

นิทานคุณธรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ : เรื่อง ความดี
2D Animation Of Moral Tales For Primary Students : Goodness Story

อาภัสสร วิเชียรเพริศ

โครงการสารสนเทศศาสตร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ
ธันวาคม 2558
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

นิทานคุณธรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ : เรื่อง ความดี

อาภัสสร วิเชียรเพริศ

โครงการสารสนเทศศาสตร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ
ธันวาคม 2558
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ประกาศคุณูปการ

โครงการสารสนเทศศาสตร์ ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดี
ยิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์ฤทัย นิมน้อย ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบข้อบกพร่อง
ด้วยความเอาใจใส่มาตลอด จนกระทั่งการศึกษาค้นคว้าโครงการครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้ศึกษาค้นคว้า
ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์หลักสูตรสารสนเทศศาสตร์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือข้อเสนอแนะ
ที่มีประโยชน์จนกระทั่งการศึกษาพัฒนาครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณพระคุณบิดา มารดา ของข้าพเจ้าที่ให้การเลี้ยงดูและช่วยเหลือสนับสนุนให้โอกาส
ข้าพเจ้าได้ศึกษาเล่าเรียน ช่วยเหลือและให้กำลังใจ คุณค่าและประโยชน์ในการศึกษาโครงการครั้งนี้ ผู้ศึกษา
ขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา ผู้มีพระคุณ ตลอดจนบูรพาจารย์ทุกท่านในการอบรมสั่งสอน ให้มีสติปัญญา
ให้ความรู้ เพื่อเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ

อาภัสสร วิเชียรเพริศ

หัวข้อภาษาไทย	นิทานคุณธรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาโดยใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ
หัวข้อภาษาอังกฤษ	2D Animation Of Moral Tales For Primary Students : Goodness Story
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวอาภาสสร วิเชียรเพริศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.ฤทัย นิ่มน้อย
ปริญญา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) สาขาวิชา สารสนเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2558

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ (1) เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี (2) ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วย (1) สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี (2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.37$) ด้านตัวสื่อ ($\bar{X} = 4.26$) ตามลำดับ

โดยสรุปการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ช่วยให้การกระตุ้นการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมในด้านอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	2
ความมุ่งหมายของการศึกษา	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
คุณธรรม	6
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	7
นิทาน	9
แอนิเมชัน	13
โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา	15
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	22
ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น	22
การออกแบบ	31
ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ	32
การประเมินผล	33
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	34
ผลการพัฒนากำรตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี	34
ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้	48

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 54
สรุปผล	53
อภิปรายผล	54
ข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม	55
ภาคผนวก	8
ภาคผนวก ก แบบประเมินความพึงพอใจ	59
ภาคผนวก ข ภาพการเก็บข้อมูล	62
ภาคผนวก ค ภาพการขออนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญด้านนิทาน.....	65
ประวัติโดยย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า	67

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การออกแบบโครงเรื่อง	37
2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ	48
3 ผลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความพึงพอใจด้านเนื้อหา	49
4 ผลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความพึงพอใจด้านสื่อแอนิเมชัน	51

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพกระบวนการพัฒนาแอนิเมชัน	17
2 ภาพประกอบตัวละคร ลูกหมี	24
3 ภาพประกอบตัวละคร ลูกกระต่าย	24
4 ภาพหน้าแรกเข้าสู่เนื้อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	25
5 ภาพหน้าชื่อเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	25
6 ภาพหน้าที่มาของเรื่องการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ	25
7 ภาพฉากสนามเด็กเล่นของโรงเรียน	26
8 ภาพลูกสัตว์เล่นกันอย่างสนุกสนาน	26
9 ภาพลูกหมีนั่งเหม่อลอยใต้ต้นไม้	26
10 ภาพลูกกระรอกถามลูกหมี	27
11 ภาพลูกหมีนั่งเศร้า	27
13 ภาพลูกกระต่ายกระโดดเชือก	27
13 ภาพลูกหมีกำลังใช้ความคิด	28
14 ภาพลูกหมีนึกถึงขนมที่ตนชอบ	28
15 ภาพลูกหมีนึกถึงคำสอนของครู	28
16 ภาพลูกหมีบอกลูกกระต่าย	29
17 ภาพลูกกระต่ายแสดงความเป็นเจ้าของเงิน	29
18 ภาพลูกกระต่ายลูกหมีเดินเข้าห้องเรียน	29
19 ภาพลูกหมีนั่งภูมิใจในตัวเอง	30
20 ภาพหน้าจอแสดงข้อคิดของนิทาน	30
21 ภาพหน้าจอแสดงรายชื่อผู้จัดทำและผู้เกี่ยวข้อง	30
22 ภาพหน้าแรกเข้าสู่เนื้อเรื่อง	34
23 ภาพหน้าชื่อเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ	35
24 ภาพหน้าคำชี้แจงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ	35
25 ภาพโรงเรียนลูกสัตว์	36

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
26 ภาพลูกสัตว์เล่นกันที่สนามเด็กเล่น	36
27 ภาพลูกหมีกำลังนั่งเหม่อลอย	37
28 ภาพลูกหมินั่งรำพึงในใจ	37
29 ภาพลูกหมินั่งคุยกับลูกกระรอก	38
30 ภาพลูกหมิไ้เศร้า	39
31 ภาพลูกหมิคิดทบทวนคำสั่งของคุณครู	39
32 ภาพลูกหมิถามตัวเองอยู่ในใจ	40
33 ภาพลูกกระต่ายทำเงินร่วงจากกระเป๋ากระโปรง	40
34 ภาพลูกหมินั่งใช้ความคิดถึงเหตุการณ์ที่เจอ	41
35 ภาพลูกหมิหวนคิดถึงความรู้สึกของลูกกระต่าย	41
36 ภาพลูกหมินั่งใช้ความคิดถึงเหตุการณ์ที่เจอ	41
37 ภาพลูกหมิหวนคิดถึงความรู้สึกของลูกกระต่าย	41
38 ภาพลูกหมินึกอยากได้เงินเป็นของตัวเอง	42
39 ภาพลูกหมินึกถึงขนมที่ตนเองอยากกิน	42
40 ภาพลูกหมิตัดสินใจบอกลูกกระต่าย	43
41 ภาพลูกสัตว์ช่วยกันหาเงินของลูกกระต่าย	43
42 ภาพธนบัตรเปื้อนดิน	44
43 ภาพลูกกระต่ายแสดงความเป็นเจ้าของเงิน	44
44 ภาพลูกกระต่ายบอกความจริงว่าเป็นเพียงธนบัตรปลอม	45
45 ภาพลูกกระต่ายยกย่องความดีของลูกหมิ	45
46 ภาพลูกหมิสบายใจที่ได้ทำความดี	46
47 ภาพแสดงข้อคิดที่ได้จากนิทาน	46
48 ภาพแสดงรายชื่อผู้จัดทำ	47
49 ภาพแสดงรายชื่อผู้เกี่ยวข้อง	47

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สังคมไทยในปัจจุบันมีปัญหาจริยธรรมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด และมีคุณธรรม จริยธรรมอยู่ในระดับน้อย สาเหตุสำคัญที่สุดมาจากครอบครัว ซึ่งมีการอบรมเลี้ยงดูที่ขาดประสิทธิภาพ ขาดตัวแบบที่ดีไม่ส่งเสริมการก่อตั้งและพัฒนาจริยธรรมในตัวคนอย่างสมบูรณ์ ทำให้เด็กและเยาวชนขาดจิตสำนึกที่ดีขาดความรับผิดชอบและขาดคุณธรรม จริยธรรมด้านอื่น ๆ ที่สำคัญที่เป็นภูมิคุ้มกันทางจิตใจที่ดีให้แก่คนทำให้เด็กและเยาวชนมีการเน้นด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ ตลอดจนการมีความประพฤติปฏิบัติ และพฤติกรรมที่ขาดความยับยั้งชั่งใจ ซักจูงได้ง่าย และมีการเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตก ที่หลั่งไหลเข้ามาจากช่องทางต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งไม่เป็นตัวแบบที่ดีและยังไม่มีบทลงโทษ หรือระบบป้องกันที่ดีที่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ทำให้เกิดตัวแบบในเชิงลบและเกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมผิด ๆ ได้โดยง่าย (เพ็ญแข ประจักษ์ปัจฉิม, 2551 : 1) ความเจริญทางเทคโนโลยีที่มีอยู่ก่อให้เกิดความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตเพิ่มขึ้น จนหลายครั้งความสะดวกสบายเหล่านี้กลายเป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนาสังคม สมาชิกในสังคมเกิดความหลงลืมละเลยที่จะพัฒนาคุณธรรมหรือคุณงามความดีที่มีอยู่ในตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) ให้ทัดเทียมเท่าทันความรุดหน้าทางวิทยาการที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งที่คุณธรรมนั้นจะช่วยให้การใช้ความรุดหน้าของวิทยาการเหล่านี้เป็นไปในครรลองที่เหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ ดังที่ประจักษ์กันอยู่ทั่วไป

คุณธรรมสำหรับเด็ก จึงหมายถึงการสร้างแรงจูงใจให้เกิดในเด็ก เพื่อพัฒนาเปลี่ยนกระบวนความคิดให้เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการมีคุณธรรมประจำใจ ไปสู่สังคมที่อยู่ร่วมกันอย่างสงบมีความสุขในสังคม การที่เด็กได้รับการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จริยธรรม บุคลิกภาพและสังคมในทิศทางที่ถูกต้องจะเป็นรากฐานสำคัญต่อการพัฒนาขั้นต่อไปได้อย่างมั่นคง จึงควรมีการเตรียมพร้อมเพื่อให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (ราศรี ทองสวัสดิ์, 2539 : 5) เพื่อสนองเจตนารมณ์ตามรัฐธรรมนูญพ.ศ. 2550 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 (2550-2554) และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนจึงถือเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการวางรากฐานในการพัฒนาคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ กล่าวคือถ้าบุคคลเป็นคนดีมีคุณธรรมจริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาทั้งตัวบุคคลและสังคมไทยให้เจริญในทุก ๆ ด้าน ทำให้สังคมเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ สังคมแห่งความสงบสุขการพัฒนาเด็กและเยาวชนในปัจจุบันจึงถือเป็นหน้าที่หลักของโรงเรียนที่จะต้องพัฒนานักเรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พร้อมทั้งปัญญาความรู้ ควบคู่กับคุณธรรมและจริยธรรม

การให้ความรู้แก่เด็กและเยาวชนเป็นสิ่งที่สำคัญโดยเฉพาะความรู้ในเรื่องคุณธรรมนั้นต้องมีเทคนิค วิธีการในการสอดแทรกความรู้เข้ากับเนื้อหาวิชา เพื่อเป็นการสร้างความสนใจของเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหาที่ได้รับ ในการเรียนการสอน นิทานมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก (วิไล มาศจรัส 2539 : 23) นิทานกับเด็ก เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและความสำคัญมาก จึงได้มีการจัดการเรียนการสอนให้เด็กระดับวัยเรียนในลักษณะของการเล่านิทานที่สอดแทรกเรื่องคุณธรรมเข้าไปในหลายวิชา ให้เด็ก ๆ ฟังและถือได้ว่ากิจกรรมการเล่านิทานเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนการสอน ด้วยเหตุผลว่านิทานเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ โปรดปรานมากแต่การเล่านิทานในทางปฏิบัติก็มีข้อจำกัด โดยเฉพาะภาพประกอบส่วนใหญ่เป็นภาพนิ่งซึ่งบางภาพก็ยากต่อการอธิบายรวมทั้งตัวอักษรส่วนใหญ่ไว้ให้อ่าน ซึ่งอาจไม่เพียงพอที่จะเข้าใจให้เด็กเกิดความอยากเรียนรู้ ปัจจุบันมีการทำภาพสื่อเคลื่อนไหวที่เรียกว่า แอนิเมชัน เพื่อช่วยเสริมการเรียนรู้

จากความรู้และปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้นจะเห็นได้ว่าการนำเอาข้อดีของนิทานและสื่อแอนิเมชันมาช่วยเพื่อเสริมความรู้และส่งเสริมคุณธรรมนั้นมีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับเด็ก ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงเห็นประโยชน์ของการให้ความรู้เรื่องดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเกิดแนวความคิดที่จะพัฒนาสื่อประกอบนิทานในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ให้เกิดความตระหนักในเรื่องของคุณธรรมและคุณลักษณะที่พึงมี ส่งผลให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและเป็นแรงขับเคลื่อนสร้างประโยชน์ให้แก่ประเทศชาติ บ้านเมืองต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี เพื่อส่งเสริมคุณธรรม
2. ได้ทราบความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาค้นคว้าโครงการพัฒนาคอนเทนต์แอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ผู้จัดทำโครงการได้กำหนดขอบเขตในการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร หมายถึง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม
 - 1.2 กลุ่มตัวอย่าง หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 15 คน โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากประชากรทั้งหมด

2. เนื้อหาด้านคุณธรรม

2.1 การสอดแทรกเนื้อหาที่พัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

3. ขอบเขตของเนื้อหา

3.1 ใช้การสร้างสื่อแอนิเมชัน ในรูปแบบภาพ 2 มิติโดยใช้เทคนิคในการสร้างแบบ Flash Animation

3.2 สื่อแอนิเมชันจะมีเนื้อหาสอดแทรกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

3.3 ผู้ใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.4 ประกอบด้วยตัวละครหลัก ได้แก่

3.4.1 ลูกหมिन้อย

3.4.2 ลูกกระต่ายน้อย

3.5 ฉากหลังที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราว ได้แก่

3.5.1 ฉากที่โรงเรียนลูกสัตว์

3.6 เนื้อหาของสื่อแอนิเมชันดัดแปลงมาจากหนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุดสร้างเสริมลักษณะนิสัย

3.7 สื่อแอนิเมชันเหมาะกับเด็กและเยาวชน

4. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ใช้

4.1 อุปกรณ์สำหรับพัฒนา

4.1.1 ฮาร์ดแวร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ CORE 2 DUO 2.00 GB จำนวน 1 ชุด

4.1.2 ซอฟต์แวร์

1. ระบบปฏิบัติการ Windows XP 8

2. Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งภาพ

3. Adobe Illustrator CS6 สำหรับสร้างภาพลายเส้นที่มีความคมชัดสูง

4. Adobe Flash CS6 ใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชัน

5. Audio Record Wizard ใช้การอัดเสียงบรรยาย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม สำหรับเด็กประถมศึกษา
2. ได้ทราบถึงความพึงพอใจของกลุ่มประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1.แอนิเมชัน หมายถึง แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต จึงหมายถึงการสร้างสรค์ลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (พิมลพรรณ หิรัญยเอกภาพ 2553 : 51)

2.คุณธรรม หมายถึง สภาพคุณงามความดีหรือหน้าที่อันพึงมีอยู่ในตัว (พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2530 : 190)

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก (กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้และการสอนและประเมินผล สำนักวิชาการและมาตรฐานศึกษา 2548 : 2) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4. เด็กประถมศึกษา หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำโครงงานสารสนเทศศาสตร์ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม
 - 1.1 ความหมายของคุณธรรม
 - 1.2 แนวทางการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม
 - 1.3 คุณธรรมที่นำมาประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 - 2.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 2.3 ความสำคัญของการปลูกฝังคุณธรรม
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องนิทาน
 - 3.1 ความหมายของนิทาน
 - 3.2 ประเภทของนิทาน
 - 3.3 หลักเกณฑ์การเลือกนิทานและรูปแบบการเรียนรู้
 - 3.4 ตัวอย่างนิทาน
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องแอนิเมชัน
 - 4.1 ความหมายของแอนิเมชัน
 - 4.2 ประเภทของแอนิเมชัน
 - 4.3 การเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ ในโปรแกรม Flash
 - 4.4 ขั้นตอนและวิธีการผลิตสื่อแอนิเมชันแบบ 2 มิติ
5. โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ
 - 5.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
 - 5.2 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6
 - 5.3 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6
 - 5.4 โปรแกรม Audio Record Wizard
6. ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรม

1.1 ความหมายของคุณธรรม ผู้ให้ความหมายไว้หลายทัศนะ ดังนี้

คุณธรรม (Virtue) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2546 นั้นได้อธิบายความหมายของคำ "คุณธรรม" ว่าด้วยสภาพคุณงามความดีหรือหน้าที่อันพึงมีอยู่ในตัว

โดยกิริติ บุญเจือ (สำนักราชบัณฑิตแห่งชาติ) กล่าวว่า หากดูตามรูปศัพท์ภาษาไทย ก็แปลได้ง่าย ๆ ว่า “ธรรมะที่ให้คุณ” ถ้าแปลอย่างนี้หลายท่านคงรู้สึกว่าคุณแบบกำปั้นทุบดินเพราะรู้ ๆ กันอยู่ว่าธรรมะก็ต้องให้คุณอาจมีผู้ถามว่าธรรมะที่ไม่ให้คุณและธรรมะที่ให้โทษมีด้วยหรือตามความเข้าใจของคนไทยทั่ว ๆ ไปก็น่าจะเป็นเช่นนั้นแต่ถ้าเข้าใจในความหมายกว้าง ๆ ว่า “ธรรมะคือกฎธรรมชาติ” เช่นชีวิตทั้งหลายเกิดแล้วก็ต้องตายน้ำย้อมไหลลงสู่ที่ต่ำในความหมายนี้ธรรมะคือกฎตายตัวตัวกฎเองไม่ดี ไม่ชั่วความดีความชั่วอยู่ที่เจตนาของผู้ใช้กฎหากเข้าใจธรรมะว่าเป็นกฎความประพฤติดีเช่นทำได้ดีจึงทำดีเห็นชั่วทำจิตใจให้ผ่องแผ้วเหล่านี้ถือว่าเป็นกฎดีเพราะใครปฏิบัติตามย่อมได้ดีใครฝ่าฝืนย่อมได้ชั่วแม้ข้อธรรมะว่า “ทำชั่วได้ชั่ว” ก็ถือว่าเป็นกฎดีเพราะเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าเตือนสติให้คนละทำชั่วแล้วก็จะได้ดีเรามีแนวโน้มที่จะคิดว่าคุณธรรมคืออะไรที่ดี ๆ ให้คุณขจัดโทษเป็นคุณสมบัติที่พึงยกย่องและเนื่องจากเป็นคำนามธรรมจึงอธิบายได้ต่าง ๆ นานาอธิบายน้อย ๆ ก็รู้สึกว่าจะพอเข้าใจได้แต่พอขยายความต่อไปมากเท่าใดก็ยิ่งทำให้งงและไม่เข้าใจพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 อธิบายด้วยคำพูดสั้น ๆ ว่า “สภาพคุณงามความดี”

กรมวิชาการ (2523 : 131) ได้ให้ความหมายของคุณธรรมว่า คุณธรรมเป็นพื้นฐาน ของการแสดงออกเป็นการกระทำพฤติกรรม หรือกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น สภาพจิตใจ ที่เป็นกุศลที่เรียกว่าคุณธรรม คุณธรรมนี้เกิดขึ้นได้เพราะจิตรู้จักความจริง (Truth) ความดี (Goodness) และความงาม (Beauty)

ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า คุณธรรม คือ คุณธรรม คือ คุณความดีงามที่ค่อย ๆ ซึมซับจนปลูกฝัง เป็นการกระทำที่ดี เกิดจิตสำนึกที่ดี และผลที่ดีตามมานั่นเอง

1.2 แนวทางการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม

การนำสื่อนิทานมาใช้เป็นสื่อการสอนโดยการสอดแทรกคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต สำหรับการจัดการเรียนการสอน จะทำให้นักเรียนได้รับโอกาสที่จะพัฒนาตนให้เกิดความสมดุลระหว่างความรู้และคุณธรรมโดยไม่รู้ตัว กุลยา ตันติผลชีวะ (2541 : 10) กล่าวว่า เด็กที่ฟังนิทานประเภทใดแล้ว เด็กสามารถเลียนแบบตัวอย่างในนิทาน ตามที่ชักจูงหรือกระตุ้นให้เป็นไปตามแนวคิดนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ตัวแบบของแบนดูรา (Bandura 1977 : 3-37) ที่เห็นว่าการเลียนแบบมีบทบาทสำคัญมากในวัยเด็ก เพราะเป็นการวางรากฐานของบุคลิกภาพแลแบบแผนแห่งพฤติกรรมซึ่งจะมีการพัฒนาต่อไป ไพพรรณ อินทนิล (2534 : 70) ได้กล่าวว่าการสอนด้วยนิทานเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อสอดแทรกจริยธรรมได้ พรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530: 8) มีความเห็นว่า นิทานช่วยส่งเสริมประสบการณ์ชีวิตให้แก่เด็กและช่วยสร้างเสริมอุปนิสัยที่ดีให้แก่เด็กซึ่งควรได้รับการปลูกฝังจริยธรรมและอุปนิสัยที่ดี นิทานเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยพัฒนาด้านคุณธรรมของเด็ก

1.3 คุณธรรมที่นำมาประกอบแผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน

1.3.1 ความซื่อสัตย์สุจริต

หมายถึง การประพฤติปฏิบัติที่แสดงถึงความจริงใจ ไม่คดโกง หลอกลวง หรือไม่เอาเปรียบผู้อื่น ความซื่อสัตย์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. ซื่อสัตย์สุจริตต่อตนเอง ได้แก่ ความตั้งใจจริงที่จะทำให้สิ่งที่ตั้งใจไว้ ไม่เปลี่ยนแปลง ความตั้งใจง่าย ๆ เช่น ตั้งใจว่าจะไม่ลอกการบ้านเพื่อนและจะขยันเรียนก็ทำตาม ที่ตั้งใจไว้ นี่คือ คุณธรรมของผู้ที่ซื่อสัตย์ต่อตนเอง

2. ซื่อสัตย์สุจริตต่อผู้อื่น ได้แก่ ความจริงใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับเรา เช่น พ่อแม่ ญาติ เพื่อน ครูอาจารย์ เป็นต้น โดยพูดและกระทำต่อบุคคลเหล่านั้นด้วยความจริงใจ ไม่แสดงตนไปในลักษณะที่เรียกว่า “หน้าไหว้หลังหลอก”

3. ซื่อสัตย์สุจริตต่อหน้าที่ ได้แก่ การไม่คดโกง ไม่เบียดบังหาผลประโยชน์ ใส่ตน ไม่เห็นแก่พวกพ้อง และมีความตรงต่อเวลา

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.1 ที่มาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กล่าวว่า “การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ” การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ กำหนดจุดมุ่งหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ และเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เห็นคุณค่าในตนเอง มีวินัยในตนเอง มีระเบียบวินัยและมีคุณภาพ เพื่อพัฒนาองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ส่งเสริมสร้างจิตสำนึกของการทำประโยชน์เพื่อสังคม

จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พบว่าเนื้อหาของหลักสูตรกล่าวถึงความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนในด้านคุณธรรม จริยธรรมแต่ไม่ได้กำหนดกรอบรายละเอียดไว้ในหลักสูตร สถานศึกษาจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการพัฒนาผู้เรียนด้านคุณธรรม จริยธรรมเพื่อเป็นเป้าหมายพัฒนาผู้เรียน

2.1.1 มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องให้ใช้มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อประเมินคุณภาพภายในสถานศึกษา เมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน 2548 ซึ่งสาระสำคัญของมาตรฐานขั้นพื้นฐาน มาตรฐานด้านคุณภาพผู้เรียน 8 มาตรฐานในด้านคุณธรรม จริยธรรมนั้นได้กำหนดในมาตรฐานการศึกษาด้านผู้เรียนในมาตรฐานที่ 1 ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ซึ่งมีตัวบ่งชี้ ดังนี้

1. มีวินัย มีความรับผิดชอบและปฏิบัติตามหลักธรรมเบื้องต้นของศาสนาที่ตนนับถือ
2. มีความซื่อสัตย์สุจริต
3. มีความกตัญญูกตเวที

4. มีเมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และเสียสละเพื่อส่วนรวม
5. ประหยัด รู้จักทรัพย์สินของส่วนตนและส่วนรวมอย่างคุ้มค่า
6. ภูมิใจในความเป็นไทย เห็นคุณค่าของภูมิปัญญาไทย นิยมไทย และดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย

2.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้ มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ , 2549) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

2.3 ความสำคัญของการปลูกฝังคุณธรรม

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมไทยในหลายปีที่ผ่านมาด้านเศรษฐกิจ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม ตลอดจนการรับวัฒนธรรมตะวันตกทำให้มีผลกระทบต่อปลูกฝังจริยธรรมแก่นักเรียน ละเลยต่อการปฏิบัติด้านศีลธรรมอันดีงามและก่อให้เกิดปัญหาสังคมอื่นๆ อีกมากมาย บุคคลทุกฝ่ายในสังคม ต่างให้ความสนใจพยายามหาทางแก้ไขเพื่อให้ปัญหาลดลง

ความสำคัญของการปลูกฝังคุณธรรมแก่นักเรียนที่ว่า การสอนเรื่องคุณธรรม จริยธรรม ควรเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการศึกษาทุกแห่ง ควรจัดให้มีทั้งในโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน การศึกษาควรจัดเป็นกระบวนการ นิพนธ์ คันธเสวี (2530 : 5) อธิบายว่า การศึกษายังเป็นการพัฒนาให้นักเรียนมีทั้งความรู้ คุณธรรม จริยธรรม เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติให้เป็นเป้าหมาย

หลักในการพัฒนาประเทศโดยทั่วไป จะประกอบด้วยการพัฒนาพื้นฐาน 3 อย่างคือ พัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และจิตใจ

กล่าวโดยสรุป การปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมนั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กให้มีคุณภาพเป็นพลเมืองดี เช่น มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความเมตตากรุณา ความขยัน ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความซื่อสัตย์ ฯลฯ สถานศึกษาทุกแห่งจึงเห็นความสำคัญของการปลูกฝัง เพื่อให้เด็กที่เป็นอนาคตของชาติ ซึ่งจะเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้ามีความประพฤติดี ปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสม อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคมและกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

3.1 ความหมายของนิทาน

นิทานมีผู้ให้ความหมายของคำนิทานไว้แตกต่างกันดังนี้

1. นิทานเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบเนื่องต่อกันมาเป็นทอด ๆ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน อาจเป็นเรื่องที่อิงความจริงหรือมีการเล่าเสริมต่อให้สนุกสนาน ตื่นเต้น ลึกซึ้ง หรือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการของผู้เล่าเอง (วลัย ขวลิตรำรง 2515 : 22 – 26)
 2. นิทานเป็นเรื่องราวที่ผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุก ซึ่งเนื้อเรื่องในนิทาน เป็นเรื่องเหลือเชื่อ หรือเป็นเรื่องที่แสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ และอาจสอดแทรกคติเตือนใจหรือแนวปฏิบัติในการดำเนินชีวิตด้วย (รัชณี ศรีไพรวรรณ 2516 : 37 – 41)
 3. นิทานเป็นเรื่องที่บ้านทึกความเป็นมาของมนุษย์ สัตว์ และสิ่งของเป็นประสบการณ์ของชีวิตเป็นการตอบข้อสงสัย เป็นเครื่องกระตุ้นให้มนุษย์พัฒนาไปสู่ทิศทางที่พึงปรารถนา เป็นการระบายความรู้สึกนึกคิดความเศร้าโศกเสียใจ ดีใจ เพ้อฝัน เป็นเรื่องที่ก่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกัน และกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสัตว์และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม (สมบุรณ์ คิงฆมานันท์ 2522 : 31 – 38)
 4. นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่าทั่วไป มิได้จริงจัง ประวัติความเป็นมา เล่าเพื่อความสนุกสนาน หรือเพื่อเป็นคติสอนใจไปด้วย (กิ่งแก้ว อรรถการ 2520 : 8)
- จากความหมายดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่านิทานเป็นเรื่องราวที่เล่าต่อ ๆ กันมา หรือแต่งขึ้นใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่ออบรมสั่งสอน และเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.2 ประเภทของนิทาน

กิ่งแก้ว อรรถการ (2513 : 444) ได้แบ่งรูปแบบนิทานตามเนื้อหาโวหารและโครงสร้างออกเป็น 6 ชนิด คือ

1. นิทานไม่รู้จบ เป็นนิทานที่มีการเล่าซ้ำเป็นช่วง ๆ จะเปลี่ยนเฉพาะคำบางคำเท่านั้น
2. นิทานเรื่องสัตว์เป็นเนื้อเรื่องที่มีสัตว์เป็นละคร
3. นิทานคติมีเนื้อหาเชิงสอนใจ โครงสร้างของเรื่องเกี่ยวกับกฎแห่งกรรม
4. มุขตลก เป็นเรื่องสั้นที่ตลกขบขัน แสดงถึงความโง่ หรือปฏิกิริยาไหวพริบของตัวละคร
5. เรื่องไม้ เป็นเรื่องเหลือเชื่อ ไม่สมเหตุสมผล
6. นิทานทรงเครื่อง เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคล เหตุการณ์และบรรยากาศที่วิจิตรพิสดาร

3.2 หลักเกณฑ์การเลือกนิทาน

3.2.1 การเลือกนิทานสำหรับเด็ก

การเลือกเรื่องควรให้เหมาะกับผู้ฟัง เด็กเล็กไม่สนใจเรื่องซับซ้อน เด็กสนใจตัวเองและสิ่งใกล้ตัว เช่น สัตว์เลี้ยงของตน ถ้าตื่นเต้นผจญภัย หวาดเสียวบ้างก็ดี เด็กจะชอบ แต่อย่าให้มากเกินไป มีผู้สรุปความสนใจของเด็กในระดับอายุต่าง ๆ กันไป ดังต่อไปนี้

1. ระหว่าง 2-4 ปี เด็กจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางชอบฟังนิทานที่เกี่ยวกับสัตว์และสภาพแวดล้อม
2. ระหว่าง 4-6 ปี เด็กจะมีความสนใจตนเองน้อยลงและหันมาสนใจกับสิ่งภายนอกมากขึ้น มีอารมณ์ขัน รักสนุก ชอบฟังนิทานต่าง ๆ เกี่ยวกับสัตว์พูดได้ ชอบพูดคำซ้ำ ๆ
3. ระหว่าง 7-8 ปี ยังคงชอบนิยายปรัมปรา นางฟ้า เทวดาอยู่ แต่เริ่มสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริงแล้ว มีความสนใจเด็กอื่น ๆ ชอบเรื่องที่มีแง่ชวนสงสัย ชวนคิดอย่างตื้น ๆ เด็กผู้ชายชอบการผจญภัย เด็กผู้หญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับ บ้าน ตุ๊กตา
4. ระหว่าง 9 ปี เด็กหญิงยังคงสนใจเรื่องนางฟ้า แต่เด็กชายหันไปสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริง วิทยาศาสตร์ ความคิดคำนึงมากขึ้น
5. ระหว่าง 10 ปี เด็กสนใจเรื่องเกี่ยวกับประเทศอื่น ๆ สนใจเรื่องทางประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษ
6. ระหว่าง 11 ปี เด็กชายชอบการผจญภัย ลึกลับ สนใจวิทยาศาสตร์มากขึ้น ส่วนเด็กหญิงสนใจเรื่องบ้าน สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ บางคนก็ชอบผจญภัยเหมือนกัน
7. ระหว่าง 12 ปี เด็กชายชอบนิทานเกี่ยวกับเรื่องที่จบลงอย่างขมวดปมให้คิด ชอบเรื่องผจญภัย ประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติ ส่วนเด็กหญิงยังสนใจชีวิตในบ้าน และเริ่มสนใจเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ มากขึ้น

นิทานมีมากมายหลายประเภท การนำนิทานมาเล่าให้เด็กฟังจึงต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยความสนใจและพัฒนาการของเด็ก ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521 : 81) และวรรณิ ศิริสุนทร (2532 : 23 – 30) ได้กล่าวถึงหลักเกณฑ์การเลือกนิทาน ดังนี้

เป็นเรื่องง่าย ๆ แต่มีความสมบูรณ์ในตัว เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง อาจสอดแทรกเกล็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่า อะไรจะเกิดขึ้นเพื่อให้เรื่องมีรสชาติน่าตื่นเต้นมีบทสนทนาหลายๆ เพราะเด็กส่วนมากยังไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้ดีพอมีการกล่าวซ้ำสัมผัส และถ้อยคำที่เด็กจดจำได้ง่าย และรวดเร็ว และการใช้ภาษาสละสลวยซึ่งได้เลือกสรรแล้วว่าเหมาะสมกับวัยของเด็ก

1. ควรเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในครอบครัว และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก หรือเป็นเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้และมีเนื้อเรื่องเร้าใจก่อให้เกิดความตื่นเต้นมีการผูกเรื่องแนบเนียน
2. เนื้อเรื่องถึงจุดสุดยอดง่าย และน่าฟังพอใจ เมื่อเล่าจบเด็กควรมีความสุข
3. ควรมีตัวละครที่เด็กจะสมมติตัวแทนได้ ไม่ควรเลือกเรื่องที่มีตัวละครหลายตัว เพราะจะทำให้เด็กสับสนและนิทานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสัตว์
4. นิทานที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง ควรมีคำกริยาที่ตอบคำถามว่า ใครทำอะไรมากที่สุด เพราะเด็กอยากรู้ว่า เมื่อเกิดเรื่องเช่นนี้และจะเป็นอย่างไร ต่อไปตัวสำคัญของเรื่อง คือพระเอกและผู้ร้าย ทำอะไรบ้าง ทำแล้วเป็นอย่างไร

5. เป็นเรื่องที่แสดงปฏิภาณไหวพริบของตัวละคร แสดงให้เห็นถึงสติปัญญาอันเฉียบแหลม

3.2.2 รูปแบบการเล่านิทาน

การเล่านิทานที่จะช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลินและส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กนั้น ครูต้องมีวิธีการเล่าที่น่าสนใจ และใช้เทคนิคใหม่ ๆ อยู่เสมอ ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526 : 131 – 132) และวิไล เวียงวีระ (2526 : 70 – 71) ได้เสนอแนะรูปแบบการเล่านิทานไว้ดังนี้

1. การอ่านจากหนังสือนิทาน
2. การเล่าโดยใช้หน้าฉากหรือหุ่นสวมหัว
3. การแสดงบทบาทสมมติ
4. การเล่าโดยใช้เสียงเพลงหรือเสียงดนตรีประกอบ
5. การเล่าโดยใช้เทปนิทาน
6. การเล่าโดยฉายสไลด์ประกอบ
7. การเล่าโดยใช้มือประกอบ ใช้สำหรับเล่านิทานเรื่องสั้น ๆ หรือกลอนสั้น ๆ
8. การเล่านิทานประกอบภาพบนแผ่นป้ายสำลี
9. การเล่านิทานประกอบหุ่นชนิดต่าง ๆ เช่น หุ่นนิ้วมือ หุ่นเชิด หุ่นชัก ฯลฯ

นอกจากนี้เรขา ทองสวัสดิ์ (2516 : 4) ได้เสนอแนะการเล่านิทานรูปแบบอื่น ๆ อีก คือ การเล่านิทานประกอบการวาดภาพ โดยในขณะที่เล่านิทาน ผู้เล่าจะวาดภาพประกอบไปพร้อม ๆ กันซึ่งจะช่วยให้นิทานสนุกสนาน และน่าสนใจมากขึ้น เพราะนอกจาก เสียงที่ได้ยินแล้วเด็กยังได้เห็นลีลาการเคลื่อนไหวของลายเส้น ซึ่งประกอบเป็นภาพที่ดูคล้ายมีชีวิต และสามารถเคลื่อนไหวได้ ทำให้เด็กเกิดจินตนาการ มีใจจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่เล่าโดยตลอด การที่จะตัดสินใจว่าควรใช้รูปแบบใดในการเล่านิทาน จึงขึ้นอยู่กับตัวครูเป็นสำคัญที่จะเป็นผู้ตัดสินใจพิจารณาเลือกรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาในนิทาน สถานการณ์ในขณะนั้น และความพร้อมของครู แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าครูได้ใช้หลาย ๆ รูปแบบก็จะช่วยให้เด็กสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเล่าโดยไม่ใช้สื่อประกอบ หรือใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว

3.5 ตัวอย่างนิทาน

หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด สร้างเสริมลักษณะนิสัย เรื่อง ความดี โดย อุษากะการดี
เหมาะสำหรับวัย 2-6 ปี (เกี่ยวกับสัตว์พูดได้)

เนื้อเรื่อง

ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งกลางป่าใหญ่ ซึ่งเป็นสถานที่บรรดาลูกสัตว์ทั้งหลายมาแสดงความรู้เพื่อจะได้นำความรู้ไปใช้ชีวิตอยู่ในป่าอย่างมีความสุข

ท่ามกลางอากาศที่ร้อนระอุ หลังจากรับประทานอาหารเสร็จเรียบร้อยแล้ว เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสำหรับสัตว์น้อย ๆ มีความสุขกันมาก เพราะจะได้เล่นกันอย่างสนุกสนานตามใจชอบ

ลูกหมีน้อยตัวหนึ่ง กำลังนั่งเหม่อลอยอยู่อย่างใช้ความคิด

“เราจะทำอย่างไรดีนะ ไม่มีใครจะช่วยเราได้เลย” ลูกหมีน้อยรำพึงในใจ

“เธอสบายดีหรือ เป็นอะไรเป็นหรือเปล่า ทำไมไม่ไปเล่นกับเพื่อนล่ะ”

ลูกกระรอกถามด้วยความห่วงใย

“ไม่มีอะไรหรอก ไปเล่นกันเถอะ วันนี้อากาศร้อน ฉันขอดูพวกเธอเล่นดีกว่า ” ลูกหมิตอบด้วยเสียงแผ่วเบา

ขณะที่เพื่อน ๆ พวกเขากำลังเล่นอย่างสนุกสนาน ลูกหมิตก็ยังนั่งเหม่อลอยอยู่เช่นเดิม ใจหวนคิดถึงคำสั่งของคุณครูว่า ให้เตรียมเงินมาซื้อสีและพู่กัน คนละ 12 บาท

ลูกหมิตไปขอเงินแม่ในตอนเช้า แม่บอกว่า ยังไม่มีให้รอไปก่อน จะไปหาน้ำผึ้งไปขายให้ในวันหลัง แต่วันพรุ่งนี้คุณครูก็จะเอาสีและพู่กันมาขายแล้ว แต่ลูกหมิตยังไม่มีเงินเลย

“จะอย่างไรดีล่ะเรา” ลูกหมิตถามตัวเองอยู่ในใจ

ฉับพลันนั่นเอง ลูกหมิตก็ต้องเบิกตาโพลงเมื่อเห็นสิ่งหนึ่งหล่นลงจากกระเป๋ากระโปรงของลูกกระต่ายน้อย ที่กำลังออกแรงกระโดดเชือกอย่างเพละเลื้อย โดยไม่มีลูกสัตว์ตัวใดทันสังเกตเห็นหรือสนใจเลย

ลูกหมิตนั่งมองด้วยใจระทึก ความคิดหนึ่งอยากจะบอกลูกกระต่ายให้รู้ตัว แต่อีกความคิดหนึ่งอยากจะได้มาเป็นเจ้าของเสียเอง

“ถ้าได้เงินนั้นมา เราคงจะสบายไปหลายวัน เพราะจะได้นำไปซื้อของที่ครูสั่ง ส่วนที่เหลืออาจนำไปซื้อขนมอร่อย ๆ สีสวยน่ากิน ที่ยวนน้ำลายทุกครั้งที่เราเดินผ่าน” ลูกหมิตคิดแล้วแอบกลืนน้ำลายลงคอเงียบ ๆ

แต่อีกความคิดหนึ่งที่ระลึกถึงคำสอนของครูที่เคยสอนว่า สิ่งของของใคร ใครก็รัก ใครก็หวง ถ้าหายไปแล้วก็จะเดือดร้อนและเสียตายนมาก ดังนั้น ถ้าเราก็บorrowของใครได้ ควรนำไปคืนเจ้าของเขา ลูกกระต่ายคงจะนำเงินนี้มาซื้อของเช่นกัน อาจจะซื้ออาหารหรือยาไปให้แม่ก็อาจจะเป็นไปได้

ลูกหมิตคิดดังนั้นก็เลยออกปากเอ่ยว่า “ฉันเห็นอะไรคล้าย ๆ เงินใบละร้อย หล่นลงไปที่พวกเธอเล่นกระโดดเชือก ไม่รู้ว่าจะใช้หรือเปล่า” ลูกหมิตกล่าวออกมาอย่างยากเย็น แต่เมื่อกล่าวออกมาแล้วรู้สึกโล่งอกมากลูกสัตว์ทั้งหมดช่วยกันหา สักครู่ก็พบธนบัตรใบนั้น จมอยู่ในดิน ยังเป็นรอยพับอยู่เช่นเดิมแต่เปื้อนดินมาก

เสียงลูกกระต่ายร้องขึ้นว่า “แหม นึกว่าอะไร ของฉันเองล่ะเมื่อเช้าซื้อขนมของแม่กวาง เขาแถมมาให้ในถุงด้วย ใบร้อยซุเปอร์แมนนี่ล่ะ ” ลูกสัตว์ทุกตัวหัวเราะออกมาเกือบพร้อมกัน รวมทั้งลูกหมิตด้วย เมื่อเห็นลูกกระต่ายคลี่ธนบัตรปลอมนั้นให้ดู

“เธอเป็นคนดีจริง ๆ หมิน้อย นี่ขนาดเป็นเงินปลอม เธอไม่รู้ ยังบอกฉัน ไม่คิดอยากได้เป็นของตัวเอง ฉันดีใจจังที่มีเพื่อนที่ซื่อสัตย์เช่นเธอ ” ลูกกระต่ายพูดขณะโอบไหล่ลูกหมิต เดินเข้าห้องเรียนพร้อมเพื่อนตัวอื่น ๆ

ลูกหมิตรู้สึกสบายใจมาก ที่ได้ทำความดีตามที่ครูสอนมา ถึงแม้จะเป็นเงินปลอมก็ช่างเถอะ “แหม ทำความดีแล้วรู้สึกภูมิใจและสบายใจเช่นนี้เอง ต่อไปเราจะไม่คิดอยากได้ของผู้อื่นแบบผิด ๆ ต่อไปอีกแล้ว” ลูกหมิตสัญญากับตัวเองอย่างมาดมั่น

เอกสารที่เกี่ยวข้องแอนิเมชัน

4.1 ความหมายของแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันมีความหมายที่แปลได้โดยตรงคือ ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์จากคำว่า Anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมาแอนิเมชันก็มีความหมายตามที่เข้าใจในปัจจุบันนี้ก็คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือ ภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้ ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการ การฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม หรือสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ ทำด้วยการวาดมือ และทำการเคลื่อนไหวทีละน้อย ๆ ซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็วมากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้น ต่างหากจากกันทีละเฟรม แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรูวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจาก การเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์ การจัดเก็บภาพแบบแอนิเมชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอินเทอร์เน็ต ได้แก่เก็บในรูปแบบ GIF MNG SVG และ แฟลช แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า Animate และ Animator มาจากรากศัพท์ละติน “Animare” ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง “การสร้างภาพเคลื่อนไหว” ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่องจะรักษภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องว่า แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์โทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตย์ งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552 : 222) สรุปความหมายของแอนิเมชันคือ การสร้างสรรค์ลายเส้นรูปทรงต่าง ๆ ให้เกิดการเคลื่อนไหวตามความคิดหรือจินตนาการ

4.2 ประเภทของแอนิเมชัน

4.2.1 Drawn Animation คือ คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลาย ๆ พ้นภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมชันจำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

4.2.2 Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมันโดยโมเดลที่สร้างขึ้นมา สามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถ

ถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop motion นั้น ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก

4.2.3 Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิต

และประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมชันเพียง 110 คนเท่านั้น

4.3 การเคลื่อนไหวแบบต่างๆ ในโปรแกรม Flash

การสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Flash ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ความสามารถหนึ่งที่โดดเด่น เรียกว่าเหนือกว่าโปรแกรมอื่นๆ ที่มีอยู่ในกลุ่มเดียวกัน คือ ความสามารถในการสร้างการเคลื่อนไหว (Animation) ได้ง่ายและสวยงาม สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame, ภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween และเทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหว

4.3.1 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame คือ การกำหนดการเปลี่ยนแปลงของอ็อบเจกต์ (Object) ที่แตกต่างกันในทุกๆ เฟรมเหมาะสำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีความซับซ้อนมากๆ แต่ข้อเสียคือไฟล์ภาพจะมีขนาดใหญ่กว่าแบบ Tween การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame จะต้องมีการกำหนดการเคลื่อนไหวให้แต่ละเฟรม ซึ่งวิธีนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะต้องใช้เวลาในการสร้างการเคลื่อนไหวนาน และไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ด้วย แต่ในบางกรณีก็จำเป็นต้องใช้ เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีรายละเอียดมากๆ

4.3.2 ภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากเฟรมเริ่มต้นและเฟรมสุดท้าย ซึ่งโปรแกรมจะสร้างการเปลี่ยนแปลงระหว่างเฟรมให้โดยอัตโนมัติ นั่นคือการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween จะมีการสร้างเฟรมเพียง 2 เฟรม คือ เฟรมเริ่มต้น และเฟรมสุดท้าย ซึ่งคุณสมบัตินี้เองที่ทำให้การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Tween มีขนาดไฟล์ที่เล็กกว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame by Frame การสร้างภาพแบบ Tween มี 2 ชนิดคือ

4.3.1.1 Motion Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการกำหนด การเคลื่อนที่ที่หมุนย่อ หรือขยายให้อ็อบเจกต์(Object)เป็นรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มากที่สุด

4.3.1.2 Shape Tween เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการเปลี่ยนแปลงรูปทรงของอ็อบเจกต์(Object) จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง โดยสามารถกำหนดทิศทาง ตำแหน่ง ขนาดและสีของการเปลี่ยนแปลงได้ตามต้องการ อ็อบเจกต์(Object)ที่สามารถนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tweenได้ต้องเป็นรูปทรงธรรมดา เช่น รูปทรงที่ผู้ใช้วาดขึ้นเอง แต่ถ้าผู้ใช้ต้องการนำอ็อบเจกต์(Object)ดังกล่าวมาใช้สร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween จะต้องเปลี่ยนให้กลายเป็นรูปทรงธรรมดาก่อน โดยใช้คำสั่ง Break Apart

4.4 ขั้นตอนและวิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ

การผลิตจำเป็นต้องมีความละเอียด ประณีตโดยในแง่การออกแบบด้านโฆษณา และผู้ผลิตงานด้านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้เสนอความคิดเห็น โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงาน โดยสรุปได้ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Preproduction)

1.1 ไอเดีย (Idea) เป็นสิ่งแรกที่คุณจะต้องสร้างสรรค์จินตนาการ ความคิด ว่าผู้ชมควรเป็นใคร อะไรที่ต้องการให้ผู้ชมทราบ ภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องที่สร้างออกมาเป็นแบบใด ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์สิ่งรอบๆ ตัว สิ่งที่ได้อ่าน ได้พบเห็น

1.2 เนื้อเรื่อง (Story) นักเขียนจะนำความคิดของเรื่องที่ตนสร้างขึ้นไปปรึกษากับผู้ผลิต (Producer) เมื่อตกลงกันเรียบร้อยแล้ว ก็นำไปเขียนเป็นบท จากนั้น ผู้กำกับ (Director) จึงนำบทไปทำเป็นภาพวาดสำหรับการลำดับเรื่องในการถ่ายทำอย่างคร่าวๆหรือที่นิยมเรียกกันเป็นภาษาอังกฤษว่า Story Board

1.3 สคริปต์ (Script) เป็นขั้นตอนในการจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแตละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุมกล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหวโดยให้รายละเอียดต่างๆ ในการวางแผนงานเพื่อเตรียมบุคลากรในด้านต่างๆ เช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี (Musicians), เสียงประกอบ (Sound Effects), จิตรกรในการวาด และนักออกแบบตัวละคร (Artists), แอนิเมเตอร์ (Animators) เป็นต้น

1.4 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วนทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ในเหตุการณ์นั้น ๆ สีหน้า ท่าทางลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครภาพวาดทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องกันไปตามลำดับของเรื่อง จากต้นจนจบ โดยภาพแต่ละภาพจะมีความต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินงานตาม Script และStoryboard และตารางบอกรายละเอียด โดยการวาดภาพแต่ละตอน

2.1 สร้างภาพให้กับตัวละคร (Creating Art) ในขั้นตอนนี้เป็นการออกแบบ และกำหนดลักษณะนิสัย บุคลิก บทบาทต่าง ๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Size), รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion)

2.2 การบันทึกเสียง (Sound Recording) หลังจากที่ได้ออกแบบตัวละครเรียบร้อยแล้ว จะเป็นตอนของการอัดเสียง

การอัดเสียงประกอบแอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียงโดยหลักแล้วได้ ดังนี้

1) เสียงบรรยาย (Narration) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไรและยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย

2) บทสนทนา (Dialogue) เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราว ตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องสั้นกระชับและสัมพันธ์กับภาพ

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ

โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้ภาษาและโปรแกรมสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ดังนี้

5.1 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการจัดการไฟล์ข้อมูลรูปภาพ ที่มีประสิทธิภาพ การทำงานกับไฟล์ข้อมูลรูปภาพของโฟโตชอปนั้น ส่วนใหญ่จะทำงานกับไฟล์ข้อมูลรูปภาพที่จัดเก็บข้อมูลรูปภาพ

แบบ Raster โฟโตชอปสามารถใช้ในการตกแต่งภาพเล็กน้อย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี, เพิ่มสีและแสง หรือการใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปีย การทำภาพโมเซค, การสร้างภาพพาโนรามาจากภาพหลายภาพต่อกัน นอกจากนี้ยังใช้ได้ในการตัดต่อภาพ และการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ โฟโตชอปสามารถทำงานกับระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถจัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดยไฟล์ที่โฟโตชอปจัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเอง จะใช้นามสกุลของไฟล์ว่า PSD จะสามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็นของโฟโตชอป เช่น เลเยอร์, ชันแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ ได้ครบถ้วน

5.2 โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6

เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างงานแอนิเมชัน (Animation) เป็นหลัก ด้วยขนาดของไฟล์ที่เล็กและกินเนื้อที่น้อย และเป็นเครื่องมือหลักที่สามารถนำมาสร้างภาพยนตร์การ์ตูนและเกมได้ แต่ยังมีเครื่องมืออีกหลายชนิดที่สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งงานสำหรับด้านกราฟิกภาพเคลื่อนไหว ตลอดจนมัลติมีเดีย Flash ก็ทำได้เช่นกัน โดยลักษณะเด่นของภาพเคลื่อนไหวที่ได้จากโปรแกรม Flash คือ ไฟล์มีขนาดเล็ก จึงสามารถโหลดมาแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งคุณสมบัติในการสร้างภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ ทำให้ภาพมีความสามารถ ย่อ ขยายขนาดได้โดยยังคงความละเอียดและความสวยงาม แทนที่จะเก็บข้อมูลเป็นจุดสีเหมือนภาพกราฟิกแบบ Bitmap และได้พัฒนาโปรแกรม Flash มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่เวอร์ชัน 3, 4, 5, MX, MX2004 มาถึง Flash8 จนมาถึงปัจจุบันคือ Adobe Flash Professional CS5.5

5.3 โปรแกรม Adobe Illustrator CS6

เป็นโปรแกรมด้านกราฟิกดีไซน์ Graphic Design ซึ่งเน้นการสร้างงานจากการวาด สร้างภาพกราฟิกผ่านจอคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของโปรแกรมนี้คือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี ได้รับการยอมรับให้เป็นหนึ่งในสุดยอดโปรแกรมด้านการออกแบบที่ใช้กันแพร่หลาย ในการออกแบบหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบโลโก้ ทำภาพประกอบในหนังสือ การออกแบบสิ่งพิมพ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบภายใน การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบสิ่งทอ การวาดภาพประกอบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน และอื่นๆ อีกมากมาย ทั้งในลักษณะการใช้งานแบบโปรแกรมเดี่ยว หรือการใช้งานร่วมกับโปรแกรม Graphic Design อื่นๆ Adobe Illustrator ได้เข้ามาเป็นเครื่องมือของนักออกแบบและนักวาดภาพ แทนเครื่องมือบนโต๊ะเขียนแบบหรือบนกระดานวาดภาพ ได้แทบทั้งหมด เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

5.4 โปรแกรม Audio Record Wizard

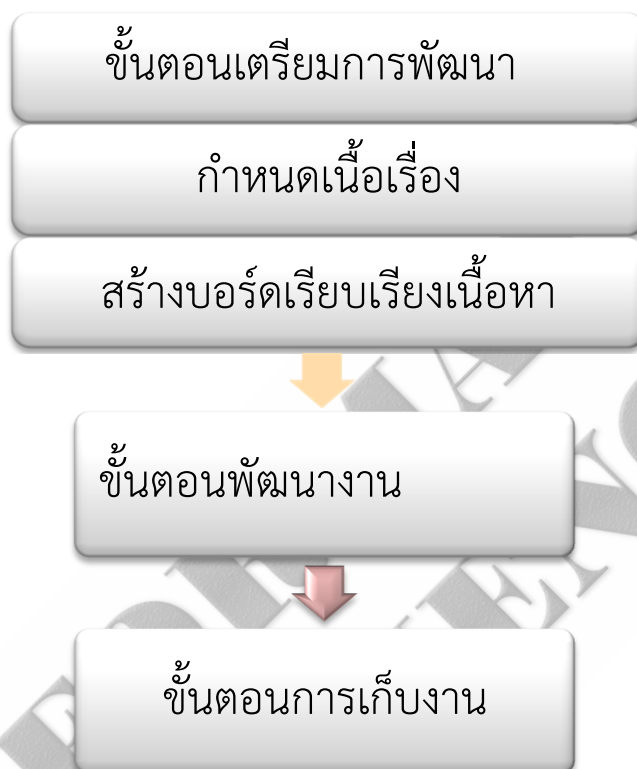
เป็นโปรแกรมอัดเสียง จากไมค์ หรือ เสียงต่างๆในคอม ได้อย่างดีเยี่ยม อัดได้ไม่จำกัดเวลาเป็นเครื่องมือที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยในการผลิตงานอดิโคนที่คุณภาพสูง บันทึก, ตัดต่อ และปรับแต่งอดิโอ และเพลงได้อย่างรวดเร็วสำหรับการใช้งานบนเว็บรวมถึงการผลิตวิดีโอช่วยให้ง่ายต่อการจัดการกับซาวด์แทร็กได้อย่างรวดเร็วและประสิทธิภาพสูง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการพัฒนางานแอนิเมชัน

กระบวนการพัฒนางานแอนิเมชันประกอบด้วย 3 ขั้นตอนสำคัญ คือ ขั้นตอนเตรียมการพัฒนา ขั้นตอนการพัฒนางาน และขั้นตอนการเก็บงาน โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด

ดังรูป



ขั้นตอนเตรียมการพัฒนา

เป็นขั้นตอนในการเตรียมงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากจะเป็นการกำหนดแนวทางในการพัฒนางานทั้งหมด หากเตรียมการพัฒนาไม่ดี จะทำให้การผลิตงานแอนิเมชันไม่ราบรื่น และงานที่ได้อาจไม่สมบูรณ์ตามต้องการ ทำให้ต้องนำกลับมาแก้ไขใหม่ ในขั้นตอนนี้ควรเขียนเอกสารที่แสดงรายละเอียดของโครงการไว้อย่างละเอียด เช่น ระยะเวลา วิธีการผลิต เพื่อให้ทีมงานพัฒนางานไปในแนวทางเดียวกัน โดยอ้างอิงจากเอกสารที่เขียนขึ้นเป็นหลัก เมื่อเขียนเอกสารและกำหนดตารางเวลาแล้ว จะต้องเตรียมองค์ประกอบของงาน

ดังนี้

1. กำหนดเนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องจะใช้บอกเรื่องราวและตัวละครของงานแอนิเมชันที่ต้องการสร้างอย่างคร่าวๆ การเขียนเนื้อเรื่องจะใช้คำอธิบายสั้นๆ เพื่อบอกสาระสำคัญ และแสดงถึงความน่าสนใจของงาน โดยเนื้อเรื่องที่ตีควรมีเนื้อหาที่ไม่ซ้ำซาก ให้สาระและความบันเทิงกับผู้ชม รวมทั้งเข้าใจได้ง่าย เมื่อกำหนดเนื้อเรื่องแล้วจะต้องทำตัวละครที่อยู่ในเนื้อเรื่องมาออกแบบตามลักษณะของตัวละครแต่ละตัว ควรออกแบบตัวละครให้สอดคล้องกับลักษณะและอุปนิสัยของตัวละคร อาจใช้โปรแกรมสำหรับออกแบบ 3 มิติ เพื่อขึ้นรูปร่างของตัวละคร

(1.) สร้างบอร์ดเรียบเรียงเนื้อหา (Storyboard) และ Story Reel

เมื่อกำหนดเนื้อเรื่องและออกแบบตัวละครแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือสร้างบอร์ดเรียบเรียงเนื้อหาหรือStoryboardโดยทั่วไปจะประกอบด้วยรูปภาพและอาจมีข้อความอธิบายเพิ่มเติมเพื่อบอกวัตถุประสงค์ของแต่ละภาพได้ดียิ่งขึ้น Storyboard จะแสดงให้เห็นถึงเนื้อเรื่องว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นที่ไหน เมื่อไหร่ และเนื้อเรื่องนั้นมีใครเกี่ยวข้องบ้าง นอกจากนี้ยังบอกถึงมุมกล้องที่จะใช้ ในการสร้างงานแอนิเมชันอย่างคร่าวๆ อีกด้วย จากนั้น Storyboard จะถูกนำไปจัดเรียงฉากต่างๆ ตามลำดับเหตุการณ์ที่วาดไว้ด้วยซอฟต์แวร์เช่น Adobe Flash และจะต้องนำบทพูดของตัวละครมากำหนดระยะเวลาในการแสดงแต่ละฉากให้สอดคล้องกัน เรียกขั้นตอนนี้ว่า“Story Reel” ซึ่งเป็น Storyboard ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลนั่นเอง

ขั้นตอนการพัฒนางาน

เมื่อเตรียมสิ่งต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นขั้นตอนการพัฒนางาน ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของแอนิเมเตอร์ (หรือผู้สร้างภาพเคลื่อนไหว) โดยจะนำโมเดลของตัวละครมาสร้างการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับ Story Reel จากนั้นจะเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น กำหนดการขยับปากให้สัมพันธ์กับเสียง หรือกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนที่ที่เหมาะสม เป็นต้น จากนั้นจะนำงานที่ได้มาปรับแต่งแสงเงา ซึ่งสามารถใช้สื่อถึงอารมณ์ไปยังผู้ชมได้ด้วยการใช้โทนสีและระดับความสว่างของแสง นอกจากนี้แสงเงายังช่วยให้งานแอนิเมชันดูมีมิติมากขึ้น และสามารถใช้โทนสีของแสงเพื่อบอกเวลาได้ เช่น ใช้โทนสีดำเพื่อบอกเวลากลางคืนหรือใช้โทนสีแดงเพื่อบอกเวลาที่พระอาทิตย์กำลังตกดิน เป็นต้น เมื่อตกแต่งฉากเสร็จแล้วขั้นตอนต่อไปของการพัฒนางานแอนิเมชัน คือ การ Rendering ซึ่งจะใช้ซอฟต์แวร์เพื่อนำค่าต่างๆ ของงานแอนิเมชันแต่ละส่วนที่ปรับแต่งไว้มาคำนวณเป็นจุดสีของแต่ละพิกเซล เพื่อแสดงผลลัพธ์ทางจอภาพโดยอาจ Render ส่วนประกอบของงานแอนิเมชันแยกจากกัน เช่น ฉากกับตัวละครจะถูก Render แยกกัน แล้วนำมาประกอบกันในภายหลัง เพื่อความสะดวกในการปรับปรุงและแก้ไขงานแต่ละส่วน การ Render จะต้องกำหนดค่าต่างๆ ที่ส่งผลต่อคุณภาพของงานแอนิเมชัน เช่น รูปแบบการบีบอัดไฟล์ ความละเอียดและคุณภาพของภาพ เป็นต้น ภาพแต่ละส่วนที่ Render แล้วจะถูกนำมาตัดต่อโดยแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) เพื่อความสะดวกในการรวมและปรับแต่งในภายหลัง

ขั้นตอนการเก็บงาน

เมื่อปรับแต่ง Render และนำส่วนประกอบต่างๆมาจัดต่อรวมกันแล้ว ขั้นตอนต่อไปจะเป็นการเก็บงานแอนิเมชันให้มีความสมบูรณ์ที่สุดก่อนจะนำไปเผยแพร่ เช่น การปรับแต่งเสียงดนตรี และเสียงประกอบ รวมทั้งเพิ่มเติมเนื้อหาส่วนต่างๆ ที่จำเป็นเข้าไปในงานแอนิเมชัน เช่น ไต่เตี๊ยก่อนเข้าเรื่อง และรายชื่อทีมงานท้ายเรื่อง เป็นต้น

ทฤษฎีการสร้างแอนิเมชันของ Thomas และ Johnston

ในปี ค.ศ. 1930 Walt Disney Studio ได้นำภาพนิ่งมาสร้างให้มีชีวิตในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งอาศัยพื้นฐานการสร้างแอนิเมชันแบบเดิมที่ใช้ภาพจากการวาดด้วยมือหรือภาพสเก็ตช์มาผสมผสานกับทฤษฎีของ Frank Thomas และ Ollie Johnston ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีต่างๆ ดังนี้

1. Squash และ Stretch

Squash เป็นลักษณะของอ็อบเจกต์ที่ถูกบีบอัดเมื่อกระทบสิ่งต่างๆ และจะขยายตัว (หรือ Stretch) กลับสู่ลักษณะเดิมสามารถนำทฤษฎีนี้ไปใช้กับการเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ในลักษณะต่างๆ เพื่อเพิ่มความสมจริงให้มากขึ้นได้ เช่น การหดและขยายตัวของลูกบอลที่เคลื่อนที่ไปกระทบกับพื้น ซึ่งลูกบอลจะมีลักษณะแบนหรือหดตัวลงเพราะแรงอัด จากนั้นลูกบอลจะกระดอนขึ้นและลอยอยู่บนอากาศพร้อมกับขยายตัวเหมือนเดิม เป็นต้น

2. Slow-in และ Slow-out

Slow-in คือ การเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ก่อนถึงจุดสูงสุดจะเคลื่อนที่ช้าลง ส่วน Slow-out คือ ส่วนของอ็อบเจกต์ที่สามารถเคลื่อนที่จากช้าไปเร็ว ตามแรงโน้มถ่วงตัวอย่างเช่น เมื่อลูกบอลกระดอนขึ้นบนอากาศจะมีการเคลื่อนที่ในลักษณะ Slow-in โดยความเร็วจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและเริ่มช้าลงจนหยุดนิ่ง ณ จุดสูงสุดของการกระดอนเมื่อลูกบอลตก จะเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อยๆ ในลักษณะ Slow-out และเพิ่มสูงสุดก่อนที่จะตกกระทบพื้น เป็นต้น

3. Arcs

Arcs คือการเคลื่อนที่ในลักษณะเส้นโค้งตามโครงสร้างของ เช่น การเคลื่อนไหวของ แขนและขา การเคลื่อนที่ของลูกบอล เป็นต้น ทฤษฎีนี้จะช่วยให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น เช่น การเคลื่อนไหวของแขนและขาที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง เนื่องจากอวัยวะทั้ง 2 ประกอบด้วยข้อต่อที่สามารถพับหรืองอได้

4. Timing

Timing คือ การกำหนดเวลาหรือความเร็วของการเคลื่อนไหวให้กับอ็อบเจกต์ ซึ่งสามารถใช้อธิบายความหมาย บางอย่างได้ตัวอย่างเช่น การเดินของคนที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว แสดงถึงสถานการณ์ที่รีบเร่ง หรือในกรณีที่ลูกบอลกระดอนพื้น จะเห็นว่าลูกบอลในช่วงที่ 1 จะมี ความเร็วสูง ดังนั้น ภาพจึงถูกแสดงห่างกันเหมือนกับลูกบอลเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว ส่วนช่วงที่ 2 ภาพจะแสดงใกล้กันมากขึ้นเหมือนกับลูกบอลเคลื่อนที่อย่างช้า ๆ เป็นต้น

5. Anticipation

Anticipation คือ การคาดการณ์ว่าในเวลาถัดไปอ็อบเจกต์จะเคลื่อนที่อย่างไร และเตรียมวางแผนการเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ไว้ล่วงหน้าให้เหมาะสมกับคุณสมบัติของอ็อบเจกต์

6. Follow Through และ Overlapping Action

Follow Through คือ การแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากท่าทางหนึ่งไปยังอีกท่าทางหนึ่ง ส่วน Overlapping Action เกิดจากการนำ Anticipation และ Follow Through มาใช้เพื่อแทรกการเคลื่อนไหวที่ต้องแสดงในลำดับถัดไป ก่อนที่การเคลื่อนไหวก่อนหน้านี้จะหยุดลง ทำให้การแสดงแอนิเมชันต่อเนื่องและดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น

7. Staging

Staging คือ แนวคิดในการจัดเรียงแต่ละเฟรมของพื้นหน้า (Foreground) ให้สัมพันธ์กับฉากด้วยการกำหนดสีหรือลักษณะเส้นให้มองเห็นได้ง่าย โดยตัวละครจะต้องดูกลมกลืนและสอดคล้องกับพื้นหลัง (Background)

8. Secondary Action

Secondary action คือ การเคลื่อนไหวที่เป็นผลมาจากการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ ซึ่งทำให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การเดินของคางจะเกิดการเคลื่อนที่ของขา ซึ่งสัมพันธ์กับแขน เป็นต้น

9. Exaggeration

Exaggeration คือ ลักษณะท่าทางต่างๆ ของตัวละครที่สามารถสื่ออารมณ์ไปยังผู้ชมได้ เช่น เมื่อตัวละครพบสิ่งที่น่ากลัวจะแสดงความกลัวออกมาทางสายตา เป็นต้น

10. Appeal

Appeal คือ การกำหนดลักษณะเด่นให้กับตัวละครด้วยการกำหนดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่ออารมณ์และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชม รวมถึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากกว่าตัวละครอื่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้จัดทำได้ศึกษาถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชันพบว่า ความสำเร็จของการพัฒนาสื่อแอนิเมชันนั้น จะต้องอาศัยปัจจัยต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น หลักการออกแบบ และการใช้สื่อแอนิเมชันเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะให้มีประสิทธิภาพซึ่งมีงานวิจัยสนับสนุนดังนี้

พิมลพรรณ หิรัญเอกภาพ (2553) ได้ศึกษา การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะ 8 ประการ ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ สำหรับช่วงชั้นที่ 1 มีประสิทธิภาพที่อยู่ในระดับดีมาก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

ลำไย บัวพิทักษ์ (2543) ได้ศึกษาการใช้นิทานพื้นบ้านอีสานในการจัดกิจกรรมส่งเสริม จริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกุดहुลิง และโรงเรียนบ้านโนนโพธิ์จังหวัดชัยภูมิ พบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้นิทานพื้นบ้านอีสานจัดกิจกรรมส่งเสริมจริยธรรมแล้วมีคะแนนผลสัมฤทธิ์และ คะแนนพัฒนาการ ทางจริยธรรมสูงขึ้น

สุริยา จันทร์ส่อง (2553) ได้ศึกษา การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนา คุณธรรมสำหรับเด็ก การศึกษาค้นคว้า ครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทาน เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม 8 ประการ สำหรับเด็กเพื่อศึกษาผลการรับรู้คุณธรรมของเด็กที่เกิดจากการ์ตูน แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อการ์ตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือที่ใช้ ในการศึกษาประกอบด้วย (1) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก (2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็กสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และ ผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูนแอนิเมชัน (3) แบบวัดการรับรู้คุณธรรมของเด็กที่เกิด จากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ที่พัฒนาขึ้นและ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อการ์ตูน แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านการ์ตูนแอนิเมชันได้ประเมินความ เหมาะสมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมาก นักเรียนมีการรับรู้เรื่องคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ จากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูน แอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็ก โดย ใช้นิทานเป็นการจัดประสบการณ์ที่มีผลต่อการส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านคุณธรรมจริยธรรม แสดง พฤติกรรมที่เหมาะสมตามวัย และมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามค่านิยมวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงาม สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรมด้าน คุณธรรมจริยธรรมในด้านอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้จัดทำได้มีวิธีดำเนินการศึกษาตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. ขั้นตอนดำเนินการศึกษาค้นคว้า
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก โดยการเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

1. ประชากร

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม

2. กลุ่มตัวอย่างในการศึกษามีขั้นตอนในการคัดเลือกดังนี้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 15 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สื่อแอนิเมชันประกอบนิทานสำหรับเด็ก
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น

วิธีการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. การสร้างสื่อแอนิเมชัน การสร้างสื่อแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาวิเคราะห์และออกแบบเนื้อหาเรื่องคุณธรรมสำหรับเด็กตามหลักการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ดังนี้

1.1.1 วิเคราะห์เนื้อเรื่องของแอนิเมชันประกอบนิทานคุณธรรมสำหรับเด็ก

1.1.2 ศึกษาเรื่องคุณธรรมสำหรับเด็ก เนื้อหาวิชากลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย และเอกสาร นิทานที่เกี่ยวข้องเพื่อวิเคราะห์ขอบข่ายของเนื้อเรื่องและความถูกต้องของเนื้อเรื่องเพื่อนำมาเขียนบทละคร

1.1.3 ออกแบบเนื้อเรื่อง บทละคร สื่อแอนิเมชันเรื่องคุณธรรมสำหรับเด็ก โดยผู้ศึกษาได้ดำเนินการคัดเลือกนิทานจากหลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมสำหรับเด็ก และสรุปเนื้อหา ยกตัวอย่างมาเรื่องเดียว ในด้านความซื่อสัตย์สุจริต

1.1.4 นำเนื้อหา บทละคร ที่ออกแบบเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความชัดเจนทางภาษาและความถูกต้องตามเนื้อหา พบข้อบกพร่อง ดังนี้ การใช้ภาษาเข้าใจยากและเนื้อเรื่องยาวเกินไปควรปรับให้สั้นและชัดเจน ควรเพิ่มบทการสนทนาให้มากขึ้นเพื่อให้ได้ ความสมบูรณ์ของเนื้อหา ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะไปปรับให้เนื้อเรื่องสั้นและกระชับให้อ่าน เข้าใจง่าย และเพิ่มบทสนทนามากขึ้น

1.2 การออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน มีการดำเนินการดังนี้

1.2.1 ออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันและแบบประเมินความเหมาะสมของสื่อแอนิเมชัน เรื่อง คุณธรรมสำหรับเด็กด้านการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

1.2.2.1 ผู้ศึกษาออกแบบตัวละคร และสตอรี่บอร์ด เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา ที่ได้รับการตรวจสอบและแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1.3 นำเสนอเนื้อเรื่องต่อผู้เชี่ยวชาญด้านนิทาน เพื่อตรวจสอบและแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ผ่าน การตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ดังนี้

1.3.1 รองศาสตราจารย์ ดร.วยุพา ทศตะ ภาควิชาภาษาตะวันตกและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พบข้อแก้ไขโดยสรุปว่า การสอดแทรกคุณธรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหา ควรใช้ในกลุ่มประชากรในช่วงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-5 เป็นต้นไป เพื่อความเข้าใจง่ายในแง่ของการเปรียบเทียบ

1.4 ออกแบบตัวละครประกอบไปด้วย ตัวละครหลัก 2 ตัว คือ ลูกหมีน้อย และลูกกระต่ายน้อย



1.4.1 ภาพประกอบตัวละคร 1 ลูกหมีน้อย



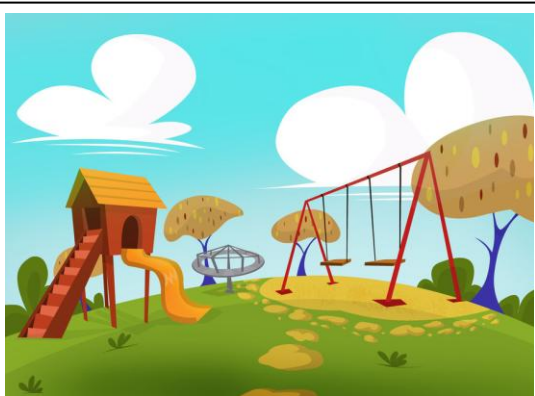
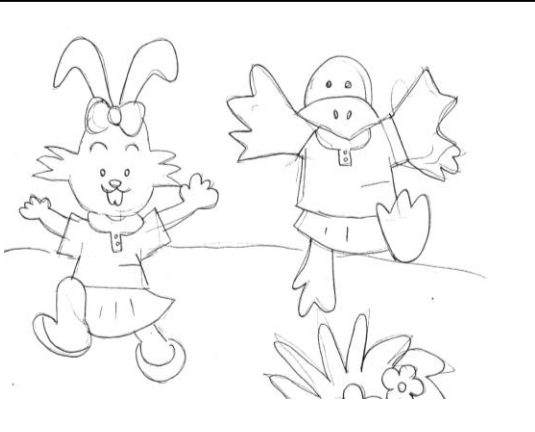
1.4.2 ภาพประกอบตัวละคร 2 ลูกกระต่ายน้อย

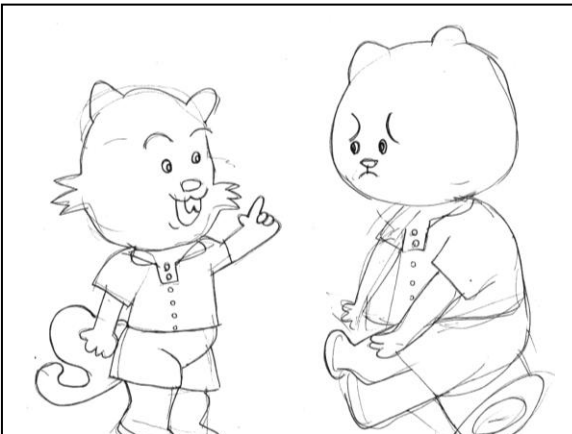
1.5 ออกแบบสตอรี่บอร์ด สำหรับถ่ายทอดเรื่องราวจากเนื้อหาแสดงออกมาเป็นภาพ

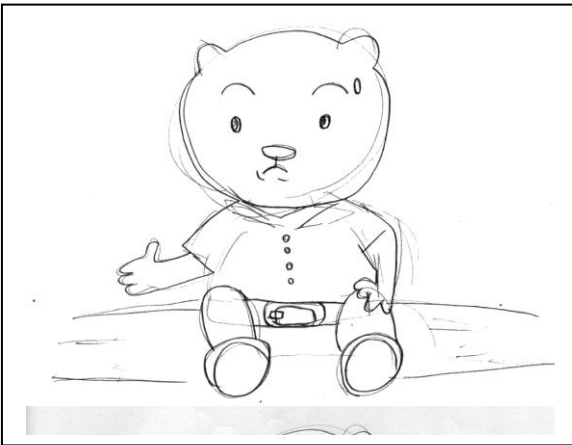
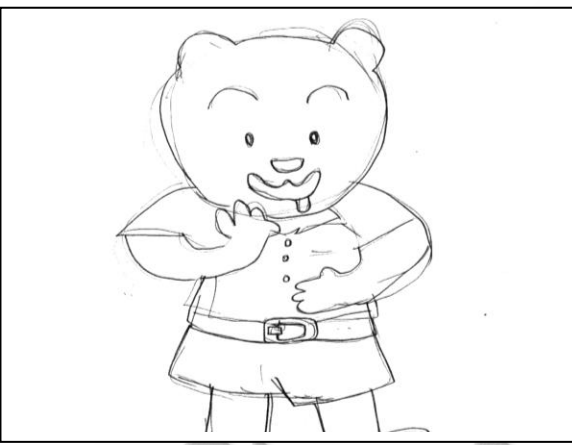
1.5.1 เสนอการออกแบบตัวละครสตอรี่บอร์ดต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบ ความเป็นไปได้ พบข้อบกพร่อง ดังนี้ การใช้สีตัวละคร ควรให้สดใสเพื่อให้เหมาะสมกับวัยของกลุ่ม ประชากร และควรปรับมุมมองในสตอรี่บอร์ดให้มีความหลากหลาย ผู้ศึกษาทำการปรับการออกแบบ ตัวละคร และ สตอรี่บอร์ดให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะ

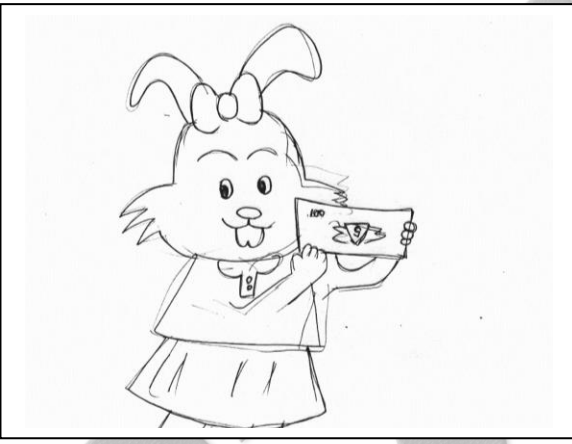
1.6 สตอรี่บอร์ด

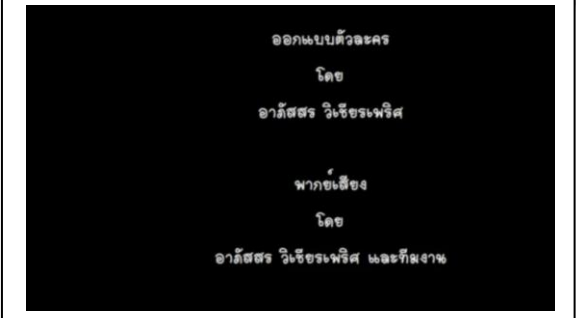
No	Display	Screenplay and script
1.		Screenplay : สัญลักษณ์ สารสนเทศศาสตร์ Script : เสียงเพลงประกอบฉาก
2.		Screenplay : ชื่อเรื่อง Script : นิทานคุณธรรมสำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษา
3.		Screenplay : ที่มาของเรื่อง Script : หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด สร้างเสริมลักษณะนิสัย เรื่อง ความดี

No	Display	Screenplay and script
4.		Screenplay : ฉากเลื่อนเข้าสู่สนามเด็กเล่นของโรงเรียน Script : ณ โรงเรียนแห่งหนึ่งกลางป่าใหญ่ ซึ่งเป็นสถานที่บรรดาลูกสัตว์ทั้งหลายมาแสดงความรู้เพื่อจะได้นำความรู้ไปใช้ชีวิตอยู่ในป่าอย่างมีความสุข
5.		Screenplay : ลูกสัตว์เล่นกันอย่างสนุกสนาน Script : ท่ามกลางอากาศที่ร้อนระอุ หลังจากรับประทานอาหารเสร็จเรียบร้อยแล้ว เป็นช่วงเวลาที่เหล่าลูกสัตว์น้อยๆ มีความสุขกันมาก เพราะจะได้เล่นกันอย่างสนุกสนานตามใจชอบ
6.		Screenplay : ลูกหมีน้อยเหม่อลอยได้ตื่นไม้ Script : ลูกหมีน้อยตัวหนึ่ง กำลังนั่งเหม่อลอยอยู่อย่างใช้ความคิด “เราจะทำอย่างไรดีนะ ไม่มีใครจะช่วยให้เราได้เลย” ลูกหมีน้อยรำพึงในใจ

No	Display	Screenplay and script
7.		Screenplay : ลูกกระรอกถามลูกหมี Script : “เธอสบายดีหรือ เป็นอะไร เป็นหรือเปล่า ทำไมไม่ไปเล่นกับเพื่อนล่ะ” ลูกกระรอกถามด้วยความห่วงใย “ไม่มีอะไรหรอก ไปเล่นกันเถอะ วันนี้อากาศร้อน ฉันขอดูพวกเธอเล่นดีกว่า” ลูกหมีตอบด้วยเสียงแผ่วเบา
8.		Screenplay : ลูกหมีนั่งเศร้า Script : ขณะที่เพื่อนๆพากันเล่นอย่างสนุกสนาน ลูกหมีก็ยังนั่งเหม่อลอยอยู่เช่นเดิม ใจหวนคิดถึงคำสั่งของคุณครูว่า ให้เตรียมเงินมาซื้อสีและพู่กัน คนละ 12 บาท ลูกหมีไปขอเงินแม่ในตอนเช้า แม่บอกว่า ยังไม่มีให้รอไปก่อน จะไปหาน้ำผึ้งไปขายให้ในวันหลัง แต่วันพรุ่งนี้คุณครูก็จะเอาสีและพู่กันมาขายแล้ว แต่ลูกหมียังไม่มีเงินเลย “จะอย่างไรดีล่ะเรา” ลูกหมีถามตัวเองอยู่ในใจ
9.		Screenplay : ลูกกระต่ายกระโดดเชือก Script : ฉบับนี้นั่นเอง ลูกหมีก็ต้องเปิดตาโพล่งเมื่อเห็นสิ่งหนึ่งหล่นลงจากกระเป๋ากระโปรงของลูกกระต่ายน้อย ที่กำลังออกแรงกระโดดเชือกอย่างเพลิดเพลีน โดยไม่มีลูกสัตว์ตัวใดทันสังเกตเห็นหรือสนใจเลย

No	Display	Screenplay and script
10.		Screenplay : ลูกหมีนั่งใช้ความคิด Script : ลูกหมีนั่งมองด้วยใจระทึก ความคิดหนึ่งอยากจะบอกลูกกระต่ายให้รู้ตัว แต่อีกความคิดหนึ่ง อยากจะได้มาเป็นเจ้าของเสียเอง
11.		Screenplay : ลูกหมีนึกถึงขนมที่ตนชอบ Script : “ถ้าได้เงินนั้นมา เราคงจะสบายไปหลายวัน เพราะจะได้นำไปซื้อของที่ครูสั่ง ส่วนที่เหลืออาจนำไปซื้อขนมอร่อยๆ สีสวยน่ากิน ที่ยั่วน้ำลายทุกครั้งที่เราเดินผ่าน” ลูกหมีนึกแล้วแอบกลืนน้ำลายลงคอเงียบๆ
12.		Screenplay : ลูกหมีนึกถึงคำสอนของครู Script : แต่อีกความคิดหนึ่งก็ระลึกถึงคำสอนของครูที่เคยสอนว่า สิ่งของของใคร ใครก็รัก ใครก็หวง ถ้าหายไป เขาก็จะเดือดร้อนและเสียตายนมาก ดังนั้น ถ้าเราเก็บของของใครได้ ควรนำไปคืนเจ้าของเขา ลูกกระต่ายคงจะนำเงินนี้มาซื้อของเช่นกัน อาจจะซื้ออาหารหรือยาไปให้แม่ก็อาจจะเป็นไปได้

No	Display	Screenplay and script
13.		Screenplay : ลูกหมีบอกลูกกระต่าย Script : ลูกหมีคิดดังนั้นก็เลยออกปาก เออว่า “ฉันเห็นอะไรคล้ายๆเงินใบละ ร้อย หล่นลงไปตรงที่พวกเธอเล่น กระโดดเชือก ไม่รู้ว่าจะใช่หรือเปล่า” ลูกหมีกล่าวออกมาอย่างยากเย็น แต่ เมื่อกล่าวออกมาแล้ว รู้สึกโล่งอกมากลูกสัตว์ทั้งหมดช่วยกัน หา สักครู่ก็พบธนบัตรใบนั้น จมอยู่ใน ดิน ยังเป็นรอยพับอยู่เช่นเดิม แต่ เปื้อนดินมาก
14.		Screenplay : ลูกกระต่ายแสดงความ เป็นเจ้าของเงิน Script : เสียงลูกกระต่ายร้องขึ้นว่า “แหม นี่คืออะไร ของฉันเองล่ะเมื่อ เข้าซื้อขนมของแม่กวาง เขาแถมมาให้ ถูด้วย ใบร้อยชุปเปอร์แมนไงล่ะ” ลูก สัตว์ทุกตัวหัวเราะออกมาเกือบพร้อม กัน รวมทั้งลูกหมีด้วย เมื่อเห็นลูก กระต่ายคลี่ธนบัตรปลอมนั้นให้ดู
15.		Screenplay : ทั้งสองพากันเดินเข้า ห้องเรียน Script : “เธอเป็นคนดีจริงๆ หมีน้อย นี่ขนาดเป็นเงินปลอม เธอไม่รู้ ยังบอก ฉัน ไม่คิดอยากได้เป็นของตัวเอง ฉันดี ใจจังที่มีเพื่อนที่ซื่อสัตย์เช่นเธอ” ลูก กระต่ายพูดขณะโอบไหล่ลูกหมี เดิน เข้าห้องเรียนพร้อมเพื่อนตัวอื่นๆ

No	Display	Screenplay and script
16.		Screenplay : ลูกหมีภูมิใจในตัวเอง Script : ลูกหมีรู้สึกสบายใจมาก ที่ได้ทำความดีตามที่ครูสอนมา ถึงแม้จะเป็นเงินปลอมก็ช่างเถอะ “แหม ทำความดีแล้วรู้สึกภูมิใจและสบายใจ เช่นนี้เอง ต่อไปเราจะไม่คิดอยากได้ของผู้อื่นแบบผิดๆ ต่อไปอีกแล้ว” ลูกหมีสัญญากับตัวเองอย่างมาดมั่น
17.		Screenplay : ข้อคิดของนิทาน Script : นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “การทำความดีนั้น สามารถทำได้ทุกเวลา และทุกสถานที่”
18.		Screenplay : End credit roll Script : เสียงเพลงประกอบ

1.5.4 เสนอการออกแบบตัวละครสตอรี่บอร์ดต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง พบข้อบกพร่อง ดังนี้ การใช้สีตัวละคร ควรให้สดใสเพื่อให้เหมาะสมกับวัยของกลุ่ม ประชากร และควรปรับมุมมองในสตอรี่บอร์ดให้มีความหลากหลาย ผู้ศึกษาทำการปรับการออกแบบ ตัวละคร และสตอรี่บอร์ดให้สมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะ

1.5.5 เสนอการออกแบบตัวละครสตอรี่บอร์ด ต่อผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอนิเมชัน ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม พบข้อบกพร่องสรุปโดยรวม ได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขตัวละครควรออกแบบให้ เรียบง่ายไม่ซับซ้อน มีบุคลิกภาพที่สอดคล้องกับบทละคร

1.6 กระบวนการดำเนินงานด้านแอนิเมชัน มีการดำเนินกระบวนการดังนี้

1.6.1 สร้างตัวละครและฉากโดยการวาดลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ และตกแต่งระบายสีภาพด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ตามที่ได้ออกแบบไว้ และนำเข้าสู่กระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวให้ตัวละคร

1.6.2 ทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยดำเนินการตามสตอรี่บอร์ดที่สร้างไว้ ทำภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรม Adobe Flash Cs6 เพื่อใส่แสงเงา และการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวเป็นแบบแอนิเมชัน

1.6.3 เมื่อทำการตัดต่อเรียบร้อยแล้วนำผลงานเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแนะนำ ทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษา

2. แบบประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ การสร้างแบบสอบถามจะมีการปรึกษากับครูประจำชั้นของกลุ่มตัวอย่างก่อนที่จะสร้างแบบสอบถาม โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ 5 ตัวเลือกจำนวน 5 ข้อ

2.1 ศึกษาเอกสารการสร้างแบบประเมิน จากเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อได้หลักการแนวคิด เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินสื่อ

2.2 เขียนข้อคำถามในแบบประเมินให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการจะถามในแต่ละด้านตามรายการหรือตัวชี้วัดเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

5 คะแนน คือ มีคุณภาพมากที่สุด

4 คะแนน คือ มีคุณภาพมาก

3 คะแนน คือ มีคุณภาพปานกลาง

2 คะแนน คือ มีคุณภาพน้อย

1 คะแนน คือ มีคุณภาพน้อยที่สุด

1.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความชัดเจน ทางภาษาและความถูกต้องตามเนื้อหาพบข้อบกพร่อง ดังนี้ การใช้ภาษาในการถามคำถามควรปรับ ให้สั้นและชัดเจน และปรับปรุงตามคำแนะนำ

1.4 พิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับจริง เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษากันคว่ำอิสระได้ดำเนินการเก็บด้วยตนเอง ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 เตรียมสถานที่ในการทดลองโดยใช้ห้องเรียนซึ่งมีแล็ปท็อปคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการรับชม

1.2 ผู้ศึกษานำสื่อแอนิเมชันที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์ จัดฉายต่อกลุ่มตัวอย่าง พร้อมให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ สื่อแอนิเมชัน จำนวน 15 คน แบบสอบถาม 15 ชุด

1.3 ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15 ชุด เพื่อนำไปวิเคราะห์

2. การสังเกตพฤติกรรมและการสอบถามความพึงพอใจ

2.1 สังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างขณะทำการสนทนาร่วมกันกับครูประจำชั้นเพื่อทำความเข้าใจ

2.2 ให้กลุ่มตัวอย่างรับชมโดยใช้สื่อแอนิเมชันในการสอนและให้ครูประจำชั้นร่วมสอนด้วย หลังจากชมสื่อเสร็จสิ้นแล้วให้ผู้ศึกษาคอยสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างร่วมด้วย

2.3 สอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เมื่อเสร็จสิ้นการรับชมสื่อ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้มีการจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์การรับรู้และความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เป็นรายข้อ กำหนดเกณฑ์แปลความหมาย ดังนี้ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง รับรู้/พอใจ ดีมาก ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง รับรู้/พอใจ ดี ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง รับรู้/พอใจ ปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง รับรู้/พอใจ น้อย ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง รับรู้/พอใจ น้อย ที่สุด

2. นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตาราง

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการศึกษาดังนี้มีดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) จากสูตร(บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทนค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมทั้งหมดของข้อมูล

n แทนจำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$S.D = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง จำนวนคนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อำเภอมือ จังหวัดมหาสารคาม ได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

ผลพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ ตำบลตลาด อำเภอมือ จังหวัดมหาสารคามประกอบด้วยหน้าจอต่าง ๆ ดังนี้

1. หน้าแรกสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เมื่อผู้ใช้เข้าสู่สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ จะพบหน้าแรก ดังภาพประกอบ 1



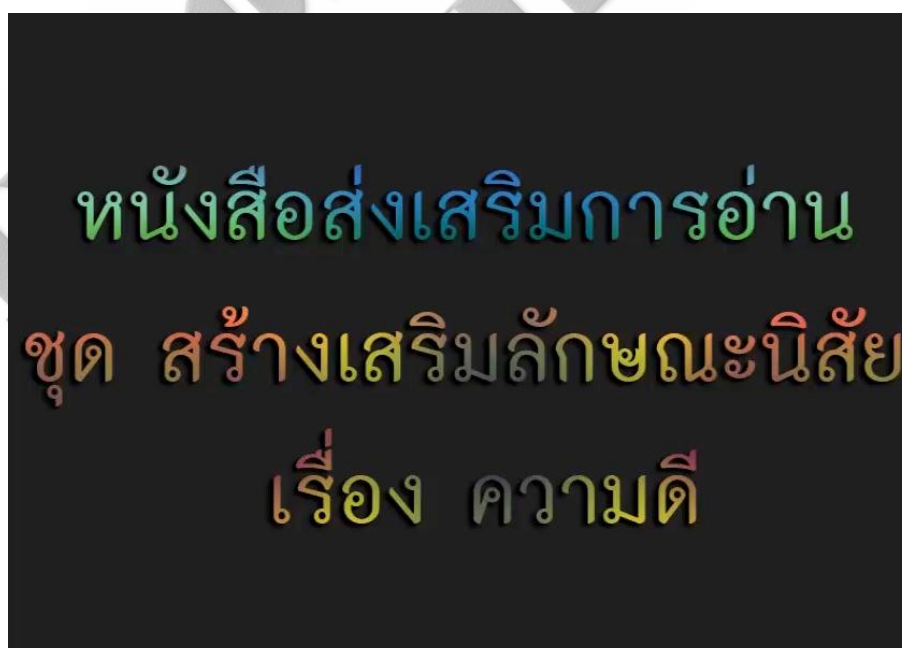
ภาพประกอบ 1 หน้าแรกเข้าสู่เนื้อเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

2. หน้าชื่อเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เมื่อเข้าสู่สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี จะพบหน้าชื่อเรื่อง ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 หน้าชื่อเรื่องสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

3. หน้าคำชี้แจงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 หน้าคำชี้แจงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

4. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ บรรยายถึงโรงเรียนลูกสัตว์ ดังภาพประกอบ 4



ภาพประกอบ 4 โรงเรียนลูกสัตว์

5. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ช่วงเวลาพักกลางวัน ลูกสัตว์มาเล่นที่สนามตามใจชอบ ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 ลูกสัตว์เล่นกันอย่างสนุกสนาน

6. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีกำลังนั่งเหม่อลอยอย่างใช้ความคิด ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 ลูกหมีกำลังนั่งเหม่อลอยอย่างใช้ความคิด

7. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมินั่งรำพึงในใจ ดังภาพประกอบ 7



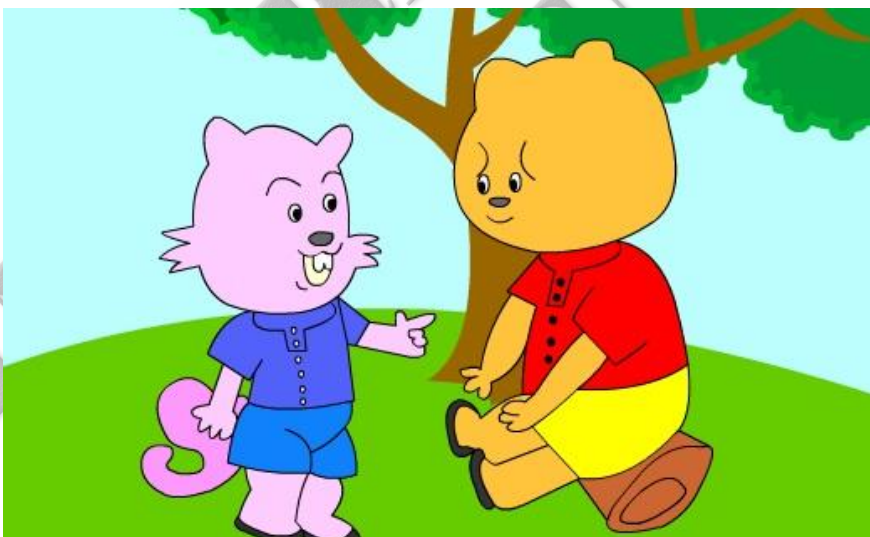
ภาพประกอบ 7 ลูกหมินั่งรำพึงในใจ

8. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกกระรอกถามลูกหมีด้วยความห่วงใย ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 ลูกกระรอกถามลูกหมีด้วยความห่วงใย

9. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนั่งคุยกับลูกกระรอก ดังภาพประกอบ 9



ภาพประกอบ 9 ลูกหมีนั่งคุยกับลูกกระรอก

10. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนั่งเหม่อลอย ดังภาพประกอบ 10



ภาพประกอบ 10 ลูกหมีนั่งเหม่อลอย

11. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนั่งคิดทบทวนคำสั่งของคุณครู ดังภาพประกอบ 11



ภาพประกอบ 11 ลูกหมีนั่งคิดทบทวนคำสั่งของคุณครู

12. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีถ้ามตัวเองอยู่ในใจ ดังภาพประกอบ 12



ภาพประกอบ 12 ลูกหมีถ้ามตัวเองอยู่ในใจ

13. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกกระต่ายทำเงินร่วงจากกระเป๋า
ดังภาพประกอบ 13



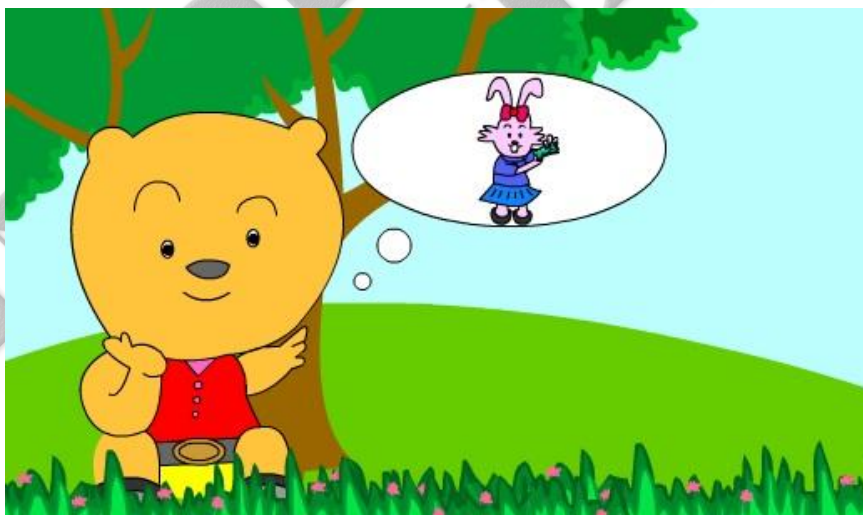
ภาพประกอบ 13 ลูกกระต่ายทำเงินร่วงจากกระเป๋า

14. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนั่งใช้ความคิดถึงเหตุการณ์ที่เจอ ดังภาพประกอบ 14



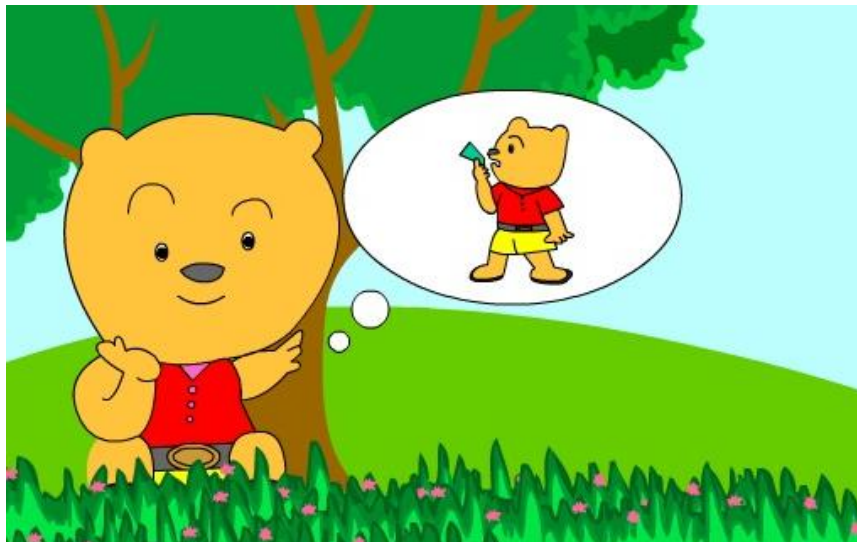
ภาพประกอบ 14 ลูกหมีนั่งใช้ความคิด

15. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีหวนคิดถึงความรู้สึกของลูกกระต่าย ดังภาพประกอบ 15



ภาพประกอบ 15 ลูกหมีหวนคิดถึงความรู้สึกของลูกกระต่าย

16. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนึกอยากได้เงินมาเป็นของตัวเอง ดังภาพประกอบ 16



ภาพประกอบ 16 ลูกหมีนึกอยากได้เงินมาเป็นของตัวเอง

17. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีนึกถึงขนมที่ตนเองอยากกิน ดังภาพประกอบ 17



ภาพประกอบ 17 ลูกหมีนึกถึงขนมที่ตนเองอยากกิน

18. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีตัดสินใจบอกลูกกระต่าย ดังภาพประกอบ 18



ภาพประกอบ 18 ลูกหมีตัดสินใจบอกลูกกระต่าย

19. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกสัตว์ช่วยกันหาเงินของลูกกระต่าย ดังภาพประกอบ 19



ภาพประกอบ 19 ลูกสัตว์ช่วยกันหาเงินของลูกกระต่าย

20. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ พบธนบัตรเปื้อนดิน ดังภาพประกอบ 20



ภาพประกอบ 20 พบธนบัตรเปื้อนดิน

21. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกกระต่ายแสดงความเป็นเจ้าของเงิน ดังภาพประกอบ 21



ภาพประกอบ 21 ลูกกระต่ายแสดงความเป็นเจ้าของเงิน

22. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกกระต่ายบอกความจริงว่าเป็นเพียงธนบัตรปลอม
 ดังภาพประกอบ 22



ภาพประกอบ 24 ลูกกระต่ายบอกความจริงว่าเป็นเพียงธนบัตรปลอม

23. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกกระต่ายยกย่องถึงความดีของลูกหมี ดัง
 ภาพประกอบ 23



ภาพประกอบ 23 ลูกกระต่ายยกย่องถึงความดีของลูกหมี

24. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ลูกหมีสบายใจที่ได้ทำความดี ดังภาพประกอบ 24



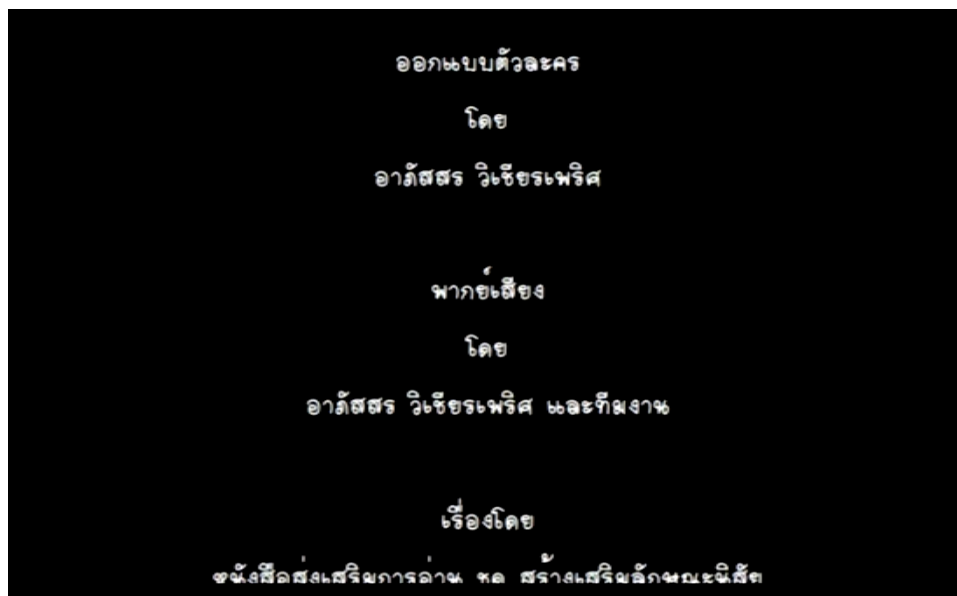
ภาพประกอบ 29 ลูกหมีสบายใจที่ได้ทำความดี

25. หน้าจอแสดงสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ข้อคิดที่ได้จากสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่องความดี ดังภาพประกอบ 25



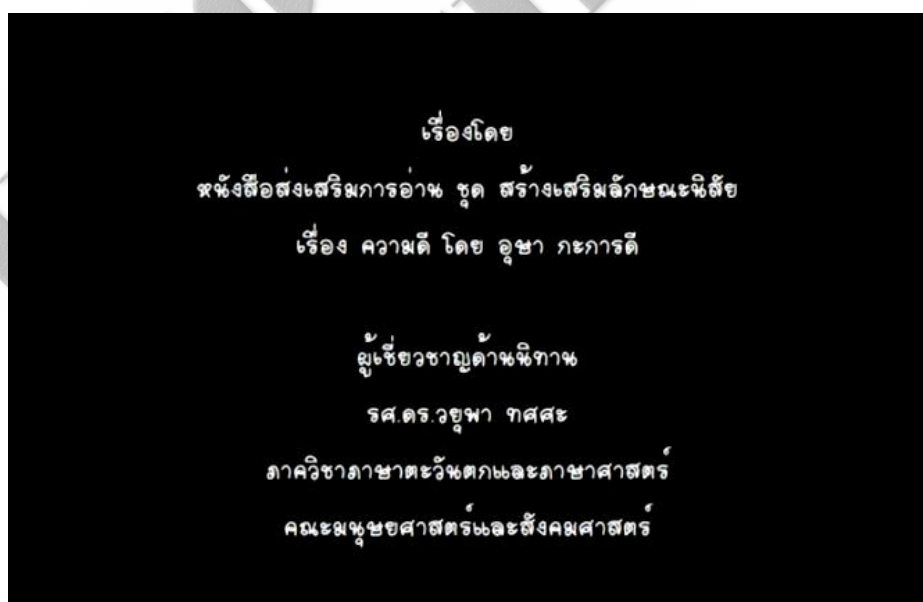
ภาพประกอบ 25 ข้อคิดที่ได้จากสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่องความดี

26. หน้าจอแสดงรายชื่อผู้จัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่องความดี
ดังภาพประกอบ 26



ภาพประกอบ 26 หน้าจอแสดงรายชื่อผู้จัดทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่องความดี

27. หน้าจอแสดงรายชื่อผู้เกี่ยวข้องในการทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง
ความดี ดังภาพประกอบ 27



ภาพประกอบ 27 หน้าจอแสดงรายชื่อผู้เกี่ยวข้องในการทำสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558
โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดีและนำผลวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ หาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ผลปรากฏดังตาราง 2 ต่อไปนี้

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคามรวมทุกด้าน

รายการ	เพศหญิง			เพศชาย			รวม		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา	4.60	0.74	มากที่สุด	4.18	0.81	มาก	4.37	0.78	มาก
ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ	4.38	0.53	มาก	4.15	0.63	มาก	4.26	0.58	มาก
รวมทุกด้าน	4.49	0.61	มาก	4.16	0.70	มาก	4.31	0.66	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.37$) ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ($\bar{X} = 4.26$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามเพศพบว่าทั้งสองเพศมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เพศหญิงมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$) เพศชายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$) ตามลำดับ

เพศหญิง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดและมากเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.60$) ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ($\bar{X} = 4.38$) ตามลำดับ

เพศชาย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.18$) ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน ($\bar{X} = 4.15$) ตามลำดับ

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคามรวมทุกด้าน

ด้าน	เพศหญิง			เพศชาย			รวม		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา									
1.เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม	4.86	0.38	มากที่สุด	4.25	0.46	มาก	4.53	0.52	มากที่สุด
2.เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม	4.43	0.79	มาก	4.25	1.04	มาก	4.33	0.90	มาก
3.สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม	4.29	1.25	มาก	4.25	1.39	มาก	4.27	1.28	มาก
4.ข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม	4.71	0.76	มากที่สุด	3.88	1.29	มาก	4.27	1.10	มาก
5.สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อแอนิเมชันประยุกต์ใช้ในการชีวิตประจำวันได้	4.71	0.76	มากที่สุด	4.25	0.89	มาก	4.27	0.83	มาก
รวม	4.60	0.74	มากที่สุด	4.18	0.81	มาก	4.37	0.78	มาก

จากตาราง 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อสื่อนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดีด้านเนื้อหา โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดและมาก โดยข้อที่อยู่ในระดับมากที่สุดมี 1 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.53$) และข้อที่อยู่ในระดับมากมี 4 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.53$) สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อสื่อนิเมชันประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.47$) เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.33$) สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.27$) และข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.27$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามเพศ พบว่าเพศหญิง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$) เพศชายมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) ตามลำดับ

เพศหญิง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดและมาก โดยข้อที่อยู่ในระดับมากที่สุดมี 3 ข้อเรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.86$) ข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.71$) สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อสื่อนิเมชันประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.71$) เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.43$) สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.29$) ตามลำดับ

เพศชาย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากพบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.25$) เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.25$) สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.25$) สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อสื่อนิเมชันประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.25$) ข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 3.88$) ตามลำดับ

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคามรวมทุกด้าน

ด้าน	เพศหญิง			เพศชาย			รวม		
	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความพึงพอใจ
ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน									
1. การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.29	1.11	มาก	4.50	0.53	มากที่สุด	4.40	0.83	มาก
2. ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.29	0.95	มาก	4.63	0.52	มากที่สุด	4.47	0.74	มาก
3. เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม	4.00	1.15	มาก	4.00	0.93	มาก	4.00	1.00	มาก
4. การดำเนินเนื้อเรื่องชวนติดตาม	4.43	0.79	มาก	3.38	1.30	ปานกลาง	3.87	1.19	มาก
5. การลำดับภาพมีความต่อเนื่องกัน	4.43	0.98	มาก	4.38	0.74	มาก	4.40	0.83	มาก
6. รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม	4.86	0.38	มาก	4.00	0.93	มาก	4.40	0.83	มาก
รวม	4.38	0.53	มาก	4.15	0.63	มาก	4.26	0.58	มาก

จากตาราง 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคาม ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.47$) การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.40$) การลำดับภาพมีความต่อเนื่องกัน ($\bar{X} = 4.40$) รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.40$) เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$) การดำเนินเนื้อเรื่องชวนติดตาม ($\bar{X} = 3.87$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามเพศ พบว่าทั้งสองเพศมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เพศหญิง ($\bar{X} = 4.38$) เพศชาย ($\bar{X} = 4.15$) ตามลำดับ

เพศหญิง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก พบว่า ทุกข้อมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.86$) การดำเนินเนื้อเรื่องชวนติดตาม ($\bar{X} = 4.43$) การลำดับภาพมีความต่อเนื่องกัน ($\bar{X} = 4.43$) การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.29$) ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.29$) เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$) ตามลำดับ

เพศชาย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มาก และปานกลาง โดยข้อที่อยู่ในระดับมากที่สุดมี 2 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.63$) การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.50$) และข้อที่อยู่ในระดับมากมี 3 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ การลำดับภาพมีความต่อเนื่องกัน ($\bar{X} = 4.38$) เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$) รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.00$) และข้อที่อยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ การดำเนินเนื้อเรื่องชวนติดตาม ($\bar{X} = 3.38$) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาค้นคว้าการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ครั้งนี้ผู้ศึกษาได้สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ทางผู้ศึกษาได้นำเสนอข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผล

ผลของความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ ต.ตลาด อ.เมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 15 คน ที่มีต่อการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.31$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.37$) ด้านตัวแอนิเมชัน 2 มิติ ($\bar{X} = 4.26$) ตามลำดับ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ในด้านต่าง ๆ ซึ่งผู้ศึกษาค้นคว้ามีประเด็นการอภิปรายผลของการศึกษา ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี เวลาดำเนินเรื่องราว 5.51 นาที

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 15 คน โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ ที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี พบว่าโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.57$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า

ด้านเนื้อหาโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดและมาก โดยข้อที่อยู่ในระดับมากที่สุดมี 1 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.53$) และข้อที่อยู่ในระดับมากมี 4 ข้อ เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม ($\bar{X} = 4.53$) สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อแอนิเมชันประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.47$) เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.33$) สารของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.27$) และข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม ($\bar{X} = 4.27$) ตามลำดับ

ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้ออยู่ในระดับมาก เรียงตามค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.47$) การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.40$) การลำดับภาพมีความต่อเนื่องกัน ($\bar{X} = 4.40$) รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม ($\bar{X} = 4.40$) เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$) การดำเนินเนื้อเรื่องชวนติดตาม ($\bar{X} = 3.87$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ความพึงพอใจต่อสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ด้านเนื้อหาสูงสุด ได้แก่ เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม เนื่องจากสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี เป็นเนื้อหาที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521) และวรรณิ ศิริสุนทร (2532) เพราะนิทาน เป็นเรื่องง่าย ๆ แต่มีความสมบูรณ์ในตัว เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง อาจสอดแทรกเกล็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่า อะไรจะเกิดขึ้นเพื่อให้เรื่องมีรสชาติน่าตื่นเต้นมีบทสนทนา มาก ๆ เพราะเด็กส่วนมากยังไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้ดีพอมีการกล่าวซ้ำสัมผัส และถ้อยคำ วลีที่เด็กจดจำได้ง่าย และรวดเร็ว และการใช้ภาษาสละสลวยซึ่งได้เลือกสรรแล้วว่าเหมาะสมกับวัยของเด็ก
2. ด้านตัวสื่อแอนิเมชัน พบว่า ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน เนื่องจากสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี มีภาพประกอบที่เหมาะสมกับวัยของผู้ชม นอกจากนี้ยังมีการแทรกเสียงดนตรีประกอบทำให้เกิดความสนุกสนานในการรับชม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุริยา จันทร์ส่อง (2553) ได้ศึกษา การพัฒนาการตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก โดยสรุป สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพเหมาะสม สามารถนำไปใช้เผยแพร่ ข้อมูล เรื่องคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ สำหรับเด็กได้ และควรสนับสนุนให้มีการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลในเนื้อหาและสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

จากผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ผู้ศึกษาค้นคว้ามีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

เนื่องจากคุณธรรม 8 ประการ มีเนื้อหาที่ค่อนข้างมาก ควรมีการพัฒนาเป็นแต่ละประการอย่างครอบคลุม เป็นตอน ๆ ซึ่งจะทำให้เด็กเข้าใจเนื้อหาอย่างมากขึ้น
2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติในครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการศึกษาเทคนิคการนำเสนอให้มีความน่าสนใจมากขึ้น
 - 2.2 ควรพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เพิ่มเติมในเนื้อหาสาระการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ, กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการพัฒนาจริยธรรมไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2523.
- _____. กระทรวงศึกษาธิการ. กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2552.
- กิ่งแก้ว อุตถาการ. วรรณกรรมจากบ้านโน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2513.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. “การเล่านิทาน” วารสารการศึกษาปฐมวัย. 2(2) : 10-19, 2541
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิมพ์เนศ, 2526.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล. กรุงเทพฯ : ไทวัฒนาพานิช, 2533.
- ชุดิมา ประจวบสุข. การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยโดยใช้นิทาน. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. เทคโนโลยีมีลติมีเดีย. กรุงเทพฯ. เคทีพี คอมพ์แอนด์ คอนซัลท์, 2552.
- นิพนธ์ คันทะเสวี. คุณภาพกำลังคนเพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการป้องกัน และปราบปรามยาเสพติด.
- บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2545.
- พนิดา นวลสนธิ. การเปรียบเทียบการรับรู้พฤติกรรมเชิงจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้นิทานกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามปกติ. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2555.
- พรทิพย์ วินโกมินทร์. นิทานและหุ่นสำหรับเด็ก. ปทุมธานี : วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์, 2530.

พิมลพรรณ หิรัญเอกภาพ. การพัฒนาการตูนแอนิเมชันเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ

สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 1.ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.บัณฑิตวิทยาลัย พิษณุโลก : มหาวิทยาลัย

นเรศวร, 2553.

เพ็ญแข ประจณปัจจนิก. “คุณธรรม จริยธรรมและการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี”.วารสารวิชาการวิทยาลัยแสงธรรม.1(1) : 9 ; มกราคม -

มิถุนายน, 2552.

ไพพรรณ อินทนิล. เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2534.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525.กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์, 2525.

ราศี ทองสวัสดิ์. เอกสารอบรมเชิงปฏิบัติการ กลยุทธ์การสอนอนุบาล. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

2539.

เรขา ทองสวัสดิ์. “การเล่านิทานสำหรับนักเรียนไกลคมนาคมและชาวเขา” ประชาศึกษา. 24(8) : 4- 9 ;

มีนาคม, 2516.

ลำไย บัวพิทักษ์. การใช้นิทานพื้นบ้านอีสานในการจัดกิจกรรมส่งเสริมจริยธรรม สำหรับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกุดหลัง และโรงเรียนบ้านนาโพธิ์จังหวัดชัยภูมิ ปริญา

นิพนธ์ กศ.ม.บัณฑิตวิทยาลัย กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

วลัย ชาลิตดำรง. “ส่งเสริมห้องสมุดด้วยการเล่านิทาน” วารสารการศึกษาผู้ใหญ่. 9 : 22-26 ;

กรกฎาคม - สิงหาคม, 2515.

วรรณิ ศิริสุนทร. การเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : เอส พีเอฟพริ้นติ้ง, 2532.

วิไล มาตจรัส. เทคนิคการเขียน การเล่านิทานสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : ธารอักษร, 2545.

สมบูรณ์ คิงฆมนันท์. “การเล่านิทานและการอ่านหนังสือให้เด็กฟัง” คหเศรษฐศาสตร์. 24 : 31- 38 ;

กันยายน, 2522.

สุริยา จันทรส่อง. การพัฒนาการตูนแอนิเมชันประกอบนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมสำหรับเด็ก

การศึกษาค้นคว้าอิสระ วท.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2553.

อุษา กะการดี. หนังสือส่งเสริมการอ่าน ชุด สร้างเสริมลักษณะนิสัย เรื่อง ความดี กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน
จำกัด, 2535.

Bandura, A. (1977). Social Learning Theory, Englewood Cliffs, NJ. : Prentice-Hall.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

คำชี้แจง

- แบบสอบถามนี้สร้างขึ้นเพื่อถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลบ้านค้อ อ.เมือง จ.มหาสารคามที่มีต่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี ใช้ประกอบรายวิชา โครงการงานสารสนเทศศาสตร์ 2
- กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน 5 ระดับ
โดยเกณฑ์การให้คะแนน 5 = พึงพอใจในระดับมากที่สุด
4 = พึงพอใจในระดับมาก
3 = พึงพอใจในระดับปานกลาง
2 = พึงพอใจในระดับน้อย
1 = พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด หรือต้องปรับปรุง

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย ☐ หญิง ☐

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจต่อแอนิเมชัน 2 มิติ นิทานคุณธรรม เรื่อง ความดี

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
	ด้านเนื้อหา					
1	เนื้อเรื่องตรงตามความสนใจของผู้ชม					
2	เนื้อเรื่องสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม					
3	สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้ชม					
4	ข้อคิดที่ได้จากนิทานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้ชม					
5	สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากการชมสื่อแอนิเมชันประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					

ด้านสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ						
1	การเรียงลำดับเนื้อหาเข้าใจง่าย					
2	ภาพประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน					
3	เสียงบรรยายและดนตรีมีความเหมาะสม					
4	การดำเนินเรื่องชวนติดตาม					
5	การลำดับมีความต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน					
6	รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมต่อผู้ชม					

ตอนที่ 3

ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)

.....

.....

.....

.....

.....

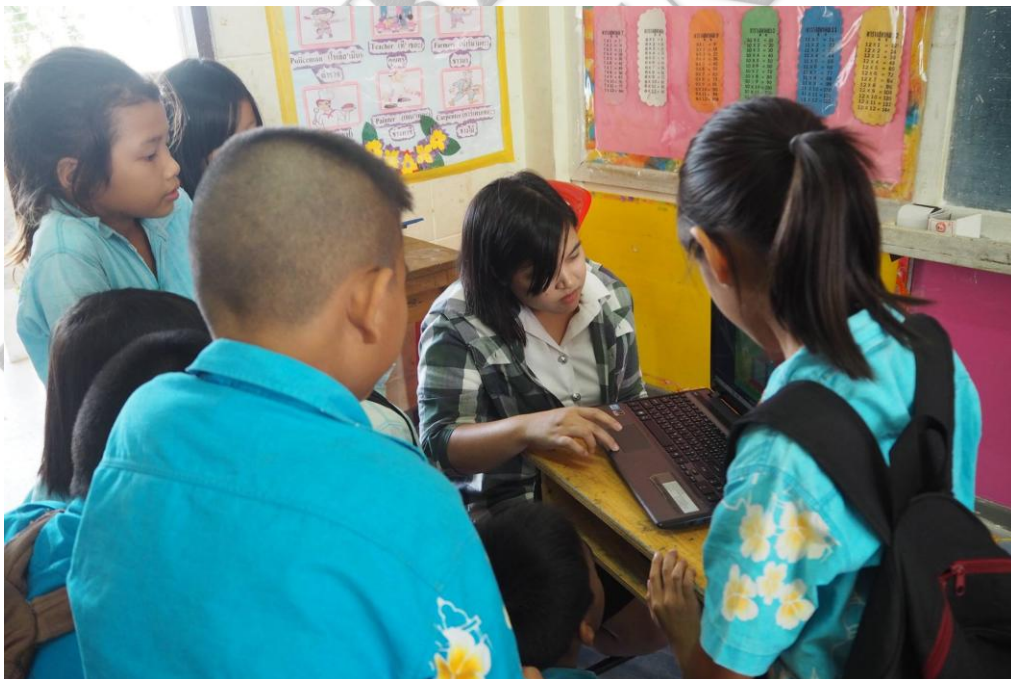
.....

ขอบคุณสำหรับการสละเวลาในการทำแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข

ภาพการเก็บข้อมูล

ภาพการเก็บข้อมูล



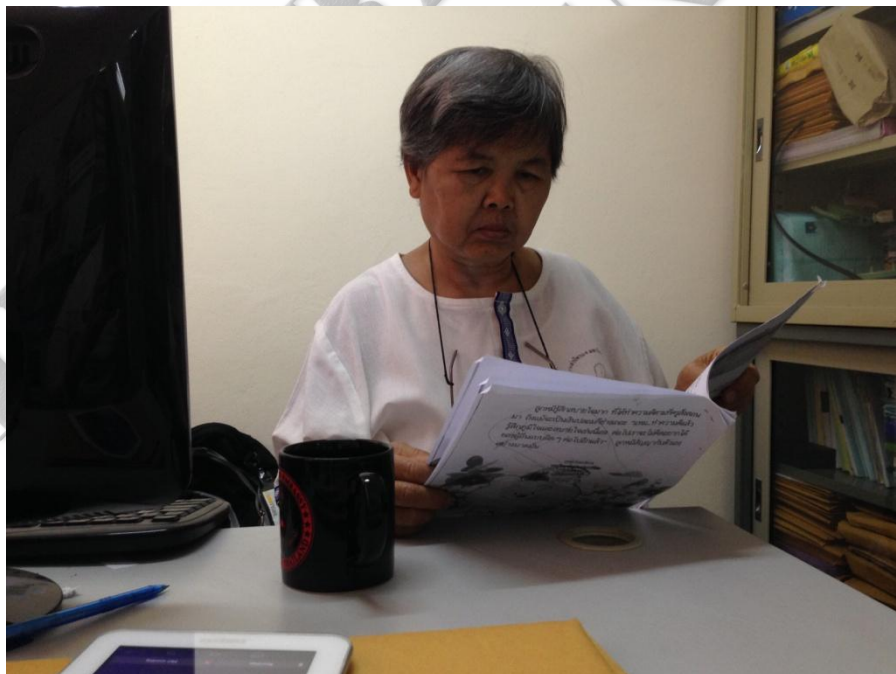
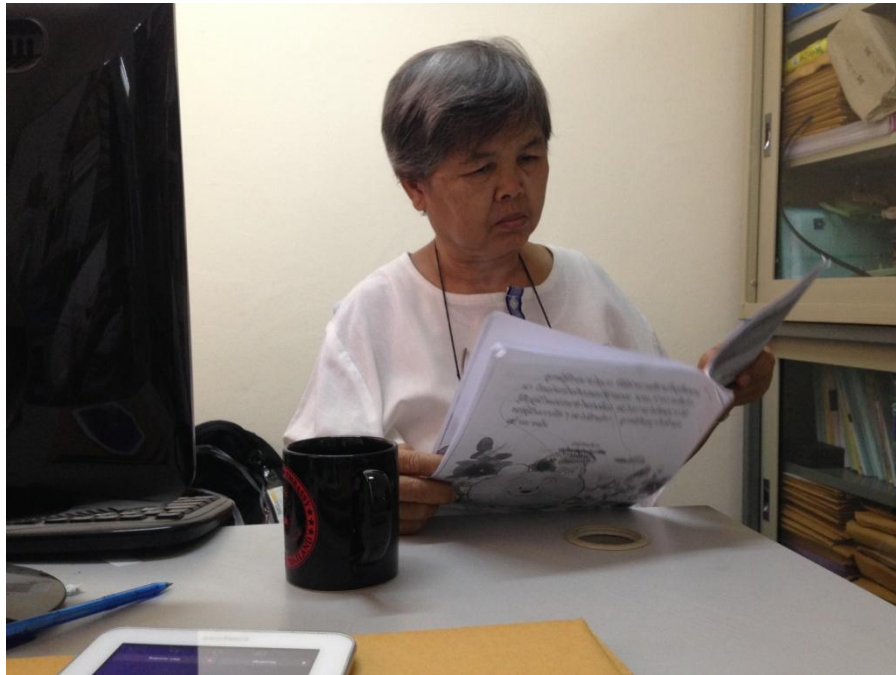
ภาพการเก็บข้อมูล



ภาคผนวก ค

ภาพการขออนุญาตจากผู้เชี่ยวชาญด้านนิทาน

ภาพการขอแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านนิทาน



รองศาสตราจารย์ ดร.วยุพา ทศะ
ภาควิชาภาษาตะวันตกและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ	นางสาวอภัสสร วิเชียรเพริศ
วันเกิด	วันที่ 14 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2532
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 3 ถนนศรีมหาสารคาม ซอย 17 อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2551 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารคามพิทยาคม พ.ศ. 2558 กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม