาพซึ่งเป็นเหตุการณ์มาตัดชนต่อได้

8.2 ความลื่นไหลของภาพ (Picture Flow) ภาพที่ขาดความต่อเนื่องจะทำให้ผู้ชมขาดอารมณ์ร่วมไปชั่วขณะ

8.2.1 ควรใช้ภาพของสถานที่โดยรอบเพื่ออธิบายสถานการณ์ก่อน (Establishment Shot) หลังจากนั้นดำเนินเรื่องต่อด้วย ฉากแทรก (Insert Shot) ที่ให้รายละเอียด และการกระทำที่ติดตามมา เช่น ฉากชายหญิงนัดพบกันที่ชายหาด จะต้องเริ่มต้นด้วยการเสนอภาพของทะเลโดยรอบที่เป็นบรรยากาศแวดล้อมก่อน

8.2.2 ภาพที่มีขนาดใกล้เคียงกันไม่ควรนำมา ตัดต่อชนกัน เพราะจะทำให้ผู้ชมสับสน ภาพคนๆ เดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้องที่มีขนาดไม่เหมือนกัน เช่น ถ่ายด้วยมุมกล้อง 20 องศา ตัดต่อชนกับ คนเดียวกันที่ถ่ายด้วยมุมกล้อง 60 องศา จะสร้างความสับสนทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดว่าเป็นคนละคน และไม่ควรนำภาพที่คล้ายกันหรือขนาดเท่ากันมาตัดต่อชนกัน ก็สร้างความเข้าใจผิดได้

8.2.3 ภาพที่ลื่นไหลดีๆ จะต้องค่อยๆ เปลี่ยนขนาดของภาพ เช่น ภาพ Long Shot เปลี่ยนมาเป็น Medium Shot และเป็น Close up

8.2.4 มุมกล้องไม่ควรย้ายตำแหน่ง ข้ามแกนสนทนา หรือแกนสมมุติ (Imaginary Line) ใช้ shot ที่ให้ภาพอีกข้างของการกระทำ เพื่อช่วยเพิ่มความรู้สึกร่วมของผู้ชมมากขึ้น ชัดเจนขึ้น

8.2.5 เทคนิคการใช้ภาพกลับ (Cutback) เป็นเทคนิคสร้างความต่อเนื่องโดยใช้ shot สั้นๆ แสดงการกระทำที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่ต่างสถานที่กันในการดำเนินเรื่อง เทคนิคการใช้ภาพกลับเป็นวิธีการที่ช่วยในการเดินเรื่องที่ซับซ้อน โดยมีเหตุการณ์หลายอย่างที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน

8.2.6 การใช้ภาพบอกเวลาที่ล่วงเลยไป เช่น การใช้นาฬิกา พระอาทิตย์ตก การมอดไหม้ของบุหรี่ยี่ กระดาษหนังสือพิมพ์ที่ถูกทิ้งไปบนถนน แล้วโดนลมพัด อาจจะใช้แสงของวันใหม่

ในการบอกเวลา หรือ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อภาพชายแก่แทนที่ชายหนุ่มก็จะสามารถให้ความหายถึงช่วงเวลาที่ยาวนานได้เช่นเดียวกัน การย้อนภาพในอดีต หรือการให้สีภาพขาวดำ ก็ช่วยทำให้เห็นช่วงเวลาได้เช่นเดียวกัน

เทคนิคการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ

การเล่าผ่านสื่อดิจิทัล ปัจจุบันมีผู้นิยมทำกันอย่างแพร่หลาย ในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ชมในโลกออนไลน์เป็นผู้ตัดสินเรื่องราว จากจำนวนยอดเข้าชมและการกดไลก์ การทำให้เรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ น่าดึงดูด มีปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราว ซึ่งมีปัจจัยในการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลดังนี้

1. การกำหนดมุมมองการเล่าเรื่อง และเลือกหัวข้อที่ตนสนใจ และมีความรู้ในเรื่องที่สร้างในมากที่สุด มุมมองในการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบใหม่ๆ
2. การสร้างคำถามที่ดึงความสนใจ (Dramatic Question) อาจมีบทสัมภาษณ์หรือมีข้อความที่เป็นคำถามในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม
3. การสร้างเนื้อหาที่ทำให้เกิดอารมณ์ร่วม (Emotional Content) เนื้อหาที่ใกล้เคียงกับผู้ชม หรือหัวข้อที่เป็นประเด็นในขณะนั้น อาจจะทำให้เรื่องราวน่าสนใจขึ้น
4. ความประหยัด (Economy) การสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลไม่ต้องการเครื่องมือ อุปกรณ์ที่มีราคาแพง แต่ต้องการ ความคิดใหม่ในการนำเสนอมากกว่า
5. น้ำเสียงในการบรรยาย หากเป็นเรื่องราวของตนเอง การใช้เสียงของตนเอง ควรใช้เสียงของตนเองในการบรรยายหรือเล่าเรื่องราว น้ำเสียงที่ใช้ในการเล่าเรื่องขึ้นอยู่กับสไตล์ของแต่ละคน น้ำเสียงในการเล่าเรื่องที่ดี ต้องสูงต่ำตามลักษณะของเรื่องราว และควรมีการไต่ลูกเล่นในน้ำเสียง (Pacing) น้ำเสียงสูงต่ำในการบรรยาย ในเนื้อเรื่อง เพิ่มความน่าสนใจให้กับการเล่าเรื่อง ไม่น่าเบื่อ
6. ดนตรีประกอบ (Soundtrack) การใช้ดนตรีประกอบ มีส่วนทำให้การเล่าเรื่องน่าสนใจ และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่เราต้องการนำเสนอ พยายามดึงอารมณ์ การเลือกภาพ ภาษา ดนตรี สำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมในการสร้างเรื่องราว
7. ควรใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ทักษะทางด้านภาษาที่สำคัญ ควรใช้ถ้อยคำที่ชัดเจน เหมาะสม หรือการอุปมาอุปไมย
8. ดึงเฉพาะจุดสำคัญมาใช้ในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องที่ยาวไม่ใช่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่องที่ดีย่อย่าพยายามเล่าทุกเรื่องทุกรายละเอียดที่เกิดขึ้น พยายามนึกถึงเหตุการณ์ที่ผู้ชมเรื่อง หักเป็นมุมหักเหของเรื่อง จะทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากกว่าเรื่องที่พยายามยัดทุกรายละเอียดให้ผู้ชม
9. เพิ่มจังหวะในการเล่าเรื่อง (Make sure your story has good rhythm)

จังหวะ (การเล่าเรื่อง) คือหัวใจของการสร้างเรื่องราว หากดำเนินเรื่องเร็วมากไปก็อาจจะทำให้ข้าซึ่ง
 อรรถรส ซ้ำไปก็อาจจะทำให้น่าเบื่อควรจรรู้ว่าตรงไหนควรช้าและเรื่องส่วนไหนควรเร็ว และยังมี
 เทคนิคการใช้มุมกล้อง การใช้ดนตรี และอื่น ๆ ที่จะทำให้นือเรื่องดึงดูดและน่าสนใจ

การกำหนดหัวข้อ ขอบข่ายในการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

1. ควรเป็นหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาที่จะสอน เนื่องจากรูปแบบและขั้นตอนการสอนนี้
 สามารถนำไปประยุกต์สอนในรายวิชาอื่นได้โดยการใส่เนื้อหาตามรายวิชาที่ต้องการ แทนใน
 เนื้อหาการออกเสียงภาษาอังกฤษ

2. ถ้าผู้เรียนอยู่ในระดับประถมศึกษา ควรกำหนดหัวข้อให้แคบลงเพื่อให้เนื้อหาไม่
 ยากจนเกินไป หากเป็นผู้เรียนระดับมัธยมหรือระดับอุดมศึกษา ควรมีการเรียน เพื่อปรับพื้นฐาน
 ก่อนเริ่มเรียนด้วยรูปแบบ และทำให้ขอบข่ายของเนื้อหาที่ชัดเจน ก่อนที่จะให้ดำเนินการสร้างเรื่อง
 ผ่านสื่อดิจิทัล

3. การกำหนดหัวข้อในการเรียนการสอนสามารถให้ผู้เรียนเลือกค้นคว้าเนื้อหาด้วยตนเอง
 แต่ผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเป็นคนกำหนดขอบเขต ความกว้าง แคลของ เนื้อหา ด้วยตนเอง

การแบ่งกลุ่ม

ในการสอนตามรูปแบบ ควรมีการแบ่งกลุ่มคละตามความสามารถ หากรู้จักผู้เรียนครั้ง
 แรก อาจจะดูจาก ผลการเรียนภาษาอังกฤษที่ผ่านมา หากค้นพบว่าผู้เรียนไม่เคยเรียนการออกเสียง
 ภาษาอังกฤษมาก่อน สามารถให้ผู้เรียนจับกลุ่มตามความพึงพอใจได้

บทที่ 3

บทบาท (Role)

3.1 บทบาทครู

วิธีการใช้คำถามกระตุ้นความคิด

3.1.1 ผู้สอนต้องรู้จักเป็นผู้ใช้คำถามกระตุ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิด เพื่อนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ ตัวอย่างคำถาม เช่น การออกเสียงผิดจะทำให้เกิดปัญหาอย่างไรต่อ (คิดคล่อง) จะเป็นอย่างไร ถ้าคนไทยพูดภาษาอังกฤษไม่ได้เลยสักคน(จินตนาการ) จะมีวิธีการอย่างไรในการออกเสียงให้เหมือนเจ้าของภาษา(คิดหลากหลาย)

3.1.2 สร้างความสัมพันธ์อันดี ทั้งในและนอกห้องเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน

3.1.3 สอดแทรกกิจกรรมการฝึกการคิด ที่บูรณาการสัมพันธ์กับเนื้อหา การออกเสียงภาษาอังกฤษ เช่น ฝึกให้ผู้เรียนสังเกต การออกเสียงภาษาอังกฤษ ฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึก การตั้งคำถาม ฝึกการคิด

3.1.4 อย่าตำหนิผู้เรียน ปลอบบรรเทาความรู้สึกให้เป็นไป อย่างสนุกสนาน ไม่กดดัน หากผู้เรียนไม่สามารถการออกเสียงภาษาอังกฤษได้ ให้ถูกต้องได้

3.1.5 พยายามกระตุ้นและเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียนเป็นระยะ พยายามเสริมแรง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเองในการออกเสียงภาษาอังกฤษ

3.1.6 การสอนการออกเสียง ควรเป็นแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่กดดัน พยายามให้

เพื่อนช่วยสอน เพื่อน พยายามให้เรียนรู้ร่วมกัน อย่าแยกผู้เรียนออกจากกลุ่มเพื่อเพราะจะทำให้เกิดทัศนคติด้านลบ

3.1.7 ผู้สอน เปลี่ยนบทบาทเป็น อำนวยความสะดวกเรื่องอุปกรณ์ โปรแกรมในห้อง และอำนวยความสะดวก สอนความรู้หลักก่อน หลังจากนั้นให้เป็นหน้าที่ของกระบวนการทำงานกลุ่มตามแนวคิด Constructivism ของ Vygotsky เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้คุยกัน แสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

3.2 บทบาทผู้เรียน

ลักษณะของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ความคิด

3.2.1 ความคิดริเริ่ม

1) ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนมุมมอง ความคิด ที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร การวางโครงเรื่องแปลกใหม่ ไม่เหมือนตัวอย่างที่ผู้สอนให้ดูประกอบการเรียน ไม่เหมือนกันกับเพื่อน

2) ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนการตัดแปลงจาก สิ่งเดิม ผลงานของผู้เรียนที่สำเร็จ มีการตัดแปลง หรือ ปรับเพิ่มจาก ตัวอย่างเดิมที่ได้รับ

3) ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลสะท้อนการประยุกต์ ในลักษณะเป็นความคิดใหม่ ผลงานที่สำเร็จมีฉาก หรือ ภาพ ที่แสดงให้เห็นสิ่งที่ผู้เรียนประยุกต์ โดยการสร้างสรรค์ขึ้นเอง นอกเหนือจากพื้นฐานที่เรียน

3.2.2 ความคิดคล่องแคล่ว

1) สามารถแสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถามในชั้นเรียนได้อย่าง หลากหลาย พฤติกรรมการตอบคำถาม ที่แสดงให้เห็นแนวคิดที่หลากหลาย

2) นำความคิดริเริ่ม มาสร้างเป็นผลงานของตนเองอย่างสมบูรณ์แบบ สามารถนำแนวคิดที่คิดในการสร้างโครงเรื่องครั้งแรกมาสร้างเป็นผลงานจนจบ โดยไม่ขอแก้ไขแนวคิด

3) มีวิธีการในการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรม ได้หลากหลายวิธี สังเกตได้จากการทำกิจกรรมกลุ่มที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมของผู้เรียนในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้

3.2.3 ความคิดยืดหยุ่น

1) มีคำตอบที่หลากหลายภายใต้ สถานการณ์ที่มีข้อจำกัด บางครั้งมีเวลาที่จำกัดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถตอบคำถามได้มากและหลากหลาย

2) ผลงานสะท้อน ความคิดที่ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม มีผลงาน หรือ การแสดงออก ที่แสดงให้เห็นว่าแตกต่างจากตัวอย่าง ที่มีอยู่ อย่างสิ้นเชิง

3.2.4 ความคิดละเอียดลออ

1) มีผลงานที่ประณีต มีรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ผู้เรียนใส่ใจรายละเอียดในผลงานของตนเอง บางส่วนที่กลุ่มอื่นอาจไม่มี

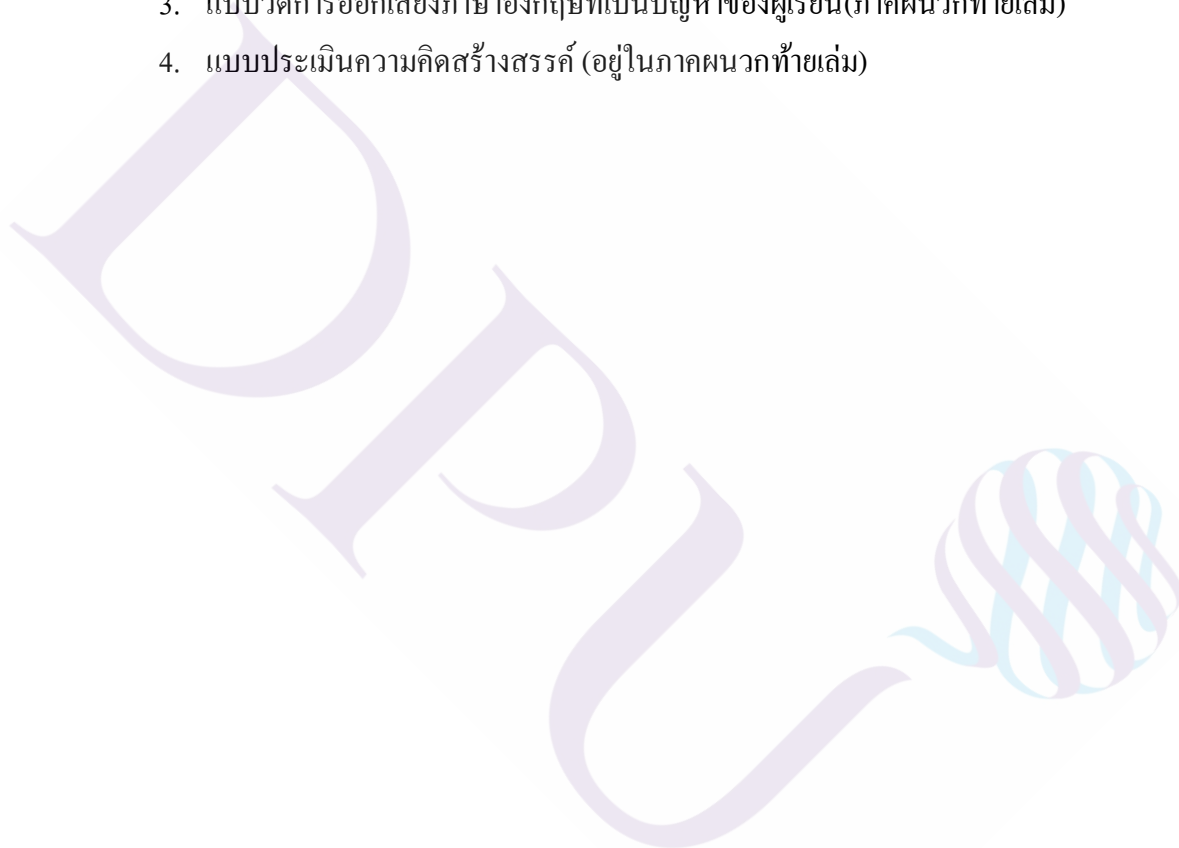
2) ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีความลงตัว ในทุก ๆ องค์ประกอบ ผลงานโดยภาพรวมมีความสมบูรณ์ ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง บทบรรยาย เสียงเพลง ประกอบ เสียงเอฟเฟค

บทที่ 4

การประเมินผล (Evaluation)

4.1 วิธีการประเมินผลตามรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วย

1. แบบบันทึกการออกเสียงของผู้เรียน(ผู้สอนบันทึก)
2. แบบประเมินผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล
3. แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาของผู้เรียน(ภาคผนวกท้ายเล่ม)
4. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ (อยู่ในภาคผนวกท้ายเล่ม)



2. แบบประเมินชิ้นงานการสร้างสื่อดิจิทัล

กลุ่มที่.....วันที่.....แผนที่.....

ที่	ผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล	5	4	3	2	1	หมายเหตุ
เนื้อหา/โครงเรื่อง							
1.	เรื่องราวที่นำเสนอแสดงความคิดที่ตัดแปลงจากสิ่งเดิม						
2.	เรื่องราวที่นำเสนอแสดงความคิดแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร						
3.	เรื่องราวที่นำเสนอสะท้อนการประยุกต์ในลักษณะเป็นความคิดใหม่ไม่ซ้ำคิด						
เทคนิคพิเศษ (ภาพ/เสียง/ลูกเล่น)							
4.	ผู้เรียนใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการสร้างสื่อดิจิทัล						
5.	ผู้เรียนผลิตผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่มีรายละเอียดครบถ้วน						
6.	ภาพรวมของผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

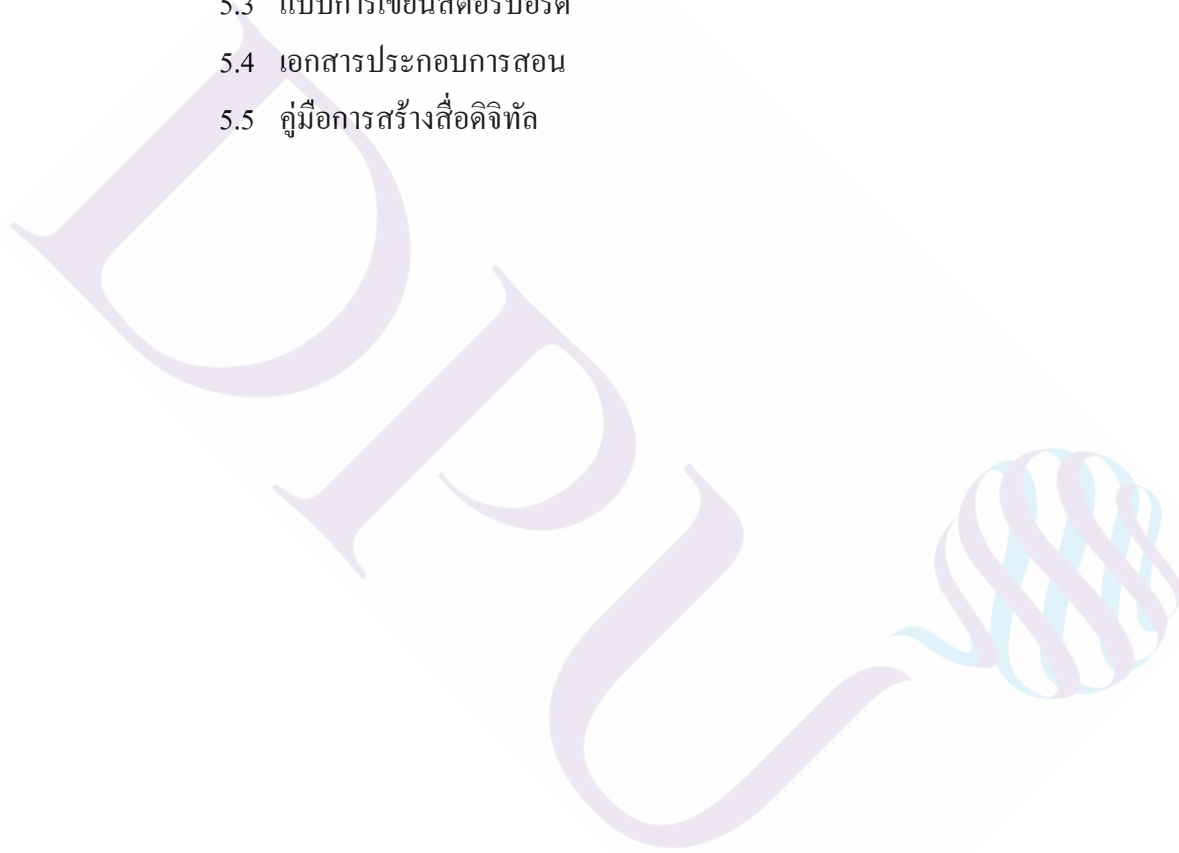
ระดับคะแนน 5	หมายถึง	ดีมาก
ระดับคะแนน 4	หมายถึง	ดี
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	พอใช้
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	ต้องปรับปรุง

บทที่ 5

การปฏิบัติ (Execution)

การจัดการเรียนการสอนประกอบไปด้วย

- 5.1 แผนการจัดการเรียนการสอน
- 5.2 แบบบันทึกหลังการสอน
- 5.3 แบบการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 5.4 เอกสารประกอบการสอน
- 5.5 คู่มือการสร้างสื่อดิจิทัล





ภาษาศาสตร์เบื้องต้นสำหรับครูประถมศึกษา Introduction to Linguistic for Elementary School Teachers	แผนที่ 4
---	-----------------

วัตถุประสงค์ 1. ผู้เรียนสามารถออกเสียง พยัญชนะต้น /dʒ/, /j/ ระดับคำ ได้อย่างถูกต้อง 2. ผู้เรียนสามารถออกเสียงพยัญชนะต้น /dʒ/, /j/ ระดับประโยค ได้อย่างถูกต้อง 3. ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อจิตที่ลดความยาวไม่เกิน 2 นาที เกี่ยวกับพยัญชนะต้น /dʒ/, /j/	สาระการเรียนรู้ - เสียงพยัญชนะต้น /dʒ/, /j/ ในระดับคำ ระดับประโยค และอนุภาค เวลาที่ใช้สอน 3 ชั่วโมง	
ขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา
ขั้นที่ 1 รู้จักปัญหา Perceiving Problems	1. ผู้สอนแจ้งสาระ และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 2. ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนนั่งตามกลุ่มความสามารถ 3. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูเสียง พยัญชนะต้น /dʒ/, /j/ จากสื่อจิตที่ลดแล้ว ให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลการออกเสียงนี้ด้วยตนเองจาก แอปพลิเคชันในโทรศัพท์ 4. ผู้สอนตั้งคำถามผู้เรียน (โดยให้ผู้เรียนพูดให้ได้มากที่สุด) -เมื่อได้ยินเสียง /dʒ/, /j/ ผู้เรียนนึกถึงคำในภาษาอังกฤษคำใดบ้าง	15 นาที
ขั้นที่ 2 ค้นคว้าจากสื่อ Searching from Media	5. ผู้เรียนนั่งตามกลุ่มย่อยของตนเอง 6. ผู้เรียนรายบุคคล ค้นคว้าการออกเสียงพยัญชนะต้น /dʒ /, /j/ จากสื่อจิตที่ลด ผู้เรียนสามารถใช้แอปพลิเคชัน ตามที่ผู้สอนแนะนำ หรือจะค้นคว้าหาแอปพลิเคชันอื่น 7. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มฝึกฝนรายกลุ่มและช่วยเพื่อน ผู้เรียนนำสื่อจิตที่ตนเลือกมาแบ่งปันกับเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อฝึกฝนรายกลุ่มร่วมกันออกเสียงพยัญชนะต้น /dʒ /, /j/ 8. ผู้เรียนค้นคว้า หากคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วย /dʒ /, /j/ ในระดับคำ 9. ผู้เรียนนำคำที่สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเลือก นำมาแต่งเป็นประโยค 10. ให้ผู้สอนตรวจรูปแบบประโยค ก่อนนำไปฝึกฝนในขั้นตอน	15 นาที

ขั้นตอน	กิจกรรม	เวลา
	ต่อไป	
ขั้นที่ 3 ลงมือร่วมกัน Working Together	11. ผู้เรียน นำคำศัพท์และประโยคที่มีเสียง /dʒ/,/j/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น ฝึกอ่านภายในกลุ่มย่อย 12. ผู้สอนตรวจเช็คการออกเสียงของผู้เรียนทีละกลุ่ม 13. ผู้สอนสรุปการออกเสียงพยัญชนะต้น /dʒ /,/j/ และร่วมกันยกตัวอย่างคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะ /dʒ /,/j/ มากลุ่มละ 4 คำ พร้อมทั้ง ประโยค และร่วมกันอ่านออกเสียงร่วมกันอีกครั้ง 14. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถาม ก่อนสรุปความรู้ด้วยตนเอง 15. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปความรู้ในการออกเสียงพยัญชนะ /dʒ /,/j/ และคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะ /dʒ /,/j/ และรูปประโยคของแต่ละกลุ่มลงในแบบบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ	60 นาที
ขั้นที่ 4 สร้างสรรค์ชิ้นงาน Creating a Product	16. ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม นำ คำและประโยค มาวางแผนการสร้างเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลร่วมกัน ความยาวไม่เกิน 2 นาที 17. ผู้เรียนวางแผนการผลิตชิ้นงานลงในแบบการเขียนสตอรี่บอร์ด แต่ละกลุ่มส่งสตอรี่บอร์ด พร้อมเขียนบท นำเสนอต่อผู้สอนก่อน 18. ผู้สอนให้เวลาผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผลิตชิ้นงาน 19. ผู้เรียนนำเสนอผลงานรายกลุ่ม ความยาวไม่เกิน 2 นาที	60 นาที
ขั้นที่ 5 ประสานความคิด Coordinating Ideas	20. ผู้สอนและผู้เรียน สะท้อนผลการออกเสียงในสื่อดิจิทัล ให้แก่สื่อดิจิทัลที่นำเสนอ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปแก้ไขในครั้งต่อไป 21. ผู้เรียนช่วยกันลงคะแนนเสียงเลือกสื่อดิจิทัลที่ตนชอบ 1 เรื่อง 22. ผู้สอนสรุปเสียงที่ผู้เรียนยังมีปัญหาในการสร้างสื่อดิจิทัลและการสร้างสื่อดิจิทัล ในภาพรวมอีกครั้ง	15 นาที

สื่อที่ใช้

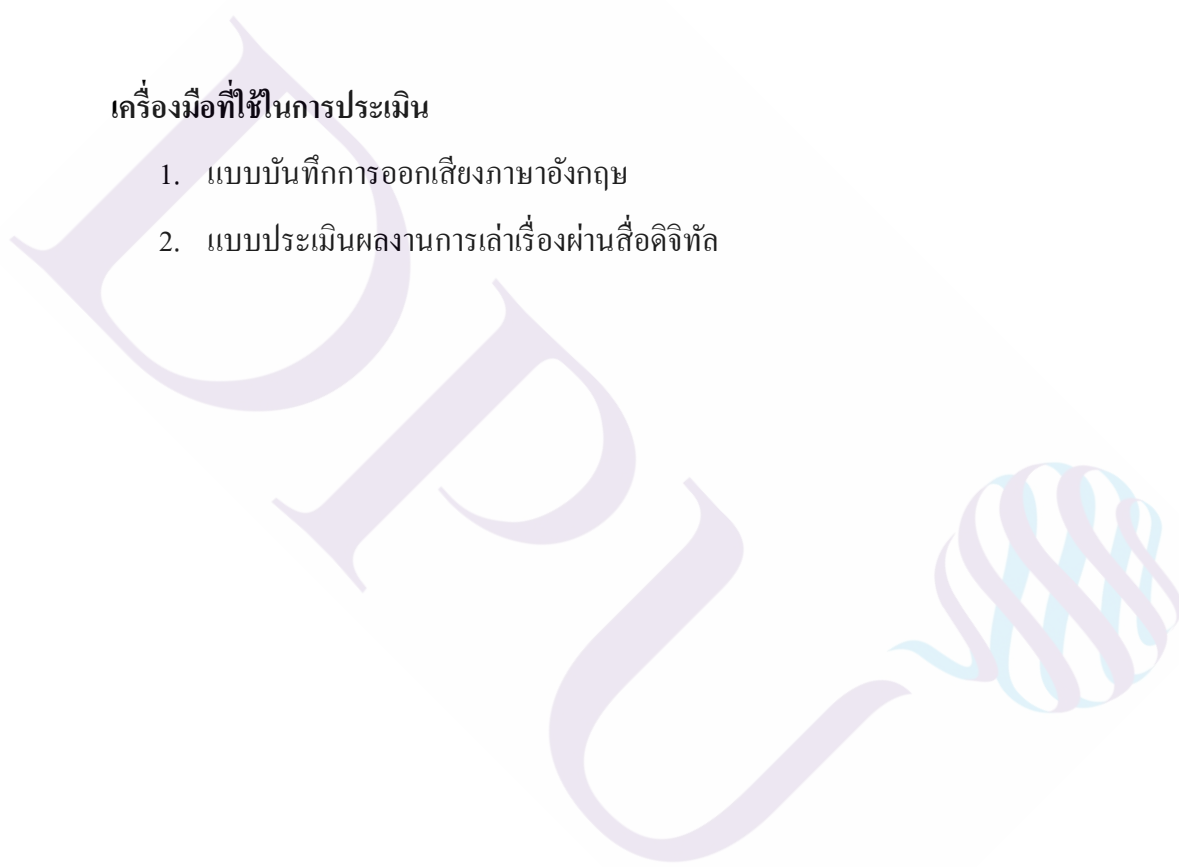
1. แอปพลิเคชันการออกเสียงภาษาอังกฤษ
2. เว็บไซต์ Text to Speech

การประเมินผล

1. การสังเกตพฤติกรรมการออกเสียงที่เป็นปัญหา
2. ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

1. แบบบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษ
2. แบบประเมินผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล



แบบบันทึกหลังการสอน

<p>รายวิชาภาษาศาสตร์สำหรับครูประถมศึกษา</p> <p>วันที่.....</p> <p>แผนที่.....</p>	<p>เสียงที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนในวันนี้ (คำ/ประโยค/อนุเลข)</p> <p>พยัญชนะต้น /v/,/θ/,/ð/,/z/,/dʒ/</p> <p>จำนวนคน.....ร้อยละ.....</p> <p>พยัญชนะท้าย /θ/,/ð/,/z/,/ŋ/,/dʒ/</p> <p>จำนวนคน.....ร้อยละ.....</p>
<p>ผลการสอน</p> <p>เวลาที่ใช้ในการสอน <input type="checkbox"/> ตรงเวลา <input type="checkbox"/> ไม่ตรงเวลา</p> <p>เนื้อหา <input type="checkbox"/> ครบถ้วน <input type="checkbox"/> ไม่ครบ</p>	<p>จำนวนคน.....ร้อยละ.....</p> <p>หมายเหตุ.....</p>
<p>บรรยากาศในชั้นเรียน</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>ปัญหาอุปสรรคที่พบ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>สิ่งที่ต้องปรับแก้ไขในครั้งหน้า</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

แบบบันทึกสตอรี่บอร์ดสำหรับการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ชื่อเรื่อง.....กลุ่ม.....แผนที่.....

ฉากที่	ภาพ	บทบรรยาย ภาษาอังกฤษ/ไทย	ลักษณะพิเศษ เสียง ลูกเล่น
			

Windows Movie Maker



Windows Movie Maker เป็นโปรแกรมที่เพิ่มเข้ามาในโปรแกรม Windows XP ที่ใช้ในการสร้างและตัดต่อภาพวิดีโออย่างง่าย ซึ่งอาจจะได้มาจากกล้องวิดีโอนอกจากนี้ยังสามารถแทรกภาพนิ่ง แทรกเสียง และเอฟเฟคต่างๆ เข้าประกอบกันได้เพื่อความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

สรุป

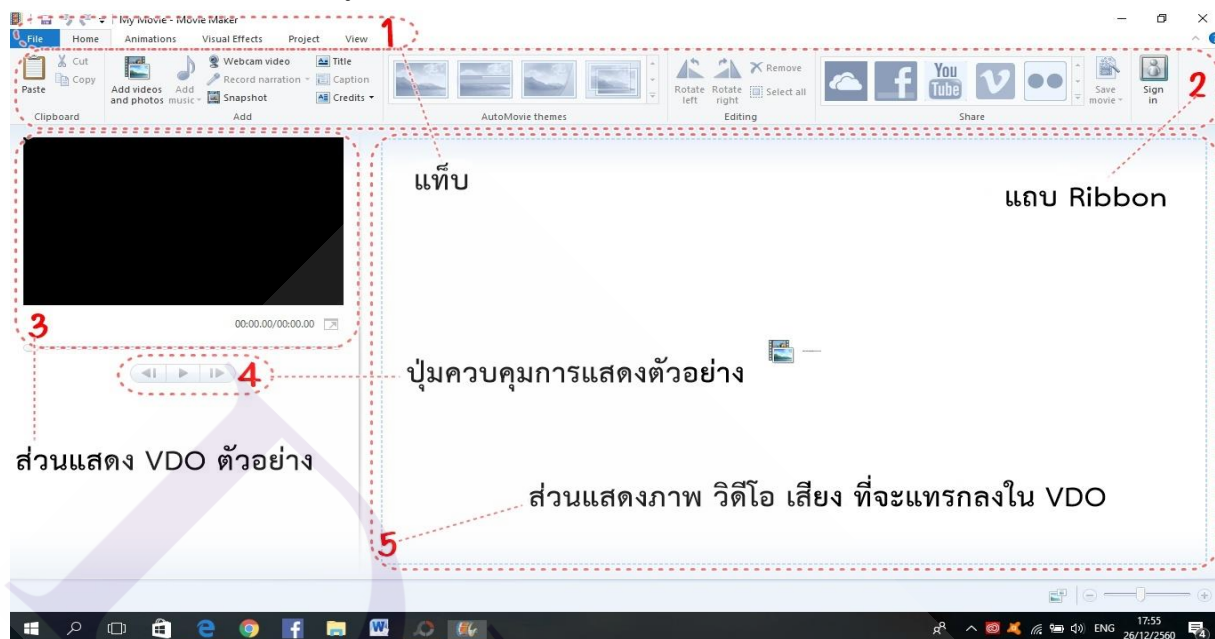
1. เป็นโปรแกรมที่ติดตั้งพร้อมกับ Windows XP
2. ใช้สร้างและตัดต่อภาพวิดีโอ
3. ใช้ตัดต่อภาพนิ่งทำวิดีโอ
4. ใช้ตัดต่อเสียงทำวิดีโอ
5. แทรกเอฟเฟคต่างๆในการทำวิดีโอ

ความสามารถของ Windows Movie Maker

1. รองรับไฟล์ประเภท ภาพนิ่ง audio, video และ video จาก กล้อง digital, Video
 - > Audio and Music Files: .wav, .aif, .aiff, .aifc, .snd, .mp3, .au, .mpa, .mp2, .wma, .asf
 - > Picture and Video Files : .jpg, .jpeg, .jpe, .jiff, .gif, .png, .bmp, .dib, .tif, .tiff, .wmf, .emf, .wdp, .avi, .mpg, .m1v, mp2, .mp2v, mpeg, .mpe, .mpv2, .wm, .wmv, .asf, .dvr-ms
2. ตัดต่อหนังได้ตามความต้องการ โดยมีการแบ่งไฟล์ เป็น Movie Clip เล็ก ๆ
3. เพิ่มเติมภาพนิ่งเข้าไปเป็นฉากเริ่มต้น (title) ได้
4. ปรับแต่งความนุ่มนวลของภาพ ด้วยการซ้อน Movie Clip แต่ละอันเข้าด้วยกัน
5. เปลี่ยนเสียงจากต้นฉบับมาเป็นเสียงของตนเองได้ตามต้องการ
6. บันทึกเป็นไฟล์ วิดีโอ ด้วยคุณสมบัติหลากหลายแบบ
 - 6.1 Audio and Music Files : wma
 - 6.2 Video Files : wmv

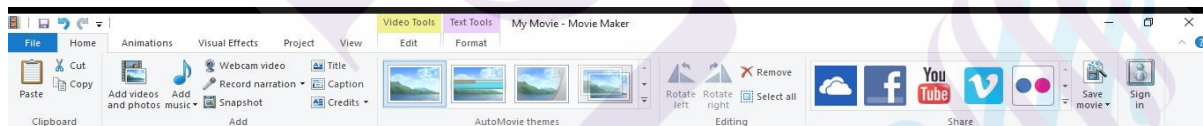
ส่วนประกอบของหน้าจอ Windows Live Movie Maker

หน้าหลักของโปรแกรมจะมีเมนูต่างๆ ดังนี้

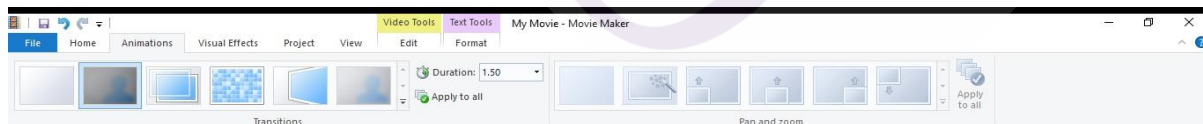


แท็บคำสั่ง

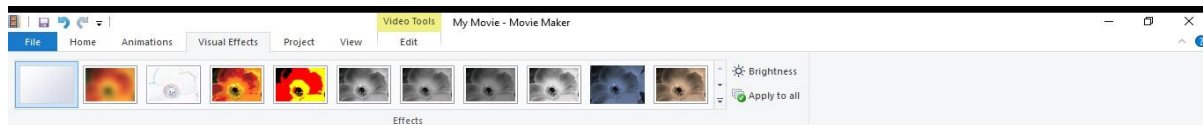
1. แท็บหน้าแรก



2. แท็บภาพเคลื่อนไหว



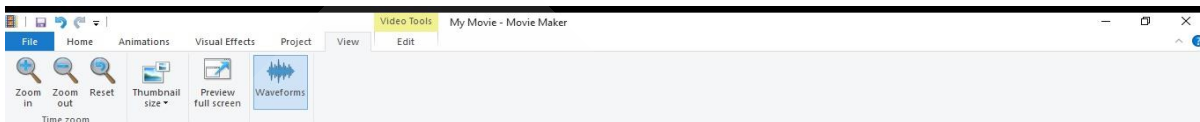
3. แท็บ Visual Effects



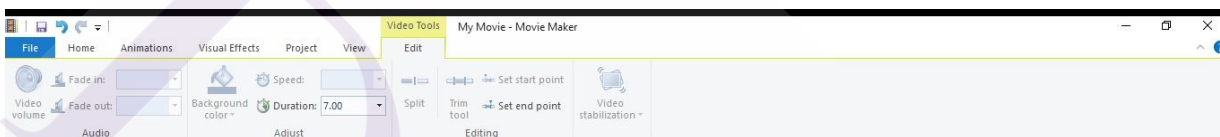
4. แท็บโครงการ



5. แท็บมุมมอง



6. แท็บแก้ไข



วิธีการใส่วิดีโอ และรูปภาพ

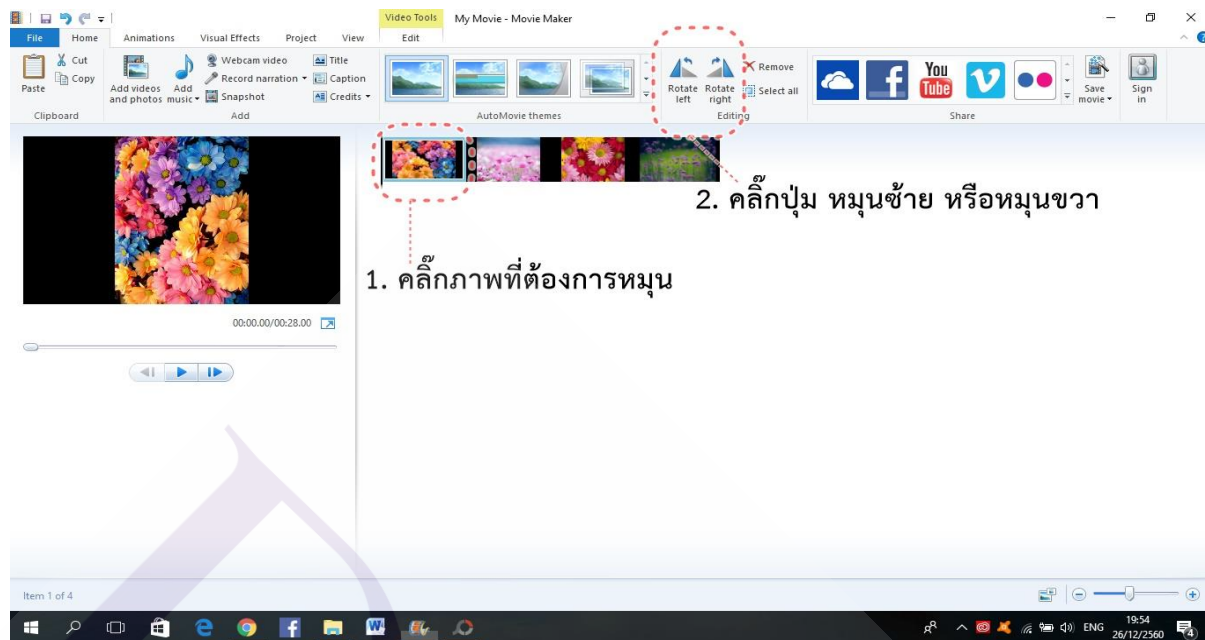
1. **คลิกแท็บ หน้าแรก**

2. **เพิ่ม VDO และรูปถ่าย**

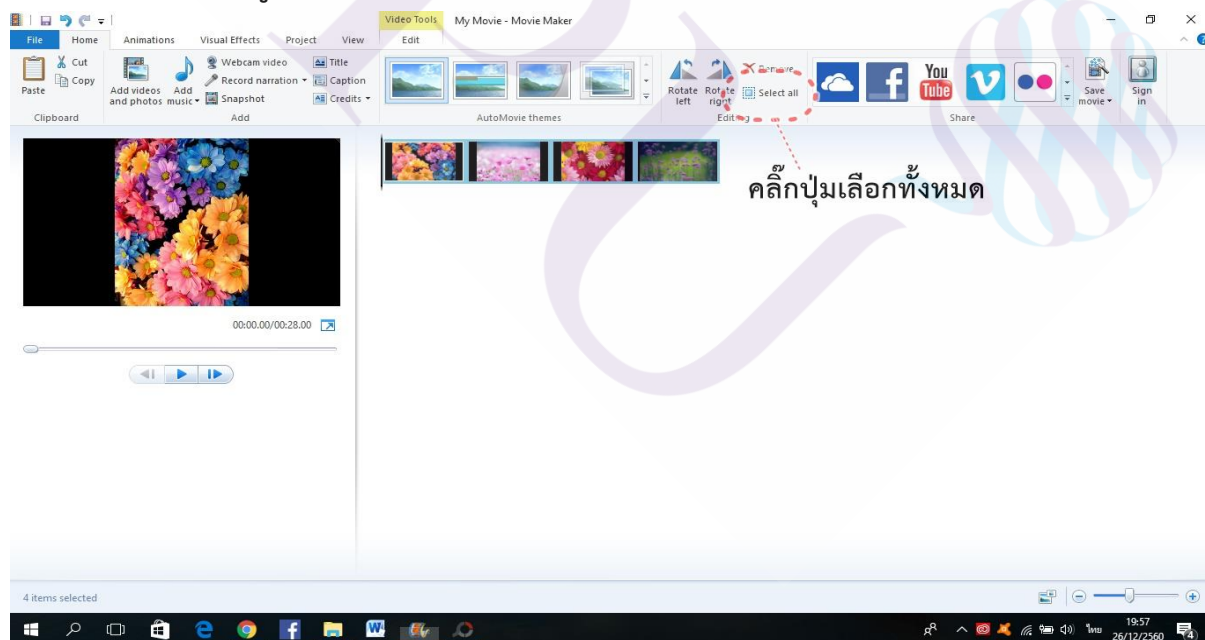
3. **เลือก VDO และรูปถ่ายที่ต้องการ**

4. **คลิกปุ่มเปิด**

วิธีการหมุนวิดีโอและรูปภาพ



วิธีการเลือกวิดีโอและรูปภาพทั้งหมด



รูปแบบการเปลี่ยนวิดีโอและรูปภาพ

2. **คลิกแท็บภาพเคลื่อนไหว**

1. **คลิกเลือกรูปภาพ**

3. **คลิกเลือกรูปแบบการเปลี่ยนภาพ**

ข้อสังเกต : ภาพที่ถูกกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนแปลงภาพ จะปรากฏสัญลักษณ์บนรูปภาพ

Item 4 of 4

การแพนและย่อ/ขยาย วิดีโอและรูปภาพ

2. **คลิกแท็บภาพเคลื่อนไหว**

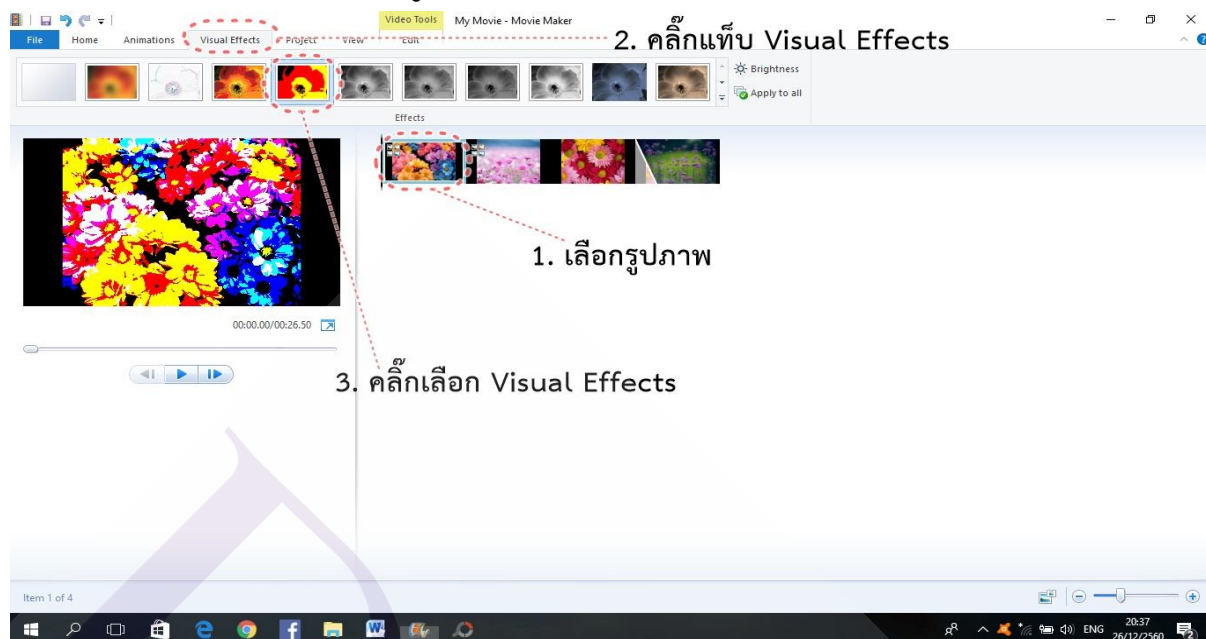
3. **คลิกเลือกรูปแบบการเปลี่ยนภาพ**

1. **เลือกรูปภาพ**

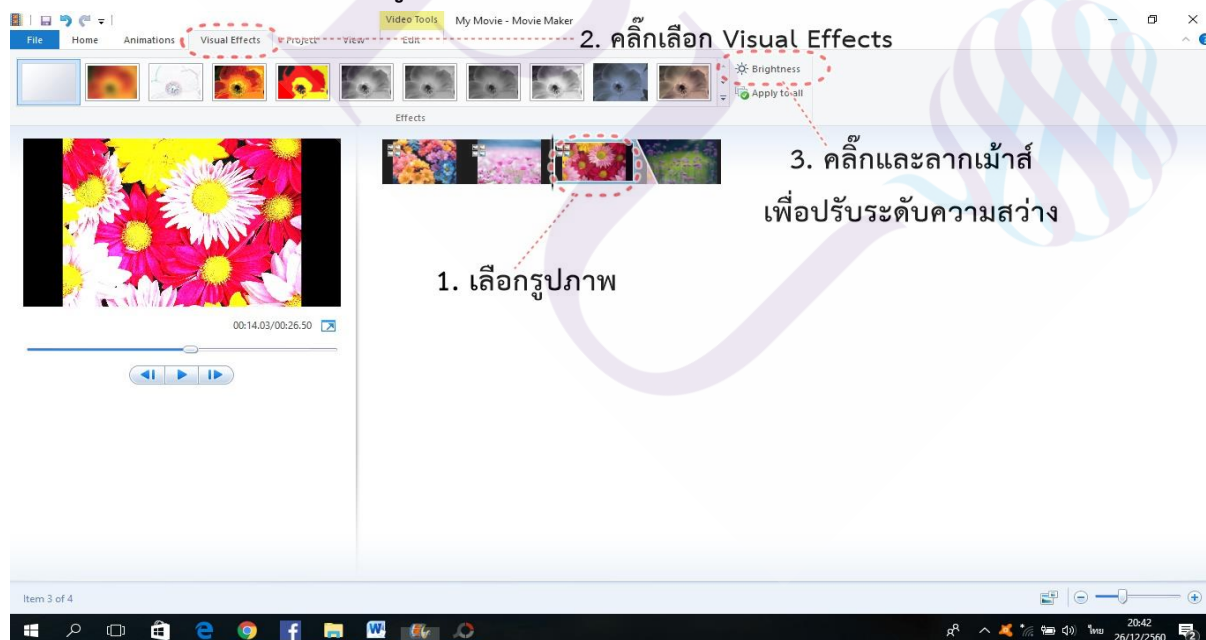
ข้อสังเกต : ภาพที่ถูกกำหนดการแพนและย่อ/ขยาย จะปรากฏสัญลักษณ์บนรูปภาพ

Item 2 of 4

การทำ Visual Effects วิดีโอและรูปภาพ



การปรับความสว่างของวิดีโอและรูปภาพ



การปรับมุมมองของวิดีโอ รูปภาพและเสียง

1. **คลิกแท็บมุมมอง**

2. **คลิกเลือกขยายเข้า**

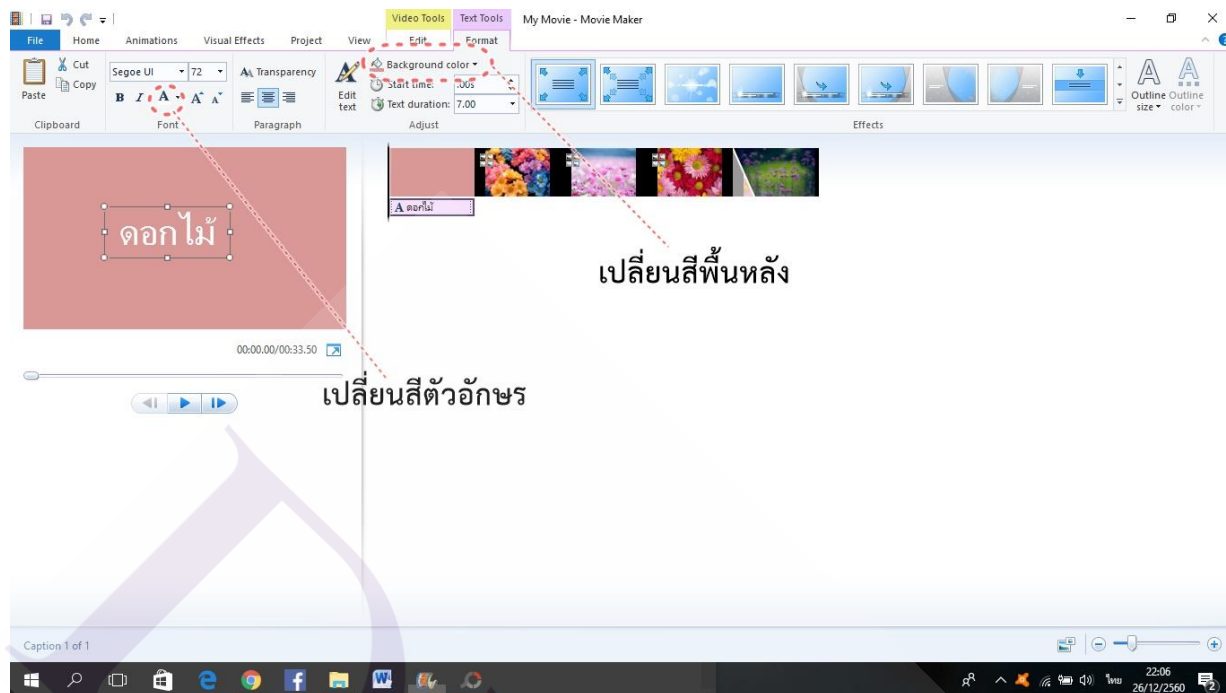
วิดีโอ รูปภาพและเสียง จะถูกขยายเพื่อให้มองเห็นชัดเจนมากขึ้น

การใส่ข้อความและเอฟเฟ็กต์ต่างๆ

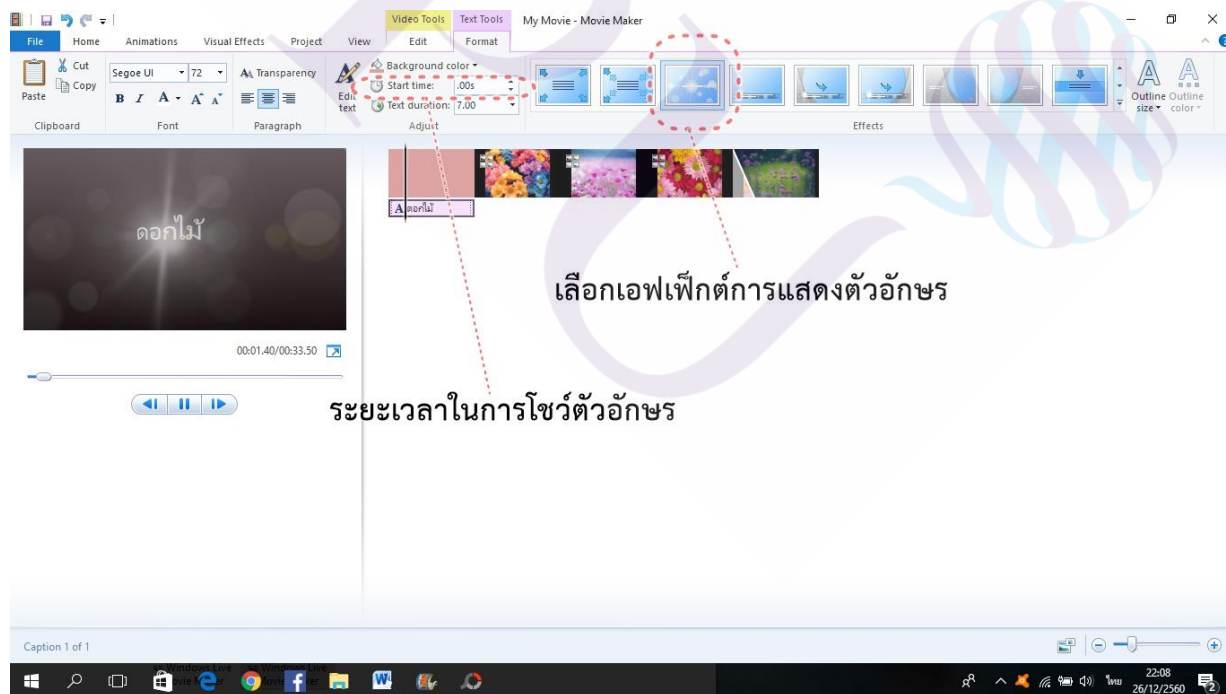
ขั้นตอนที่ 1

ใส่ข้อความ

ขั้นตอนที่ 2



ขั้นตอนที่ 3



การตัดต่อวิดีโอ

The screenshot shows the 'Edit' tab in Movie Maker. The 'Video Tools' ribbon is active, with the 'Split' tool highlighted. A video clip titled 'ระบบสุริยะ' (Solar System) is on the timeline. A playhead is positioned at the start of the clip. Red dashed boxes and arrows point to the playhead and the 'Split' tool, with labels '1. คลิกเลือกวิดีโอ' and '2. คลิกแท็บแก้ไข' respectively. A third label '3. คลิกเลือกจุดเริ่มต้น และ จุดสิ้นสุด' points to the 'Set start point' and 'Set end point' buttons.

1. คลิกเลือกวิดีโอ

2. คลิกแท็บแก้ไข

3. คลิกเลือกจุดเริ่มต้น และ จุดสิ้นสุด

คลิกปุ่มเล่น VDO และคลิกหยุด ตรงตำแหน่งที่ต้องการให้เป็นจุดเริ่มต้น และทำเช่นเดียวกันเพื่อกำหนดจุดสิ้นสุด

การแบ่งวิดีโอ

The screenshot shows the 'Edit' tab in Movie Maker. The 'Video Tools' ribbon is active, with the 'Split' tool highlighted. A video clip titled 'ดวงอาทิตย์' (Sun) is on the timeline. A playhead is positioned at the start of the clip. Red dashed boxes and arrows point to the playhead and the 'Split' tool, with labels '1. คลิกเลือกวิดีโอ' and '2. คลิกแท็บแก้ไข' respectively. A third label '3. คลิกแยก (Split)' points to the 'Split' button.

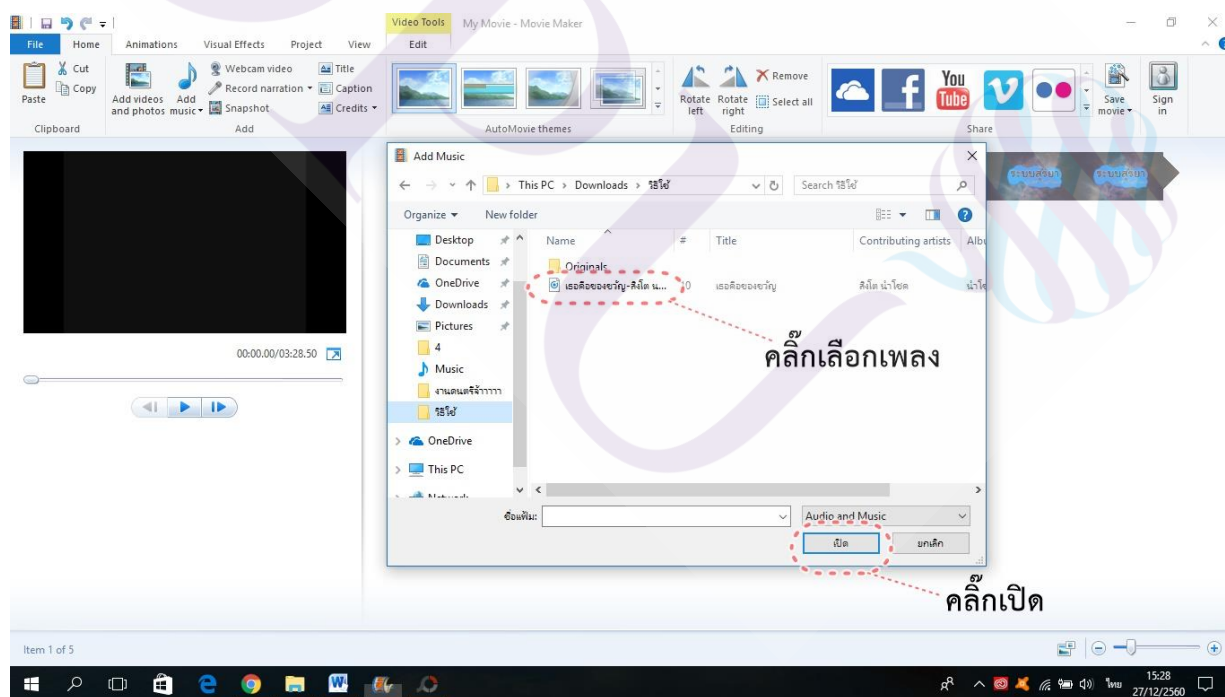
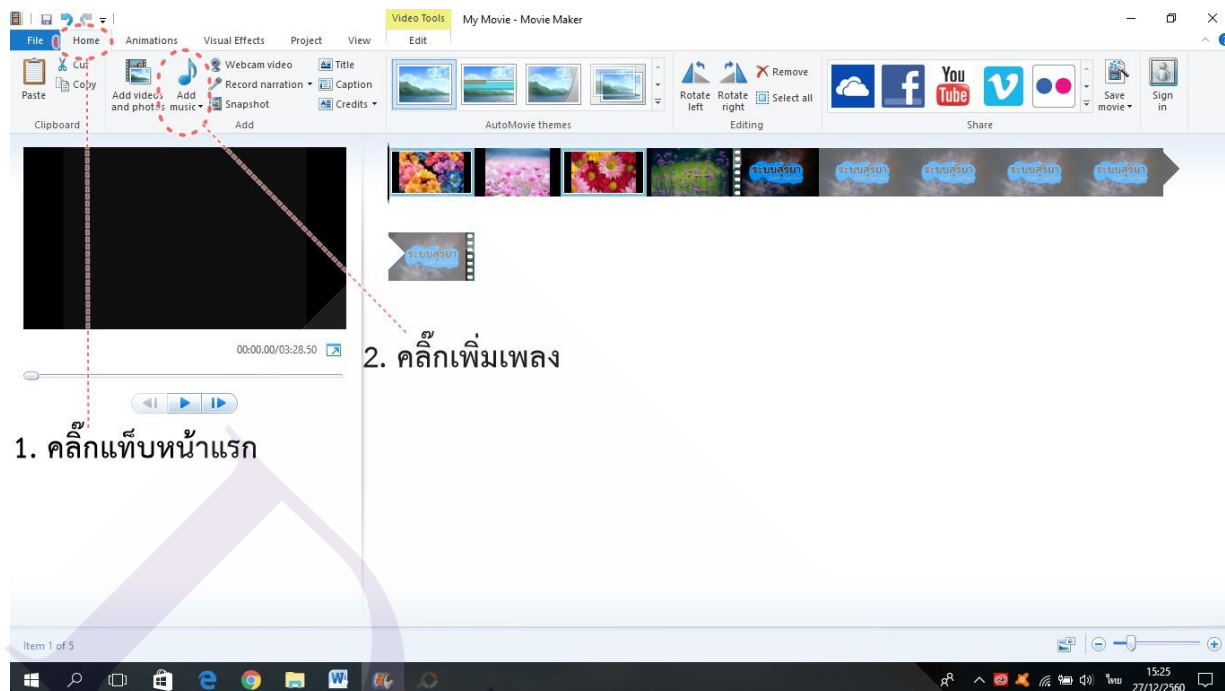
1. คลิกเลือกวิดีโอ

2. คลิกแท็บแก้ไข

3. คลิกแยก (Split)

คลิกปุ่มเล่น VDO และคลิกหยุด ตรงตำแหน่งที่ต้องการแบ่ง VDO ออกจากกัน

การใส่เสียงเพลงประกอบ VDO



การแก้ไขเสียงเพลง และปิดเสียง-เพิ่มเสียงเพลง

คลิกแท็บตัวเลือก

คลิกกำหนดเวลาในการเริ่มเพลง และจบเพลง

คลิกเลื่อน เพื่อปิดเสียง และเพิ่มเสียง

Music item 1 of 1

15:35 27/12/2560

การจัดวิดีโอให้พอดีกับเพลง

คลิกแท็บโครงการ

คลิกจัดให้พอดีกับเพลง

Item 5 of 5

15:42 27/12/2560

การเพิ่มเสียงคำบรรยาย

1. คลิกปุ่ม Start
2. เลือก Sound Recorder
3. กดบันทึกเสียง แล้วกด Save
4. เปิดวิดีโอบน Movie Maker
5. คลิกแท็บหน้าแรก (Home) แล้วเลือก เพิ่มเพลง เลือกเสียงที่บันทึกไว้เป็นไฟล์เสียง
6. คลิกเปิด

การลบรูปภาพ และ วิดีโอ

1. เลือกรูปภาพหรือวิดีโอที่ต้องการลบออก
2. คลิกขวา
3. กดนำออก (Remove)

การจับภาพหน้าจอ

ขั้นตอนที่ 1

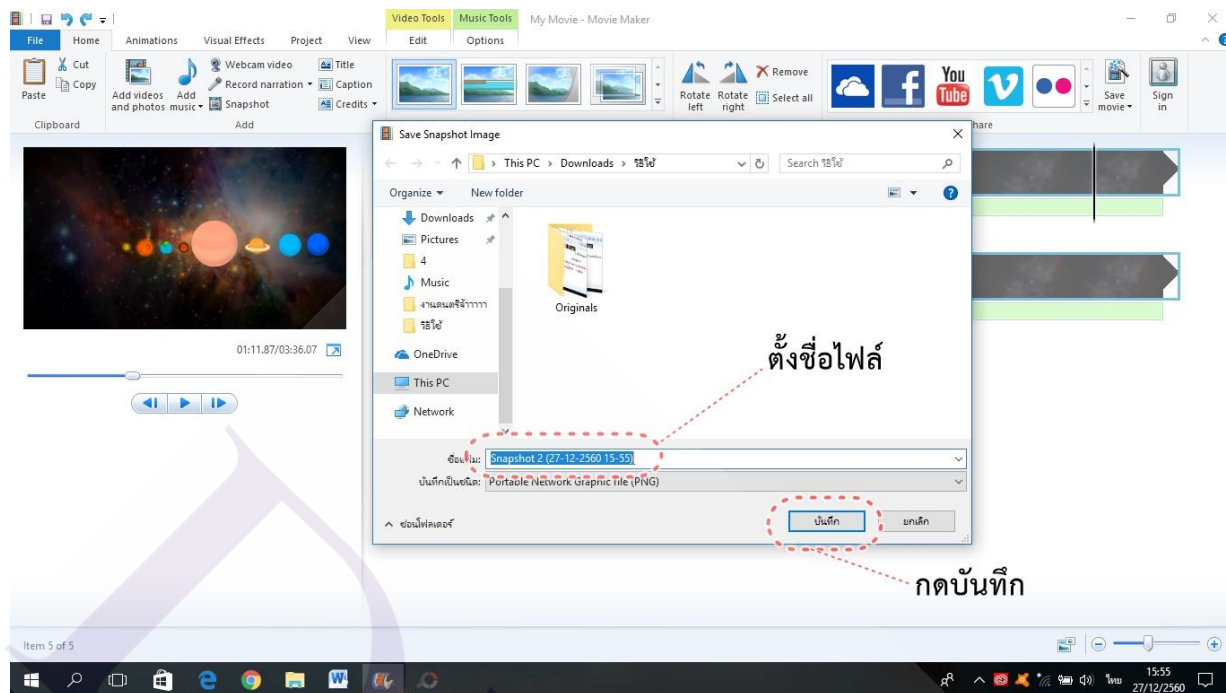
The screenshot shows the Microsoft Movie Maker interface. The 'Home' tab is selected. A video clip is visible in the preview window and on the timeline. A red dashed line points from the 'Home' tab to the 'Add' button in the 'Add videos and photos music' section. Another red dashed line points from the 'Remove' button in the 'Editing' section to a video clip on the timeline. A third red dashed line points from the 'Snapshots' button to the 'Snapshots' section in the 'Add' area.

1. คลิกหยุดเล่นวิดีโอตรงตำแหน่งเวลาตามภาพที่ต้องการ

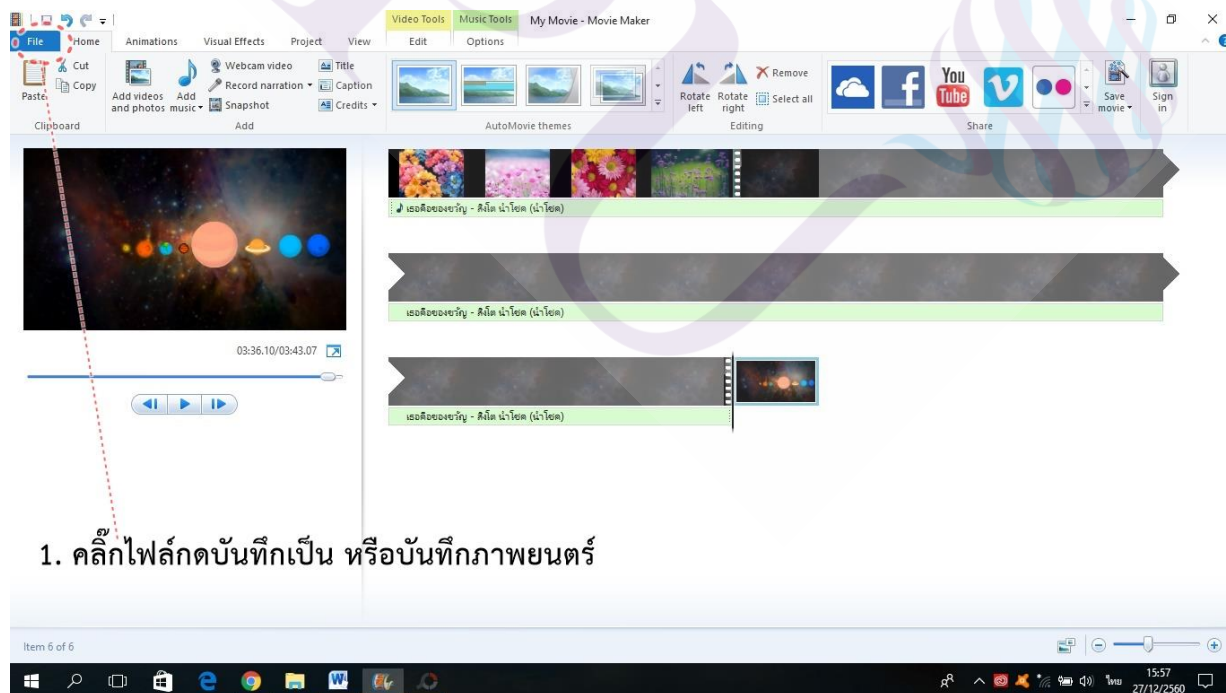
2. คลิกแท็บหน้าแรก

3. คลิกสแนปช็อต

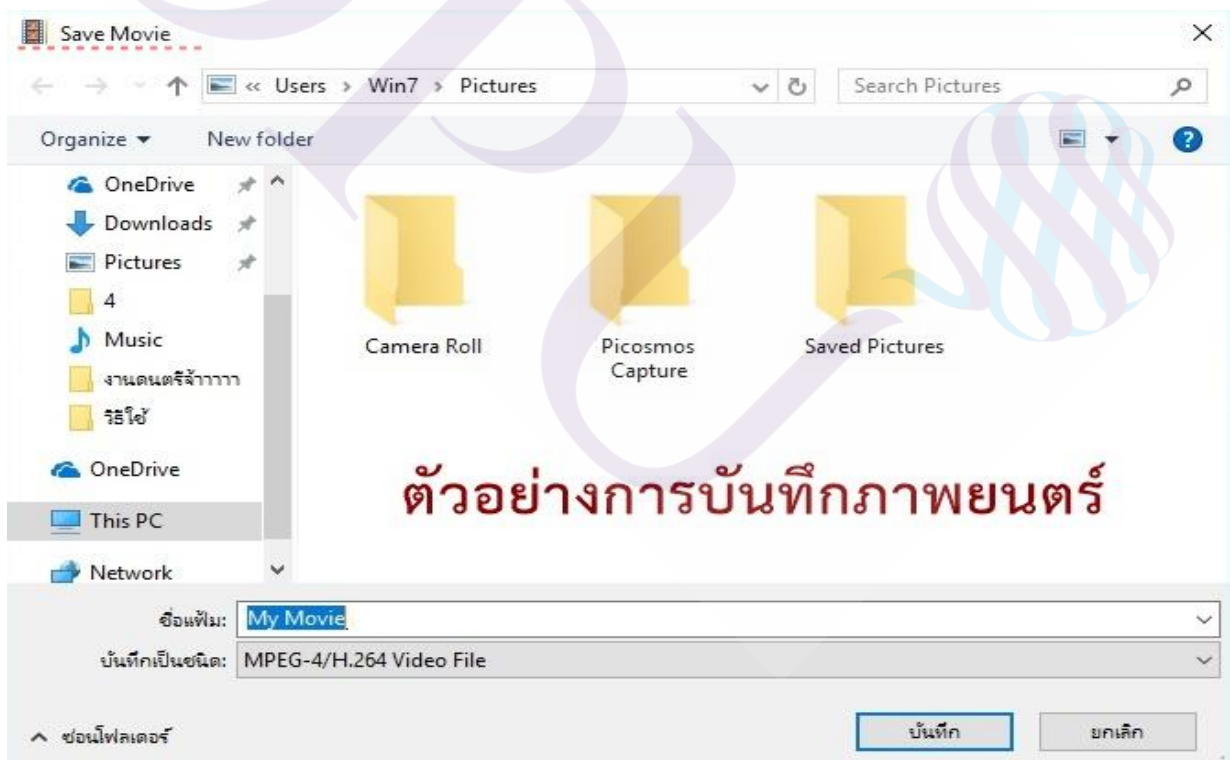
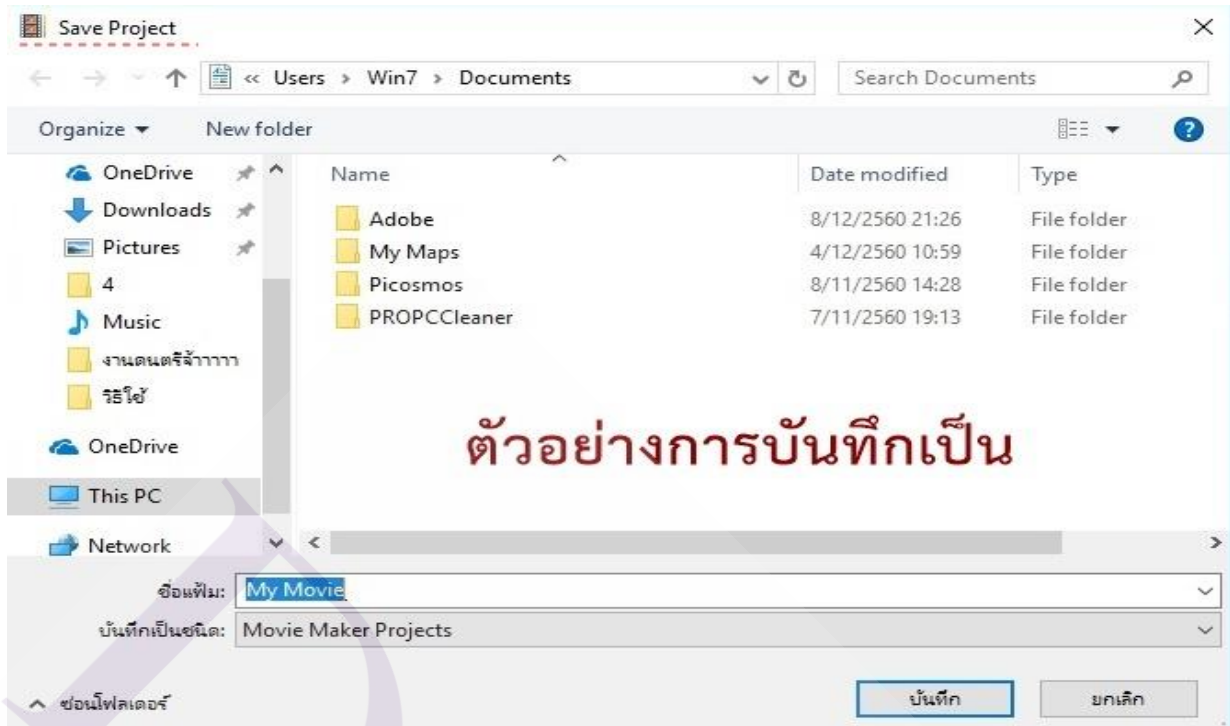
ขั้นตอนที่ 2



การบันทึกไฟล์



1. คลิกไฟล์กดบันทึกเป็น หรือบันทึกภาพยนตร์



โปรแกรม iMovie'09

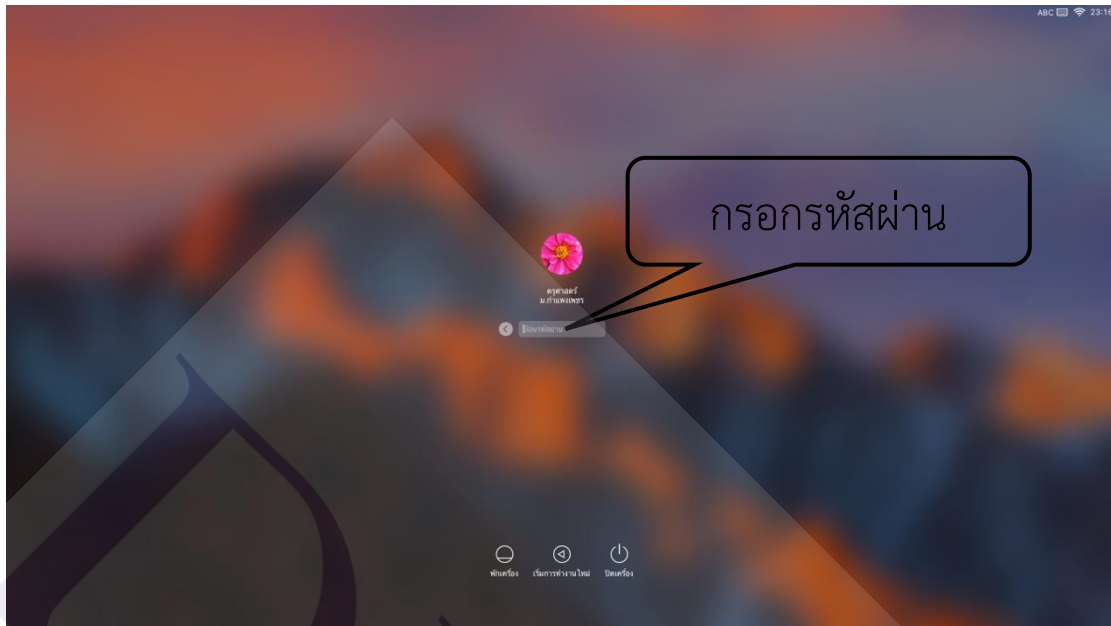


การใช้งาน Mac Os X เบื้องต้น

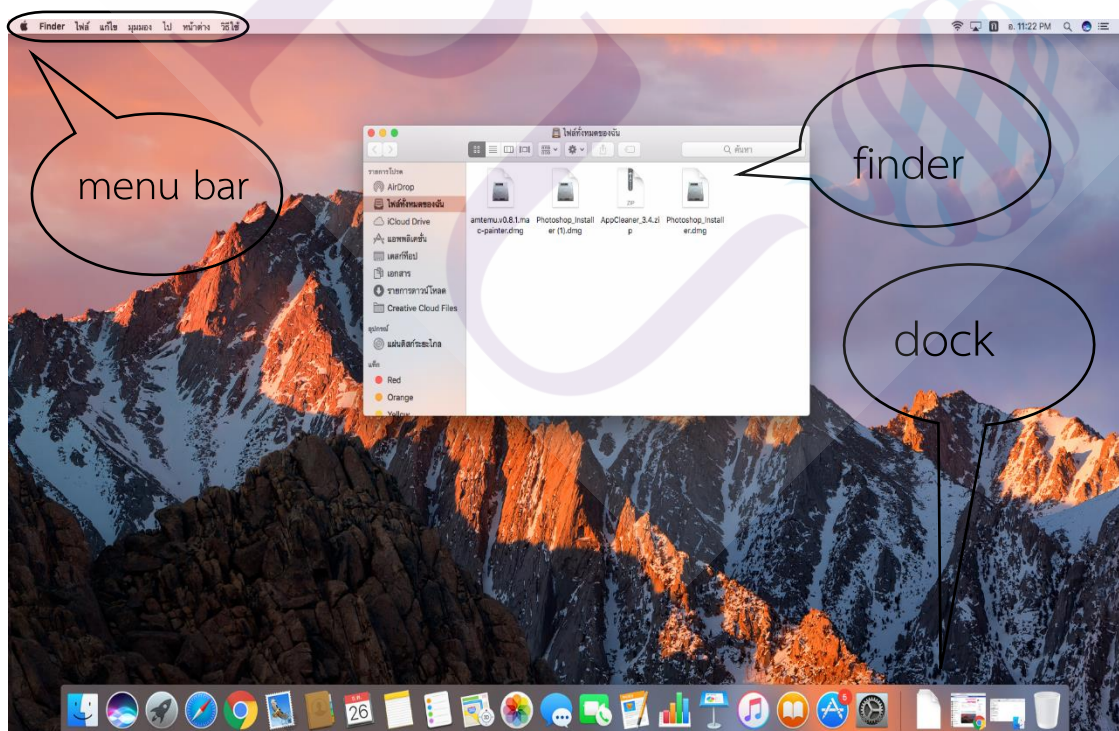
การเปิดเครื่อง Mac Mac แต่ละเครื่องตำแหน่งปุ่ม Power ไม่เหมือนกัน เช่น iMac, Mac, mini จะอยู่ด้านหลัง Mac Pro จะอยู่ด้านหน้า




- ตามปกติเมื่อกดปุ่ม power จะสามารถใช้งาน Mac Os x ได้ทันที แต่บางเครื่องถ้ามีการตั้งค่าเกี่ยวกับ log in ก็ต้องใส่รหัสผ่านด้วย

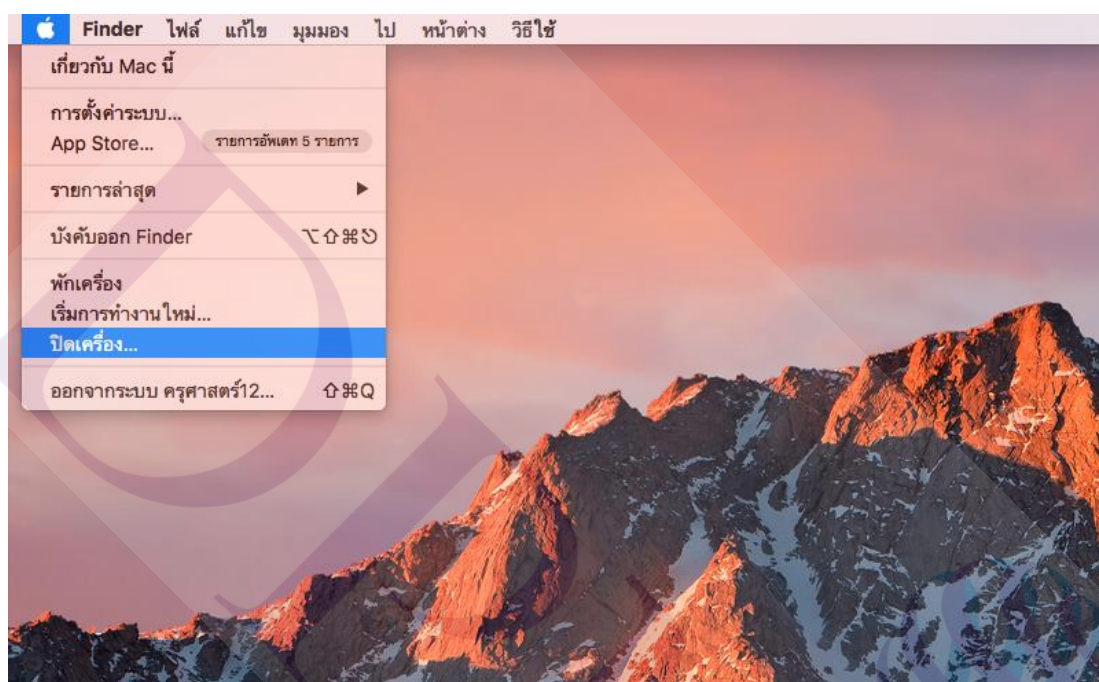


- หลังจากบูตเครื่องเสร็จแล้ว จะเข้าสู่หน้าจอของMac Os X หน้าจอจะประกอบด้วยสามส่วนหลักๆ คือ dock , menu bar , desktop and finder windows




เมนูบาร์ของ Mac Os X

เมนูของระบบ Mac Os X จะแสดงอยู่บนสุดของจอภาพ เมนระบบจะใช้ไอคอนรูป  ซึ่งเป็นเมนูแรก เมนูระบบใช้สำหรับเข้าสู่การทำงาน การตั้งค่าต่างๆ เช่น การปิด โปรแกรมที่ไม่สามารถปิดได้ การออกจากโปรแกรม (Log off) การปิดเครื่อง (Shut Down) เมนูนี้ได้แสดงตลอดเวลา ไม่ว่าจะใช้แกรมใดก็ตาม



เมนูของโปรแกรมจะอยู่ถัดมาจากรูปแอปเปิล เมื่อเข้า Mac Os X จะแสดงเมนูของ Finder ซึ่งเป็นโปรแกรมจัดการไฟล์และโฟลเดอร์ตามปกติ แต่เมื่อมีการเปิดโปรแกรมอื่นขึ้นมาตัวเมนูจะเปลี่ยนตามโปรแกรมที่เรียกขึ้นมาอัตโนมัติ ดังภาพ

ไฟล์ แก้ไข มุมมอง ประวัติการเข้าชม บัญมาร์ก บุคคล หน้าต่าง ช่วยเหลือ

 Chrome ไฟล์ แก้ไข มุมมอง ประวัติการเข้าชม บัญมาร์ก บุคคล หน้าต่าง ช่วยเหลือ


* ผู้สอนสามารถสลับโปรแกรมต่าง ๆ ไปมา เช่น จาก Finder ไป Pages โดยใช้ปุ่มคีย์บอร์ด command + tab

Dock

การเปิดโปรแกรมบน Mac Os X สามารถทำได้ผ่าน Dock หรือ เปิดใช้งานจากเมนู Go>Applications การเปิดโปรแกรมผ่าน Dock สามารถใช้เมาส์คลิกเพื่อเปิดโปรแกรมได้ทันที ผู้ใช้สามารถเพิ่มไอคอนของโปรแกรมไปยัง Dock ได้โดยตรง



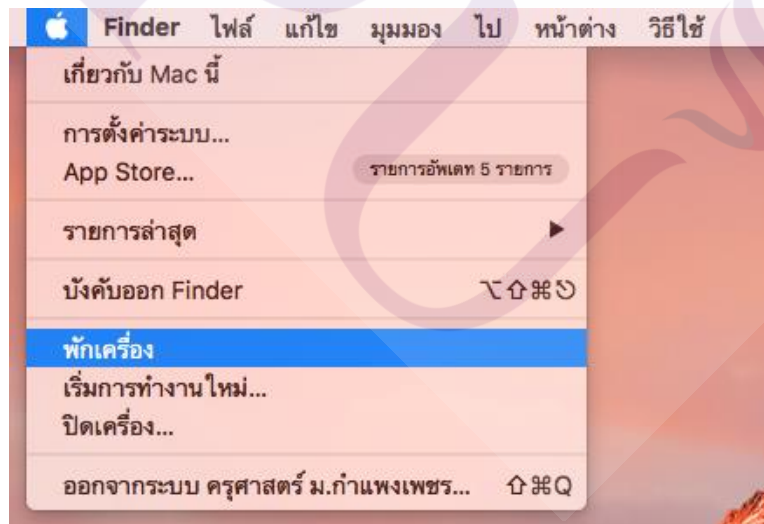
พื้นฐานการใช้งานที่ควรรู้จัก

การใช้งานเบื้องต้นที่ผู้ใช้ควรรู้จัก เป็นการปิด และการเปิดเครื่องใหม่เครื่อง การจัดการเหล่านี้ผู้ใช้สามารถสั่งได้จากเมนู 

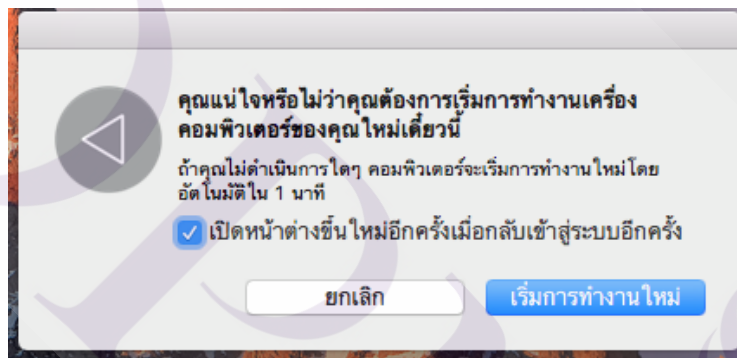
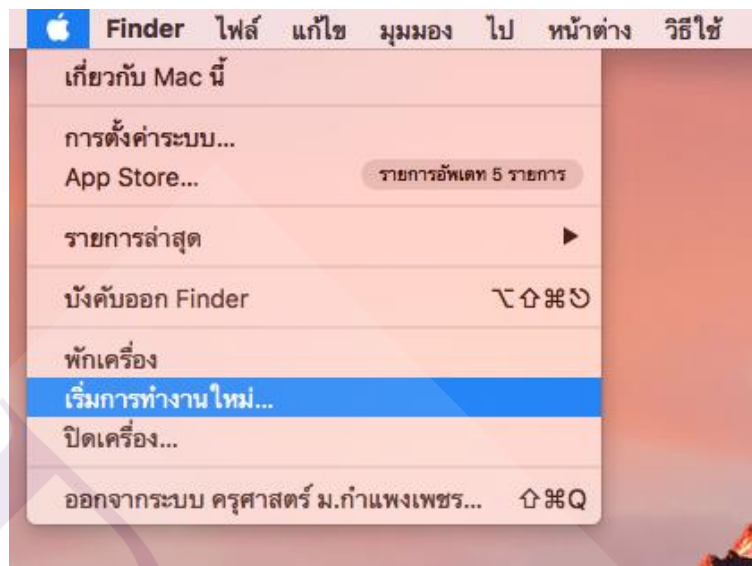
- เมื่อโปรแกรมค้างให้เลือกใช้คำสั่ง Force Quit หรือใช้ปุ่มคีย์ลัด command + option + shift + esc
- จะขึ้นหน้าต่าง Force Quit Applications ให้สังเกตดูในวงเล็บ ถ้าโปรแกรมไหนค้างจะขึ้น คำว่า

(not responding)

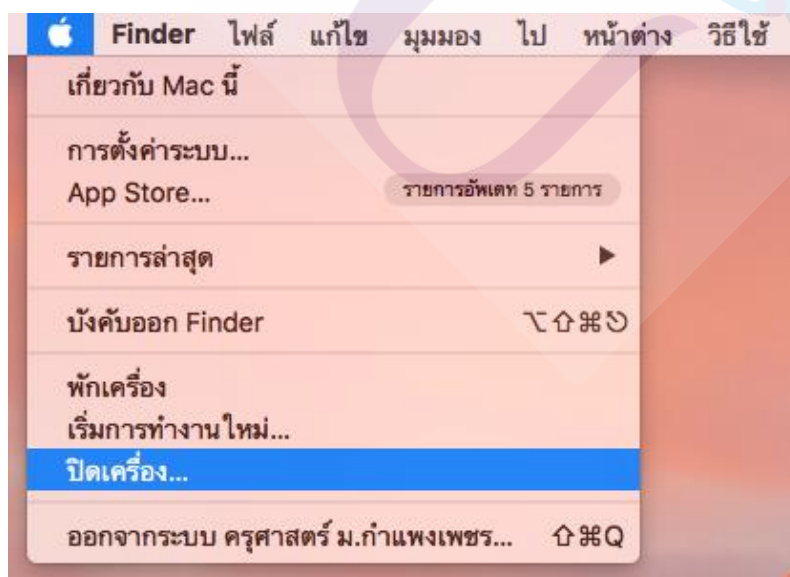
- การพัก การทำงานของเครื่อง และเมื่อต้องการเปิดเครื่องให้ขยับเมาส์



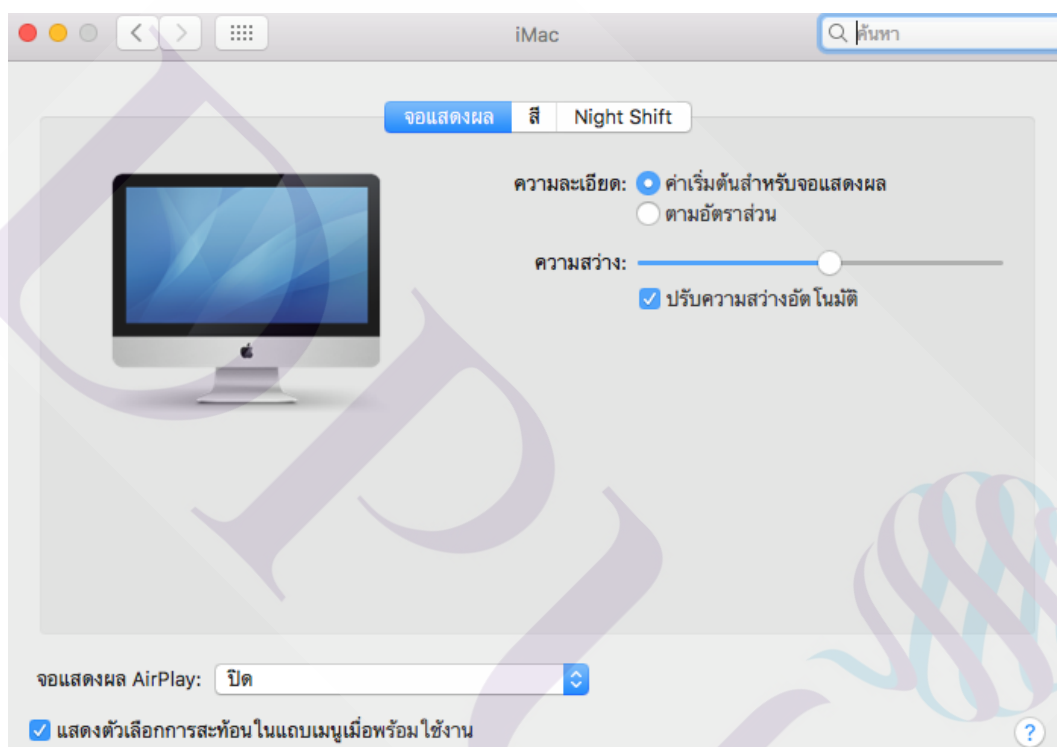
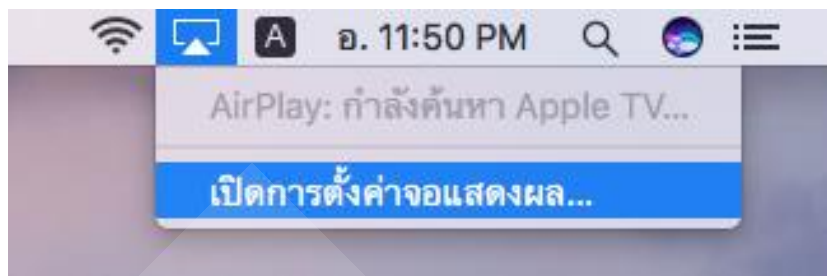
- การเปิดเครื่องใหม่



- การปิดเครื่อง

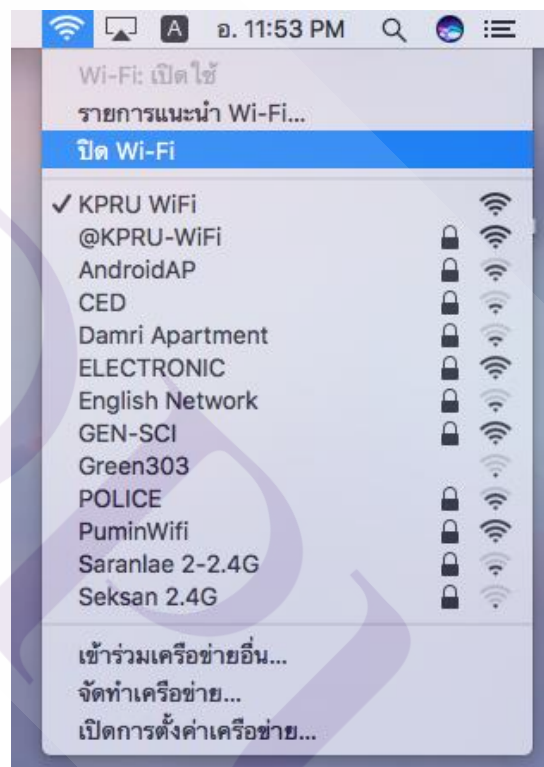
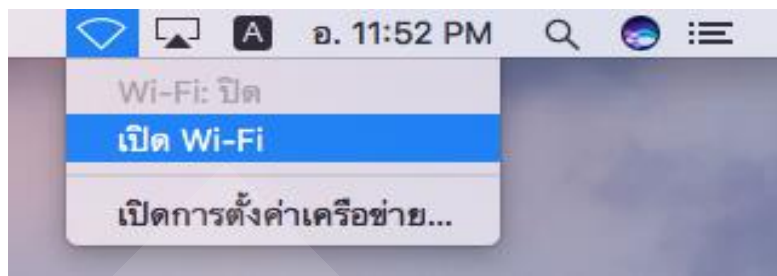


- กำหนดความละเอียดของจอภาพ

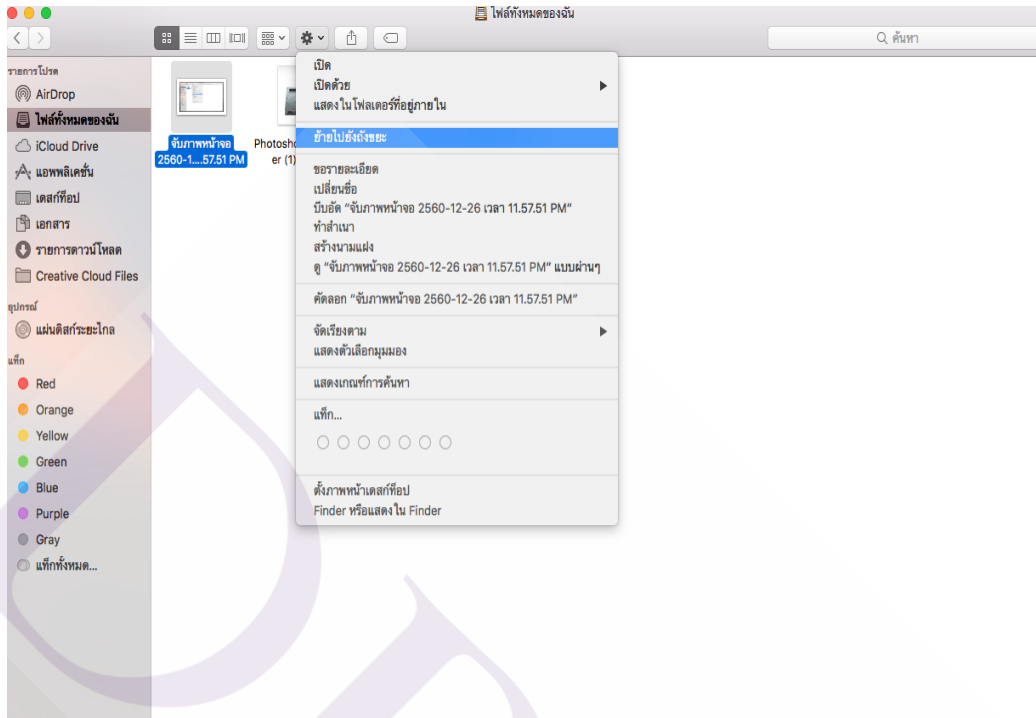


- เปลี่ยนภาษา คลิกเลือกที่เมนูบาร์ หรือใช้ชอร์ตคัต command + spacebar

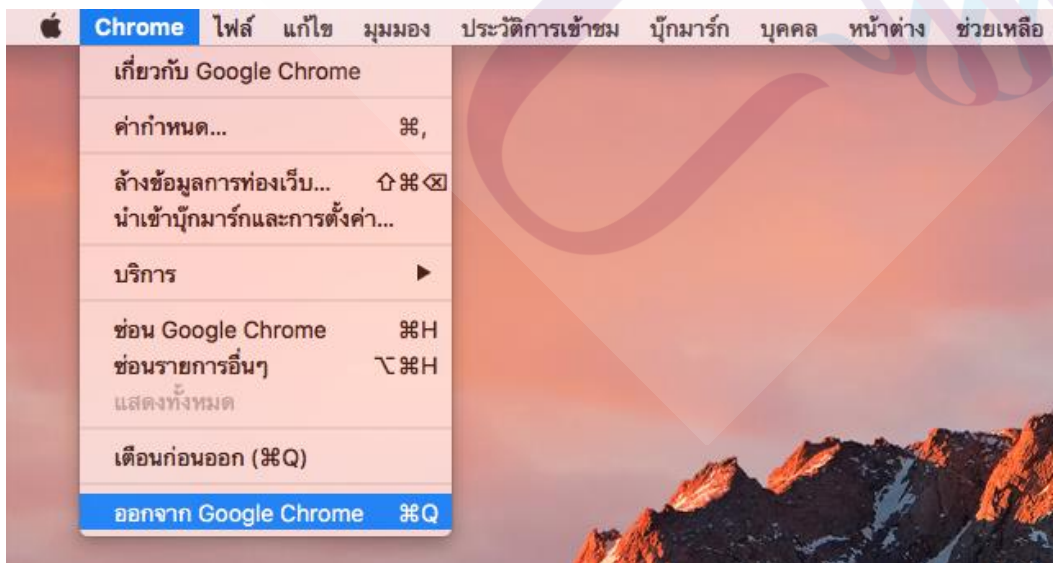
- การเปิด - ปิด wifi หรือ wireless internet จะเรียกว่า AirPort



- การลบไฟล์ที่ไม่ต้องการใช้งาน



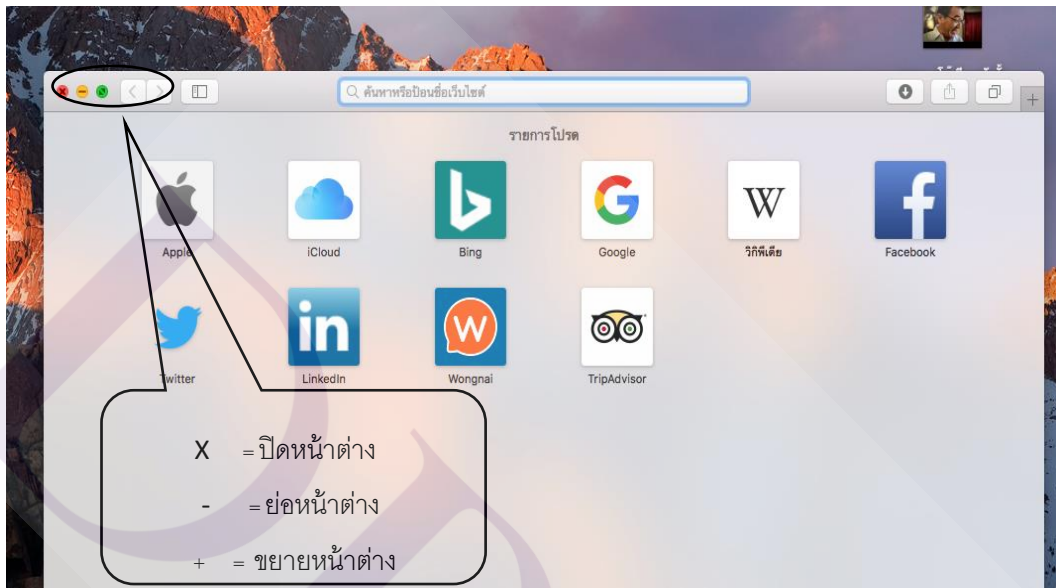
- การปิดโปรแกรม



*การปิดโปรแกรมต้องไปที่โปรแกรมที่ต้องการจะปิดก่อนโดยใช้เมาส์คลิกที่โปรแกรม หรือใช้
Shotcut command + tab เพื่อเลือกโปรแกรม

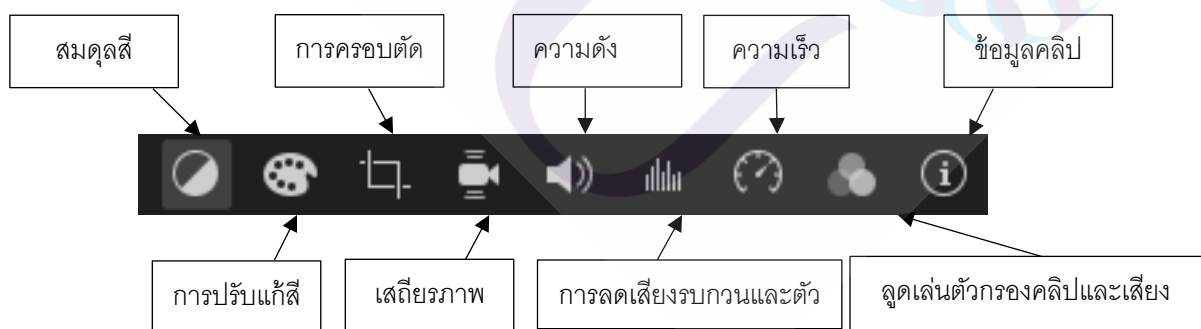
• การย่อและปิดหน้าต่าง

*การปิดหน้าต่างถ้ายังไม่ได้ Quit โปรแกรมนั้นก็ยังคงเปิดอยู่



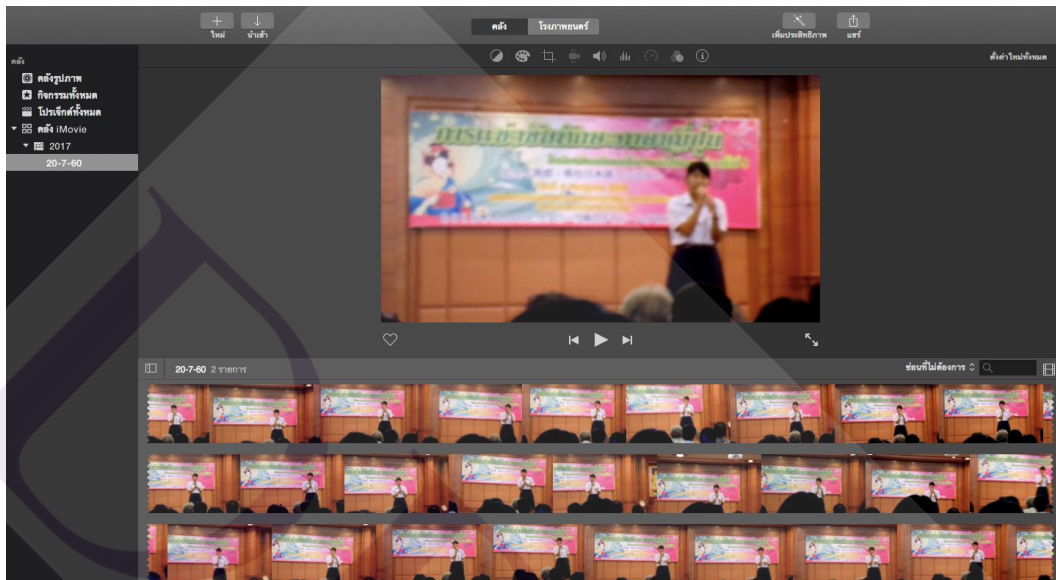
Interface ของโปรแกรม iMovie'09



ส่วนประกอบต่าง ๆ ของ Toolbar



การนำเข้า (Import) วิดีโอจากกล้อง

การดึงวิดีโอจากกล้องวิดีโอ (หรือที่เรียกว่า import) เป็นขั้นตอนแรก และเป็นการรวมวิดีโอทุกอย่างไว้ในที่เดียวกันและเป็นการจัดระเบียบจัดกลุ่มวิดีโอตามวันที่ถ่ายไว้ใน Event Library เพื่อให้ง่ายต่อการหาคลิปเพื่อการชมหรือตัดต่อ



1. เปิดโปรแกรม imovie
2. เปลี่ยนโหมดกล้องวิดีโอ  เป็นโหมดสำหรับถ่ายโอนข้อมูล 
(ศึกษาได้จากคู่มือของกล้องแต่ละรุ่น)
3. ต่อสาย USB หรือ FireWire (ขึ้นอยู่กับรุ่นของกล้อง) กับตัวแมค

การเริ่มตัดต่อวิดีโอด้วย iMovie'09

หลังจากได้นำวิดีโอเข้ามาใน โปรแกรม iMovie แล้ว ต่อไปคือการนำวิดีโอที่ได้มาตัดต่อ เอาจากที่ต้องการ มารวมกัน แล้วใส่เสียง ใส่ลูกเล่น หรือข้อความต่างๆ ได้

1.สร้าง New Project

*กดปุ่ม command + N หรือไปที่เมนู File แล้วเลือก New Project จากเมนูบาร์



จะขึ้นหน้าต่างให้ set up ค่าต่างๆ ดังนี้

- ในช่อง Project Name ให้ใส่ชื่อที่จะใช้
- ที่ pop-up menu ของ Aspect ratio ให้เลือกสัดส่วนที่ต้องการใช้งาน
- Widescreen (16:9) คือสัดส่วนสำหรับทีวีที่เป็น Widescreen หรือ LCD TV
- Standard (4:3) คือสัดส่วนสำหรับทีวีที่เป็นแบบ CRT TV
- iPhone (3:2) คือสัดส่วนสำหรับโทรศัพท์ iPhone



16.9Widescreen



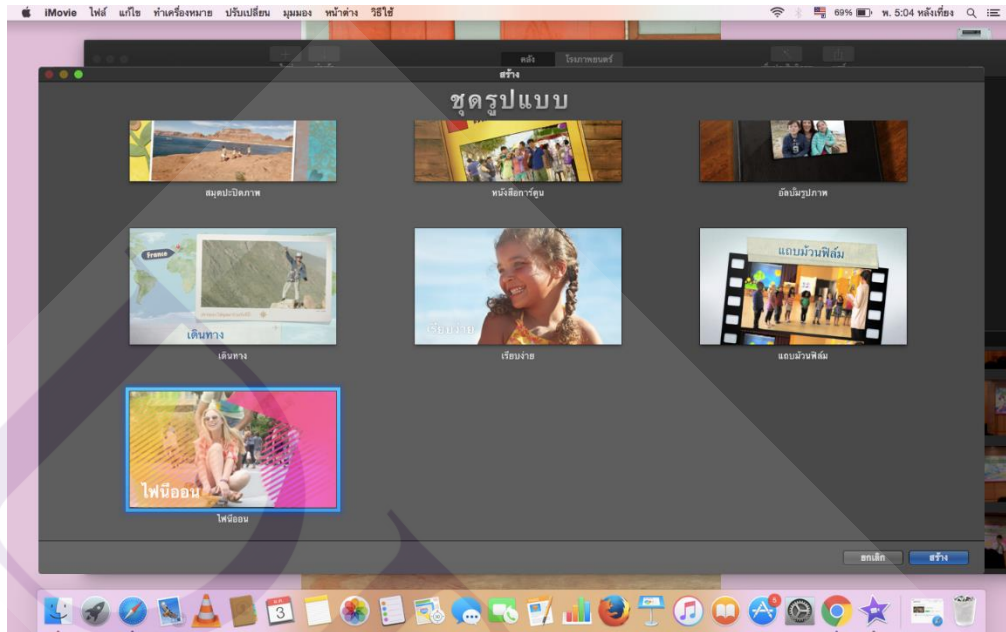
4.3 Standard



3:2 iPhone

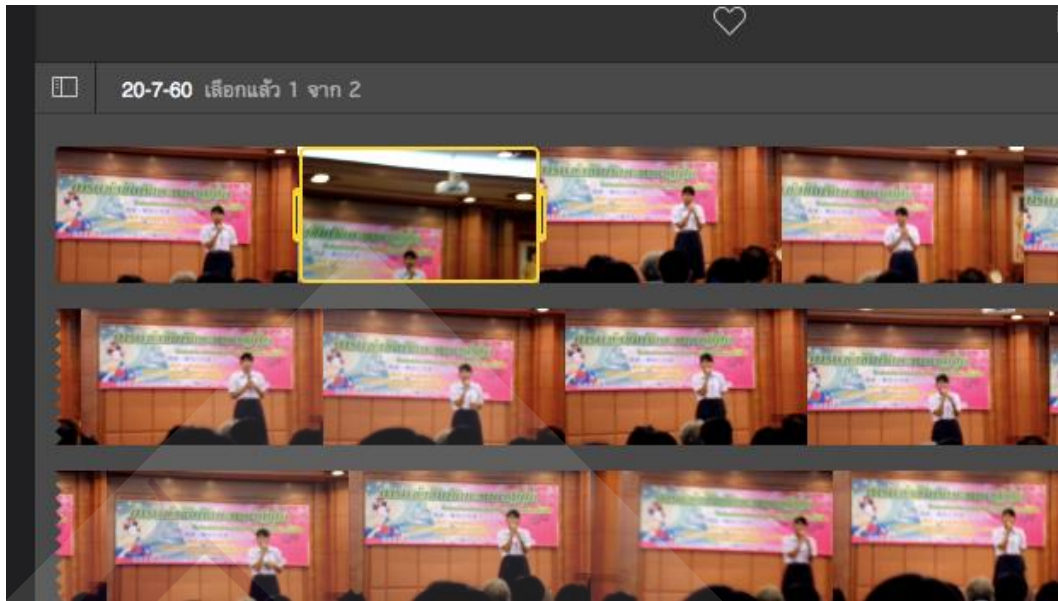
* ในช่อง Theme ไว้สำหรับเลือกธีมของโปรเจค

* ในช่อง Automatically add ไว้สำหรับ Transition ระหว่างคลิปแบบอัตโนมัติ เมื่อตั้งค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Create โปรแกรมก็จะสร้าง movie project ของคุณเข้าไปยัง Project Library แล้วเปิดหน้าต่าง Project ขึ้นมา



2. การเลือกคลิปวิดีโอเพื่อนำไปใช้ในการตัดต่อ

• เลือกคลิปที่ต้องการจาก Event Library ใช้เมาส์เลื่อนผ่านเพื่อเลือกเหตุการณ์ที่ต้องการ เมื่อได้แล้ว ให้คลิกเลือกตำแหน่งที่ต้องการ ในเบื้องต้น iMovie จะเลือกวิดีโอมา 4 วินาที ซึ่งจะเห็นว่ามีการอบสีเหลืองเลือกวิดีโอเป็นบริเวณแคบๆ ถ้าจะต้องการวิดีโอมากกว่า หรือน้อยกว่า ให้เลือกบริเวณ กรอบสีเหลืองลากเข้าหรือลากออกในฉากที่ต้องการ

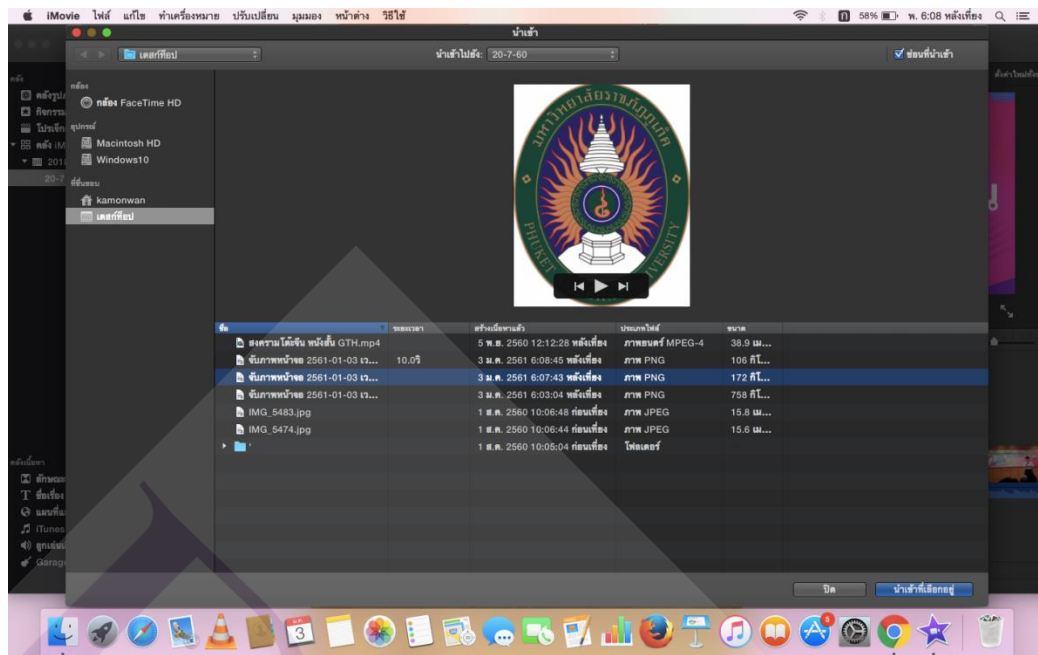


- เมื่อได้นามที่ต้องการแล้วก็ให้ลากคลิปนั้นมายังหน้าต่าง Project
- * ถ้าต้องการดูฉากต่างๆ ในวิดีโอ ให้ใช้วีลเลื่อนเมาส์ผ่านวิดีโอใน Event Brower
- * ถ้าต้องการเล่นวิดีโอในตำแหน่งที่เลื่อนเมาส์ผ่าน ให้กด Spacebar ถ้าให้หยุดกด Spacebar อีกครั้ง
- * ผู้สอนสามารถเรียงลำดับคลิปใหม่ด้วยการคลิกลากสลับตำแหน่งได้ตามต้องการ
- * ถ้าคลิปไหนที่ต้องการก็สามารถลบได้ โดยการคลิกขวาแล้วเลือก Delete Selected Clip

3.การเลือกภาพนิ่งเพื่อนำไปใช้ในการตัดต่อ

- คลิกที่นำเข้าจะอยู่ที่บริเวณ ด้านบนแล้วเลือกรูปที่ต้องการ

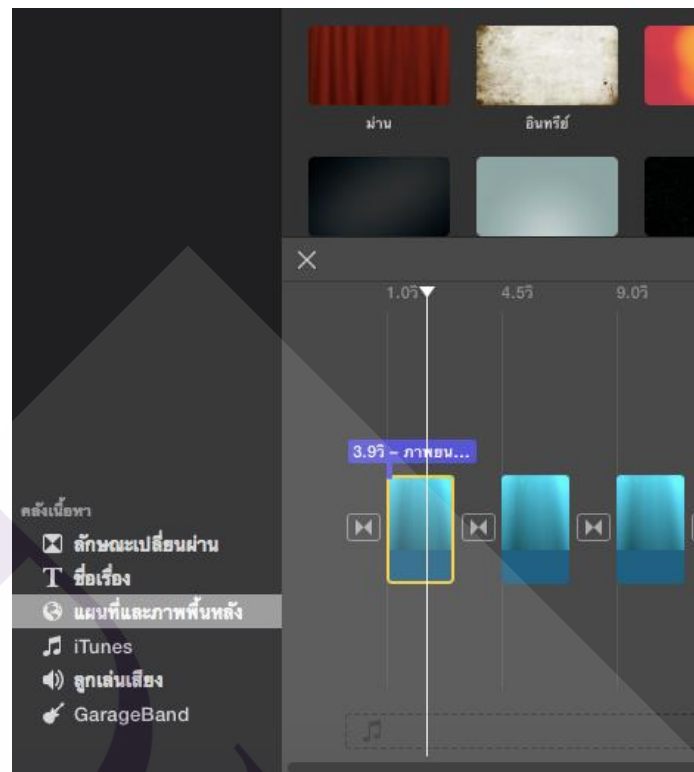
เมื่อได้รูปที่ต้องการแล้วก็ลากรูปนั้นมายังหน้าต่าง Project ไปยังตำแหน่งที่ต้องการจะแทรกรูป



- ภาพที่นำมาใช้ต้องนำเข้าไปใน โปรแกรม iPhoto เพื่อจัดระเบียบรูปภาพก่อนนำไปใช้ หรือมีวิธีที่รวดเร็วกว่าคือ สามารถลากรูป ไปที่ Project ในตำแหน่งที่ต้องการได้ทันที
- ผู้สอนสามารถทำให้ภาพหนึ่งมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยคลิกที่ปุ่ม Action เลือก Cropping Ken Burns & Rotation สามารถ ซুমเข้า-ออก หมุนภาพ และ crop ได้

4.การใช้ Transitions ในการเปลี่ยนแปลงฉากวิดีโอ

- คลิกที่ปุ่ม แพนที่และภาพพื้นหลัง เลือกอันที่ต้องการ แล้วลากไปไว้ระหว่างคลิป หรือรูปภาพแล้ว ลอง Play ดูการเปลี่ยนแปลง



- สามารถเปลี่ยน transition ได้โดยดับเบิลคลิกที่ transition จะปรากฏหน้าต่าง Inspector ขึ้นมา
 - ในบรรทัดแรกช่อง Duration คือเวลาของ transition ที่จะปรากฏ
 - ช่อง Transition คือช่องที่ใช้เปลี่ยน transition โดยคลิกที่ ชื่อของ transition
 - แล้วกด done เมื่อเลือกเสร็จ

5.การใส่ Video Effect ในคลิปวิดีโอ หรือภาพนิ่ง

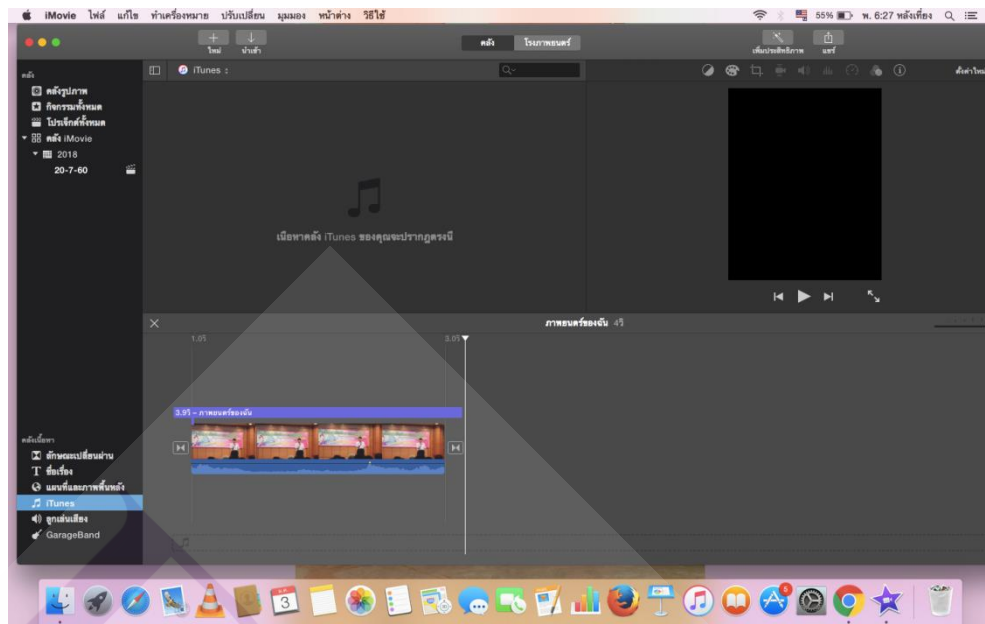
- คลิกปุ่ม Action Menu เลือก Clip Adjustments
- จะปรากฏหน้าต่าง Inspector ขึ้นมา ดูที่บรรทัดที่สอง Video Effect
- คลิกเลือก None แล้วคลิกเลือก Video Effect ที่ต้องการ Done

6.การใส่ Title ข้อความบน คลิปวิดีโอ หรือภาพนิ่ง

- ให้คลิกที่ปุ่ม Title Browser เลือกรูปแบบข้อความที่ต้องการ แล้วลากไปยังวิดีโอ
- ถ้านำไปวางยังพื้นที่ว่างจะปรากฏให้เลือกพื้นหลังของข้อความ
- ถ้านำไปวางทับบนวิดีโอหรือภาพนิ่งก็สามารถพิมพ์ข้อความที่ต้องการได้
 - คลิกที่ Show Fonts เพื่อต้อง Fonts

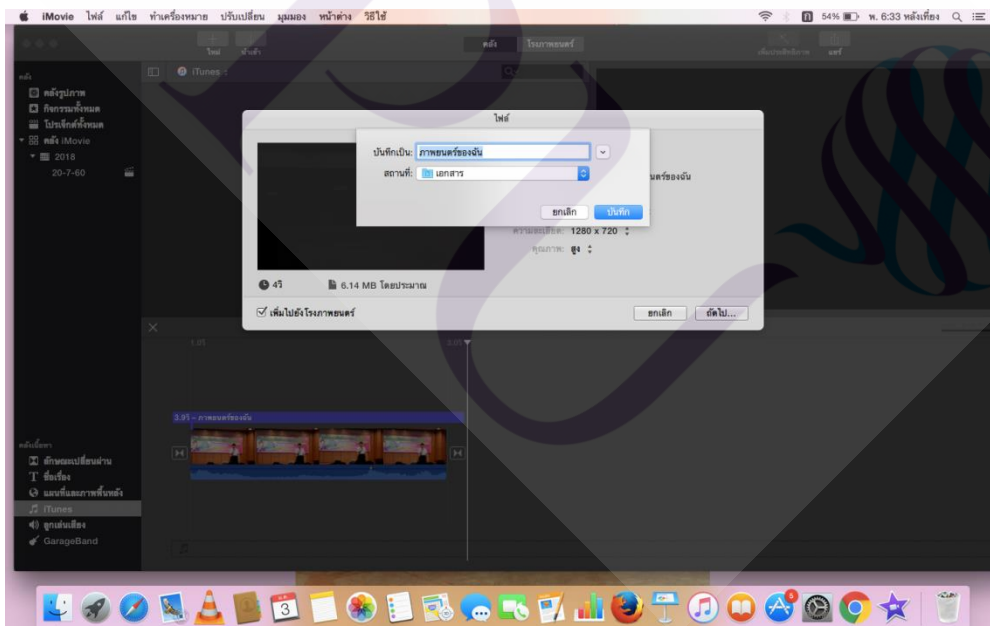
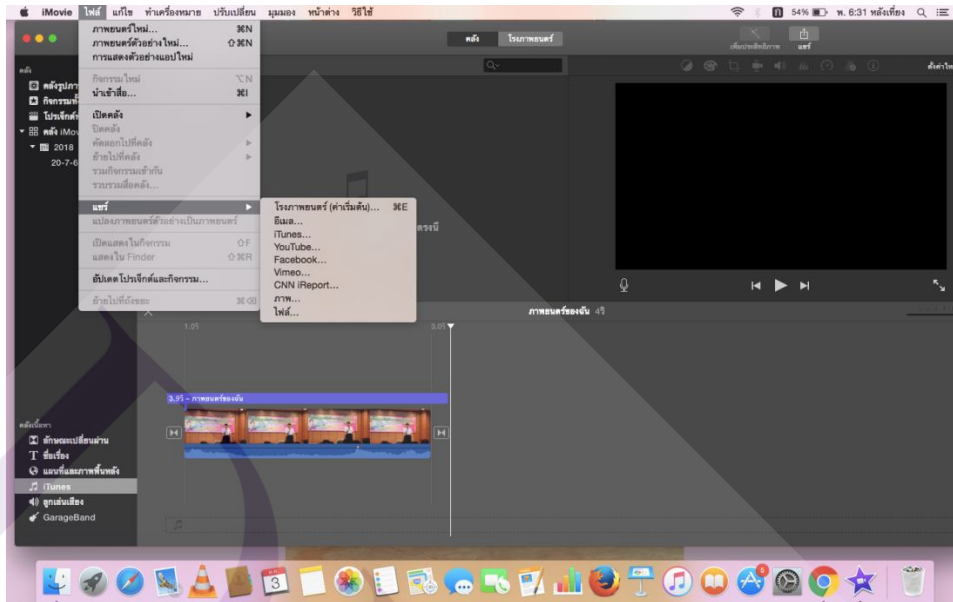
7.การใส่ Music เสียงเพลง

- คลิกลากเพลงที่เลือกบริเวณที่ว่าง หรือวางไว้บนคลิปที่ต้องการ
- ถ้าต้องการปรับตั้งค่าต่างๆ ให้เลือกที่ปุ่ม Action



จะขึ้นหน้าต่าง Inspector สามารถปรับค่าต่างๆ ได้อีก

- เลือกไปที่ ไฟล์ เพื่อที่จะแชร์วิดีโอ โดยจะเลือก Save เป็นไฟล์ หรือ เป็นไฟล์นามสกุลอื่นๆ ได้เช่น E-Mail Facebook YouTube Vimeo ไฟล์



การสร้างสื่อดิจิทัลจากโทรศัพท์

เนื่องจากโทรศัพท์ในยุคปัจจุบันมีระบบปฏิบัติการ 2 แบบ คือ ระบบปฏิบัติการ IOS และ Android ในที่นี้จะแนะนำแอปพลิเคชันที่สามารถใช้ได้ทั้ง 2 ระบบ ก่อนอื่นต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับการสร้างสื่อดิจิทัล มีแอปพลิเคชัน ปรับเปลี่ยนอยู่ตลอด และข้อควรระวังในการใช้แอปพลิเคชัน ในการสร้างสื่อดิจิทัลผู้สอนต้องฝึกใช้แอปพลิเคชัน และลูกเล่นก่อน ที่จะนำไปสอน เนื่องจากบางแอปพลิเคชันมีการชำระเงินในแอปพลิเคชัน และมีระยะเวลาที่จำกัดในการใช้

<p>ระบบปฏิบัติการ IOS</p> 	<p>ระบบปฏิบัติการ Android</p> 
<p>1. แอปพลิเคชันบันทึกและตัดต่อคลิปวิดีโอขนาดสั้นไม่เกิน 5 นาที มีลูกเล่นน่ารักๆ มี 6 โหมดบันทึกภาพให้เลือกใช้ได้</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>VIVA VDO ใช้ได้ทั้ง 2 ระบบ เพิ่มลูกเล่นในการถ่ายวิดีโอ ข้อควรระวัง ห้ามถ่ายวิดีโอเกิน 5 นาที จะมีการชำระเงิน</p>	
<p>2. แอปพลิเคชันสำหรับการตัดต่อ และการสร้างวิดีโอ ไม่มีค่าใช้จ่ายในการโหลดและติดตั้ง</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Kinemaster ใช้ได้ทั้ง 2 ระบบ ไม่มีค่าใช้จ่าย ถ่ายวิดีโอ สามารถตัดต่อได้</p>	
<p>แอปพลิเคชัน Picsart สามารถตัดต่อและแต่งภาพได้อย่างสวยงาม</p>	

<p>ระบบปฏิบัติการ iOS</p> 	<p>ระบบปฏิบัติการ Android</p> 
 <p>ข้อควรระวัง คือ สามารถใช้ฟรีได้ 3 วันหลังจากนั้นมีค่าใช้จ่ายเป็นรายเดือน</p>	
 <p>Sony vegas Pro เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการตัดต่อในคอมพิวเตอร์</p>	
 <p>Movavi :เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการตัดต่อในคอมพิวเตอร์</p>	

ระบบปฏิบัติการ iOS



ระบบปฏิบัติการ Android



Adobe Premiere Pro CC

โปรแกรม adobe premiere pro cc 2017 ใช้ในคอมพิวเตอร์

เป็นโปรแกรม Adobe Premiere Pro ถูกออกแบบมาให้นำไปใช้งานได้ทั้งภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว นำไฟล์รูปที่ต้องการวางลงในโปรแกรม ใส่เอฟเฟคการเปลี่ยนรูป

สร้างวิดีโอที่เคลื่อนไหวผ่านรูปถ่ายได้ นอกจากการนำรูปถ่ายมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถใส่ข้อความลงไปได้ ขณะที่วิดีโอของคุณกำลังเล่น เรียกได้ว่าเอฟเฟคนี้เป็นสิ่งที่หนัง หรือภาพยนตร์หลายๆ เรื่องก็นำไปใช้กันอย่างมากมาย

ดาวน์โหลดฟรีที่ ลิ้งค์ <https://goo.gl/nbcqX3> / ลิ้งค์สำรอง <http://agileurbia.com/4SnB>

เอกสารประกอบการสอน



ไม่มีเอกสารจากต้นฉบับ
หน้า 266-268

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

วัตถุประสงค์ของแบบบันทึกการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา

1. เพื่อให้ผู้เรียนจดบันทึก การสร้างความรู้ของตนเองที่ได้จากการฝึกฝนการออกเสียงภาษาอังกฤษ และการสรุปความรู้ภายในกลุ่ม
2. เพื่อให้ผู้เรียนได้บันทึกพัฒนาการการออกเสียงภาษาอังกฤษของตนเอง
3. เพื่อให้ผู้เรียนได้บันทึก ความรู้สึกของตนเอง และการแสดงออกของตนเอง ในชั้นเรียนขณะที่ออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในแต่ละแผนการเรียนรู้

Pronunciation Record 1

Name _____ ID: _____ Date _____

วงกลมเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นที่เป็นปัญหาในการออกเสียง

ɪ READ	ɪ SIT	ʊ BOOK	u: TOO	ɪə HERE	eɪ DAY		
e MEN	ə AMERICA	ɜ: WORD	ɔ: SORT	ʊə TOUR	ɔɪ BOY	əʊ GO	
æ CAT	ʌ BUT	ɑ: PART	ɒ NOT	eə WEAR	aɪ MY	aʊ HOW	
p PIG	b BED	t TIME	d DO	tʃ CHURCH	dʒ JUDGE	k KILO	g GO
f FIVE	v VERY	θ THINK	ð THE	s SIX	z ZOO	ʃ SHORT	ʒ CASUAL
m MILK	n NO	ŋ SING	h HELLO	l LIVE	r READ	w WINDOW	j YES

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกรู้สึก _____

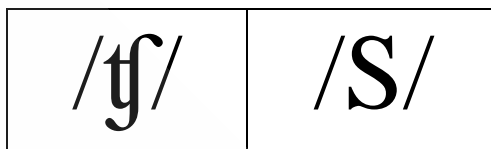
Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 2

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะต้น วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง



จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /tʃ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียง โฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /s/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียง โฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 3

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะต้น วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง

/θ/	/ð/
-----	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /θ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /ð/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกลับ _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 4

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะต้น วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง

/dʒ/	/j/
------	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /dʒ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /j/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 5

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะต้น วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง

/v/	/z/
-----	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /v/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /z/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกรู้สึก _____

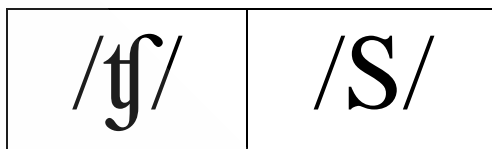
Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 6

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะท้าย วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง



จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /tʃ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /s/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกลับ _____

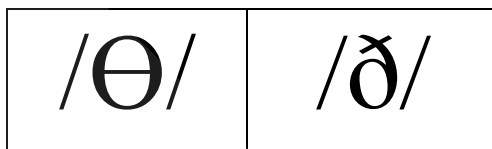
Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 7

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะท้าย วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง



จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /θ/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /ð/ เป็นเสียงพยัญชนะต้น (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 8

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะท้าย วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง

/z/	/s/
-----	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /z/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /s/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึกรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 9

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะท้าย วงกลมคำศัพท์ที่นักเรียนมีปัญหาในการออกเสียง

/dʒ/	/g/
------	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /dʒ/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย (พร้อมเสียงโฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /g/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย (พร้อมเสียงโฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

Pronunciation Record 9

Name _____ ID: _____ Date _____

พยัญชนะท้าย วงกลมคำศัพท์ที่นักศึกษามีปัญหาในการออกเสียง

/dʒ/	/g/
------	-----

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /dʒ/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย(พร้อมเสียง โฟเนติก)

จงเขียนคำศัพท์และตัวอย่างประโยค ที่มีเสียง /g/ เป็นเสียงพยัญชนะท้าย(พร้อมเสียง โฟเนติก)

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

สาเหตุ _____

วิธีแก้ไข _____

ความรู้สึก _____

Rate on your work today by ✓ in the box

Excellent 5	Good 4	Fair 3	Poor 2	Bad 1

แบบวัดการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

เวลาที่ใช้ในการสอบ ผู้เข้าสอบสอบเป็นรายบุคคล คนละ 10-25 นาที

ข้อสอบนี้มี 5 ข้อ รวมทั้งหมด 60 คะแนน

- 1) ผู้เรียนสามารถออกเสียงระดับคำ ที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหล่านี้ /v/,/θ/,/ð/,/z/,/dʒ/ ได้
จำนวน 10 คำ คิดเป็น 10 คะแนน
เกณฑ์การให้คะแนน ออกเสียงถูก คิดเป็นคำละ 1 คะแนน ออกเสียงผิด 0 คะแนน
- 2) ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำ ระดับคำ ที่มีเสียงพยัญชนะท้ายเหล่านี้
/θ/,/ð/,/dʒ/,/tʃ/,/z/ ได้
จำนวน 10 คำ คิดเป็น 10 คะแนน
เกณฑ์การให้คะแนน ออกเสียงถูก คิดเป็นคำละ 1 คะแนน ออกเสียงผิด 0 คะแนน
- 3) ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหล่านี้ /v/,/θ/,/ð/,/z/,/dʒ/ ใน
ระดับประโยคได้
จำนวน 5 ประโยค คิดเป็น 10 คะแนน
- 4) ผู้เรียนสามารถออกเสียงประโยคที่มีเสียงพยัญชนะท้ายเหล่านี้ /θ/,/ð/,/dʒ/,/tʃ/,/z/
ใน
ระดับประโยคได้
จำนวน 5 ประโยค คิดเป็น 10 คะแนน
- 5) ผู้เรียนสามารถออกเสียง คำที่มีเสียงพยัญชนะต้นเหล่านี้ /v/,/θ/,/ð/,/z/,/dʒ/ และคำ
ที่มีเสียงพยัญชนะท้าย /θ/,/ð/,/dʒ/,/tʃ/,/z/ ในระดับอนุเจตแบบสั้น คิดเป็น 20
คะแนน

***เกณฑ์การให้คะแนนในข้อที่ 3-5 ใช้แบบประเมินการออกเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหา (ตามเอกสารแนบ)

วัตถุประสงค์	ตัวอย่างข้อสอบ	คะแนน	เวลา	การให้คะแนน
1. ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นที่มีปัญหาได้ 1.1 ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำ 1 พยางค์ ที่มีเสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ได้ (10)	Set1 voice vacation think theory those though zoom zookeeper jam janitor Set2 vast various theme thirsty themselves that zipper zero journal jaguar	10	5 นาที	ให้คะแนนการออกเสียงถูกต้องข้อละ 1 คะแนน อ่านผิด 0
2. ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำระดับคำ ที่มีเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ได้ (10)	Set 1 width blacksmith breathe smooth change strange bench teach size freeze Set2 worth thirtieth bathe clothe watch lunch seize players average bridge	10	5 นาที	ให้คะแนนการออกเสียงถูกต้องข้อละ 1 คะแนน อ่านผิด 0
3. ผู้เรียนสามารถออกเสียงประโยคที่มีเสียงพยัญชนะต้น /v/, /θ/, /ð/, /z/, /dʒ/ ใน ระดับ ประโยคได้ (10)	1. Can you turn the volume up? 2. He's really interested in the theatre. 3. They're happy to buy a new car by themselves. 4. He decided to keep a journal. 5. A zookeeper show me the polar bears.	10	5 นาที	อ่านออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะในประโยคได้อย่างถูกต้อง ตามเกณฑ์ที่กำหนด
4. ผู้เรียนสามารถออกเสียงประโยคที่มีเสียงพยัญชนะท้าย /θ/, /ð/, /dʒ/, /tʃ/, /z/ ใน ระดับ ประโยคได้ (10)	1. The blacksmith was that lady. 2. The jet made a smooth landing. 3. I'm looking forward to the challenge of my new job. 4. She had to watch tv show tonight. 5. Put those flowers down, ladies.	10	5 นาที	อ่านออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะในประโยคได้อย่างถูกต้อง ตามเกณฑ์ที่กำหนด

<p>5.ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำที่มี เสียง ย ง พ ยัญ ช น ะ ตั น /v/,/θ/,/ð/,/z/,/dʒ/ และคำที่มี เสียงพยัญชนะท้าย /θ/,/ð/,/dʒ/,/f/,/z/ ในระดับอนุเจตแบบสั้นได้(20)</p>	<p>“Please call Vanessa. Ask her to bring these items with her from the store: /six strange spoons from the pink dotted clothe, strawberries jam, and a frozen fruit in the freezer for her brother Bob. We also need a small scissors and some trousers/ for the kids to change during the day. You can keep these things into three blue jean bags, and we will go meet with the zookeeper on Wednesday at the zoo to see he trains the black jaguar jump across the bridge and the bench”</p>	20	5 นาที	<p>อ่านออกเสียงคำที่มีเสียงพยัญชนะต้นและท้ายที่มีปัญหาในอนุเจตได้อย่างถูกต้องและตามเกณฑ์ที่กำหนดทั้งหมด ข้อละ 20 คะแนน</p>
รวม		60 คะแนน		

แบบประเมินการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษในระดับคำ

Score Topic	1	2	3	4	น้ำหนัก	รวม
1. ความถูกต้องในการอ่านและใช้อวัยวะถูกต้องตามหลักการออกเสียง	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาระดับคำได้และสามารถสื่อความหมายได้อย่างน้อย 0-5 คำ	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาระดับคำ และสามารถสื่อความหมายได้ อย่างน้อย 6-10 คำ	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาระดับคำ และสามารถสื่อความหมายได้ อย่างน้อย 11-15 คำ	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาระดับคำ และสามารถสื่อความหมายได้ 16-20 คำ	2	8
2. การเน้นเสียง	สามารถเน้นเสียงถูกต้อง 0-5 คำ	สามารถเน้นเสียงถูกต้อง 6-10 คำ	สามารถเน้นเสียงถูกต้อง 11-15 คำ	สามารถเน้นเสียงถูกต้อง 16-20 คำ	2	8
3. ความมั่นใจในการใช้ภาษา	ขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียงออกเสียงไม่ชัดเจน	ไม่มีความมั่นใจในการอ่าน แต่มีการเตรียมตัวมาพอใช้ออกเสียงชัดเจนพอใช้	มีความมั่นใจในการอ่านพอใช้เตรียมตัวมาอย่างดี แต่ยังไม่พร้อม ออกเสียงชัดเจนดี	มีความมั่นใจในการอ่านดี มีการเตรียมตัวมาอย่างดี ออกเสียงชัดเจนดีมาก	1	4
คะแนนรวม						20

เกณฑ์การประเมิน

0-5	ไม่ผ่านเกณฑ์
6-10	ปรับปรุง
11-14	พอใช้
15-18	ดี
19-20	ดีมาก

แบบประเมินการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษในระดับประโยค

Score Topic	1	2	3	4	น้ำหนัก	รวม
1. ความถูกต้องในการอ่านและใช้อวัยวะถูกต้องตามหลักการออกเสียง	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับประโยคได้ 0-2 คำ และอ่านออกเสียงคำเวดล้อมผิดมากกว่า 5 คำขึ้นไป สื่อสารไม่ได้	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับประโยคได้ 3-5 คำ และอ่านออกเสียงคำเวดล้อมผิด 3-4 คำและสื่อสารได้บ้าง	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับประโยคได้ 6-8 คำ และอ่านออกเสียงคำเวดล้อมผิด 1-2 คำ และสามารถสื่อสารได้	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับประโยคได้ 9-10 คำ และอ่านออกเสียงคำเวดล้อมได้ดีไม่ผิดและสามารถสื่อความหมายได้ดี	2	8
2. การเน้นเสียง และการเว้นวรรคตอน	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาได้อย่างถูกต้อง 0-2 คำ แต่เว้นวรรคตอนไม่ถูกต้อง ไม่สามารถสื่อความหมายได้	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาได้อย่างถูกต้อง 3-5 คำ แต่สามารถเว้นวรรคตอนได้พอใช้ สื่อความหมายได้บ้าง	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาได้อย่างถูกต้อง 6-8 คำ แต่เว้นวรรคตอนได้ และสามารถสื่อความหมายได้	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาได้อย่างถูกต้อง 9-10 คำ เว้นวรรคตอนได้ดี และสามารถสื่อความหมายได้ดี	2	8
3. ความมั่นใจในการใช้ภาษา	ขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียงออกเสียงไม่ชัดเจน	ไม่มีความมั่นใจในการอ่าน แต่มีการเตรียมตัวมาพอใช้ ออกเสียงชัดเจนพอใช้	มีความมั่นใจในการอ่านพอใช้เตรียมตัวมาอย่างดี แต่ยังประหม่า ออกเสียงชัดเจนดี	มีความมั่นใจในการอ่านดี มีการเตรียมตัวมาอย่างดี ออกเสียงชัดเจนดีมาก	1	4
คะแนนรวม						20

เกณฑ์การประเมิน

0-5 ไม่ผ่านเกณฑ์

6-10 ปรับปรุง

11-14 พอใช้

15-18 ดี

19-20 ดีมาก

แบบประเมินการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษระดับอนุเขต

Score Topic	1	2	3	4	น้ำหนัก	รวม
1. ความถูกต้องในการอ่านและใช้อวัยวะถูกต้องตามหลักการออกเสียง	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้ถูกต้อง 0-10 คำ และอ่านออกเสียงคำแวดล้อมผิดมากกว่า 5 คำ ในระดับอนุเขตได้บ้าง แต่สื่อความหมายไม่ได้	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้ถูกต้อง 11-14 คำ และอ่านออกเสียงคำแวดล้อมผิด 3-4 คำ สื่อความหมายพอได้ใจความ	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้ถูกต้อง 15-19 คำ และอ่านออกเสียงคำแวดล้อมผิด 1-2 คำ ได้ สื่อความหมายได้ใจความ	อ่านคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้ถูกต้อง 20-24 คำ และอ่านออกเสียงคำแวดล้อมไม่ผิด สื่อความหมายได้ดี	2	8
2. การเน้นเสียงและการเว้นวรรคตอน	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้อย่างถูกต้อง 0-10 คำ แต่เว้นวรรคตอนไม่ถูกต้อง และไม่สามารถสื่อความหมายได้	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้อย่างถูกต้อง 11-14 คำ แต่เว้นวรรคตอนได้พอใช้ และสามารถสื่อความหมายได้บ้าง	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้อย่างถูกต้อง 15-19 คำ และเว้นวรรคตอนได้ สามารถสื่อความหมายได้	สามารถเน้นเสียงคำภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาในระดับอนุเขตได้อย่างถูกต้อง 20-24 คำ แต่เว้นวรรคตอนได้ดี และสามารถสื่อความหมายได้ดี	2	8
3. ความมั่นใจในการใช้ภาษา	ขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียงออกเสียงไม่ชัดเจน	ไม่มีความมั่นใจในการอ่าน แต่มีการเตรียมตัวมาพอใช้ออกเสียงชัดเจนพอใช้	มีความมั่นใจในการอ่านพอใช้เตรียมตัวมาอย่างดี แต่ยังไม่พร้อม่าออกเสียงชัดเจนดี	มีความมั่นใจในการอ่านดี มีการเตรียมตัวมาอย่างดี ออกเสียงชัดเจนดีมาก	1	4
คะแนนรวม						20

เกณฑ์การประเมิน

0-5	ไม่ผ่านเกณฑ์
6-10	ปรับปรุง
11-14	พอใช้
15-18	ดี
19-20	ดีมาก



**แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่อง
ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับ
ปริญญาตรี**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังจากการเรียนด้วยรูปแบบนี้ เพื่อนำผลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพตรงตามความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- | | |
|----------|---|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลผู้ประเมิน |
| ตอนที่ 2 | ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยรูปแบบฯ |
| ตอนที่ 3 | ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม |

2. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบอันดับคุณภาพมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

- | | |
|-----------------|-------------------|
| ระดับ 5 หมายถึง | พึงพอใจมากที่สุด |
| ระดับ 4 หมายถึง | พึงพอใจมาก |
| ระดับ 3 หมายถึง | พึงพอใจปานกลาง |
| ระดับ 2 หมายถึง | พึงพอใจน้อย |
| ระดับ 1 หมายถึง | พึงพอใจน้อยที่สุด |

ตอนที่ 1

สภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง

ผลการเรียนวิชาภาษาอังกฤษล่าสุด _____

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ข้อ	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1.	ด้านเนื้อหา					
1.1	รายวิชานี้เรียนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลน่าสนใจและเหมาะสม					
1.2	การออกเสียงภาษาอังกฤษมีความเหมาะสมกับการเรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนนี้					
2.	ด้านการจัดการเรียนการสอน					
2.1	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้น่าสนใจและเป็นประโยชน์					
2.2	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ชักถามและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน					
2.3	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้มีความหลากหลาย มีการกระตุ้นความสนใจจากผู้สอน					
2.4	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ส่งเสริมการทำงานกลุ่ม					
2.5	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้สามารถพัฒนาการออกเสียงของผู้เรียนได้					
2.6	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง					
2.7	การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบนี้สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน					
3.	ด้านตัวผู้สอน					
3.1	วิธีการสอนของผู้สอนทำให้การเรียนน่าสนใจและสนุกสนาน					
3.2	ผู้สอนให้ความช่วยเหลือแก่นักศึกษาขณะเกิดปัญหา					
4.	ด้านการสร้างผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล					
4.1	การสร้างผลงานการสร้างเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมีความเหมาะสมกับระดับ					

	ความสามารถของผู้เรียน					
4.2	ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองจากการออกแบบเรื่องราวด้วยตนเอง					
4.3	การสร้างผลงานเป็นกลุ่มทำให้ภาระงาน ไม่ยากเกินไป					
4.4	การได้รับข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นจากผู้สอนและเพื่อนเป็นประโยชน์ต่อชิ้นงาน					
5.	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้					
5.1	บรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนไม่มีความกดดัน มีอิสระในการเรียน การตอบคำถาม การซักถามผู้สอน					
5.2	บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสำคัญต่อการเรียนรู้					
5.3	เครื่องมือ อุปกรณ์ในการเรียนการสอนมีเพียงพอต่อการใช้งาน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ชื่อ

เลขที่

ครั้งที่

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากการสร้างชิ้นงานและการทำกิจกรรม

ที่	พฤติกรรมที่สังเกตได้	2	1	0	หมายเหตุ
1.	ความคิดริเริ่ม 1.1 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดที่ ตัดแปลงจากสิ่งเดิม				
	1.2 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดแปลก ใหม่ไม่เหมือนใคร				
	1.3 ผู้เรียนแสดงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ สะท้อนการประยุกต์ในลักษณะเป็นความคิดใหม่				
2.	ความคิดคล่องแคล่ว 2.1 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นโดยการตอบ คำถามในชั้นเรียนได้อย่างหลากหลาย				
	2.2 ผู้เรียนสามารถนำความคิดริเริ่ม มาสร้างเป็น ผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเองอย่าง สมบูรณ์แบบ				
	2.3 ผู้เรียนมีวิธีการในการแก้ปัญหาในการทำ กิจกรรมได้หลากหลายวิธี				
3.	ความคิดยืดหยุ่น 3.1 ผู้เรียนสามารถตอบคำถามหรือสร้างเรื่องราวที่ หลากหลาย ภายใต้สถานการณ์ที่มีข้อจำกัด				
	3.2 ผู้เรียนสร้างผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ สะท้อน ความคิดในการสร้างผลงาน โดยไม่ยึดติด กับสิ่งเดิม				
4.	ความคิดละเอียดลออ 4.1 ผู้เรียนใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการ สร้างสื่อดิจิทัล				
	4.2 ผู้เรียนผลิตผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ ประณีต มีรายละเอียดครบถ้วน				

การประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากการสร้างชิ้นงานและการทำกิจกรรม

Score Topic	2	1	0	น้ำหนัก	รวม
ความคิดริเริ่ม					
1.1 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดที่คัดแปลงจากสิ่งเดิม	ผู้เรียนเสนอแนวคิดโดยการตอบคำถามที่เป็นคำตอบที่เกิดจากการคัดแปลงจากสิ่งที่มีอยู่เดิม	ผู้เรียนตอบคำถามจากการเสริมต่อแนวคิดจากผู้อื่นโดยการพูดต่อเติมความคิดของเพื่อนที่มีอยู่ก่อน ที่อาจเกิดจากการคัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิม	ผู้เรียนเสนอไม่เสนอแนวคิด ตอบคำถาม หรือ เสริมต่อแนวคิด ที่อาจเกิดจากการคัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิม	2	2
1.2 ในการทำกิจกรรมผู้เรียนแสดงความคิดแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร	การทำกิจกรรมในชั้นเรียน เมื่อมีการตั้งคำถาม ผู้เรียนมีการตอบคำถามด้วยการเสนอความคิดที่แปลกใหม่	การทำกิจกรรมในชั้นเรียน เมื่อมีการตั้งคำถาม ผู้เรียนมีการตอบคำถามจากการใช้แนวคิดเดิม หรือ เสริมต่อแนวคิด ที่แปลกใหม่ของผู้อื่นหรือเพื่อนที่นำเสนอ	การทำกิจกรรมในชั้นเรียน เมื่อมีการตั้งคำถาม ผู้เรียนไม่ตอบคำถามด้วยความคิดที่แปลกใหม่ หรือมีการตอบคำถามแต่เป็นการตอบตามแนวคิดที่ซ้ำกับผู้อื่น	2	2
1.3 ผู้เรียนแสดงผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่สะท้อนการประยุกต์ในลักษณะเป็นความคิดใหม่	ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของผู้เรียนที่สะท้อนการประยุกต์ จากสื่อดิจิทัล ที่มีอยู่เดิม หลากหลายองค์ประกอบในลักษณะที่เป็นแนวคิดใหม่	ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของผู้เรียนที่สะท้อนการประยุกต์ คัดแปลงจากสื่อดิจิทัลที่มีอยู่เดิมเล็กน้อย	ชิ้นงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของผู้เรียนที่ไม่สะท้อนการประยุกต์ในลักษณะที่เป็นแนวคิดใหม่ เป็นชิ้นงานที่ทำขึ้นจากแนวคิดเดิม	2	2

Score Topic	2	1	0	น้ำหนัก	รวม
ความคิดสร้างสรรค์					
2.1 ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถามในชั้นเรียนได้อย่างหลากหลาย	ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนได้อย่างหลากหลายและมาก ในระยะเวลาที่กำหนด	ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนได้บ้าง แต่ไม่	ผู้เรียนไม่แสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถามในชั้นเรียน	2	2
2.2 ผู้เรียนสามารถนำความคิดริเริ่ม มาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเองอย่างสมบูรณ์แบบ	ผู้เรียนสามารถนำความคิดริเริ่มของตนในการนำเสนอความคิดในครั้งแรก มาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเองอย่างสมบูรณ์แบบ	ผู้เรียนสามารถนำความคิดริเริ่มที่เสริมต่อความคิดมาจากความคิดของผู้อื่น หรือรูปแบบการนำเสนอที่มีอยู่เดิมในการนำเสนอความคิดในการวางแผนการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล มาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเองอย่างสมบูรณ์แบบ	ผู้เรียนไม่สามารถนำความคิดริเริ่มของตนในการนำเสนอความคิดในครั้งแรก มาสร้างเป็นผลงานการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของตนเองอย่างสมบูรณ์แบบ/หรือสร้างสื่อดิจิทัลจากรูปแบบที่มีอยู่เดิมที่ไม่ได้ผ่านการคิดริเริ่ม	2	2
2.3 ผู้เรียนมีวิธีการในการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมได้หลากหลายวิธี	เมื่อกำหนดสถานการณ์ที่จำกัดเรื่องเวลา หรืออุปกรณ์ในการสร้างสื่อดิจิทัล ผู้เรียนเสนอวิธีการ ในการแก้ปัญหาได้หลากหลายวิธี	เมื่อกำหนดสถานการณ์ที่จำกัดเรื่องเวลา หรืออุปกรณ์ในการสร้างสื่อดิจิทัล ผู้เรียนเสนอวิธีการ ในการแก้ปัญหาได้บ้าง แต่ไม่หลากหลายวิธี	เมื่อกำหนดสถานการณ์ที่จำกัดเรื่องเวลา หรืออุปกรณ์ในการสร้างสื่อดิจิทัล ผู้เรียนเสนอวิธีการ ในการแก้ปัญหาได้เพียงวิธีเดียว หรือ เป็นวิธีเดิม	2	2

Score Topic	2	1	0	น้ำหนัก	รวม
ความคิดยืดหยุ่น					
3.1 ผู้เรียนสามารถ ตอบคำถามหรือ สร้างเรื่องราวที่ หลากหลายภายใต้ สถานการณ์ที่มี ข้อจำกัด	ผู้เรียนสามารถตอบ คำตอบ ในชั้นเรียนได้ หลากหลายแนวทาง หรือผู้เรียนเสนอ ความคิดของตนเอง ในการสร้างเรื่องราวที่ หลากหลายภายใต้ กลุ่ม ภายใต้ สถานการณ์ที่มี ข้อจำกัด เช่น การ จำกัดเรื่องเวลา	ผู้เรียนสามารถตอบ คำตอบ ในชั้นเรียน ได้ บ้าง แต่ ไม่ หลากหลาย หรือ การเสนอแนวคิดใน การสร้างเรื่องราว ยังเป็น แบบ การ เสริมจากความคิด ของเพื่อน หรือการ นำเสนอแนวคิดที่ เป็น การ ส ร ้าง เรื่องราว แบบเดิม ภายใต้สถานการณ์ที่ มีข้อจำกัด เช่น การ จำกัดเรื่องเวลา	ผู้เรียน ไม่ ต อ บ คำถามหรือแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนหรือในการ ทำงานกลุ่ม เพื่อ สร้างเรื่องราวที่ หลากหลาย ภายใต้ สถานการณ์ ที่มี ข้อจำกัด เช่น การ จำกัดเรื่องเวลา	2	2
3.2 ผู้เรียน สร้าง ผลงานการเล่าเรื่อง ผ่าน สื่อ ดิจิทัล ที่ สะท้อน ความคิดใน การสร้างผลงานโดย ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม	ผลงานการเล่าเรื่อง ผ่าน สื่อ ดิจิทัล ที่ สะท้อน ความคิดใน การสร้างผลงานโดย ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม	ผลงานการเล่าเรื่อง ผ่าน สื่อ ดิจิทัล ที่ สะท้อน ความคิดใน การสร้างผลงานโดย มีการดัดแปลงจาก สิ่งเดิม	ผลงานการเล่าเรื่อง ผ่าน สื่อ ดิจิทัล ที่ สะท้อน ความคิดใน การสร้างผลงานโดย ยึดติดกับ สิ่ง เดิม หรือรูปแบบเดิมที่ เคยนำเสนอมาก่อน	2	2
ความคิดละเอียดลออ					
4.1 ผู้เรียนใส่ใจใน รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการสร้าง สื่อดิจิทัล	ชิ้นงานการสร้างสื่อ ดิจิทัล มีรายละเอียด เล็ก ๆ น้อย ๆ ห ล า ก ห ล า ย องค์ประกอบ เช่น ความถี่ไหลของ ภาพ และเรื่องราว มุมมองการนำเสนอ	ชิ้นงานการสร้างสื่อ ดิจิทัล มีรายละเอียด เล็ก ๆ น้อย ๆ บ้าง แต่ ไม่ ม าก เช่น ความถี่ไหลของ ภาพ และเรื่องราว มุมมองการนำเสนอ การแสดงผล	ชิ้นงานการสร้างสื่อ ดิจิทัล ไม่มี รายละเอียด เล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น ความ ถี่ไหลของภาพ และเรื่องราว มุมมองการนำเสนอ การแสดงผล	2	2

Score Topic	2	1	0	น้ำหนัก	รวม
	การแสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อใน เรื่องราว	ความรู้สึกที่สื่อใน เรื่องราว	ความรู้สึกที่สื่อใน เรื่องราว		
4.2 ผู้เขียนผลิต ผลงานการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัลที่ ประณีต มี รายละเอียด ครบถ้วน	ชิ้นงานการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัลที่ ประณีต มี รายละเอียด ครบถ้วน ในด้าน องค์ประกอบของ การสร้างสื่อดิจิทัล	ชิ้นงานการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัลที่ ประณีต ที่มี รายละเอียด ในด้าน องค์ประกอบของ การสร้างสื่อดิจิทัล เช่น ความถี่ ของภาพ และ เรื่องราว มุมมอง การนำเสนอ การ แสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อใน เรื่องราว แต่ไม่ ครบถ้วน	ชิ้นงานการเล่าเรื่อง ผ่านสื่อดิจิทัลที่ ประณีต ที่ขาด รายละเอียด ครบถ้วน ในด้าน องค์ประกอบของ การสร้างสื่อดิจิทัล เช่น ความถี่ ของภาพ และ เรื่องราว มุมมอง การนำเสนอ การ แสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่สื่อใน เรื่องราว	2	2

เกณฑ์ในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบ่ง ออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วยค่าระดับ 2 1 และ 0 โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

- 2 หมายถึง พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกอย่างเด่นชัด
- 1 หมายถึง พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่แสดง แต่ยังไม่ปรากฏเด่นชัด
- 0 หมายถึง ไม่ปรากฏพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของครูผู้สอนการออกเสียงภาษาอังกฤษ

เรื่อง เสียงในภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดย การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี
2. ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสัมภาษณ์นี้จะนำมาแปลผลเพื่อศึกษาปัญหาการออกเสียง ภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย
3. ขอความกรุณาจากผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ตอบคำถามตามสภาพปัญหาของเสียงใน ภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทยตามความคิดของท่าน ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูล ทั้งหมดที่ท่านให้สัมภาษณ์จะถือเป็นความลับ
4. แบบสัมภาษณ์นี้เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง ประกอบด้วย 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้สอนต่อเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

1. เพศ หญิง ชาย
2. อายุ 25-35 35-45 45ปี ขึ้นไป
3. วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก อื่นๆ.....
4. ประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ 0-5ปี 5-10ปี มากกว่า10ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้สอนต่อเสียงภาษาอังกฤษที่เป็นปัญหาสำหรับผู้เรียนไทย

1. กรุณาพิจารณาเสียงที่เป็นปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนไทย หากท่านเห็นว่าเสียงในหมายเลขใดเป็นปัญหาให้ทำเครื่องหมายวงกลมที่หมายเลขข้อหน้าเสียงนั้น หากไม่เห็นว่าปัญหาไม่ต้องใส่เครื่องหมายใดๆ

พยัญชนะต้น	พยัญชนะท้าย
1. /v/ เช่น <u>v</u> an, <u>v</u> ery, <u>ov</u> er	9. /v/ เช่น lea <u>v</u> e, gi <u>v</u> e, li <u>v</u> e
2. /θ/ เช่น <u>th</u> ink, <u>th</u> e, <u>th</u> ree	10. /θ/ เช่น bre <u>ath</u> e, ba <u>th</u> , bi <u>th</u>
3. /ð/ เช่น <u>th</u> e, <u>th</u> ough, <u>th</u> an	11. /ð/ เช่น bre <u>ath</u> e, smoo <u>th</u> , fa <u>th</u> er
4. /z/ เช่น <u>z</u> oo, ea <u>s</u> y, poi <u>z</u> on	12. /z/ เช่น bu <u>zz</u> , free <u>z</u> e, sei <u>z</u> e
5. /ʃ/ เช่น shee <u>p</u> , sh <u>ip</u> , su <u>g</u> ar	13. /ʃ/ เช่น pu <u>sh</u> , bu <u>sh</u> , fla <u>sh</u>
6. /tʃ/ เช่น <u>ch</u> in, <u>ch</u> ess, <u>ch</u> ain	14. /tʃ/ เช่น be <u>ch</u> , wa <u>ch</u> , br <u>anch</u>
7. /dʒ/ เช่น ja <u>d</u> e, jo <u>y</u> , ju <u>mp</u>	15. /dʒ/ เช่น br <u>id</u> ge, ju <u>d</u> ge, colle <u>g</u> e
8. /ʒ/ เช่น vi <u>si</u> on, mea <u>s</u> ure	
เสียงอื่นๆ.....	เสียงอื่นๆ.....

2. ความคิดเห็นเพิ่มเติม / ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียง
ภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินรูปแบบการเรียนการสอนฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็น
ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมของขององค์ประกอบของรูปแบบการเรียนการสอน
ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1	ข้อมูลผู้ประเมิน
ตอนที่ 2	แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการ สอน
ตอนที่ 3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบอันดับคุณภาพมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

3. ขอให้ท่านพิจารณาเอกสารต่าง ๆ ประกอบการประเมินแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง
ที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน และ โปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี) ทั้งนี้เพื่อจะ
ประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนให้มีคุณภาพดีขึ้น

4. ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่กรุณาและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอย่างดียิ่ง

ศิริ โสภิตา แสสนบุญเวช

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ประเมิน

ชื่อ-นามสกุล

ตำแหน่ง

หน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1.	ที่มาและความสำคัญของรูปแบบการเรียนการสอน						5.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.1	ความชัดเจนในการบรรยายความเป็นมาของการพัฒนารูปแบบ	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.2	ความเหมาะสมในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2.	แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน						5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2.1	ความชัดเจนในการบรรยายถึงแนวคิดทฤษฎีพื้นฐานมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2.2	ความเหมาะสมในการใช้แนวคิดทฤษฎีมาใช้ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.	องค์ประกอบรูปแบบการเรียนการสอน						4.95	เหมาะสมมากที่สุด
3.1	หลักการของรูปแบบมีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.2	หลักการของรูปแบบแสดงให้เห็นจุดเน้นของการสอน	4	5	5	5	5	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
3.3	ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับหลักการของรูปแบบ	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.4	วัตถุประสงค์แสดงให้เห็นสิ่งที่จะเกิดในตัวผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.5	ขั้นตอนของการจัดการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.6	ความเหมาะสมของกิจกรรมที่กำหนดไว้ในรูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด

3.7	การเรียงลำดับเหตุการณ์ มีความชัดเจนและเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.8	ความเป็นไปได้	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.9	การวัดและประเมิน มีความชัดเจนเหมาะสมกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.10	การวัดและประเมิน มีความชัดเจนสามารถนำสู่การปฏิบัติได้	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4.	เนื้อหาที่ใช้						5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4.1	ขอบเขตของเนื้อหา มีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5.	บทบาทผู้สอน						4.90	เหมาะสมมากที่สุด
5.1	บทบาทผู้สอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.83	เหมาะสมมากที่สุด
5.2	บทบาทผู้สอนเหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติ	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
6.	บทบาทผู้เรียน						4.90	เหมาะสมมากที่สุด
6.1	บทบาทผู้เรียน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	4	4.83	เหมาะสมมากที่สุด
6.2	บทบาทผู้เรียนเหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติ	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม							4.95	เหมาะสมมากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- พยายามเน้นเรื่องการออกเสียงและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบให้มากขึ้น

**แบบประเมินคู่มือการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียง
ภาษาอังกฤษ
และความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินคู่มือการเรียนการสอนฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมของคู่มือการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1	ข้อมูลผู้ประเมิน
ตอนที่ 2	แบบประเมินความเหมาะสมของคู่มือการเรียนการสอน
ตอนที่ 3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบอันดับคุณภาพมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

3. ขอให้ท่านพิจารณาเอกสารต่าง ๆ ประกอบการประเมินแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี) ทั้งนี้เพื่อจะประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงคู่มือการเรียนการสอนให้มีคุณภาพดีขึ้น

4. ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่กรุณาและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอย่างดียิ่ง

ศิริ โสภณ แสนบุญเวช

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ประเมิน

ชื่อ-นามสกุล

ตำแหน่ง

หน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของกลุ่มการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1.	สาระสำคัญของคู่มือการเรียนการสอน						5.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.1	คู่มือมีหัวข้อและสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนครบถ้วน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2.	รายละเอียดในคู่มือ						4.80	เหมาะสมมากที่สุด
2.1	รายละเอียดในคู่มือชัดเจน เข้าใจง่ายและเพียงพอต่อการนำรูปแบบไปใช้	5	5	4	5	5	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
2.2	รายละเอียดในคู่มือระบุสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนการสอนครบถ้วน	5	5	5	4	5	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
2.3	เอกสารที่ใช้ประกอบรูปแบบการเรียนการสอน เพียงพอและมีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.	แนวทางการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้						4.70	เหมาะสมมากที่สุด
3.1	คู่มือนี้สามารถเป็นแนวทางในการนำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้จริงได้	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
3.2	คู่มือนี้ช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผล	5	4	5	4	4	4.40	เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม							4.80	เหมาะสมมากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- เนื้อหาภายในเล่มคู่มือ ควรกำหนดหัวข้อในเอกสารให้ชัดเจน โดยระบุเป็นหัวข้อใหญ่ เล็ก/พยายามเพิ่มความชัดเจนเพื่อให้ผู้อื่นที่มาใช้คู่มือสามารถทำตามแผนที่กำหนดได้
- ควรเพิ่มตัวอย่างแผนการสอนในคู่มือด้วย
- รายละเอียดในคู่มือ ในส่วนของการจัดการเรียนรู้ อาจมีการยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปใช้ ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น



แบบประเมินแผนการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียง
ภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

1. แบบประเมินแผนการสอนฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความเหมาะสมของของแผนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น แบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1	ข้อมูลผู้ประเมิน
ตอนที่ 2	แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการสอน
ตอนที่ 3	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2. แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบอันดับคุณภาพมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

3. ขอให้ท่านพิจารณาเอกสารต่าง ๆ ประกอบการประเมินแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี) ทั้งนี้เพื่อจะประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการสอนให้มีคุณภาพดีขึ้น

4. ผู้วิจัยขอขอบคุณท่านที่กรุณาและให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามอย่างดียิ่ง

ศิริ โสภานันท์

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ประเมิน

ชื่อ-นามสกุล

ตำแหน่ง

หน่วยงาน/มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 2 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	แปลผล
		1	2	3	4	5		
1.	ภาพรวมของแผนการสอน						5.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.1	องค์ประกอบของแผนการสอนครบถ้วนครอบคลุม	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
1.2	ลำดับองค์ประกอบ ภาษาที่ใช้ในแผนการสอน มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2.	วัตถุประสงค์การเรียนรู้						4.20	เหมาะสมมาก
2.1	รายละเอียดในกลุ่มมือชัดเจน เข้าใจง่ายและเพียงพอต่อการนำรูปแบบไปใช้	5	3	4	4	5	4.20	เหมาะสมมาก
2.2	รายละเอียดในกลุ่มมีระบุสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการเรียนการสอนครบถ้วน	5	3	4	4	5	4.20	เหมาะสมมาก
3.	ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน						4.56	เหมาะสมมากที่สุด
3.1	ขั้นตอนในการเรียนการสอนทั้ง 5 ขั้นตอนสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์	5	4	5	4	5	4.60	เหมาะสมมาก
3.2	การกำหนดการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นตอนชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	5	4	5	4	5	4.60	เหมาะสมมาก
3.3	กิจกรรมที่ใช้ในการสอนมีความเหมาะสมต่อรูปแบบการเรียนการสอน	5	4	5	4	5	4.60	เหมาะสมมาก
3.4	การดำเนินกิจกรรมการสอนส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	5	4	5	4	5	4.60	เหมาะสมมาก
3.5	เวลาที่กำหนดในการสอนแต่ละขั้นมีความเหมาะสม	5	3	5	4	5	4.40	เหมาะสมมาก
4.	เนื้อหา สื่อ และกิจกรรม						4.80	เหมาะสมมากที่สุด

4.1	เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด	5	4	5	4	5	4.60	เหมาะสมมากที่สุด	
4.2	สื่อการสอนที่ใช้มีความเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด	
5.	การวัดและประเมินผล							5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5.2	การวัดการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด	
5.3	วิธีการประเมินผลที่หลากหลายเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนการสอน	5	5	5	5	5	5.00	เหมาะสมมากที่สุด	
ค่าเฉลี่ยรวม							4.71	เหมาะสมมากที่สุด	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- พยายามเน้นการสอนในส่วนนี้ที่เป็นการฝึกทักษะให้มากและควรให้เวลากับการเพิ่มทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้มากขึ้น
- ควรมีการขึ้นตอนเรียงลำดับ 5 ขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
- อาจใช้โปรแกรมตัดต่อที่มีประสิทธิภาพ ในเชิงคุณภาพ ตัวอื่นที่ไม่ใช่ movie maker เพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ประวัติการศึกษา

นางสาวศิริ โสภานันท์

ปี พ.ศ. 2544

ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาการประถมศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ปี พ.ศ. 2557

Master Degree

Mass Communication (Ms.c)

Bangalore University India

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร