



การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Multimedia development around the Idioms proverb and aphorism the
Prathomsuksa 4

กรรณก กังหลัก

โครงการสารสนเทศศาสตร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ
ธันวาคม 2559

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Multimedia development around the Idioms proverb and aphorism the
Prathomsuksa 4

กรรณก กังหลัก

โครงการสารสนเทศศาสตร์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ

ธันวาคม 2559

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวกรรณก กิ่งหลัก
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออารีมิตร
ปริญญา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศบ.) สาขาวิชา สารสนเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีที่พิมพ์ 2559

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าโครงการสารสนเทศศาสตร์ฉบับนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการค้นคว้า คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโกกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 19 คน ใช้การเปรียบเทียบจากตารางของเครจซี่และมอร์แกน โดนได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลจากการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีความพึงพอใจต่อทุกด้านโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดได้แก่ ความพึงพอใจด้านการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$) รองลงมาคือความพึงพอใจด้านเสียงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) ความพึงพอใจด้านตัวอักษรอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.21$) ความพึงพอใจด้านสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$) ความพึงพอใจด้านปุ่มอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) และความพึงพอใจด้านการใช้งานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.76$) ดังนั้นจึงควรนำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการเรียนการสอนของรายวิชาภาษาไทย เพื่อเป็นความหลากหลายและสร้างความน่าสนใจแก่ผู้ศึกษาและเป็นแนวทางการรู้ต่อไป

ประกาศขอบคุณการ

โครงการสารสนเทศศาสตร์ ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก อาจารย์ ดร.สฤติพงษ์ เอื้ออาริมิตร ที่ปรึกษาโครงการ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะและตรวจสอบข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่อย่างดีตลอดมาจนกระทั่งการศึกษาค้นคว้าโครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ศึกษาค้นคว้าขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำรายวิชาและคณะกรรมการสอบโครงการสารสนเทศศาสตร์ และคณาจารย์ประจำสาขาสารสนเทศศาสตร์ทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน และคอยให้การช่วยเหลือเป็นอย่างดีเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์กรรณิกา จำปาวงษ์ และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอดงหลวง จังหวัดสุพรรณบุรี และเพื่อนๆ สาขาสารสนเทศศาสตร์ทุกคนที่คอยช่วยเหลือและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจนโครงการสารสนเทศศาสตร์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

กรกนก กังหลัก

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	วัตถุประสงค์	2
	ขอบเขตของการศึกษา	2
	ประโยชน์ที่ได้รับ	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	1. สื่อมัลติมีเดีย	6
	1.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย	6
	1.2 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย	6
	1.3 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	7
	1.4 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย	8
	1.5 การประเมินสื่อมัลติมีเดีย	9
	2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน	10
	2.1 สำนวน	10
	2.2 สุภาพิต	12
	2.3 คำพังเพย	12
	3. โรงเรียนชุมชนบ้านโคก	13
	4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	17
	การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น	18
	การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	20
	ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	54
	การประเมินผล	56

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	59
ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	59
ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ	63
5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	67
สรุปผลการศึกษา	67
อภิปรายผล	68
ข้อเสนอแนะ	69
บรรณานุกรม	71
ภาคผนวก	72
ภาคผนวก ก แบบประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	73
ภาคผนวก ข คู่มือการใช้งานการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	78
ประวัติย่อของผู้ศึกษา	84

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	23
2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนทั้ง 6 ด้าน	63
3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านการออกแบบ	63
4 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านตัวอักษร	64
5 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านสี	64
6 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านเสียง	65
7 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านการใช้งาน	65
8 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจด้านปุ่ม	66

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 การออกแบบกรอบแนวคิด เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย	20
2 ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ..	21
3 ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ..	22
4 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)	37
5 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย	60

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันสื่อมัลติมีเดีย นับว่าเป็นนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีสื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่นำเสนอข้อมูลและเนื้อหาโดยการผสมผสานรูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็น การได้ยินเสียง รวมไปถึงความสามารถในการโต้ตอบกับสื่อ ทำให้มีการนำสื่อมัลติมีเดียประยุกต์ใช้เป็นการเรียนการสอนอย่างแพร่หลาย เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาได้ดี สื่อสามารถโต้ตอบกับปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน ทำให้นักเรียนรับทราบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ทันที นอกจากนี้การใช้สื่อมัลติมีเดียยังประหยัดกำลังคน เวลา และงบประมาณ โดยลดความจำเป็นในการใช้ผู้สอน เมื่อนำสื่อมัลติมีเดียนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บทำให้สื่อสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น (ณัฐกร สงคราม . 2553) จึงเหมาะที่จะนำมาใช้เป็สื่อประกอบการเรียนการสอน เพราะเป็นการนำเอาเทคโนโลยีการศึกษาสื่อการสอน เข้ามาประกอบการเรียนการสอนซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่จะนำมาแก้ปัญหาดังกล่าวได้ การนำสื่อมัลติมีเดียเข้ามาเป็นสื่อประกอบในการเรียนการสอนจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (เผธิญ กิจกรการ. 2542 : 1-2)

การเรียนการสอนวิชาภาษาไทยเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้กล่าวไว้ว่า ถ้อยคำที่เรียบเรียงเป็นข้อความ หรือคำที่ผูกขึ้นอย่างกะทัดรัด เพื่อเป็นข้อคิดสะกิดใจผู้ฟังหรือผู้อ่านให้ระมัดระวังการใช้จ่าย รู้จักประหยัดและอดออม เป็นถ้อยคำหรือ คำพูดที่มีลักษณะเฉพาะตัว มีความหมายเป็นนัยแฝงอยู่ กินความกว้าง หรือลึกซึ้ง นำมาใช้ให้มีความหมายแตกต่างไปจากความหมายเดิมของคำ ๆ นั้น หรืออาจจะมีความหมายคล้าย กับความหมายเดิมของคำที่นำมาประสมกัน แต่ก็ไม่เหมือนกับความหมายเดิมทีเดียว เป็นความหมายในเชิงอุปมาเปรียบเทียบ มักใช้ถ้อยคำที่ไม่ยาวมากแต่กินความมาก ใช้คำที่ไพเราะ คมคาย สละสลวย ต้องอาศัยการตีความจึงจะเข้าใจ แสดงถึงความเป็นผู้มีศิลปะที่ดีในการสื่อสาร คนไทยนิยมใช้สำนวนโวหารมาแต่โบราณเพื่อกล่าวเปรียบเปรยท้วงติง สะกิดใจ ให้ข้อคิดแก่ผู้ฟังหรือผู้อ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 32)

สกุลรัตน์ นามน้อย (2549) ได้กล่าวถึงปัญหาของการสอนสำนวน สุภาษิต คำพังเพย ว่าผู้เรียนมักอ้างว่าเป็นคำที่ยากแก่การที่จะทำความเข้าใจ ทำให้นำสุภาษิตไทยมาใช้อย่างผิดๆ เนื่องจากไม่ทราบความหมาย ในส่วนของปัญหาที่เกิดจากผู้สอนจะบอกว่าเป็นเนื้อหาเพียงเล็กน้อย ให้นักเรียนอ่านแล้วผ่านเลย ไม่ได้สอนให้รู้ถึงคำสำคัญของเรื่องสุภาษิตไทย

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สื่อมัลติมีเดีย เป็นการนำสื่อหลายๆ ประเภทมาใช้ร่วมกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการจัดการเรียนรู้การใช้สื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์มากมาย สามารถอธิบายสิ่งที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ขยายสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรม ช่วยดึงดูดความสนใจ การสามารถสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดี จึงจะส่งผลในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น

ขอบเขตของการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย นำมาจากบทที่ 2 ออมไว้กำไรชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1.สำนวน

1.1.1 สำนวนที่เป็นความหมายเปรียบเทียบหรือความหมายแฝง

1.1.1.1 ชักโย มีผู้บงการหรือกำกับอยู่เบื้องหลัง

1.1.1.2 ไต่ดิน ลับไม่เปิดเผย ไม่ถูกกฎหมาย

1.1.1.3 ทางออก ทางรอดหรือมีวิธีแก้ปัญหา

1.2 สำนวนที่เป็นปริศนาคำทาย

- 1.2.1 อะไรเอ่ย สูงเทียมฟ้า ตูไปดุมมา ต่ำกว่าหุ้ยานิดเดียว (ภูเขา)
- 1.2.2 อะไรเอ่ย เขียวข่ม พุ่มไสว ไม่มีใบ มีแต่เมล็ด (ฝน)
- 1.2.3 อะไรเอ่ย ข้างนอกประตูไม้ ข้างในประตูเหล็ก ผ้าแดงผืนเล็ก ตากไม้
รู้จักแห้ง (ปาก ฟัน ลิ้น)
- 1.3 สำนวนที่เป็นคำขวัญ
 - 1.3.1 เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ
 - 1.3.2 รู้จักอดออมถนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อับจน

2. คำพังเพย

- 2.1 เหยหน้าอ้าปาก มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิมพอตัดเทียมเพื่อน
- 2.2 น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน ต้องเห็นอกเห็นใจกัน จึงควรผูก
ไมตรีกันไว้
- 2.3 เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ แสร้งทำเป็นไม่รู้ไม่เห็น ไม่สนใจ

3. สุภาษิต

- 3.1 ตามใจปากมากหนึ่ การใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย สรุ่ยสร่ายตามแต่ใจตัวเอง จะทำ
ให้สิ้นเปลืองมากจนอาจก่อให้เกิดหนี้สินตามมาภายหลัง
- 3.2 รู้ไว้ใช้ว่า ใส่บาแบกหาม การเรียนรู้ไว้ไม่หนักเรียนหนักแรงไม่ได้ยากลำบากหรือ
เสียหายอะไร
- 3.3 น้ำซุ่นไว้ใน น้ำใสไว้นอก แม้จะไม่พอใจหรือโกรธจนเฉียวมากก็ต้องยั้งยั้ง
แจ่มใสไว้ หรือการเก็บความไม่พอใจไว้ในใจ แสดงออกให้คนเห็นว่ายังเป็นมิตรกันอยู่

2.ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2/2559
โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอดุสิต จังหวัดขอนแก่น จำนวนห้องเรียน 1 ห้อง นักเรียน 19 คน
โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากประชากรทั้งหมด

3. อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนา

3.1 อุปกรณ์ที่ใช้

- 3.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 3.1.2 คีย์บอร์ด
- 3.1.3 เมาส์
- 3.1.4 เมาส์ปากกา Wacom Intuos Draw
- 3.1.5 ไมโครโฟน

3.1.6 ลำโพง

3.2 Software ที่ใช้การออกแบบและพัฒนา

3.2.1 Adobe Flash CC ใช้สำหรับทำ Animation และในตัวสื่อมัลติมีเดีย

3.2.2 Adobe Photoshop CC ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพและโลโก้สัญลักษณ์

3.2.3 Adobe Audition CS6 - Shortcut ใช้สำหรับอัดเสียงประกอบสื่อการสอน

3.2.4 Microsoft office word 2015 ในการพิมพ์ข้อความเนื้อหา

ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้มีการเรียนรู้ทักษะทางภาษาจากการอ่าน ฟัง ดู พูด ตระหนักรู้ในความงามของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา กระบวนการคิด และการบูรณาการ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

นิยามศัพท์

1. สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพการ์ตูน ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว ฉากหลัง เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ และวิธีการนำเสนอในเนื้อหาของสำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ออมไว้ทำไรชีวิตรวมทั้งการออกแบบหน้าจอเพื่อดึงดูดความสนใจ
2. สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียงเป็นข้อความ หรือคำพูดที่เป็นชั้นเชิง ไม่ตรงตามรูปแบบภาษา เป็นถ้อยคำหรือ คำพูดที่มีลักษณะเฉพาะตัว มีความหมายเป็นนัยแฝงอยู่ กินความกว้าง หรือลึกซึ้ง นำมาใช้ให้มีความหมายแตกต่างไปจากความหมายเดิมของคำ ๆ นั้น
3. สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่สั่งสอนหรือห้ามโดยตรง มีคำเปรียบเทียบเพื่อสอนให้ทำหรือเว้นไม่ทำให้ทำ
4. คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียงขึ้นมา แฝงคติเตือนใจหรือ ข้อคิดสะกิดใจให้นำไปปฏิบัติได้ เป็นความหมายกลาง ๆ คือ ไม่เน้นการสั่งสอน และ เนื้อหาของใจความนั้นก็ไม่ว่าจำเป็นที่จะต้องเป็นความดี หรือ ความจริงแท้ แน่นนอน

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งประกอบด้วยเรื่อง สำนวนสุภาพิตและคำพังเพย รายวิชาภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. สื่อมัลติมีเดีย

- 1.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย
- 1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
- 1.3 ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
- 1.4 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย
- 1.5 การประเมินสื่อมัลติมีเดีย

2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551

- 2.1 .สำนวน
- 2.2 สุภาพิต
- 2.3 คำพังเพย

3. โรงเรียนชุมชนบ้านโคก

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สื่อมัลติมีเดีย

1.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

ณัฐกร สงคราม (2553: 11) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดียว่า หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ ผสมผสานรูปแบบการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เพื่อก่อให้เกิดการรับรู้ที่หลากหลายต่อกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็นข้อความ ภาพ การได้ยินเสียง หรือแม้กระทั่งความสามารถในการโต้ตอบ กับสื่อ ทำให้มัลติมีเดียถูกนำมาประยุกต์เป็นสื่อการสอนอย่างแพร่หลาย ทั้งประกอบการเรียนการสอน และให้ผู้เรียนนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง

พรพิไล เลิศวิชา (2544: 21) ได้ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดียว่า เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษ เกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โดยอาศัยคอมพิวเตอร์นำเอาข้อความ ภาพ และเสียงในรูปแบบต่างๆ มาบันทึกไว้ในรูปข้อมูลดิจิทัล แล้วนำข้อมูลนั้นมาแปลงกลับแสดงผลเป็นข้อความและภาพทางจอภาพ เสียงทางลำโพง ผสมผสานกัน พร้อมกับควบคุมการแสดงผลของสื่อเหล่านั้น โดยซอฟต์แวร์ (Software) หรือโปรแกรมสั่งงานคอมพิวเตอร์(Program) ทำให้สื่อเหล่านั้นมีลักษณะพิเศษขึ้นมีพลังในการสื่อสารอย่างมีชีวิตชีวา มากกว่าที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์

ศิริอร มโนมัยยา (2546) ได้ให้ความหมายของมัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมายโดยการผสมสื่อหลายชนิดโดยสื่อหลายชนิดนี้จะทำงานผสมผสานกัน เพื่อให้สื่อออกมานั้นเป็นสื่อที่มีการเรียนรู้ได้หลากหลายสามารถสื่อความคิดไปสู่ผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งมีการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบกันได้เป็นการเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน โดยจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการควบคุมการทำงานเพื่อให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้

จุฬารัตน์ มีสูงเนิน (2548) กล่าวว่ามัลติมีเดีย หมายถึง การนำสื่อหลาย ๆ อย่างผสมผสานกันเพื่อนำเสนอในรูปแบบของตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจและบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาความหมายของมัลติมีเดีย ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เป็นการรวบรวมองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ วิดีทัศน์เสียง มารวมกัน ไว้เพื่อประกอบเป็นสื่อที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ ทำให้เกิดความน่าสนใจในตัวสื่อ

1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

องค์ประกอบของมัลติมีเดีย มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ตัวอักษร เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์และการมีปฏิสัมพันธ์ (ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2548 : 3-7) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ตัวอักษร นับได้ว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ในการเขียนโปรแกรม

มัลติมีเดียโปรแกรมประยุกต์โดยมากจะมีตัวอักษรให้ผู้เขียนสามารถเลือกได้หลายๆแบบและสามารถที่จะเลือกสีของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษรได้ตามต้องการ นอกจากนั้นแล้วยังใช้ตัวอักษร เพื่อเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์หรือที่เรียกว่า ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) เช่น การคลิกที่ตัวอักษรเพื่อเชื่อมโยงไปยังที่ต่าง ๆ การจัดเป็นลักษณะของเมนู (Menus) เพื่อให้ผู้ใช้เลือกข้อมูลที่จะศึกษา

2.2 เสียง เสียงในมัลติมีเดียจะจัดอยู่ในรูปข้อมูลดิจิทัลและสามารถเล่นซ้ำได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี การใช้เสียงในมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอข้อมูล หรือสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจขึ้น เช่น เสียงหัวใจเต้น เสียงน้ำไหล เป็นต้น เสียงสามารถใช้เสริมตัวอักษรหรือนำเสนอ วัสดุที่ปรากฏบนจอภาพได้เป็นอย่างดี เสียงที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมประยุกต์สามารถบันทึกเป็นข้อมูลแบบดิจิทัลจากไมโครโฟน แผ่นซีดีเสียง เทปเสียง และวิทยุได้

2.3 ภาพนิ่ง เป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทต่อมัลติมีเดียมาก เนื่องจากภาพจะให้ผลในการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะเป็นคู่มือ โทรทัศน์ หนังสือ วารสาร ฯลฯ จะมีองค์ประกอบเสมอ

2.4 ภาพเคลื่อนไหว คือ การเคลื่อนไหวของภาพนิ่งในลักษณะต่างๆ เพื่อทำให้เกิดความน่าสนใจ หรือทำให้เกิดความเข้าใจ ได้ง่ายขึ้น เช่น การเต้นของหัวใจ การทำงานของลูกสูบ ภาพเคลื่อนไหวมีขอบเขตตั้งแต่การสร้างภาพนิ่งด้วยกราฟิกอย่างง่าย จากนั้นใช้โปรแกรมสร้างภาพเคลื่อนไหวทำให้ภาพนิ่งนั้นเคลื่อนไหวได้ตามต้องการ

2.5 ภาพวีดิทัศน์ การใช้มัลติมีเดียในอนาคตจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาภาพวีดิทัศน์ซึ่งอยู่ในรูปของดิจิทัล รวมเข้ากับโปรแกรมประยุกต์นำเสนอในลักษณะที่เรียกว่าดิจิทัลวีดีโอ (Digital Video) โดยคุณภาพของดิจิทัลวีดีโอจะทัดเทียมกับภาพที่เห็นจากจอโทรทัศน์ ดังนั้นดิจิทัล วีดีโอและเสียงจึงเป็นส่วนที่ผนวกเข้าสู่การนำเสนอ และสามารถนำเสนอได้ทันทีผ่านจอคอมพิวเตอร์ และเสียงออกทางลำโพงโดยผ่านการ์ดเสียง (Sound Card)

2.6 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การที่ผู้ใช้มัลติมีเดียสามารถเลือกข้อมูลได้ตามความต้องการโดยใช้ตัวอักษรหรือปุ่มในการเชื่อมโยง ซึ่งนับได้ว่าเป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นกว่าสื่ออื่นๆ

1.3 ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง ในการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย ให้ออกมามีคุณภาพ ไม่ใช่เพียงแค่การนำเสนอเนื้อหาออกมาจากหนังสือแล้วมาสร้างในโปรแกรมคอมพิวเตอร์แล้วนำไปใช้เท่านั้น แต่สิ่งที่สำคัญคือ องค์ประกอบที่นำมาใช้ต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาให้มากที่สุด ทั้งนี้ในการพัฒนาสื่อมีขั้นตอนด้วยกันดังนี้ (ณัฐกร สงคราม. 2553 : 127-144)

1. การวิเคราะห์เนื้อหาได้จากการสรุปเนื้อหาจากที่ศึกษาหนังสือเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทำให้สื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพที่จะนำไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ได้ต้อง ใช้

ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เข้ามาช่วยตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ การวิเคราะห์เนื้อหา การกำหนดวัตถุประสงค์การเลือกสื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและกำหนดวิธีการนำเสนอ

2.การออกแบบเนื้อหา การออกแบบสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนนี้ หมายถึง ขั้นในการนำเสนอที่เราต้องการนำเสนอลงไปในสื่อมัลติมีเดีย (Storyboard) แนวความคิด (Mapping) เพื่อเป็นแนวทางในการทำสื่อมัลติมีเดีย

3.การสร้างสื่อมัลติมีเดีย ในขั้นตอนนี้จะทำตามขั้นตอนที่ดำเนินการมาแล้วทั้งหมดเพื่อสร้างสื่อมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการสร้างสื่อมัลติมีเดียจะประกอบไปด้วย ภาพประกอบ ได้แก่ ภาพประกอบเกี่ยวกับเนื้อหา ภาพการ์ตูน พื้นหลัง เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงบรรยายประกอบเนื้อหา และเสียงดนตรีประกอบเพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมมีความรู้สึกสนใจในเนื้อหาของสื่อมากยิ่งขึ้น ตัวอักษรที่ใช้ประกอบในสื่อมัลติมีเดีย

4. การทดลองใช้ หลังจากสร้างสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว ในขั้นตอนนี้ต่อไปเป็นการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย ก่อนที่จะนำเอาสื่อไปใช้ประกอบในสื่อมัลติมีเดีย

4.1 การตรวจสอบ ในการตรวจสอบจะต้องกระทำตลอดเวลาในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อหาความผิดพลาดในผลงาน ซึ่งในการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียก็มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นเพื่อใช้ได้จริง

4.2 การทดลองการใช้งาน จำเป็นต้องมีการทดลองใช้งานก่อนที่จะมีการนำไปใช้จริง โดยกระทำกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของสื่อมัลติมีเดีย

5. การประเมินผลสื่อมัลติมีเดีย คือ เพื่อการประเมินผลสื่อมัลติมีเดียของกลุ่มประชากรตัวอย่างเมื่อเรียนกับสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้สถิติมาเป็นเกณฑ์ในการประเมินผลสื่อมัลติมีเดีย

1.4 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดีย

ในปัจจุบันได้มีการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานร่วมกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน เช่น สื่อมัลติมีเดียที่ผลิตเพื่อนำเสนอสินค้าและบริการ สำหรับการโฆษณาในแวดลงธุรกิจ หรือสื่อมัลติมีเดียที่ผลิตเป็นบทเรียนสำเร็จรูป สำหรับใช้ในการศึกษาและฝึกอบรม เป็นต้น และสามารถจำแนกประโยชน์ที่จะได้รับจากการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ได้ดังนี้

1. สัมผัสได้ถึงความรู้สึก สิ่งสำคัญของการนำมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้งานก็คือ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกจากการสัมผัสกับวัตถุที่ปรากฏอยู่บนจอภาพ ได้แก่ รูปภาพ ไอคอน ปุ่ม และตัวอักษร เป็นต้น ทำให้ผู้ใช้สามารถควบคุมและเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้อย่างทั่วถึงตาม ความต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม Play เพื่อชมวิดีโอและฟังเสียงหรือแม้แต่ผู้ใช้คลิกเลือกที่ รูปภาพหรือตัวอักษรเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ เป็นต้น

2. สร้างเสริมประสบการณ์ การออกแบบและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ด้าน

มัลติมีเดีย แม้ว่าจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันตามแต่ละวิธีการ แต่สิ่งหนึ่งที่ผู้ใช้จะได้รับก็คือ การสั่งสมประสบการณ์จากการใช้สื่อเหล่านี้ในแง่มุมที่แตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าถึง วิธีการใช้งานได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้เคยเรียนรู้วิธีการใช้ปุ่มต่างๆ เพื่อเล่น เกมสับนคอมพิวเตอร์มาก่อน และเมื่อได้มาสัมผัสเกมส้อมออนไลน์ใหม่ๆก็สามารถเล่นเกมส้อมออนไลน์ได้ อย่างไม่ติดขัด

3. เพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ สืบเนื่องจากระดับขีดความสามารถของผู้ใช้ แต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับระดับความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับการสั่งสมมา ดังนั้น การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมส้อมคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการเล่นจากระดับที่ง่ายไปยังระดับ ที่ยากยิ่งขึ้นไป

4. เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ด้วยคุณลักษณะขององค์ประกอบของมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นข้อความหรือตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ สามารถที่จะสื่อความหมาย และเรื่องราวต่างๆ ได้แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอ กล่าวคือ หากเลือกใช้ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว การสื่อความหมายย่อมจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการเลือกใช้ข้อความหรือตัวอักษร ในทางตรงกันข้าม หากเลือกใช้วิดีโอ การสื่อความหมายย่อมจะดีกว่าเลือกใช้ภาพนิ่งหรือ ภาพเคลื่อนไหว ดังนั้น ในการผลิตสื่อ ผู้พัฒนาจำเป็นต้องพิจารณาคุณลักษณะให้เหมาะสมกับ เนื้อหาที่จะนำเสนอ ตัวอย่างเช่น การผสมผสานองค์ประกอบของมัลติมีเดียเพื่อบรรยายบทเรียน

5. คุ่มค่าในการลงทุน การใช้โปรแกรมด้านมัลติมีเดียจะช่วยลดระยะเวลา ไม่ว่า จะเป็นเรื่องการเดินทาง การจัดหาวิทยากร การจัดหาสถานที่ การบริหารตารางเวลาและการ เผยแพร่ช่องทางเพื่อนำเสนอสื่อ เป็นต้น ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่าย ในกรณีที่ได้หักค่าใช้จ่ายที่เป็น ต้นทุนไปแล้วก็จะส่งผลให้ได้รับผลตอบแทนความคุ้มค่าในการลงทุนในระยะเวลาที่เหมาะสม

6. เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ชิ้นงานด้านมัลติมีเดียจำเป็นต้องถ่ายทอดจินตนาการจากสิ่งที่ยากให้เป็นสิ่งที่ย่อยต่อการรับรู้และเข้าใจด้วยกรรมวิธีต่างๆ นอกจากจะช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานแล้ว ผู้ใช้ยังได้รับประโยชน์และเพลิดเพลินในการเรียนรู้อีกด้วย

5. การประเมินสื่อมัลติมีเดีย

การประเมินตัวสื่อมัลติมีเดีย กรมวิชาการ (2544 : 156-160) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น ได้รับความสนใจ ย่อยต่อการใช้ และผู้เรียนได้เรียนตามระดับความ สามารถของตนเอง นอกจากนี้ด้านเทคนิค การแสดงผลทางหน้าจอ สี เสียง ภาพเคลื่อนไหว จะต้องมีความเหมาะสม รวมทั้งจะต้องได้รับการตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อให้อยู่ในระดับที่ต้องการก่อนจะนำไปใช้

1. การออกแบบหน้าจอ การประเมินคุณภาพการออกแบบหน้าจอ จะประเมินองค์ประกอบด้านข้อความ ภาพและกราฟิก เสียง และการควบคุมหน้าจอว่าได้คุณภาพระดับใด

1.1 การประเมินข้อความ เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบมัลติมีเดียให้น่าสนใจ องค์ประกอบด้านข้อความประกอบด้วยส่วนย่อยๆ หลายส่วน ได้แก่ รูปแบบต้องอ่านง่าย ขนาดตัวอักษรต้องเหมาะสมกับระดับผู้เรียน ความหนาแน่นของตัวอักษร และองค์ประกอบอื่นบนหน้าจามีขนาดปานกลางหรือเหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาวิชา

1.2 การประเมินภาพและกราฟิก ภาพที่ใช้ประกอบมีตั้งแต่ภาพนิ่งไปจนถึงภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดียจะต้องได้รับการประเมินว่า การใช้ภาพและกราฟิกเป็นไปตามหลักการใช้ต่อไปหรือไม่กล่าวคือ ภาพมีความชัดเจน งดงาม น่าสนใจ ความหมาย

1.3 การประเมินเสียง เสียงที่ใช้ประกอบบทเรียนทั่วไปจะเป็นเสียงบรรยายและเสียงประกอบซึ่งรวมถึงเสียงดนตรีด้วย หลักเกณฑ์การพิจารณาการใช้เสียงที่เหมาะสมควรพิจารณาจากคุณภาพเสียงและการออกแบบเสียง

1.4 การประเมินการควบคุมหน้าจอ เกี่ยวข้องกับการประเมินในส่วนที่เป็นเมนูหรือหน้าโฮมเพจในเว็บ

2. การประเมินการใช้งาน การประเมินการใช้งานเป็นการพิจารณาว่าสื่อมัลติมีเดียมีลักษณะสำคัญที่ดีดังต่อไปนี้หรือไม่

การนำไปใช้งาน

คู่มือครู

มีคู่มือครูและมีเครื่องมือที่จำเป็นหรืออุปกรณ์ประกอบ

มีคำแนะนำการทำแผนการจัดการเรียนรู้

มีคำแนะนำและจัดเครื่องมือทางการศึกษาอื่นๆ เช่น การจัดกลุ่ม

ผู้เรียน

ในกรณีบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบสร้างสถานการณ์ คู่มือครูเอกสารประกอบการใช้งาน

2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551สาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะทางภาษาจากการอ่าน เขียน ฟัง พูด ดู เรื่องที่น่าสนใจ ฝึกฝนความเข้าใจลักษณะของภาษาไทย ตระหนักรับรู้ในความงามของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา กระบวนการคิดและการบูรณาการ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตัวเองและกระตุ้นความสนใจ สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาเหมาะสมวัย ชั้นปีและสูงสุดเต็มตามศักยภาพ เป็นพื้นฐานการคิดเชื่อมโยงในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นปลูกฝัง

วัฒนธรรมทางภาษา ความเป็นไทย ความเป็นคนดีของสังคมไทยและสังคมโลก รวมทั้งการนำความรู้และความคิดไปใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตต่อไป

2.1 สำนวน

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียง โวหาร บางทีก็ใช้ว่า สำนวนโวหารถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้วมีความหมายไม่ตรงตามตัว หรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่ สุภาษิต คำพังเพย คำคม คำขวัญ โวหารหรือคำกล่าวต่างๆก็ตาม ล้วนเป็นข้อความที่มีความหมายโดยนัยเป็นการเปรียบเทียบความหมายกินใจกว้างหรือลึกซึ้ง ทำนองเดียวกันจึงกล่าวเรียกรวมๆกันไปว่าสำนวนไทย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542 : 1187)

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำในภาษาไทยที่ใช้พูดจาสื่อสารกัน โดยมีความหมายเป็นนัยกินใจกว้างหรือลึกซึ้ง มิใช่แปลความหมายของคำตรงตัวเป็นความหมายในเชิงอุปมาเปรียบเทียบ (ประทีป คลายสุบรรณ. 2529 : 1 - 5)

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียง โวหาร บางทีก็ใช้ว่าสำนวนโวหารถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านานแล้วมีความหมายไม่ตรงตามตัว หรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่ สุภาษิต คำพังเพย คำคม คำขวัญ โวหารหรือคำกล่าวต่างๆก็ตามล้วนเป็นข้อความที่มีความหมายโดยนัยเป็นการเปรียบเทียบความหมายกินใจกว้างหรือลึกซึ้ง ทำนองเดียวกันจึงกล่าวเรียกรวมๆกันไปว่า สำนวนไทย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542 : 1187)

จากการศึกษาความหมายของสำนวนพอสรุปความหมายได้ สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่คมคาย ซึ่งเป็นถ้อยคำที่ใช้พูดสื่อสารกันโดยมีความหมายที่กว้างและลึกซึ้งเป็นความหมายโดยนัยมิได้แปลคำตรงตัวเพื่อใช้เป็นคำพูดในเชิงสั่งสอน เตือนสติ มุ่งสอนใจหรือชี้แนะให้ประพฤติปฏิบัติตามซึ่งสำนวน หมายถึง รวมถึง คำคม สุภาษิต คำพังเพยและโวหารต่างๆ เช่น

1. สำนวนที่เป็นความหมายเปรียบเทียบหรือความหมายแฝง ไม่ได้มีความหมายตรงตามความหมายเดิม เช่น

ชักโย แมงมุมชักโย(ความหมายตรง) กลุ่มผู้ประท้วงมีคนชักโยอยู่เบื้องหลัง (ความหมายแฝง หมายถึง มีผู้บงการหรือกำกับอยู่เบื้องหลัง)

ใต้ดิน กรุงเทพฯ มีรถไฟใต้ดิน (ความหมายตรง) เขาทำอาชีพใต้ดิน (ความหมายแฝง หมายถึง ลับไม่เปิดเผย ไม่ถูกกฎหมาย)

ทางออก ประตูทางออกอยู่ทางโน้นครับ (ความหมายตรง) เขาเป็นคนฉลาด ต้องหาทางออกจนได้ (ความหมายแฝง หมายถึง ทางรอดหรือมีวิธีแก้ปัญหา)

2. สำนวนที่เป็นปริศนาคำทาย ซึ่งเป็นการเล่นแบบหนึ่งของไทย ใช้ทายเพื่อให้เกิดความสนุกเพลิดเพลิน และฝึกเชาวน์ปัญญา เช่น

อะไรเอ๋ย สูงเทียมฟ้า ดูไปดูมา ต่ำกว่าหุ้ยนิดเดียว (ภูเขา)

อะไรเอ๋ย เขียวชุ่ม พุ่มไสว ไม่มีใบ มีแต่เมล็ด (ฝน)

อะไรเอ๋ย ช้างนอกประตูไม้ ช้างในประตูเหล็ก ผ้าแดงผืนเล็ก ตากไม้

รู้จักแห่ง (ปาก ลิ่น ฟัน)

3. สำนวนที่เป็นคำขวัญ ซึ่งเป็นถ้อยคำที่แต่งขึ้นสั้นๆ มีสัมผัสคล้องจองมีความหมายที่ดี เพื่อจูงใจให้ข้อคิดเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น

เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ (คำขวัญวันเด็กแห่งชาติ ปี ๒๕๑๖ ของนายกรัฐมนตรี นายสัญญาธรรมศักดิ์)

รู้จักอดออมถนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน (คำขวัญรงค์ให้ประหยัด)

2.2 สุภาษิต

สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่เป็นคติสั้นๆ แต่มีความหมายลึกซึ้ง กินใจสอน ให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม มักจะกล่าวถึงในสิ่งที่ เป็นความจริง หรือสัจธรรม สุภาษิตส่วนใหญ่มาจากหลักธรรมทางศาสนา นิทาน ชาดก นิทานธรรม หรือคำสอนของบุคคลสำคัญของชาติ (ชัยวัฒน์ สีแก้ว. 2542.: 64)

สุภาษิต หมายถึง ข้อความที่เป็นคติสอนใจเป็นคำกล่าวดี คำสอน ถ้อยคำที่กล่าวแล้วดี (พจนานุกรมไทย. 2520: 987)

สุภาษิต หมายถึง คำกล่าวที่ดีงาม เป็นคติสอนใจที่เป็นความจริงทุกยุคทุกสมัย ซึ่งสอนให้ประพฤติแต่สิ่งดีงาม โดยมากมักเป็นคำสั้นๆ แต่มีความหมายลึกซึ้งน่าเลื่อมใส สุภาษิตที่คนไทยนิยม คือ พุทธภาษิต (ศิริ วรรณินันท์. ม.ป.ป.: 1)

สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านาน มีความหมายเป็นคติสอนใจ (นลิน คุ. 2548: 5)

จากการศึกษาความหมายของสุภาษิตสรุปความหมายของสุภาษิต คือ ถ้อยคำที่เป็นคติสอนใจมีความหมายสั่งสอนให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ดี เช่น

1. ตามใจปากมากหนี่ หมายถึง การใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย สรุ่ยสร่ายตามแต่ใจตัวเอง จะทำให้สิ้นเปลืองมากจนอาจก่อให้เกิดหนี้สินตามมาภายหลัง

2. รู้ไว้ไว้ว่า ใส่บาแบกหาม หมายถึง การเรียนรู้ไว้ไม่หนักเรียวหนักแรงไม่ได้ ยากลำบากหรือเสียหายอะไร

3. น้ำขุนไว้โน น้ำใสไว้นอก หมายถึง แม้จะไม่พอใจหรือโกรธจนเสียมากก็ต้องยั้ง เย้มแจ่มใสไว้ หรือการเก็บความไม่พอใจไว้ในใจ แสดงออกให้คนเห็นว่ายังเป็นมิตรกันอยู่

2.3 คำพังเพย

คำพังเพย หมายถึง เป็นคำกลางเพื่อตีความให้เข้ากับเรื่องเป็นคำที่มีความหมาย ระหว่าง คำสำนวนและสุภาษิต บางคำก็มีลักษณะค่อนข้างเป็นสุภาษิต คำพังเพยเป็นคำที่ใช้แสดงความคิดเห็น หรือติชม (ศิริ วรรณินันท์. ม.ป.ป.: 1)

คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำกล่าวขึ้นมอลอยๆ เป็นคำกลางๆ กล่าวขึ้นเพื่อตีความให้เข้ากับ เรื่องเพื่อให้การสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น คำพังเพยอาจมีลักษณะติชมหรือแสดงความคิดเห็น มีความหมายลึกซึ้งกว่าสำนวนแต่ยังไม่เป็นคติสอนใจอย่างสุภาษิต (ชัยวัฒน์ สีแก้ว. 2542: 61)

คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดต่อกันมาช้านาน โดยกล่าวเป็น กลางๆ เพื่อให้ตีความเข้ากับเรื่อง (นลินี คู. 2548: 5)

จากความหมายของคำพังเพยที่กล่าวมาพอจะสรุปความหมายได้ว่า คำพังเพย หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวขึ้นมาเพื่อให้เข้ากับเรื่องราว เพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจน เช่น

1. เหยหน้าอำปาก หมายถึง มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิมพอทัดเทียมเพื่อน
2. น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า หมายถึง ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน ต้องเห็นอกเห็นใจกัน จึง ควรผูกไมตรีกันได้
3. เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ หมายถึง แสร้งทำเป็นไม่รู้ไม่เห็น ไม่สนใจ

3. โรงเรียนชุมชนบ้านโคก

โรงเรียนชุมชนบ้านโคก ก่อตั้งเมื่อ วันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2468 ด้วยเงินการศึกษาฟรี โดยนายอำเภอมัญจาคีรี เป็นผู้จัดตั้ง มีนายคำมูล จันทะวงษ์ เป็นครูใหญ่คนแรก โดยใช้ศาลาวัดบ้าน โพธิ์ไชยเป็นที่เรียน เปิดทำการได้ 6 ปี ก็ยุบเลิกไป เพราะเศรษฐกิจของประเทศตกต่ำลงอย่างรุนแรงใน ปี พ.ศ. 2474 ได้ก่อตั้งขึ้นใหม่อีกครั้ง ในวันที่ 1 มิถุนายน 2476 ดำรงอยู่ได้ด้วยเงินประถมศึกษาโดย นายอำเภอมัญจาคีรีเป็นผู้ก่อตั้ง มีนายเภา มูลมี เป็นครูใหญ่ ใช้ศาลาวัดบ้านโคกเป็นที่เรียน มีนักเรียน จากบ้านโคก บ้านโพธิ์ไชย บ้านโสกนาดี บ้านศรีไสยมาเข้าเรียน โดยใช้ชื่อว่า โรงเรียนวัดอัมพพาล บ้านโคก ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2487 ได้เปลี่ยนเป็น โรงเรียนประชาบาลตำบลโคกโพธิ์ไชย (โคกโพธิ์ไชย วิทยาคาร) และในปี พ.ศ. 2497 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนบ้านโคก(โพธิ์ไชยวิทยาคาร) ปี พ.ศ. 2504 ได้ย้ายอาคารเรียน และโรงเรียนมาตั้งอยู่ ณ ที่ตั้งปัจจุบัน เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนบ้านโคก ปี พ.ศ. 2505 และได้เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนชุมชนบ้านโคก ในปีพ.ศ. 2519 จนถึงปัจจุบัน

ในปีปัจจุบัน พ.ศ. 2558 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก บริหารงานโดย นายนิกร ภูมิเขต ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา มีบุคลากร ข้าราชการครู 11 คน นักเรียน 165 คน ช่างปูน 4 1 คน ครู ธุรการ 1 คน เปิดทำการสอนจากชั้นอนุบาล ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวม 8 ห้องเรียน และในปี การศึกษา 2548 ได้รับ การคัดเลือกให้เป็นโรงเรียนศูนย์เด็กปฐมวัยต้นแบบระดับอำเภอ

ขนาดและที่ตั้ง

โรงเรียนชุมชนบ้านโคก ปัจจุบันเป็นโรงเรียนขนาดกลาง ตั้งอยู่ในเขตเทศบาลตำบลบ้านโคก หมู่ที่ 3 ตำบลบ้านโคก อำเภอโคกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของที่ว่าการอำเภอโคกโพธิ์ไชย ระยะทาง 1 กิโลเมตร ตั้งอยู่ในพื้นที่ 21 ไร่ 3 งาน 88 ตารางวา

สภาพอาคารเรียนอาคารประกอบ

1. อาคารเรียน แบบ สปช.105/29 2 หลัง 14 ห้องเรียน สภาพใช้ได้ ดี
2. อาคารเรียน แบบสร้างเอง 1 หลัง 3 ห้องเรียน
3. ส้วม จำนวน 2 หลัง 12 ที่ ใช้การได้ดี จำนวน 4 ที่ ต้องซ่อมแซม 8 ที่
4. โรงอาหาร / ห้องประชุม สร้างเอง พ.ศ. 2535

วิสัยทัศน์ (Vision)

โรงเรียนชุมชนบ้านโคกดำเนินการภายใต้วิสัยทัศน์ “ ใช้หลักพุทธธรรมนำชีวิต นักเรียนมีพื้นฐานการเรียนรู้ตามเกณฑ์มาตรฐาน ให้ความสำคัญบูรณาการทั้งร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคม สติปัญญา มีทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิต พัฒนาจิตให้เข้มแข็ง มีความเป็นผู้นำ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ มีคุณธรรม จริยธรรม เห็นคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมไทยและสิ่งแวดล้อม มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตรู้จักนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการเรียนรู้และ ดำรงตนในสังคมอย่างมีความสุข สร้างภาคีเครือข่ายความร่วมมือ และสัมพันธภาพที่ดีระหว่างโรงเรียน วัด บ้าน”

พันธกิจ (Mission)

เพื่อให้โรงเรียนชุมชนบ้านโคก บริหารจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ บรรลุผลสำเร็จในการจัดกระบวนการเรียนรู้ จึงต้องดำเนินงานตามพันธกิจดังต่อไปนี้.

1. ให้บริการการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างเสมอภาค ห่วงถึงทุกกลุ่มเป้าหมาย
2. พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษา เน้นหลักพุทธธรรมนำชีวิต มีความเป็นไทย จัดกระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยี และใช้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
3. พัฒนาสภาพบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน ชีวะบริเวณ อาคารสถานที่ ให้เอื้อต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้
4. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ ด้านคุณธรรม จริยธรรม สุขภาพอนามัย สร้างจิตสำนึกปลูกฝังการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมท้องถิ่น และสิ่งแวดล้อมที่ดี

5. ส่งเสริม พัฒนาระบบการบริหารจัดการในองค์กรให้มีประสิทธิภาพ โดยให้ชุมชน และองค์กรส่วนท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

เป้าประสงค์ (Goal)

นักเรียนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างเสมอภาค และเต็มตามศักยภาพของบุคคล มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ เป็นคนดี คนเก่ง และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

กลยุทธ์ของโรงเรียน

ยุทธศาสตร์ ในการขับเคลื่อนโรงเรียนชุมชนบ้านโคกสู่ความสำเร็จมีดังนี้

1. โรงเรียนมีระบบบริหารกิจการและสังคมที่ดี “ธรรมาภิบาล” บริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐานให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วม (รวบ)
2. พัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ใช้หลักพุทธธรรมนำชีวิต พัฒนาจิตให้เข้มแข็ง มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา ทั้งทักษะวิชาการ ทักษะวิชาชีพ และทักษะชีวิต
3. เสริมสร้างศักยภาพของบุคลากรทุกระดับให้เป็นมืออาชีพ พัฒนาครูให้เป็นครูมืออาชีพ เป็นครูทั้งร่างกายและจิตสำนึก คือ เป็นผู้ ที่ เก่งงาน สมองไว นิสัยดี มีไฟ
4. เพิ่มสมรรถนะของโรงเรียนในการใช้สื่อเทคโนโลยี ระบบสารสนเทศทันสมัยเพียงพอต่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ มีการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ให้น่าดู น่าอยู่ นักเรียนมีสื่อคอมพิวเตอร์ Internet มีห้องสมุด E-Library และการรับ-ส่งเอกสารทาง E-Mail
5. สร้างเครือข่ายอุปถัมภ์ที่เข้มแข็ง ระดมสรรพกำลังหาผู้สนับสนุนทั้งจากองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน พ่อแม่ผู้ปกครอง และผู้มีจิตศรัทธาอันเป็นมหากุศล ร่วมกันสร้างโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนสมบูรณ์แบบ

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วาสนา ทองดี (2553 : 108) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบในร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนแตงวิทยา จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนแตงวิทยาปีการศึกษา 2553 จำนวน 41 คน จากการศึกษาค้นคว้า พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากบทเรียนรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งประกอบ และเสียงประกอบทำให้

นักเรียนได้เข้าใจมากขึ้น เพราะเป็นสื่อที่ทันสมัยและเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียนจากเดิมที่มีครูผู้สอนเป็นผู้บรรยายเพียงอย่างเดียว

สมัย ชนแข็ง (2546 : 51-58) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง ไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกุดแซ่โนนโพธิ์วิทยา สำนักงานประถมศึกษาอำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 106 คน เพื่อพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง ไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้าจากแบบสอบถามเพื่อวัดความพึงพอใจ การศึกษาครั้งนี้ พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์เรื่อง ไฟฟ้า นักเรียนนั้นมีความพึงพอใจในระดับมาก

พิชญดา ส่งเสริม (2551 : 69) ได้ศึกษา การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประชากร ได้แก่ นักเรียนในตำบลเมืองโดนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นครราชสีมา เขต 7 ที่ศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 4 โรงเรียนรวมทั้งสิ้น 115 คน การความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่

4 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น
 - 1.1 กำหนดขอบเขตเนื้อหา
 - 1.2 กลุ่มเป้าหมายและความต้องการในการเรียน
 - 1.3 โปรแกรมที่จะใช้ในการพัฒนาสื่อ
2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย
 - 2.1 การออกแบบกรอบแนวคิด (Mapping)
 - 2.2 การออกแบบผังโครงเรื่อง (Flow Chart)
 - 2.3 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)
 - 2.4 การออกแบบหน้าจอ (Screen Design)
3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
4. การประเมินผล
 - 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
 - 4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน
 - 4.3 การเก็บข้อมูล
 - 4.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

จากการศึกษาข้อมูลบทเรียนจากหนังสือ เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย รายวิชาภาษาไทย ชุด ภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้

1.1 กำหนดขอบเขตเนื้อหา

1.1.1 สำนวน

1.1.1.1 สำนวนที่เป็นความหมายเปรียบเทียบหรือความหมายแฝง

- 1) ชักโย มีผู้บงการหรือกำกับอยู่เบื้องหลัง
- 2) ใต้ดิน ลับไม่เปิดเผย ไม่ถูกกฎหมาย
- 3) ทางออก ทางรอดหรือมีวิธีแก้ปัญหา

1.1.1.2 สำนวนที่เป็นปริศนาคำทาย

- 1) อะไรเอ๋ย สูงเทียมฟ้า ดูไปดูมา ต่ำกว่าหญ้าหนิเดียว (ภูเขา)
- 2) อะไรเอ๋ย เขียวขุ่ม พุ่มไสว ไม่มีใบ มีแต่เมล็ด (ฝน)
- 3) อะไรเอ๋ย ข้างนอกประตูไม้ ข้างในประตูเหล็ก ผ้าแดงผืนเล็ก ตากไม่รู้จักแห้ง

(ปาก ลิ่น ฟัน)

1.1.1.3 สำนวนที่เป็นคำขวัญ

- 1) เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ
- 2) รู้จักอดออมทนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน

1.1.2 สุภาษิต

- 1) ตามใจปากมากหนิ การใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย สรุ่ยสร่ายตามแต่ใจตัวเอง จะทำให้สิ้นเปลืองมากจนอาจก่อให้เกิดหนี้สินตามมาภายหลัง
- 2) รู้ไว้ใช้ว่า ใส่บา้แบกหาม การเรียนรู้ไว้ไม่หนักเรียนหนักแรงไม่ได้ยากลำบากหรือเสียหายอะไร
- 3) น้ำชุ่มไว้ใน น้ำใสไว้นอก แม้จะไม่พอใจหรือโกรธจนเฉียวมากก็ต้องยั้งยั้งแถมใสไว้ หรือการเก็บความไม่พอใจไว้ในใจ แสดงออกให้คนเห็นว่ายังเป็นมิตรกันอยู่

1.1.3 คำพังเพย

- 1) เหยหน้าอ้าปาก มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิมพอตัดเทียมเพื่อน
- 2) น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน ต้องเห็นอกเห็นใจกัน จึงควรผูกไมตรีกันไว้
- 3) เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ แสร้งทำเป็นไม่รู้ไม่เห็น ไม่สนใจ

1.2 กลุ่มเป้าหมายและความต้องการในการเรียน

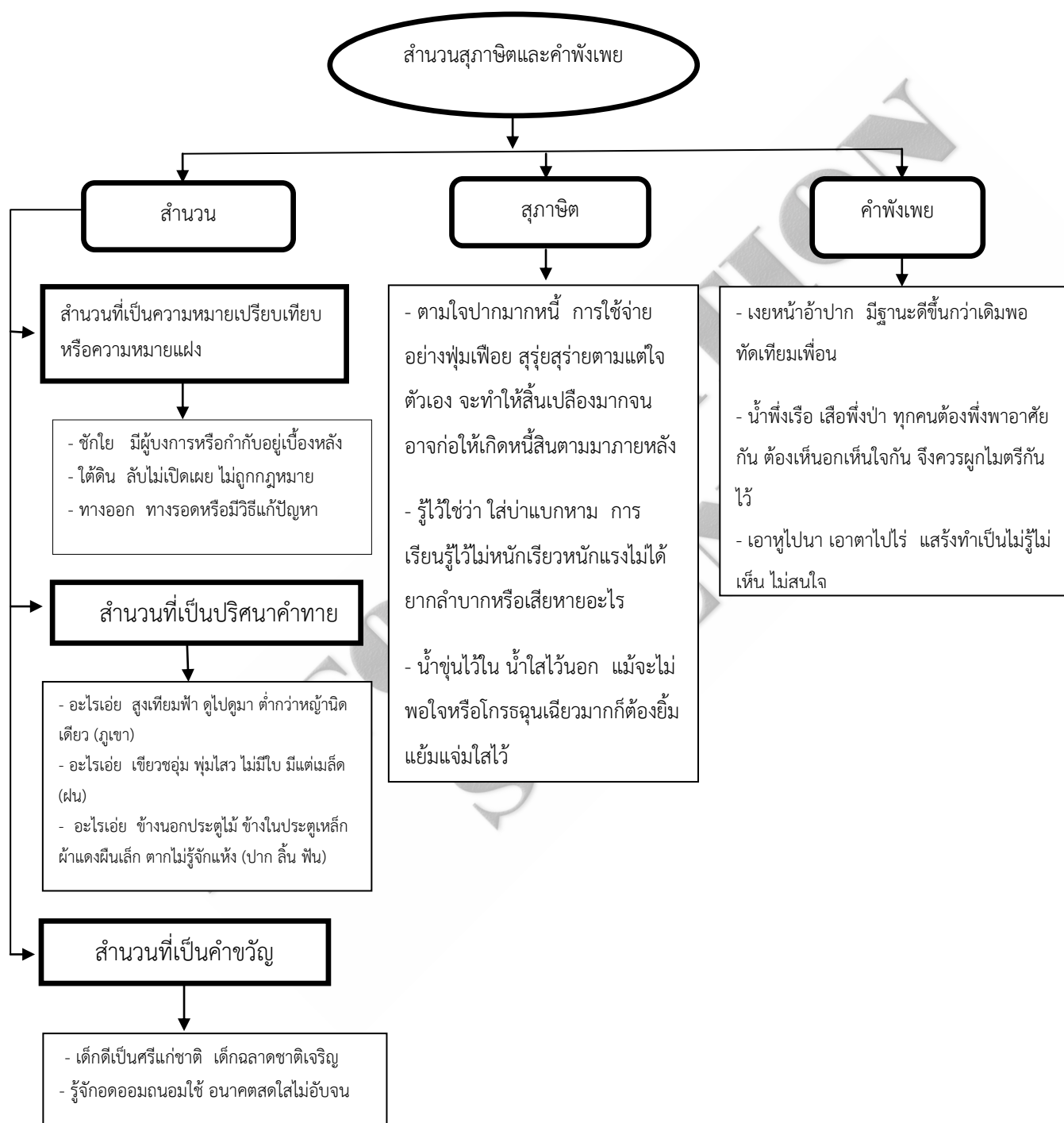
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 1/2559 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอดอก
โพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวน 19 คน มีความต้องการสื่อที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย
เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้มีการเรียนรู้ทักษะทาง
ภาษาจากการอ่าน ฟัง ดู พูด เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษาด้วยตนเองอย่างมี
ประสิทธิภาพ

1.3 โปรแกรมที่จะใช้ในการพัฒนาสื่อ

- 1.3.1 Adobe Flash CC ใช้สำหรับทำ Animation และในตัวสื่อมัลติมีเดีย
- 1.3.2 Adobe Photoshop CC ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพและโลโก้สัญลักษณ์
- 1.3.3 Adobe Audition CS6 - Shortcut ใช้สำหรับอัดเสียงประกอบสื่อการสอน
- 1.3.4 Microsoft office word 2015 ในการพิมพ์ข้อความเนื้อหา

2. การออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

2.1 การออกแบบกรอบแนวคิด (Mapping)

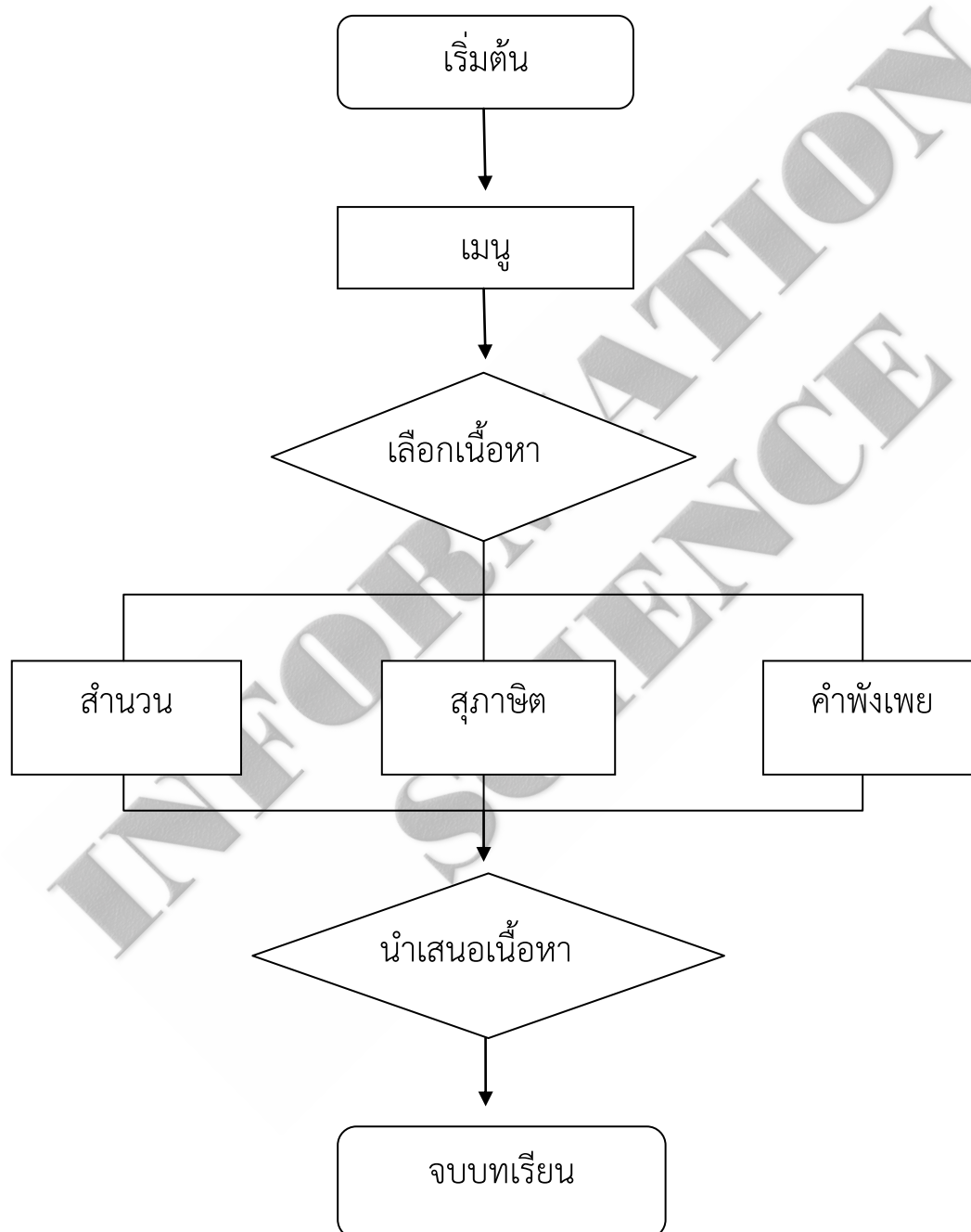


ภาพประกอบที่ 1 การออกแบบกรอบแนวคิด เรื่อง จำนวนสุภาชิตและคำพังเพย

2.2 การออกแบบผังโครงเรื่อง (Flow Chart)

ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนพัฒนาการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย

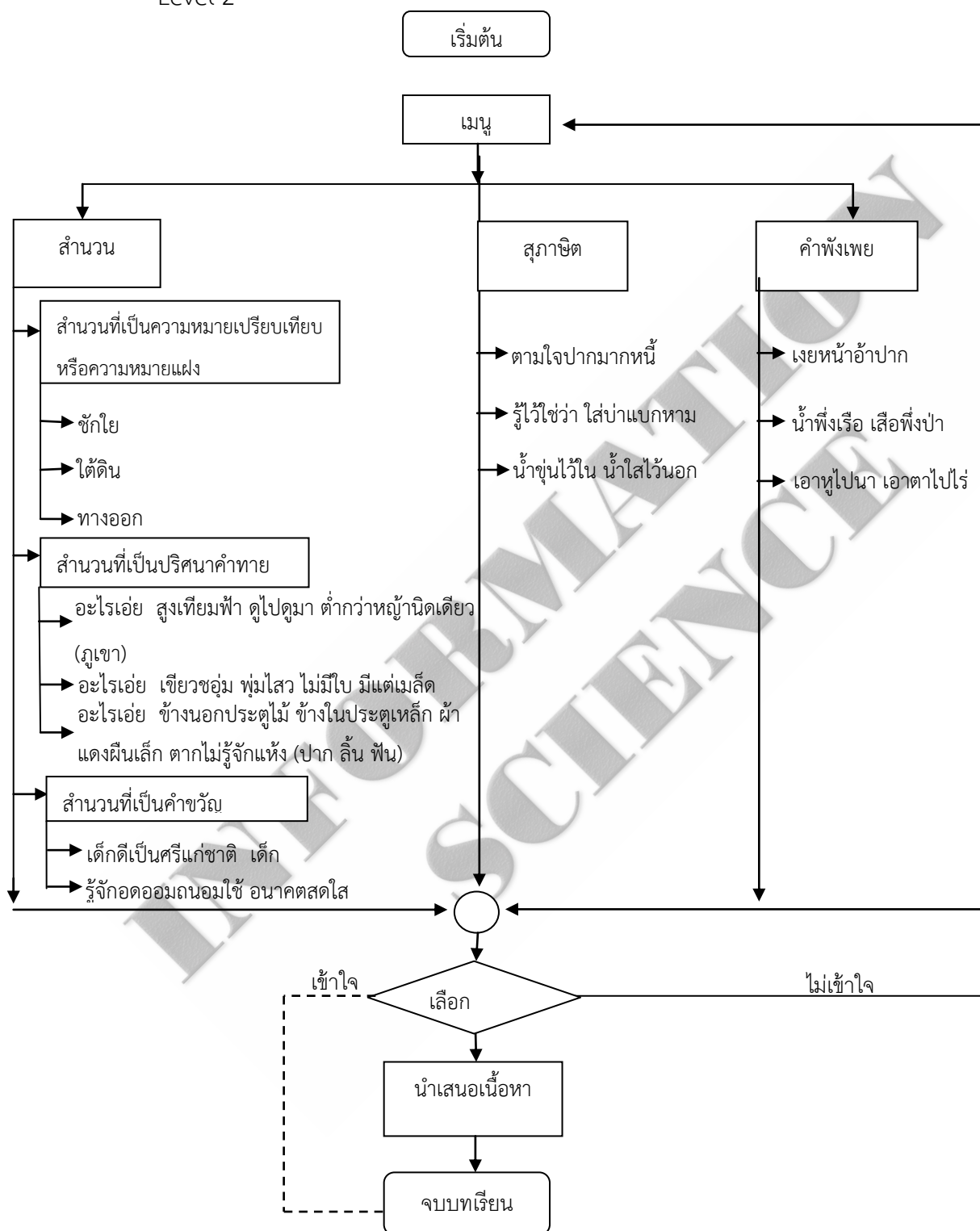
Level 1



ภาพประกอบที่ 2 ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย

ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนพัฒนาการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย

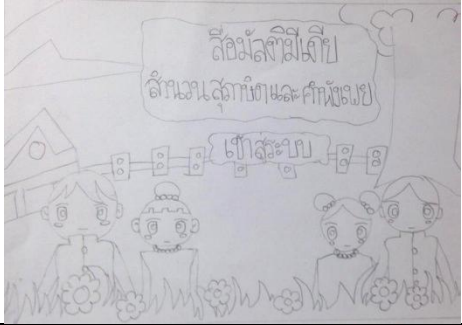
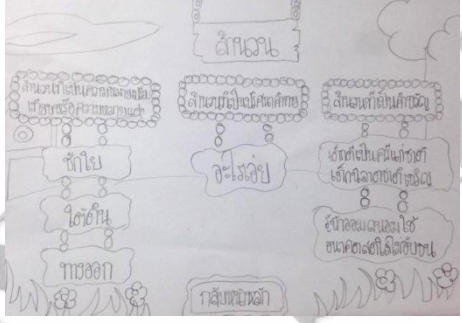
Level 2

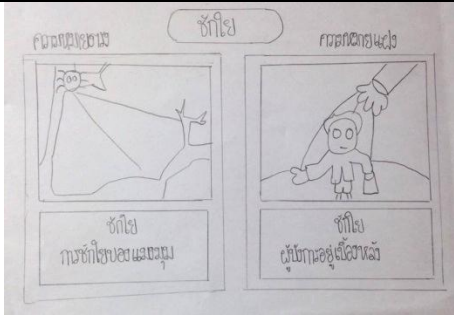
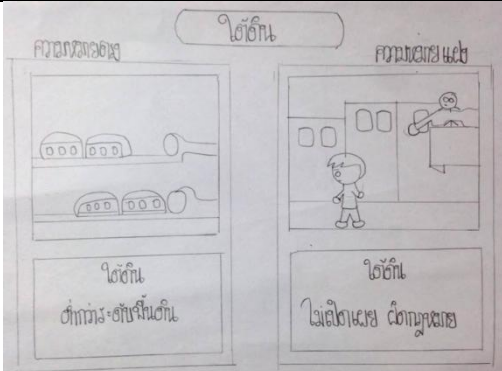


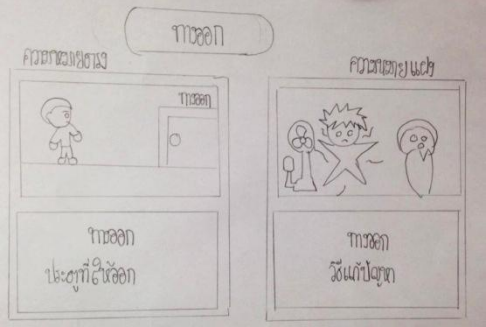
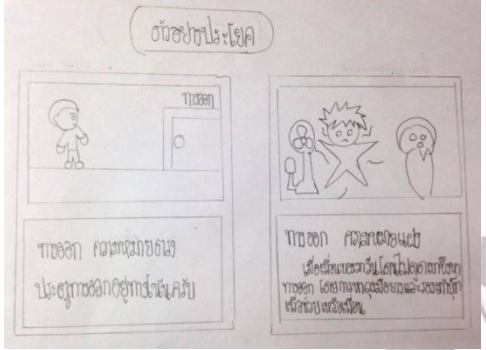
ภาพประกอบที่ 3 ผังโครงเรื่อง แสดงขั้นตอนการทำงานของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย

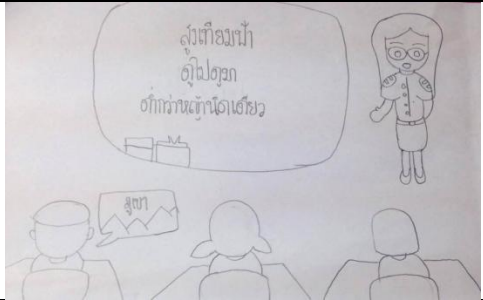
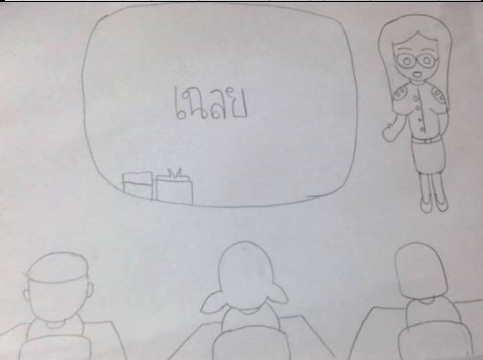
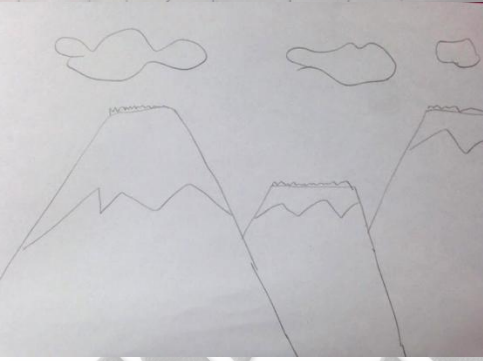
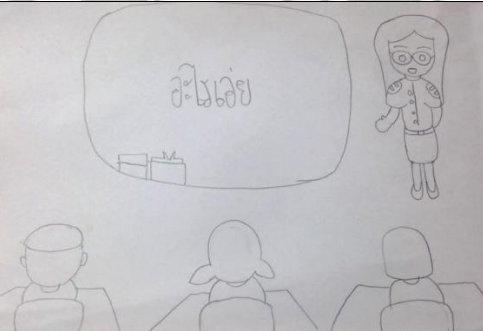
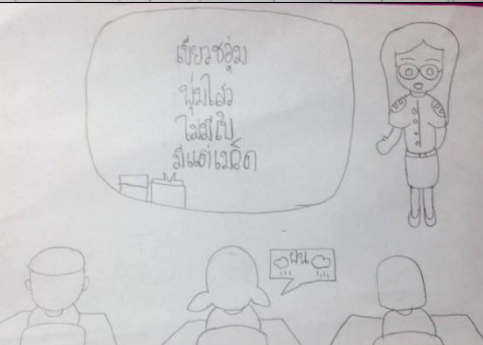
2.3 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)

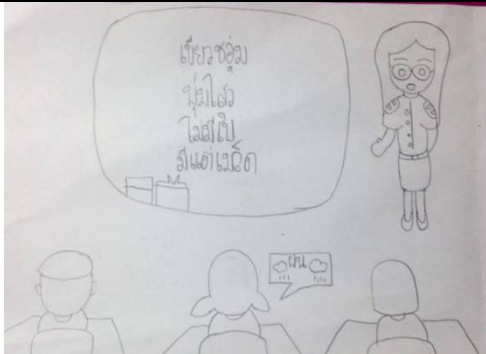
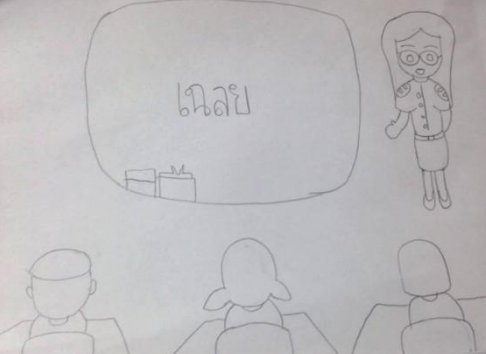
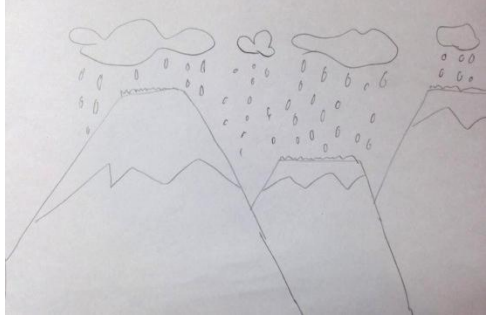
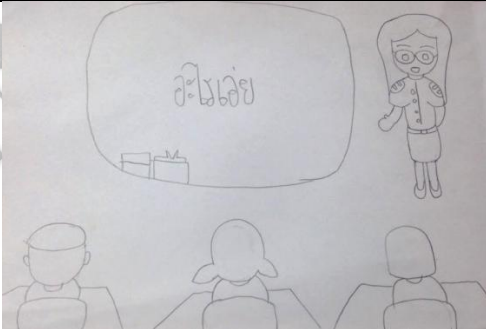
ตาราง 1 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard)

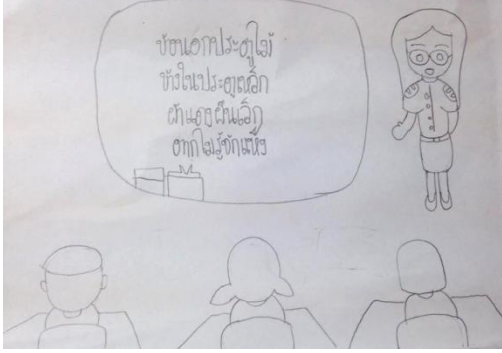
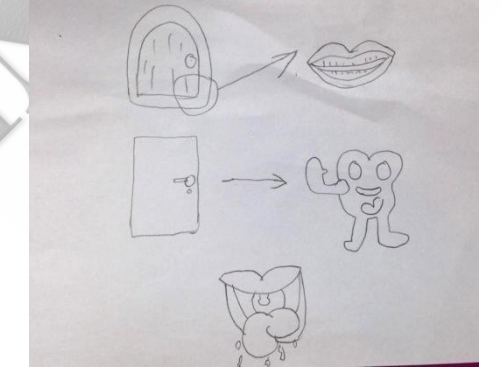
ลำดับ	ภาพ	รายละเอียด
1.		Filename: หน้าแรก ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เพิ่มเสียง: เสียงปุ่ม ปุ่ม : ปุ่ม1 เข้าสู่ระบบ
2.		Filename: เมนู ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เพิ่มเสียง : เสียงปุ่ม ปุ่ม : ปุ่ม1 ส่วนวน ปุ่ม 2 สุภาพชน ปุ่ม 3 คำพังเพย ปุ่ม 4 ผู้จัดทำ
3.		Filename: หน้าส่วนวน เพิ่มเสียง : เสียงปุ่ม ปุ่ม : ปุ่ม 1 ชักโย ปุ่ม 2 ใต้ดิน ปุ่ม 3 ทางออก ปุ่ม 4 อะไรเอ่ย ปุ่ม 5 เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ ปุ่ม 6 รู้จักอดออมถนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน ปุ่ม 4 กลับหน้าหลัก

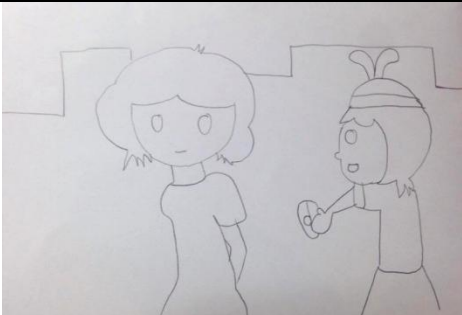
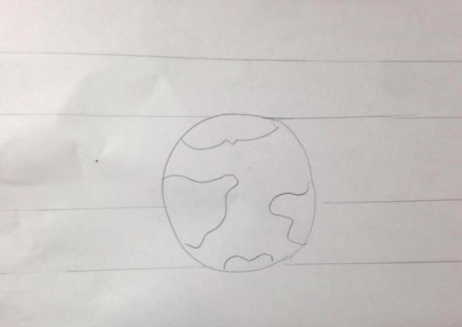
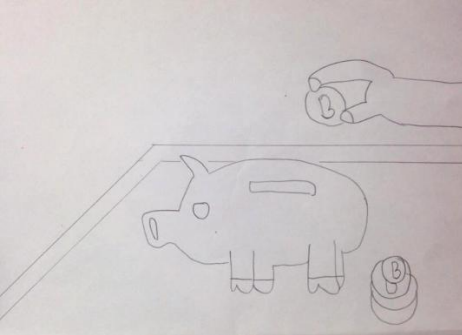
4.		Filename: ชักโย ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ชักโย ความหมายตรง การชักโยของแมงมุม ความหมายแฝง ผู้ชักโยอยู่เบื้องหลัง
5.		Filename: ชักโย ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ตัวอย่างประโยค ชักโย ความหมายตรง แมงมุมชักโย ชักโย ความหมายแฝง เหตุการณ์ครั้งนี้มีผู้ชักโยอยู่เบื้องหลัง
6.		Filename: ไต่ดิน ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ไต่ดิน ความหมายตรง ต่ำกว่าระดับพื้นดิน ความหมายแฝง ไม่เปิดเผย ผิดกฎหมาย
7.		Filename: ไต่ดิน ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ตัวอย่างประโยค ไต่ดิน ความหมายตรง กรุงเทพฯ มีรถไฟใต้ดิน ไต่ดิน ความหมายแฝง เขาทำอาชีพไต่ดินเป็นมือปืนรับจ้างฆ่าคน

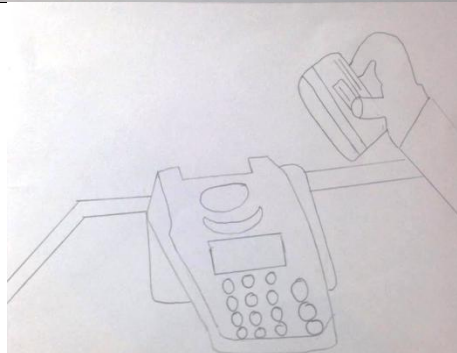
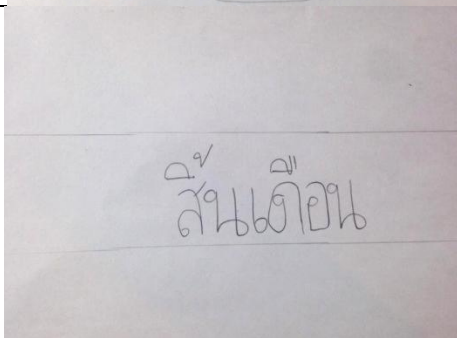
8.		Filename: ทางออก ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ทางออก ความหมายตรง ประตูที่ให้ออก ความหมายแฝง วิธีแก้ปัญหา
9.		Filename: ทางออก ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ตัวอย่างประโยค ทางออก ความหมายตรง ประตู ทางออกอยู่ทางโน้นครับ ทางออก ความหมายแฝง เมื่อเพื่อนของมาวินโดนไฟดูดเขาจึงหาทางออก โดยการหาถุงมือยางและรองเท้าบูทเพื่อช่วยเหลือเพื่อน
10.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เรามาทายปริศนาคำทายกับนะกะ มาเริ่มข้อแรกกัน อะไรเอ่ย
11.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: สูงเทียมฟ้า ดูไปดูมา ต่ำกว่าหน้าผากแล้ว

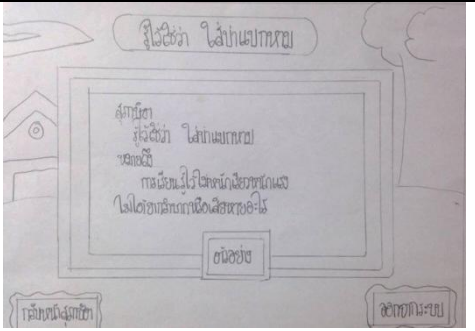
12.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 3 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ผมขอตอบครับ ภูเขา
13.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 4 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ถูกต้องนะคะ เผลย
14.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 5 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ภูเขา เมื่อคนเรามองดูภูเขาจากพื้นจะรู้สึกว่าภูเขาสูงเท่าฟ้า แต่พอไต่ขึ้นไปอยู่บนยอดเขาแล้ว พื้นดินของภูเขานั้น ก็ยังต่ำกว่าหน้าผาทีเดียว
15.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 6 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ข้อที่สอง อะไรเอ่ย
16.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 7 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เขี้ยวข่ม ข่มข่ม ไม่มีใบ มีแต่เมล็ด

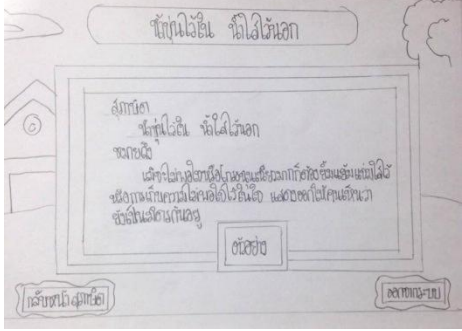
17.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 8 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: หนูขอตอบคะ ฝน
18.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 9 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ถูกต้องคะ เฉลย
19.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 10 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ฝน เมื่อฝนตก เม็ดฝนที่ตกลงมา จะตกมาเป็นสาย ดูปลิวไสว ทำให้ชุ่มฉ่ำไปทั่ว
20.		Filename: อะไรเอ่ย ฉาก 11 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ข้อสุดท้ายแล้วนะคะ อะไรเอ่ย

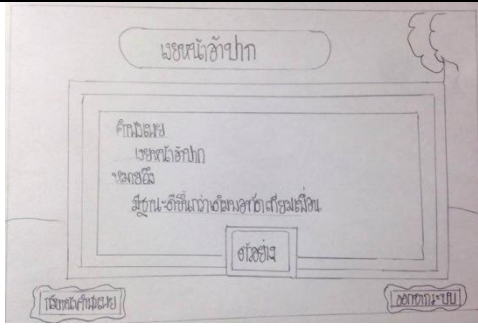
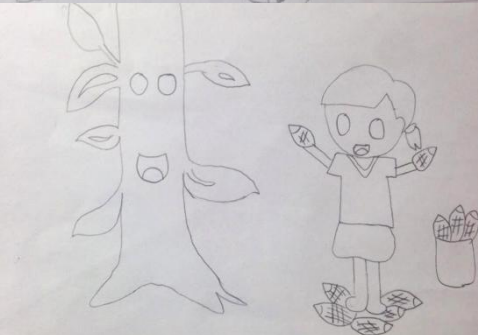
21.		Filename: อะไรเอ่ย จาก 12 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ข้างนอกประตูไม้ ข้างในประตูเหล็ก ผ้าแดงผืนเล็ก ตากไม่รู้จักแห้ง
22.		Filename: อะไรเอ่ย จาก 13 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: หนูขอตอบคะ ปาก ฟัน
23.		Filename: อะไรเอ่ย จาก 14 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ถูกต้องคะ เนลย
24.		Filename: อะไรเอ่ย จาก 15 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ปาก ริมฝีปากคนเราจะ มีลักษณะเป็นเส้นๆ คล้ายลายไม้ ฟัน ฟันของคนเรามีความแข็งแรง คงทน และสามารถเปิด-ปิดได้ ก็เปรียบเสมือน ประตูเหล็กนั่นเอง ลิ่น ลิ่นของคนเราที่มีสีแดง และเปียกไปด้วยน้ำลายอยู่ตลอดเวลา

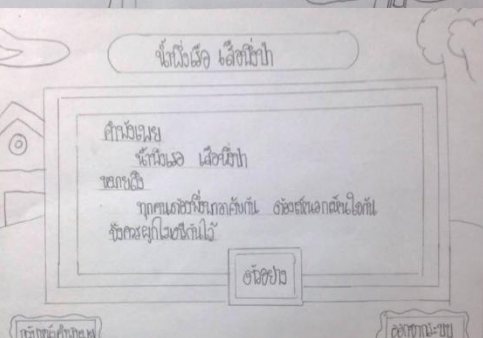
25.		Filename: เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ
26.		Filename: เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เด็กฉลาด
27.		Filename: เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ ฉาก 3 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ชาติเจริญ
28.		Filename: รู้จักออมเงินออมใช้ อนาคตสดใสไม่อับจน ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: รู้จักออมเงินออมใช้
29.		Filename: รู้จักออมเงินออมใช้ อนาคตสดใสไม่อับจน ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: อนาคตสดใสไม่อับจน

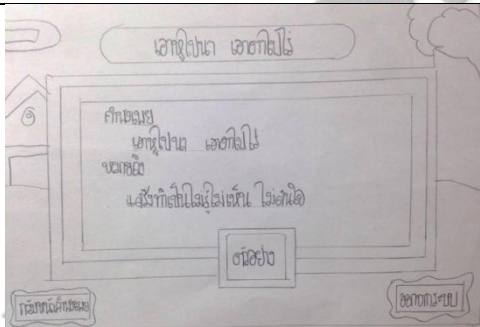
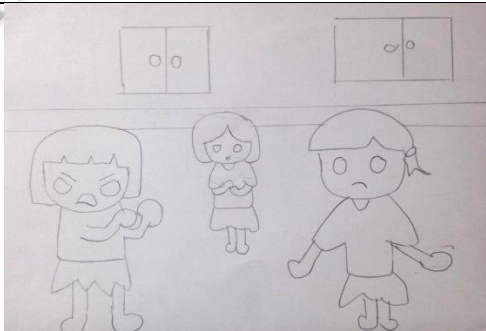
34.		Filename: ตามใจปากมากเกินไป ฉาก 3 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ต่อด้วยซ้อปั้งสักหนอย ละกัน ของเซลล์เยอะเลย
35.		Filename: ตามใจปากมากเกินไป ฉาก 4 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: มีบัตรเงินสดก็ดียังงี้
36.		Filename: ตามใจปากมากเกินไป ฉาก 5 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: สิ้นเดือน
37.		Filename: ตามใจปากมากเกินไป ฉาก 6 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เงินก็หมด บัตรก็กด ไม่ได้
38.		Filename: ตามใจปากมากเกินไป ฉาก 7 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: แถมเจ้าหนี้ก็มาทวงอีก เหอเนี่ยหล่น้ำที่เขาเรียกว่าตามใจ ปากมากเกินไป

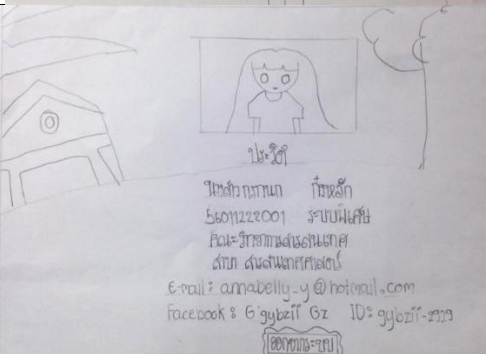
39.		Filename: รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม เสียงบรรยาย: รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม หมายถึง การเรียนรู้ไว้ไม่หนักเรียนหนักแรงไม่ได้ยากลำบากหรือเสียหายอะไร ปุ่ม : ปุ่ม 1 กลับหน้าสไลด์ ปุ่ม 2 ตัวอย่าง ปุ่ม 3 ออกจากระบบ
40.		Filename: รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ร้อนก็ร้อน เหนื่อยก็เหนื่อย ทำไมเราต้องมาทำอะไรแบบนี้ด้วยเนี่ย
41.		Filename: รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: นายก้อง ทำไมเธอถึงพูดอย่างนั้น ถึงจะไม่ใช้วิชาที่ใช้ความรู้ อะไรมากแต่ก็สามารถใช้ใน ชีวิตประจำวันของเธอได้นะ เรียนรู้แล้วก็ไม่เห็นเสียหายอะไรเลยจริงมัย ก็เหมือนสำนวนที่ว่า รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม ครับคุณครู

42.		Filename: น้ำชุ่มไว้โน น้ำใสไว้โนนอก เสียงบรรยาย: น้ำชุ่มไว้โน น้ำใสไว้โนนอก หมายถึง แม้จะไม่พอใจหรือโกรธ จนเฉียวมากก็ต้องยั้งแถมแจ่มใสไว้ หรือการเก็บความไม่พอใจไว้ในใจ แสดงออกให้คนเห็นว่ายังเป็นมิตรกัน อยู่ ปุ่ม : ปุ่ม 1 กลับหน้าสไลด์ ปุ่ม 2 ตัวอย่าง ปุ่ม 3 ออกจากระบบ
43.		Filename: น้ำชุ่มไว้โน น้ำใสไว้โนนอก ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: มีนาเทอมนี้เธอได้เกรด เท่าไร ฉันเกรดตกมากเลย : จริงหรือ เธอได้เท่าไรละ : ฉันได้แค่ 3.98 เอง : อ้อหรือจะ
44.		Filename: น้ำชุ่มไว้โน น้ำใสไว้โนนอก ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: แหม ไม่ค่อยจะอวดเลย นะ
45.		Filename: หน้าคำพังเพย Filename: หน้าสำนวน เพิ่มเสียง : เสียงปุ่ม ปุ่ม : ปุ่ม 1 เจยหน้าอำปาก ปุ่ม 2 น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า ปุ่ม 3 เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ ปุ่ม 4 กลับหน้าหลัก

46.		Filename: เหยหน้าอ้าปาก เสียงบรรยาย: เหยหน้าอ้าปาก หมายถึง มีฐานะดีขึ้นกว่าเดิมพอ ตัดเทียมเพื่อน ปุ่ม : ปุ่ม 1 กลับหน้าคำฟังเพย ปุ่ม 2 ตัวอย่าง ปุ่ม 3 ออกจากระบบ
47.		Filename: เหยหน้าอ้าปาก ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เมื่อไรเราจะได้อินอย่าง เขาบ้างนะ
48.		Filename: เหยหน้าอ้าปาก ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เหนื่อยจัง แต่ก็ต้องทน เพราะเราไม่มีอย่างเขา
49.		Filename: เหยหน้าอ้าปาก ฉาก 3 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เย้ ข้าวโพดที่เราปลูกไว้ โตแล้ว เอาไปขายดีกว่า

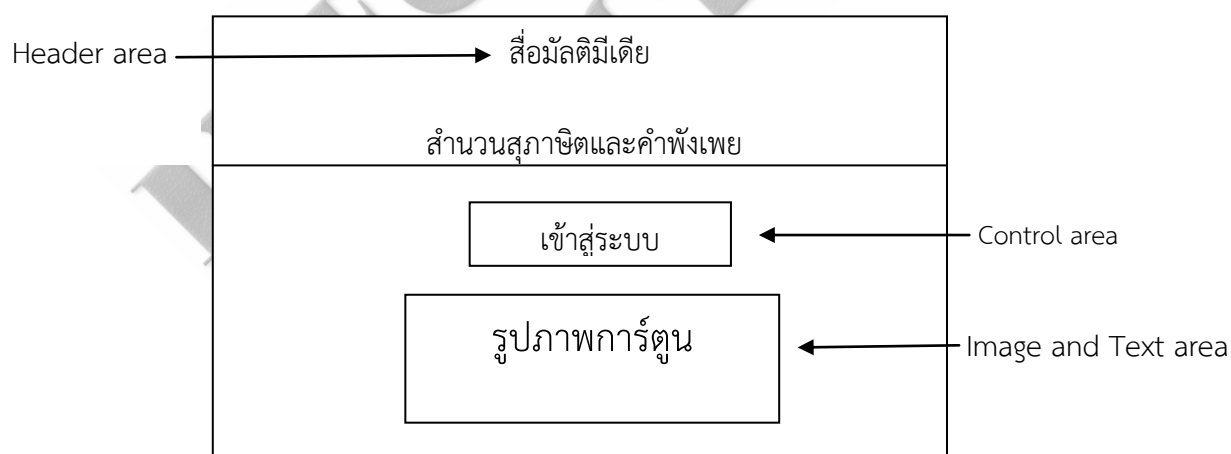
50.		Filename: เงยหน้าอ้าปาก ฉาก 4 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ขอบคุณคะ
51.		Filename: เงยหน้าอ้าปาก ฉาก 5 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: สุดท้ายเราก้เงยหน้าอ้าปากได้เหมือนคนอื่นเขาด้วยความขยันอดทนของเราจึงมีวันนี้
52.		Filename: น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า เสียงบรรยาย: น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า หมายถึง ทุกคนต้องพึ่งพาอาศัยกัน ต้องเห็นอกเห็นใจกัน จึงควรผูกไมตรีกันไว้ ปุ่ม : ปุ่ม 1 กลับหน้าคำพิงเพย ปุ่ม 2 ตัวอย่าง ปุ่ม 3 ออกจากระบบ
53.		Filename: น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ไหวมัยทุกคน : ยังไหวอยู่จ้่า

54.		Filename: น้ำพิ้งเรือ เสือพิ้งป่า ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: เรากำลังจะมีข้าวกินกันแล้ว หน่ออีกหน่อชนะ
55.		Filename: น้ำพิ้งเรือ เสือพิ้งป่า ฉาก 3 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: ขอบคุณนะที่ช่วยเหลือกันมาตลอด ไม่มีอะไรจะตอบแทน นอกจากข้าวสาร : ไม่เป็นไรจะ ขอบคุณนะ เราก็ค้นกันเองก็เหมือนน้ำพิ้งเรือ เสือพิ้งป่าแหละจะ
56.		Filename: เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ เสียงบรรยาย: เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ หมายถึง แสร้งทำเป็นไม่รู้ไม่เห็น ไม่สนใจ ปุ่ม : ปุ่ม 1 กลับหน้าคำพิงเพย ปุ่ม 2 ตัวอย่าง ปุ่ม 3 ออกจากระบบ
57.		Filename: เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ ฉาก 1 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: แน่จริงก็เข้ามาดิ : อย่าทำนะ

58.		Filename: เอาหนูไปนา เอาตาไปไร่ ฉาก 2 ลักษณะภาพ: ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย: หื้อ ไปกินไอติมดีกว่า
59.		Filename: ผู้จัดทำ ปุ่ม : ปุ่ม 1 ออกจากระบบ

2.4 การออกแบบหน้าจอ (Screen Design)

ภาพประกอบที่ 4 การออกแบบโครงเรื่อง (Storyboard) ของการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง
สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



1. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

1.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด
ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1.1.1 Header area : สื่อมัลติมีเดีย สำนักนุสฤาษิตและคำพังเพย

1.1.2 Image and Text area : รูปภาพประกอบสื่อกะอยู่ตรงข้างซ้ายข้างขวา

1.1.3 Control area : ใ้เข้าสู่ระบบ

1.1.4 Feedback area : -

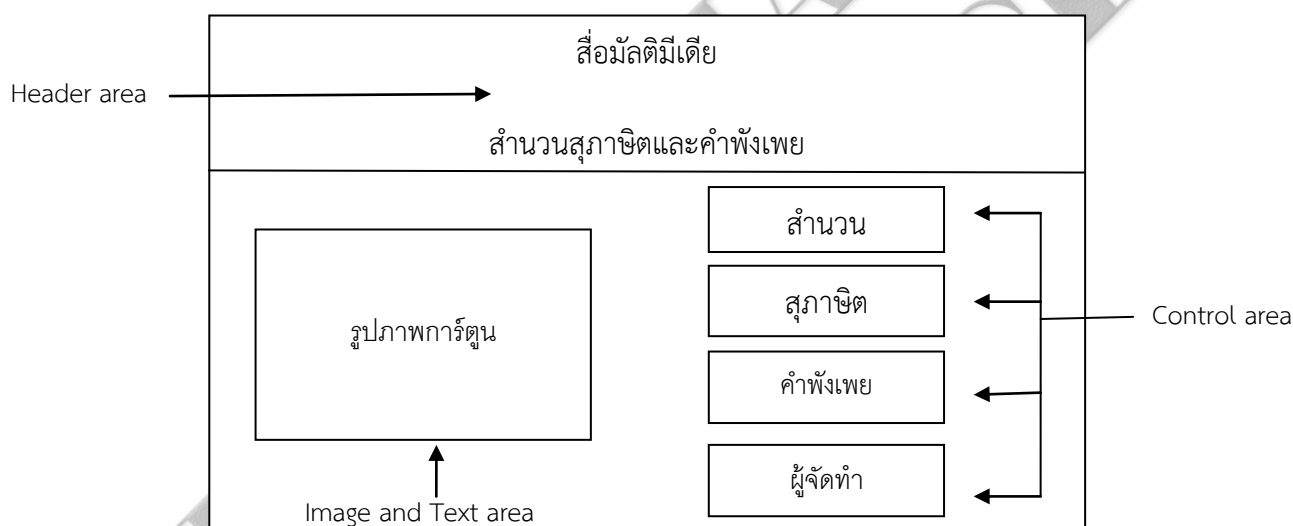
1.2 รูปแบะขนาดตัวอักษร : สื่อกัลติมีเดีย สำนักนุสฤาษิตและคำพังเพย ใ้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 80 , คลิกใ้เข้าสู่ระบบ ใ้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 60

1.3 Font Color: สื่อกัลติมีเดีย สำนักนุสฤาษิตและคำพังเพย , ปุ่มใ้เข้าสู่ระบบ ใ้ตัวหนังสือสีขาว #FFFFFF ทั้งหมด

Background : ใ้สีฟ้า #5AC7EB , ใ้สีเขียว #95D54F

Button : ปุ่มใ้เข้าสู่ระบบ ใ้ปุ่มสีน้ำตาล #663300

1.4 ปุ่มนำทาง : ปุ่มใ้เข้าสู่ระบบเพื่อนำไปสู่นำหน้าเมนูบทเรียน



2. ขนาดหน้าจอก : 1024X768

2.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอกเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิดซึ่ง

2.1.1 Header area : สื่อกัลติมีเดีย สำนักนุสฤาษิตและคำพังเพย

2.1.2 Image and Text area : รูปภาพการ์ตูนประกอบ

2.1.3 Control area : สำนักน , สุภาษิต , คำพังเพย , ผู้จัดทำ

2.1.4 Feedback area : -

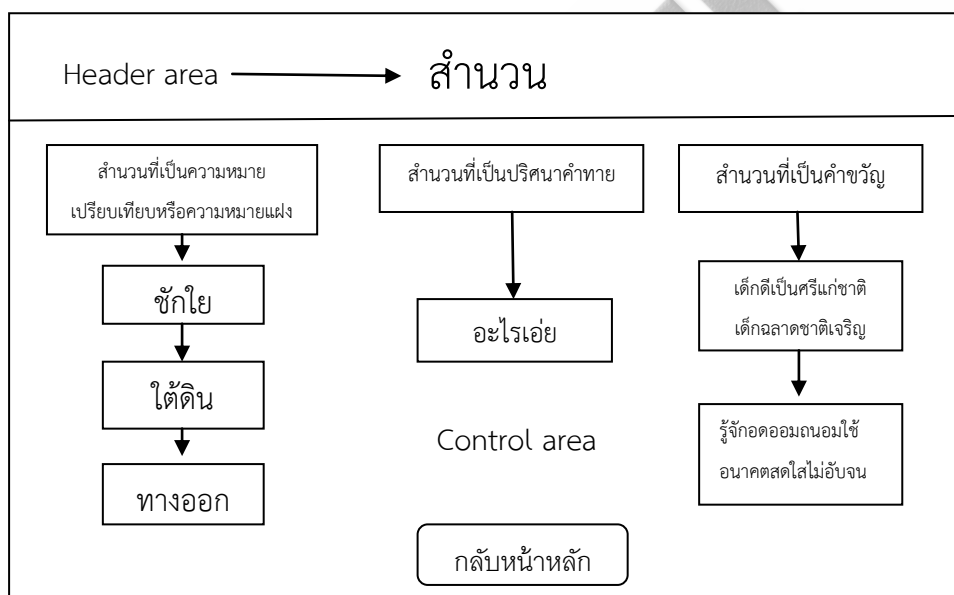
2.2 รูปแบะขนาดตัวอักษร : สื่อกัลติมีเดีย สำนักนุสฤาษิตและคำพังเพย , สำนักน , สุภาษิต , คำพังเพย และผู้จัดทำ ใ้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 80 ทั้งหมด

2.3 Font Color: สีส้มลติมิดีเดียว ส่วนนุสภษิตและค้ำพ้งเพย , ส่วนน , สภษิต , ค้ำพ้งเพย , ผู้จัดทำ ใช้ตัวหนังสือสีขำว #FFFFFF ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : ปุ่มส่วนน , ปุ่มสภษิต , ปุ่มค้ำพ้งเพย , ปุ่มผู้จัดทำ ใช้ปุ่มสีน้ำตล #663300 ทั้งหมด

2.4 ปุ่มนำทง : คลิกปุ่มส่วนนเพื่อนำไปสู่หน้าหัวข้อส่วนน , คลิกปุ่มสภษิตเพื่อนำไปสู่หน้าหัวข้อสภษิต , คลิกปุ่มค้ำพ้งเพยเพื่อนำไปสู่หน้าหัวข้อค้ำพ้งเพย , คลิกปุ่มผู้จัดทำเพื่อนำไปสู่หน้าข้อมูลผู้จัดทำ



3. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

3.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

3.1.1 Header area : ส่วนน

3.1.2 Image and Text area : -

3.1.3 Control area : ชักโย , ใต้ดิน , ทงออก , อะไรเอย , เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ , รู้จักอดออมถนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน , กลับหน้าหลัก

3.1.4 Feedback area : -

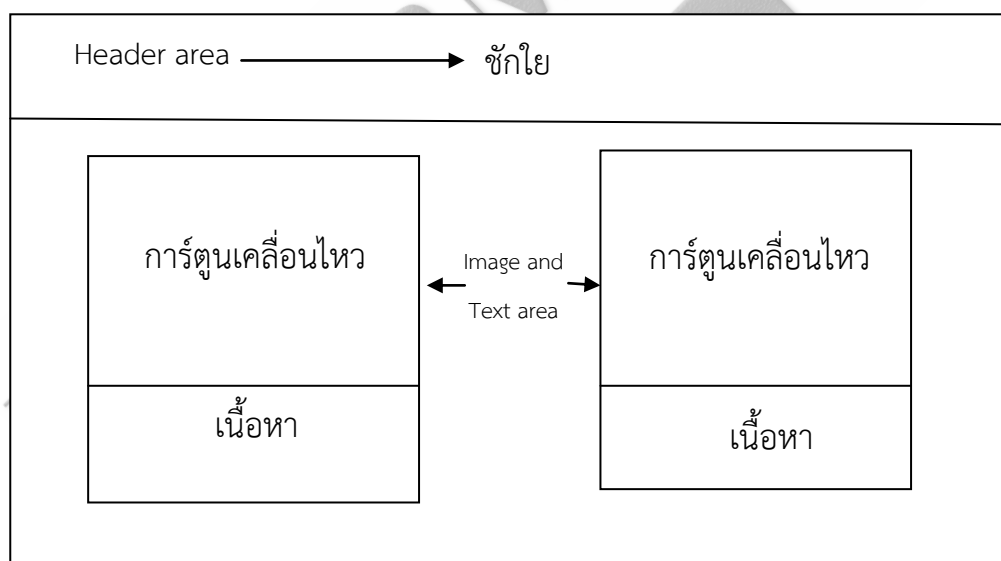
3.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ส่วนน ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 75 , ส่วนน , สภษิต , ค้ำพ้งเพย ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 70 ทั้งหมด และกลับหน้าหลัก ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50

3.3 Font Color: ชักโย , ใต้ดิน , ทางออก , อะไรรอ , เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ , รู้จักอดออมจนใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน และกลับหน้าหลัก ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #663300 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : ปุ่มชักโย , ปุ่มใต้ดิน , ปุ่มทางออก , ปุ่มอะไรรอ , ปุ่มเด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ , ปุ่มรู้จักอดออมจนใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน ใช้ปุ่มสีขาว #FFFFFF และปุ่มกลับหน้าหลัก ใช้ปุ่มสีเหลือง #FFFF66

3.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มชักโยเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของชักโย คลิกปุ่มใต้ดินเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของใต้ดิน , คลิกปุ่มทางออกเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของทางออก , คลิกปุ่มอะไรรอเพื่อนำไปสู่หน้าการตูนเนื้อหาของอะไรรอ , คลิกปุ่มเด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญเพื่อนำไปสู่หน้าการตูนของเด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ , คลิกปุ่มรู้จักอดออมจนใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจนเพื่อนำไปสู่หน้าการตูนของรู้จักอดออมจนใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน และคลิกปุ่มกลับหน้าหลักเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู



4. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

4.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

4.1.1 Header area : ชักโย

4.1.2 Image and Text area : การ์ตูนเคลื่อนไหว

4.1.3 Control area : -

4.1.4 Feedback area : -

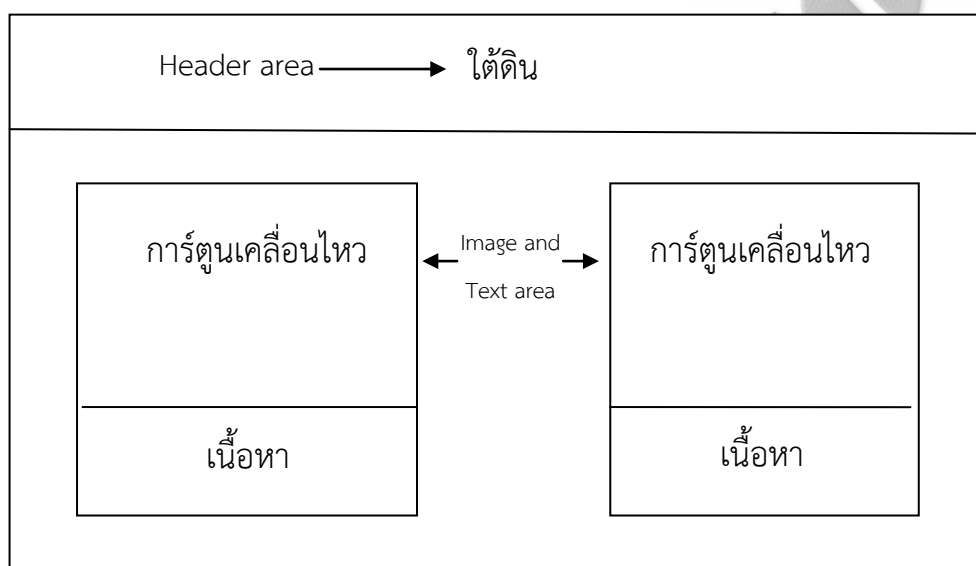
4.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ซักโย ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 80 , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 60

4.3 Font Color: ซักโย , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีดำ #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : -

4.4 ปุ่มนำทาง : -



5. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

5.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

5.1.1 Header area : ใต้ดิน

5.1.2 Image and Text area : การ์ตูนเคลื่อนไหว

5.1.3 Control area : -

5.1.4 Feedback area : -

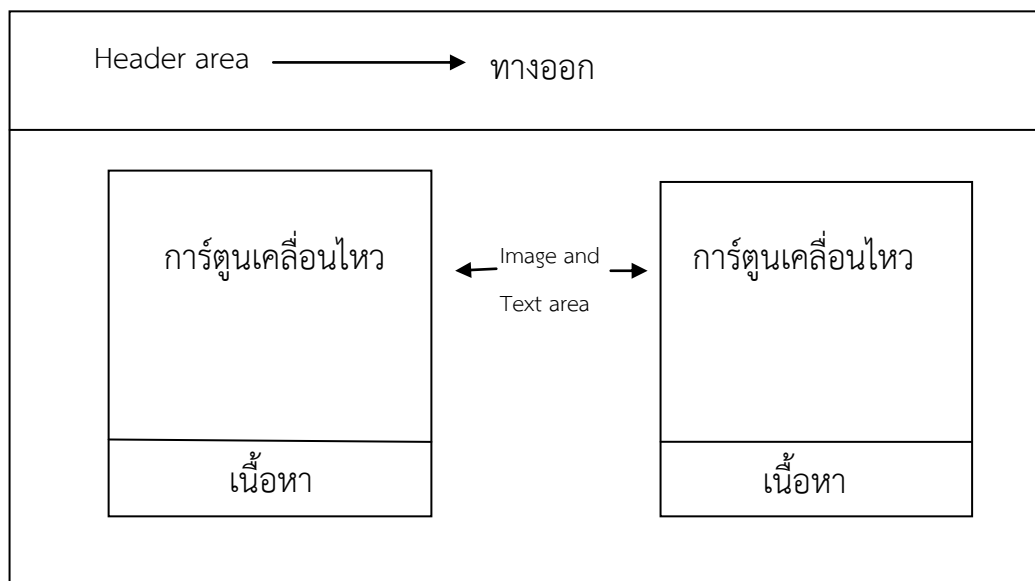
5.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ใต้ดิน ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 80 , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 60

5.3 Font Color: ใต้ดิน , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีดำ #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : -

5.4 ปุ่มนำทาง : -



6. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

6.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

6.1.1 Header area : ทางออก

6.1.2 Image and Text area : การ์ตูนเคลื่อนไหว

6.1.3 Control area : -

6.1.4 Feedback area : -

6.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ทางออก ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 80 , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 60

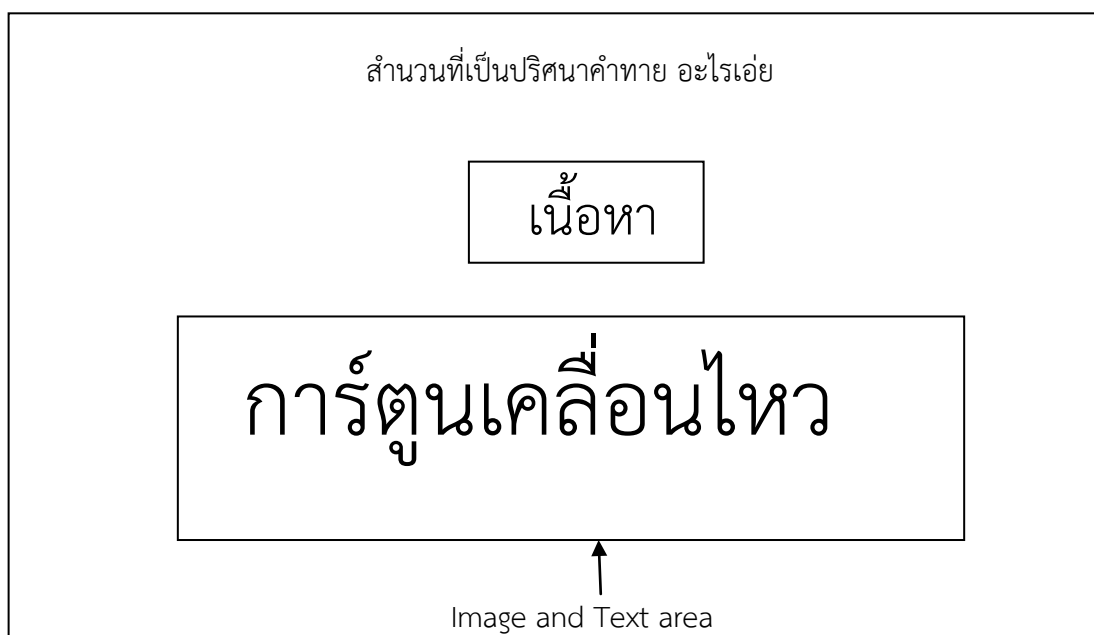
6.3 Font Color: ทางออก , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีดำ #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : -

6.4 ปุ่มนำทาง : -

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



7. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

7.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

7.1.1 Header area : อะไรเอ่ย

7.1.2 Image and Text area : การ์ตูนเคลื่อนไหว

7.1.3 Control area : -

7.1.4 Feedback area : -

7.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 60

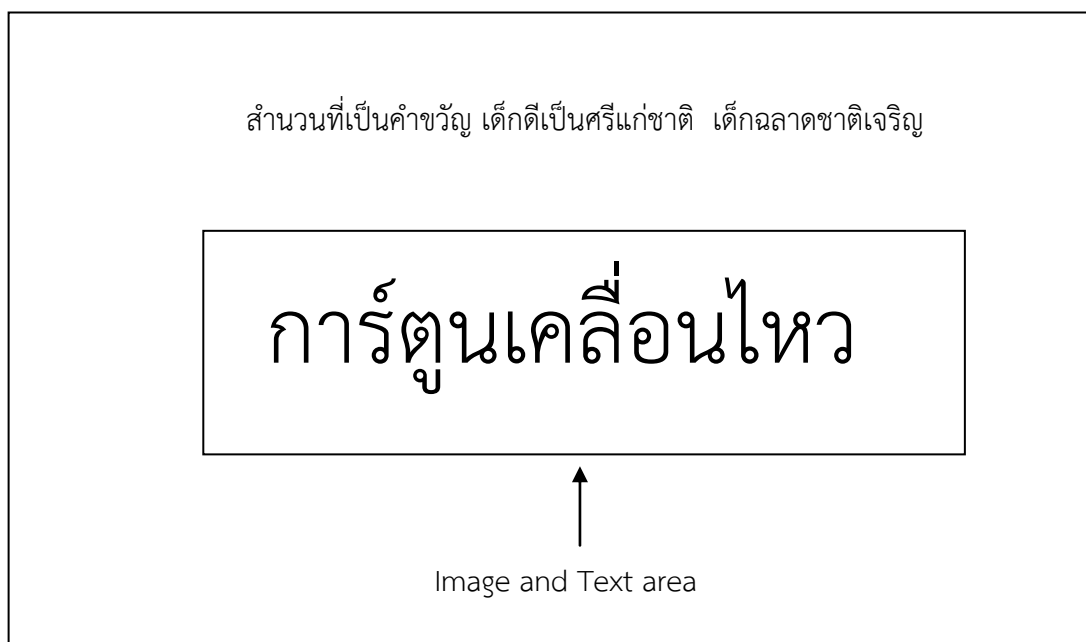
7.3 Font Color : เนื้อหา #FFFFFF ทั้งหมด

Background : ใช้สีน้ำตาล #663300 , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : -

7.4 ปุ่มนำทาง :

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



8. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

8.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

8.1.1 Header area : เด็กดีเป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ

8.1.2 Image and Text area : การ์ตูนเคลื่อนไหว

8.1.3 Control area : -

8.1.4 Feedback area : -

8.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : -

8.3 Font Color: -

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีม่วง #D1C3FC

Button : -

8.4 ปุ่มนำทาง : -

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



9. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

9.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

9.1.1 Header area : รู้จักคอมพิวเตอร์ใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน

9.1.2 Image and Text area : การตูนเคลื่อนไหว

9.1.3 Control area : -

9.1.4 Feedback area : -

9.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : -

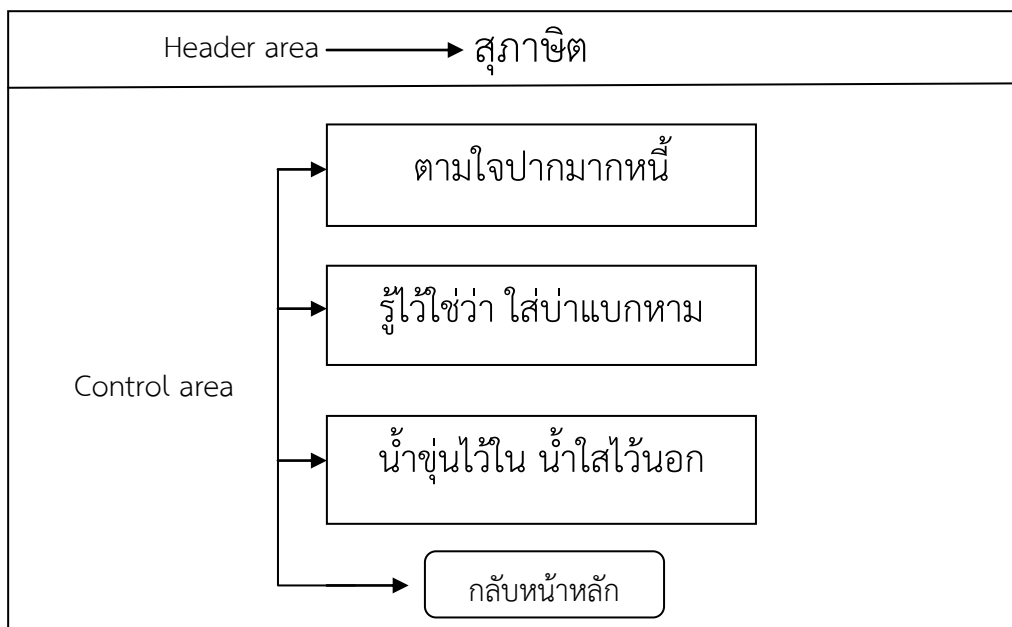
9.3 Font Color: -

Background : ใช้สีชมพูเข้ม #FF99FF , ใช้สีชมพูอ่อน #FFCCFF

Button : -

9.4 ปุ่มนำทาง : -

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



10. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

10.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนี้จะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

10.1.1 Header area : สุภาชิต

10.1.2 Image and Text area : -

10.1.3 Control area : กลับหน้าหลัก

10.1.4 Feedback area : -

10.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : สุภาชิต , ตามใจปากมากหนี่ , รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , น้ำซุ่นไวโน น้ำใสไว้นอก ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 85 ทั้งหมด

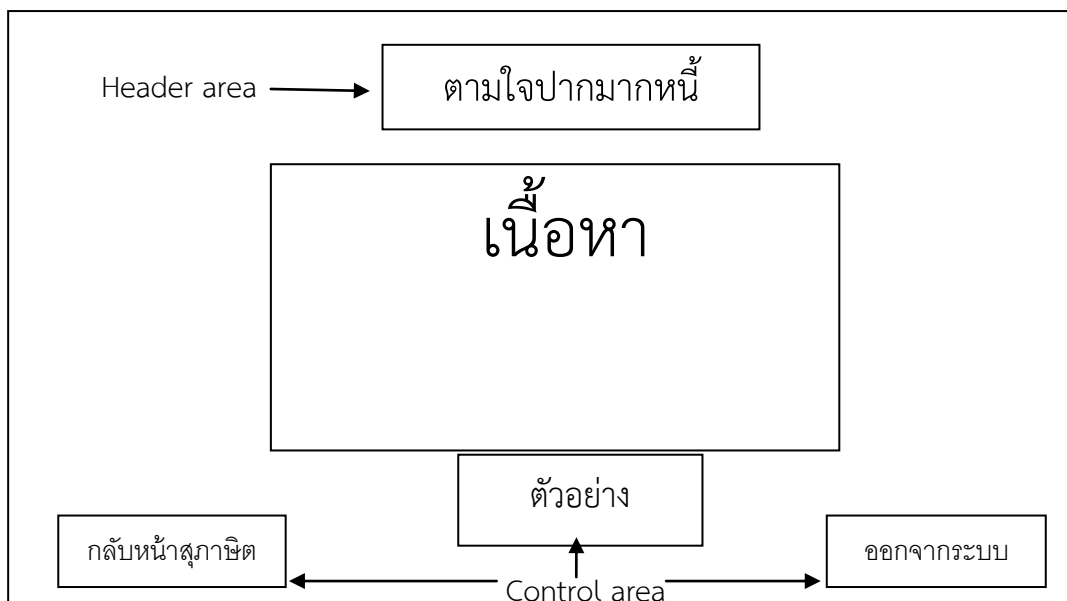
10.3 Font Color: สุภาชิต , ตามใจปากมากหนี่ , รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , น้ำซุ่นไวโน น้ำใสไว้นอก ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #663300 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : ตามใจปากมากหนี่ , รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , น้ำซุ่นไวโน น้ำใสไว้นอก ใช้ปุ่มสีขาว #FFFFFF และปุ่มกลับหน้าหลัก ใช้ปุ่มสีเหลือง #FFFF66

10.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มตามใจปากมากหนี่นำไปสู่หน้าเนื้อหาของตามใจปากมากหนี่ , คลิกปุ่มรู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหามเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของรู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , คลิกปุ่มน้ำซุ่นไวโน น้ำใสไว้นอกเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของน้ำซุ่นไวโน น้ำใสไว้นอก และคลิกปุ่มกลับหน้าหลักเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



11. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

11.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดีย นั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

11.1.1 Header area : ตามใจปากมากหนึ่

11.1.2 Image and Text area : -

11.1.3 Control area : กลับหน้าสู่ภาพ , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

11.1.4 Feedback area : -

11.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ตามใจปากมากหนึ่ , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

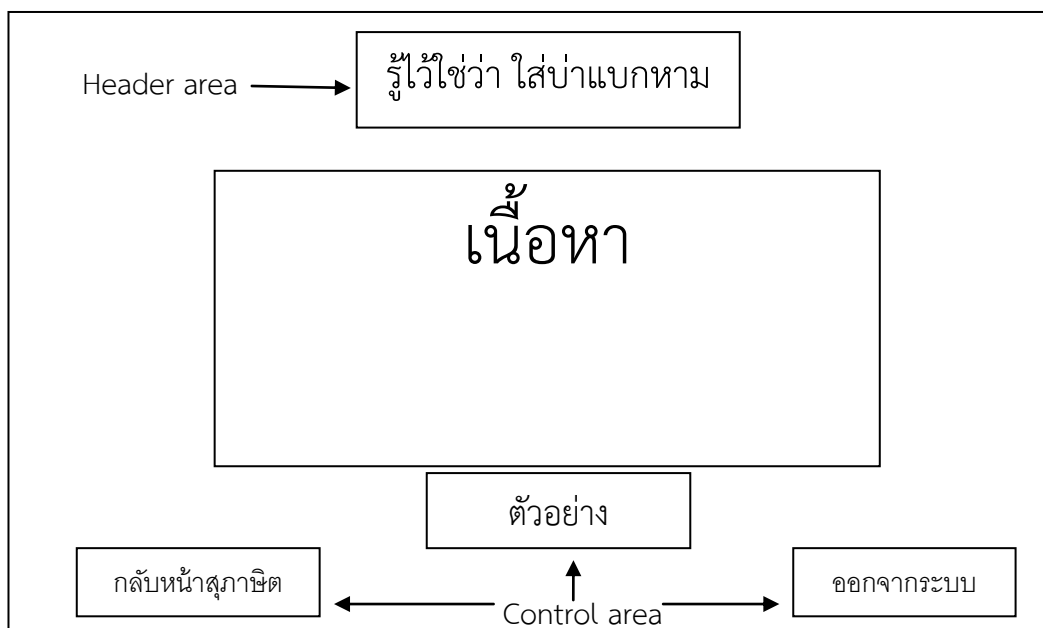
11.3 Font Color: ตามใจปากมากหนึ่ , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าสู่ภาพ ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

11.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับหน้าสู่ภาพเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การดูตามใจปากมากหนึ่ , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



12. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

12.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

12.1.1 Header area : รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม

12.1.2 Image and Text area : -

12.1.3 Control area : กลับหน้าสู่ภาพิต , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

12.1.4 Feedback area : -

12.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

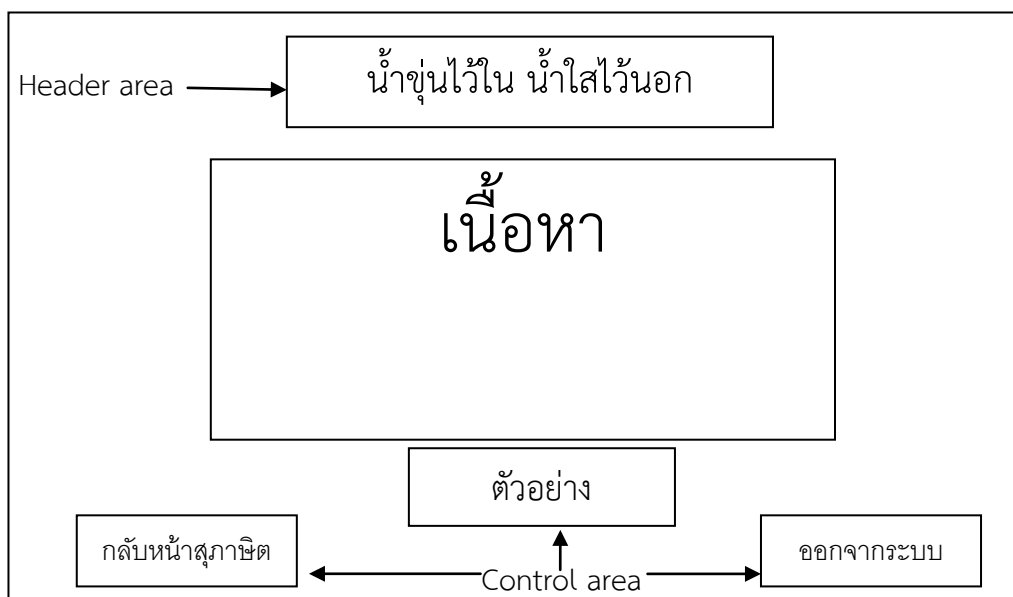
12.3 Font Color: รู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าสู่ภาพิต ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

12.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับหน้าสู่ภาพิตเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การ์ตูนรู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบกหาม , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



13. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

13.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

13.1.1 Header area : น้ำชุ่มไว้ใน น้ำใสไว้นอก

13.1.2 Image and Text area : -

13.1.3 Control area : กลับหน้าสุภาษิต , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

13.1.4 Feedback area : -

13.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : น้ำชุ่มไว้ใน น้ำใสไว้นอก , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

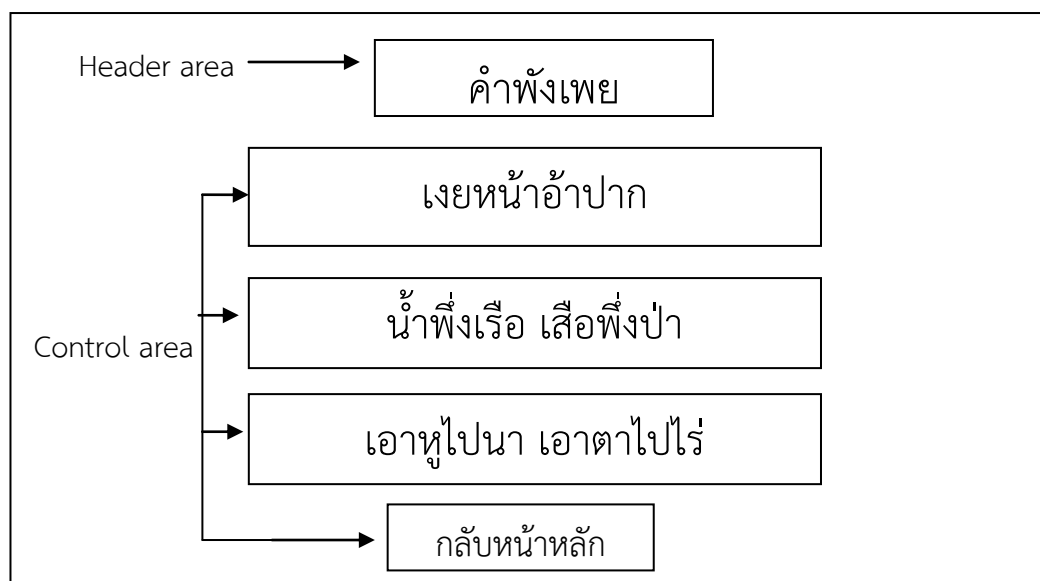
13.3 Font Color: น้ำชุ่มไว้ใน น้ำใสไว้นอก , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าสุภาษิต ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

13.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับหน้าสุภาษิตเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การดูน้ำชุ่มไว้ใน น้ำใสไว้นอก , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



14. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

14.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

14.1.1 Header area : คำพึงเพย

14.1.2 Image and Text area : -

14.1.3 Control area : เจยหน้าอ้าปาก , น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า , เอาहुไปนา เอาตาไปไร่ และกลับหน้าหลัก

14.1.4 Feedback area : -

14.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : คำพึงเพย , เจยหน้าอ้าปาก , น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า , เอาहुไปนา เอาตาไปไร่ ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 85 ทั้งหมด

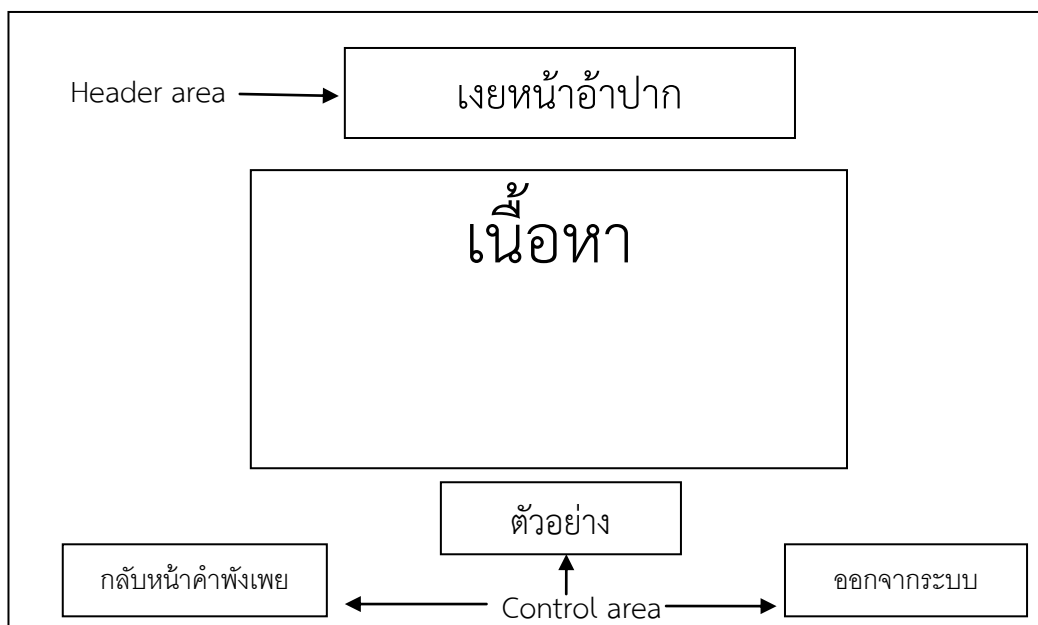
14.3 Font Color: คำพึงเพย , เจยหน้าอ้าปาก , น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า , เอาहुไปนา เอาตาไปไร่ ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #663300 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : เจยหน้าอ้าปาก , น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า , เอาहुไปนา เอาตาไปไร่ ใช้ปุ่มสีขาว #FFFFFF และปุ่มกลับหน้าหลัก ใช้ปุ่มสีเหลือง #FFFF66

14.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มเจยหน้าอ้าปากเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของเจยหน้าอ้าปาก , คลิกปุ่มน้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่าเพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของน้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า , คลิกปุ่มเอาहुไปนา เอาตาไปไร่ เพื่อนำไปสู่หน้าเนื้อหาของเอาहुไปนา เอาตาไปไร่ และคลิกปุ่มกลับหน้าหลักเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



15. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

15.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

15.1.1 Header area : เมนูหน้าอำเภอ

15.1.2 Image and Text area : -

15.1.3 Control area : กลับหน้าคำพิงเพย , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

15.1.4 Feedback area : -

15.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : เมนูหน้าอำเภอ , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

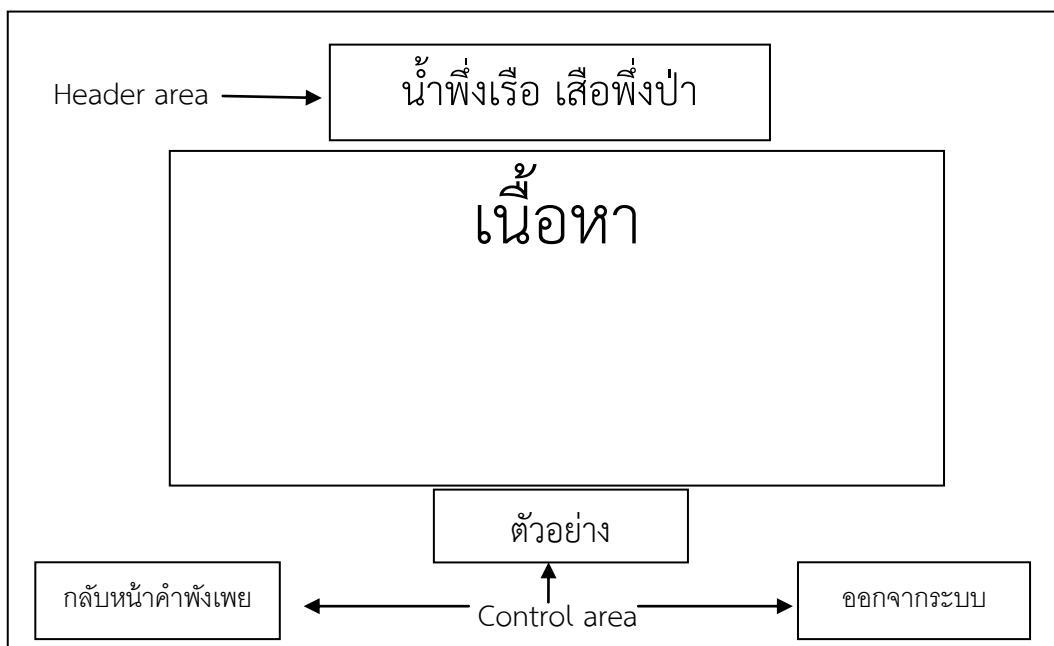
15.3 Font Color: เมนูหน้าอำเภอ , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าคำพิงเพย ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

15.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับคำพิงเพยเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การดูเนื้อหา , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



16. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

16.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

16.1.1 Header area : น้ำพิ่งเรือ เสือพิ่งป่า

16.1.2 Image and Text area : -

16.1.3 Control area : กลับหน้าคำพิงเพย , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

16.1.4 Feedback area : -

16.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : น้ำพิ่งเรือ เสือพิ่งป่า , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

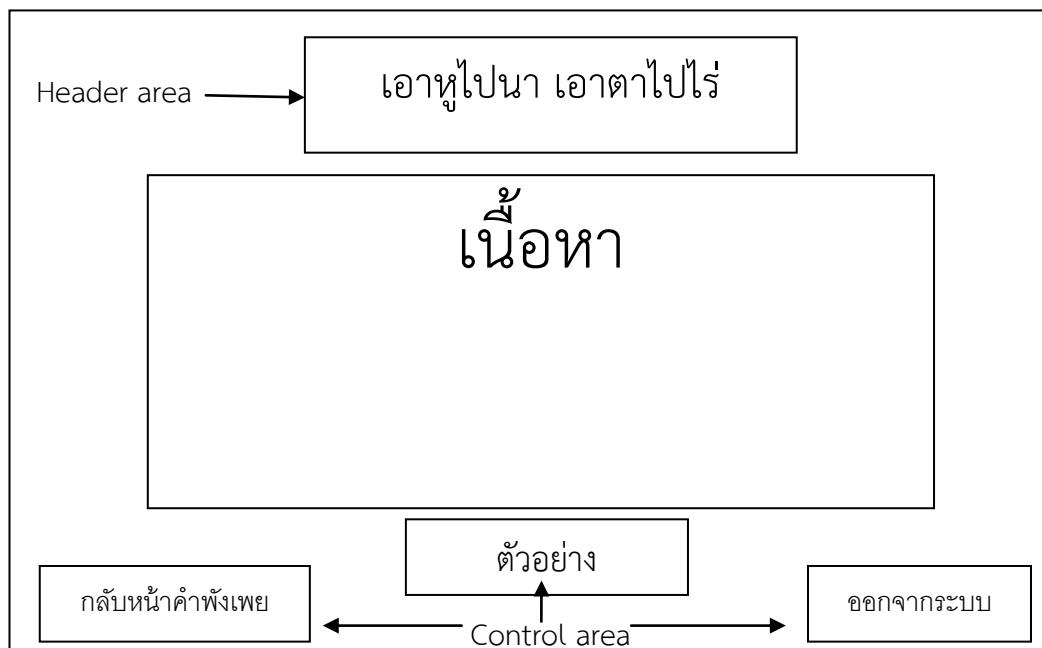
16.3 Font Color: น้ำพิ่งเรือ เสือพิ่งป่า , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าคำพิงเพย ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

16.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับคำพิงเพยเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การดู น้ำพิ่งเรือ เสือพิ่งป่า , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



17. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

17.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดีย นั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

17.2.1 Header area : เอาหูไปนา เอาตาไปไร่

17.1.2 Image and Text area : -

17.1.3 Control area : กลับหน้าคำพิงเพย , ตัวอย่าง , ออกจากระบบ

17.1.4 Feedback area : -

17.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ , เนื้อหา ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร 50 ทั้งหมด

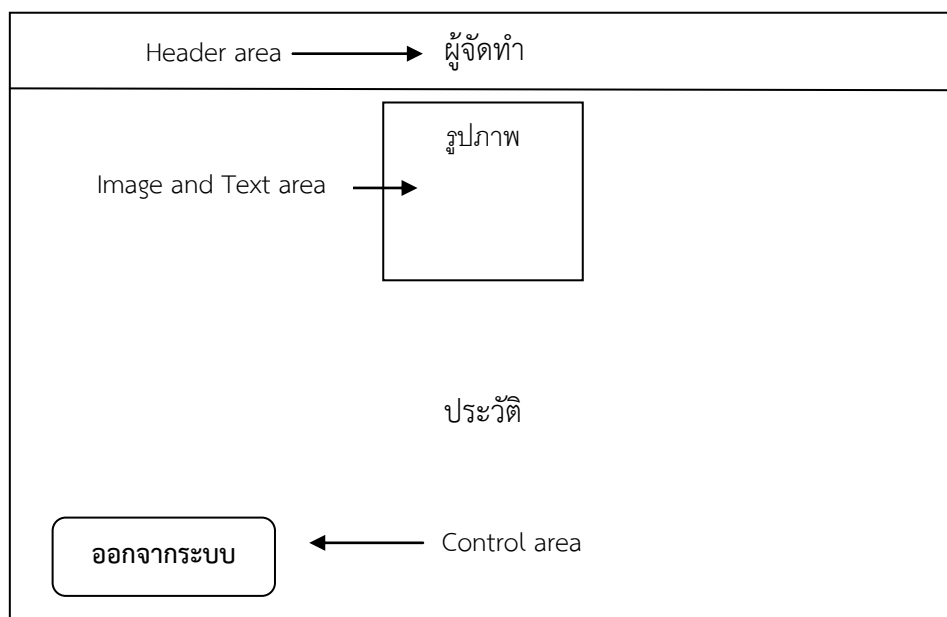
17.3 Font Color: เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ , เนื้อหา ใช้ตัวหนังสือสีน้ำตาล #000000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : กลับหน้าคำพิงเพย ใช้สีเหลืองเข้ม #FFCC66 , ตัวอย่าง ใช้สีเหลืองอ่อน #F0C685 , ออกจากระบบ ใช้สีขาว #FFFFFF

17.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มกลับคำพิงเพยเพื่อนำไปสู่หน้าเมนู , คลิกปุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปสู่การดู เอาหูไปนา เอาตาไปไร่ , คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

ภาพประกอบ 4 (ต่อ)



18. ขนาดหน้าจอ : 1024X768

18.1 การแบ่งพื้นที่แต่ละหน้าจอเพื่อนำเสนอข้อความ หรือรูปภาพ หรือภาพเคลื่อนไหว แต่ละชนิด ซึ่งในงานมัลติมีเดียนั้นจะเป็นพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

18.1.1 Header area : ผู้จัดทำ

18.1.2 Image and Text area : รูปภาพ

18.1.3 Control area : ออกจากระบบ

18.1.4 Feedback area : -

18.2 รูปแบบและขนาดตัวอักษร : ผู้จัดทำ , ประวัติ ใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา ขนาดตัวอักษร
ทั้งหมด

18.3 Font Color: ผู้จัดทำ , ประวัติ ใช้ตัวหนังสือสีขาว #FFFFFF และสีแดง #FF0000 ทั้งหมด

Background : ใช้สีฟ้า #5AC7EB , ใช้สีเขียว #95D54F

Button : ปุ่มกลับหน้าหลัก ใช้ปุ่มสีเหลือง #FFFF66

18.4 ปุ่มนำทาง : คลิกปุ่มออกจากระบบเพื่อนำไปสู่หน้าแรก

3. ขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

3.1 ขั้นตอนในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่องสำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาประยุกต์ใช้มีรายละเอียดดังนี้

3.1.1 ศึกษาหนังสือและงานวิจัย ที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

3.1.2 ศึกษารายละเอียดจากหนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ

หนังสือที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวบรวมเพื่อให้ได้ครบถ้วนสมบูรณ์ โดยเนื้อหาในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบไปด้วย 3 หัวข้อใหญ่ ดังนี้

3.1.2.1 สำนวน

3.1.2.2 สุภาพ

3.1.2.3 คำพังเพย

3.1.3 นำเนื้อหาที่รวบรวมได้เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความถูกต้องและนำไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้ได้เนื้อหาที่สมบูรณ์ครบถ้วนยิ่งขึ้น

3.2 การออกแบบบทเรียน หมายถึง การเขียนกรอบแสดงเรื่องราว (Story board) และผังงาน (Flow chart) โดยร่างเฟรมย่อยๆ ตั้งแต่เฟรมแรกจนถึงเฟรมสุดท้าย เพื่อเป็นแนวทางการสร้างบทเรียน หลังจากนั้นให้อาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย วิเคราะห์เนื้อหาให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องที่จัดทำ และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.3 การเตรียมข้อมูลที่จะนำมาประกอบในสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่

3.3.1 ภาพประกอบ ได้แก่ ภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ภาพการ์ตูน พื้นหลัง รูปไอคอน และอุปกรณ์ตกแต่งสื่อมัลติมีเดีย

3.3.2 ตัวอักษรที่ใช้ประกอบในสื่อมัลติมีเดีย คัดเลือกจากตัวหนังสือที่อ่านง่ายและมีความน่าสนใจ

3.4 ออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยการออกแบบจากภาพการแสดงผล การให้ แสง สี กราฟิก รูปแบบตัวอักษร การตอบสนอง ให้สัมพันธ์กับผังงานและกรอบแสดงเรื่องราว ที่เราออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC โปรแกรมสำหรับสร้างหรือตกแต่งภาพ และสร้างปุ่มควบคุมและภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Flash CC

3.5 การทดลองใช้ เมื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเสร็จแล้ว นำบทเรียนไปตรวจสอบเพื่อหาความผิดพลาดของบทเรียน ปรับปรุงแก้ไขสื่อมัลติมีเดียอีกครั้ง ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งในการทดลองใช้มีการปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ได้จริง

3.5.1 นำสื่อมัลติมีเดียที่เสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและทดลองใช้จำนวน 1 ท่าน คือ อ.ดร. สติพงษ์ เอื้ออาริมิตร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ตำแหน่งอาจารย์ คณะวิทยาการสารสนเทศ สาขาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

3.5.2 นำสื่อมัลติมีเดียไปทดลองใช้กับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนชัย อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน โดยอธิบายแบบสอบถามความพึงพอใจในแต่ละด้าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ

3.5.3 นำแบบทดสอบมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยนำมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ของแอลฟา (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์) ซึ่งได้ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

3.6 การประเมินผลและการปรับปรุงแก้ไข

จากนั้นนำสื่อมัลติมีเดียมาประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียและนำความคิดเห็นที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ด้านสีตัวอักษรและเพิ่มขนาดตัวอักษรให้ชัดเจน เพราะสีของตัวอักษรไม่ชัดเจน จึงได้ปรับตามความพึงพอใจของนักเรียน

4. การประเมินผล

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 1/2559 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอพนธ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวนห้องเรียน 1 ห้อง นักเรียน 19 คน โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากประชากรทั้งหมด

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

4.2.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ส่วนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ส่วนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วยข้อมูลดังนี้

4.2.2.1 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านการออกแบบ

ความเหมาะสมของการออกแบบตัวการ์ตูนมีความดึงดูด น่าสนใจ
ความเหมาะสมของการออกแบบฉากมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอสื่อมัลติมีเดีย

ด้านที่ 2 ด้านตัวอักษร

ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษรเหมาะสม อ่านง่าย
ความเหมาะสมของตัวอักษรชัดเจน

ด้านที่ 3 ด้านสี

ความเหมาะสมของสีของภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม
ความเหมาะสมของสีของฉากประกอบมีความเหมาะสม
ความเหมาะสมของสีของตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน

ด้านที่ 4 เสียง

ความเหมาะสมของเสียงบรรยายชัดเจน
ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม

ด้านที่ 5 ด้านการใช้งาน

ความเหมาะสมของความง่ายและสะดวกต่อการใช้งาน
ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม

ด้านที่ 6 ด้านปุ่ม

ความเหมาะสมของรูปแบบของปุ่มมีความเหมาะสม

ความเหมาะสมของปุ่มเข้าใจง่าย

ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของปุ่ม

4.3 การพัฒนาแบบสอบถาม

การพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.3.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย

4.3.2 ออกแบบและสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ ให้ครอบคลุม โดยการสร้างประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 3 ระดับ โดยมีสัญลักษณ์หน้าคนกำกับไว้ ดังนี้ (สมนึก ภัททิยธนี : 71-72)

4.4 การเก็บข้อมูล

4.4.1 ผู้ศึกษานำสื่อมัลติมีเดียไปประเมินความพึงพอใจที่โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโกโพธิ์ ไซย จังหวัดขอนแก่น และเปิดสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้กลุ่มตัวอย่างชม

4.4.2 ให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถาม โดยแจกแบบสอบถามไป 30 ชุด อธิบายแบบสอบถามความพึงพอใจในแต่ละด้าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ เมื่อตรวจสอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว พบว่าเป็นแบบสอบถามสมบูรณ์จำนวน 30 ชุด ซึ่งนำมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ของแอลฟา ซึ่งได้ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.84

โดยกำหนดระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert Seale) ดังนี้

	ระดับ	5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ	4		หมายถึง	มาก
ระดับ	3		หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ	2		หมายถึง	น้อย
ระดับ	1		หมายถึง	น้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดมัลติมีเดีย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2538 : 100)

ความเฉลี่ย	4.51-5.00	หมายถึงมีความพึงพอใจมากที่สุด
ความเฉลี่ย	3.51-4.50	หมายถึงมีความพึงพอใจมาก
ความเฉลี่ย	2.51-3.50	หมายถึงมีความพึงพอใจปานกลาง
ความเฉลี่ย	1.51-2.50	หมายถึงมีความพึงพอใจน้อย

ความเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึงมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

4.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ผลทำได้โดยนำค่าที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อทำการวิเคราะห์ผลข้อมูลเสร็จและผู้ศึกษาค้นคว้าได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และนำค่าเฉลี่ยไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 5 ระดับ

4.5.1 สถิติที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 104) ได้แก่

4.5.1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้คำนวณหาค่าความแตกต่างภายในกลุ่มของข้อมูลเป็นค่าเฉลี่ยของข้อมูลแต่ละตัวที่กระจายออกมาจากค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนน

N แทน จำนวนผู้เรียน

4.5.1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้คำนวณหาค่าความแตกต่างภายในกลุ่มของข้อมูลเป็นค่าเฉลี่ยของข้อมูลแต่ละตัวที่กระจายออกมาจากค่าเฉลี่ยของกลุ่มดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 104)

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

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum X^2$ แทนผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

$(\sum X)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนรวม

n แทน จำนวนผู้เรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ ของนักเรียนที่ใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ผลการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ในการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย โดยเชื่อมโยงเนื้อหาจากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที บทเรียนเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ที่นำมาจากบทที่ 2 ออมไว้กำไรชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะทางภาษาจากการฟัง การดู การอ่าน นำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตัวเองและกระตุ้นความสนใจ เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันในการเขียนกรอบแสดงเรื่องราว(Story board) และผังงาน(Flow chart) ของสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งจะมีภาพประกอบที่เกี่ยวกับเนื้อหาเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ประกอบในสื่อมัลติมีเดียใช้ตัวอักษร PL-EDIT ตัวหนา คัดเลือกจากตัวหนังสือที่อ่านง่ายและมีความน่าสนใจโดยการออกแบบให้สัมพันธ์กับผังงานและกรอบแสดงเรื่องราว ที่เราออกแบบไว้โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC โปรแกรมสำหรับสร้างหรือตกแต่งภาพ และโปรแกรม Adobe Flash CC เพื่อสร้างปุ่มควบคุมและภาพเคลื่อนไหวของสื่อมัลติมีเดียที่ประกอบไปด้วยหน้าเมนูหลัก 3 หัวข้อใหญ่ ดังนี้

1. สำนวน
2. สุภาษิต
3. คำพังเพย

ภาพประกอบที่ 5 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาและส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

1. หน้าแรกเข้าสู่ระบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



2. หน้าเมนู 1 สื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย ปุ่มสำนวน ปุ่มสุภาษิต ปุ่มคำพังเพย ปุ่มผู้จัดทำ



3. หน้าเมนู 2 ส่วนวน ปุ่มประกอบด้วย ปุ่มชักโย ปุ่มไต่ดิน ปุ่มทางออก ปุ่มอะไรเอ๋ย ปุ่มเด็กดี เป็นศรีแก่ชาติ เด็กฉลาดชาติเจริญ ปุ่มรู้จักอดออมถนอมใช้ อนาคตสดใสไม่อัปจน ปุ่มกลับหน้าหลัก



4. หน้าเมนู 3 ส่วนวน ประกอบด้วย ปุ่มตามใจปากมากหนี่ ปุ่มรู้ไว้ใช้ว่า ใส่ป่าแบก น้ำชุ่มไวโน น้ำใสไว้นอก ปุ่มกลับหน้าหลัก



5. หน้าเมนู 4 เรื่อง คำพังเพย ประกอบด้วย ปุ่มเงยหน้าอ้าปาก ปุ่มน้ำฟุ้งเรือ เสือฟุ้งป่า ปุ่มเอาหูไปนา เอาตาไปไร่ ปุ่มกลับหน้าหลัก



6. ผู้จัดทำ สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบึงสามพัน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 19 คน และนำผลการสำรวจมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตรทางสถิติ คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรวมทั้ง 6 ด้าน ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.ด้านการออกแบบ	4.51	0.34	มากที่สุด
2.ด้านตัวอักษร	4.21	0.51	มาก
3.ด้านสี	4.16	0.55	มาก
4.ด้านเสียง	4.50	0.44	มากที่สุด
5.ด้านการใช้งาน	3.76	0.73	มาก
6.ด้านปุ่ม	3.93	0.55	มาก
รวม	4.07	0.33	มาก

จากตาราง 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจ ทั้ง 6 ด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ =4.07) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ อันดับ 1 ด้านการออกแบบ ($\bar{X}$ =4.51) อันดับ 2 ด้านเสียง ($\bar{X}$ =4.50) อันดับ 3 ด้านตัวอักษร ($\bar{X}$ =4.21) อันดับ 4 ด้านสี ($\bar{X}$ =4.16) อันดับ 5 ด้านปุ่ม ($\bar{X}$ =3.93) และ อันดับ 6 ด้านการใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.76)

ตาราง 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านการออกแบบ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านการออกแบบ			
1.1 ความเหมาะสมของการออกแบบตัวการ์ตูนมีความดึงดูดน่าสนใจ	4.43	0.61	มาก

1.2 ความเหมาะสมของการออกแบบฉากมี ความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.37	0.50	มาก
1.3 ความเหมาะสมของการออกแบบ หน้าจอสื่อมัลติมีเดีย	4.63	0.50	มากที่สุด
รวม	4.51	0.34	มากที่สุด

จากตาราง 3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอสื่อมัลติมีเดีย ($\bar{X}=4.63$) อันดับ 2 ความเหมาะสมของการออกแบบตัวการ์ตูนมีความดึงดูดน่าสนใจ ($\bar{X}=4.43$) และอันดับ 3 ความเหมาะสมของการออกแบบฉากมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ($\bar{X}=4.37$)

ตาราง 4 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านตัวอักษร

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2. ด้านตัวอักษร			
2.1 ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษร เหมาะสม อ่านง่าย	4.16	0.69	มาก
2.2 ความเหมาะสมของตัวอักษรชัดเจน	4.20	0.73	มาก
รวม	4.21	0.51	มาก

จากตาราง 4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของตัวอักษรชัดเจน ($\bar{X}=4.20$) และอันดับ 2 ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษรเหมาะสม อ่านง่าย ($\bar{X}=4.16$)

ตาราง 5 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านสี

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3. ด้านสี			
3.1 ความเหมาะสมของสีของ ภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม	4.29	0.88	มาก

3.2 ความเหมาะสมของสีของฉากประกอบ มีความเหมาะสม	4.16	0.77	มาก
3.3 ความเหมาะสมของสีของตัวอักษร มีความเหมาะสม ชัดเจน	4.05	0.85	มาก
รวม	4.16	0.55	มาก

จากตาราง 5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของสีของภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม ($\bar{X} = 4.29$) อันดับ 2 ความเหมาะสมของสีของฉากประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.16$) และอันดับ 3 ความเหมาะสมของสีของตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน ($\bar{X} = 4.05$)

ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านเสียง

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
4. ด้านเสียง			
4.1 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายชัดเจน	4.42	0.61	มาก
4.2 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบ มีความเหมาะสม	4.58	0.51	มากที่สุด
รวม	4.50	0.44	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.58$) และอันดับ 2 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายชัดเจน ($\bar{X} = 4.42$)

ตาราง 7 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านตัวการใช้งาน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
5. ด้านการใช้งาน			
5.1 ความเหมาะสมของความง่ายและสะดวกต่อ	3.89	0.81	มาก

การใช้งาน			
5.2 ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม	3.68	0.96	มาก
รวม	3.76	0.73	มาก

จากตาราง 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.76$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของความสะดวกต่อการใช้งาน ($\bar{X}=3.89$) และอันดับ 2 ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม ($\bar{X}=3.68$)

ตาราง 8 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านปุ่ม

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
6. ด้านปุ่ม			
6.1 ความเหมาะสมของรูปแบบของปุ่มมีความเหมาะสม	3.79	0.98	มาก
6.2 ความเหมาะสมของปุ่มเข้าใจง่าย	4.16	0.83	มาก
6.3 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของปุ่ม	3.84	0.90	มาก
รวม	3.93	0.55	มาก

จากตาราง 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.93$) ได้แก่ อันดับ 1 ความเหมาะสมของปุ่มเข้าใจง่าย ($\bar{X}=4.16$) อันดับ 2 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของปุ่ม ($\bar{X}=3.84$) และอันดับ 3 ความเหมาะสมของรูปแบบของปุ่มมีความเหมาะสม ($\bar{X}=3.79$)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโศกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 19 คน

จำกัดสรุปผลการศึกษาตามลำดับดังนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

สรุปผล

1. ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุดภาษาเพื่อชีวิต ภาษาพาที โดยนำเนื้อหาจากบทที่ 2 ออมไว้กำไรชีวิต เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาประกอบด้วย ดังนี้

1. สำนวน
2. สุภาษิต
3. คำพังเพย

โดยสื่อมัลติมีเดียมีความยาว 7.35 นาที

2. ผลของความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาค้นคว้าได้พัฒนาขึ้น

ผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโศกโพธิ์ไชย จังหวัดขอนแก่น จำนวน 19 คน ที่มีต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าด้านกลุ่มตัวอย่างที่มีความพึงพอใจ โดยรวม ทั้ง 6 ด้าน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยตามอันดับ 1 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) อันดับ 2 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านเสียงอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$) อันดับ 3 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านตัวอักษรอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$) อันดับ 4 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.16$) อันดับ 5 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านปุ่มอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.93$) และ อันดับ 6 ได้แก่ ความพึงพอใจด้านการใช้งานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.76$)

อภิปรายผล

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอกอโกชัย จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 19 คน พบว่าโดยภาพรวมอยู่ในระดับ

1. ด้านการออกแบบ จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$) คือ ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอสื่อมัลติมีเดีย ($\bar{X}=4.63$) ความเหมาะสมของการออกแบบตัวการ์ตูนมีความดึงดูดน่าสนใจ ($\bar{X}=4.43$) และความเหมาะสมของการออกแบบฉากมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ($\bar{X}=4.37$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วาสนา ทองดี (2553 : 108) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบในร่างกาย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนแตงวิทยา จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนแตงวิทยา ปีการศึกษา 2553 จำนวน 41 คน จากการศึกษาค้นคว้า พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากบทเรียนมีรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่งประกอบ และเสียงประกอบ ทำให้นักเรียนได้เข้าใจมากขึ้น เป็นสื่อที่ทันสมัยและเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการเรียน จากเดิมที่มีครูผู้สอนเป็นผู้บรรยายเพียงอย่างเดียว

2. ด้านเสียง จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$) คือ ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.58$) และ ความเหมาะสมของเสียงบรรยายชัดเจน ($\bar{X}=4.42$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิชญาดา ส่งเสริม (2551 : 69) ที่ได้ทำการศึกษา การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจ ด้านภาพ เสียงและภาษา อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากเสียงดนตรีและภาพที่ใช้ประกอบทำให้นักเรียนเกิดอารมณ์หรือความรู้สึกคล้อยตามสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ดี

3. ด้านตัวอักษร จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$) คือ ความเหมาะสมของตัวอักษรชัดเจน ($\bar{X}=4.20$) และความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษรเหมาะสม อ่านง่าย ($\bar{X}=4.16$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมัย ชันแข็ง (2546 : 51-58) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง ไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจด้านการใช้สีและตัวอักษร อยู่ในระดับมาก เนื่องจากสีของตัวอักษรมีความสวยงามและตัวหนังสือที่ใช้มีความเหมาะสม

4. ด้านสี จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.16$) คือ ความเหมาะสมของสีของภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม ($\bar{X}=4.29$) ความเหมาะสมของสีของฉากประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X}=4.16$) และความเหมาะสมของสีของตัวอักษรมี

ความเหมาะสมชัดเจน ($\bar{X} = 4.05$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐนิชา ขอยุทธกลาง (2555 : 66) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง กฎจราจร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลบ้านสองนางใย อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 53 คน เป็นชาย 27 คน หญิง 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา คือ โปรแกรม Adobe Flash cs4 ใช้สำหรับทำภาพเคลื่อนไหวบนสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรม Adobe Photoshop cs3 ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพ ที่นำมาใช้บนสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรม Adobe Audition ใช้สำหรับการอัดเสียงและตัดแต่งเสียงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียพบว่า ด้านสีโดยรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียมีความเหมาะสมของสีพื้นหลัง และสีตัวอักษรและปุ่มมีความเหมาะสมในการใช้งาน

5. ด้านปุ่ม จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) คือ ความเหมาะสมของปุ่มเข้าใจง่าย ($\bar{X} = 4.16$) ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของปุ่ม ($\bar{X} = 3.84$) และ ความเหมาะสมของรูปแบบของปุ่มมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.79$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมัย ชนแจ้ง (2546 : 51-58) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง ไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านกุดแซ่โนนโพธิ์วิทยา สำนักงานการประถมศึกษา อำเภอเสลภูมิ จังหวัดร้อยเอ็ด ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 106 คน ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อบทเรียน การศึกษาครั้งนี้พบว่าความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง งานไฟฟ้า นักเรียนนั้นมีความพึงพอใจในระดับมาก เนื่องจากการจัดวางของปุ่มมีความเหมาะสมและชัดเจน

6. ด้านการใช้งาน จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.76$) คือ ความเหมาะสมของความสะดวกต่อการใช้งาน ($\bar{X} = 3.89$) และความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม ($\bar{X} = 3.68$) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐกร สงคราม (2553) ที่ว่า ”สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากซับซ้อนผู้เรียนสามารถนำมาศึกษาได้อย่างสะดวกต่อการใช้งาน ผู้เรียนสามารถควบคุมลำดับการเรียนรู้เนื้อหาบทเรียนตามระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอโดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถควบคุมเวลาเรียนได้ด้วยตัวเอง”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้สื่อมัลติมีเดีย

1.1 จัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อม การใช้สื่อมัลติมีเดียที่มีเสียงประกอบควรให้นักเรียนใช้หูฟังประกอบในการฟังเสียง เพื่อไม่เป็นการรบกวนการเรียนของนักเรียนคนอื่น ๆ

1.2 ควรให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อที่จะได้เลือกเรียนและกลับเข้าไปเรียนอีกได้ในเนื้อหาที่ไม่เข้าใจหรือสนใจเป็นพิเศษ

2. ข้อเสนอแนะในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียครั้งต่อไป

2.1 ควรสนับสนุนให้มีการสร้างมัลติมีเดียกับวิชาอื่นๆ เพื่อเป็นทางเลือกในการเรียนรู้อีกแบบหนึ่ง

2.2 ควรศึกษาการนำสื่อมัลติมีเดียไปทดลองใช้ในรายวิชาอื่นๆ ที่มีความยากง่ายต่างกัน เพื่อเพิ่มความหลากหลายในเนื้อหาสาระของสื่อให้มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. มัลติมีเดียเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2544.
- กรมวิชาการ. กลุ่มที่ใช้ภาพการ์ตูนประกอบคำบรรยาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. รายงานการศึกษา ค้นคว้าอิสระ กศ.ม มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.
- กรมวิชาการ. การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา, 2542.
- กิตติคุณสมน อมรวิวัฒน์และคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน. ภาษาพาที. กรุงเทพฯ: สกสศ, 2551.
- ชัยวัฒน์ สีแก้ว. หนังสือหมวดวิชาภาษาไทยการศึกษานอกโรงเรียนขั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ประสานมิตร, 2542.
- ณัฐกร สงคราม. การออกแบบและพัฒนา มัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. Multimedia ฉบับพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์, 2548.
- นลินี คู. สุภาจิต คำพังเพย สำนวนไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แสงแดด, 2548.
- เผชญิ กิจระการ. การวิจัยและเทคโนโลยีการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร พิชญดา ส่งเสริม. การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง ชนิดของคำ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2551. ลาดพร้าว, 2546.
- วาสนา ทองดี. การพัฒนาบทเรียนช่วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบในร่างกาย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ปรียญานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพฯ, 2553.
- ศิริวี วรรณินันท์. สำนวนโวหารสุภาจิตและคำพังเพย. (ม.ป.ป.). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ เฉลิมชัย, 2554.
- สกุลรัตน์ นามน้อย. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องสำนวน สุภาจิต และคำพังเพย สมพร มั่นตะสูตร. การเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2540.
- สมัย แข็งขัน. พัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ เรื่อง ไฟฟ้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. การศึกษาค้นคว้า อิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2546.

INFORMATION SCIENCE

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4

แบบสอบถามความพึงพอใจ

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบึงสามพัน

คำชี้แจง แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านโคก อำเภอบึงสามพัน จังหวัดบึงสามพัน

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นของนักเรียนโดยทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. ด้านการออกแบบ					
1.1 ความเหมาะสมของการออกแบบตัวการ์ตูนมีความดึงดูด น่าสนใจ					
1.2 ความเหมาะสมของการออกแบบฉากมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
1.3 ความเหมาะสมของการออกแบบหน้าจอสื่อมัลติมีเดีย					
2. ด้านตัวอักษร					
2.1 ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษรเหมาะสม อ่านง่าย					
2.2 ความเหมาะสมของตัวอักษรชัดเจน					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3. ด้านสี					
3.1 ความเหมาะสมของสีของภาพเคลื่อนไหวมีความสวยงาม					
3.2 ความเหมาะสมของสีของฉากประกอบมีความเหมาะสม					
3.3 ความเหมาะสมของสีของตัวอักษรมีความเหมาะสม ชัดเจน					
4. ด้านเสียง					
4.1 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายชัดเจน					
4.2 ความเหมาะสมของเสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม					
5. ด้านการใช้งาน					
5.1 ความเหมาะสมของความง่ายและสะดวกต่อการใช้งาน					
5.2 ความเหมาะสมของระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม					
6. ด้านปุ่ม					
6.1 ความเหมาะสมของรูปแบบของปุ่มมีความเหมาะสม					
6.2 ความเหมาะสมของปุ่มเข้าใจง่าย					
6.3 ความเหมาะสมในการจัดวางตำแหน่งของปุ่ม					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

INFORMATION
SCIENCE

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
a1	19	3	5	4.53	.612
a2	19	4	5	4.37	.496
a3	19	4	5	4.63	.496
b1	19	3	5	4.16	.688
b2	19	3	5	4.26	.733
c1	19	2	5	4.26	.872
c2	19	3	5	4.16	.765
c3	19	2	5	4.05	.848
d1	19	3	5	4.42	.607
d2	19	4	5	4.58	.507
e1	19	3	5	3.89	.809
e2	19	2	5	3.63	.955
f1	19	2	5	3.79	.976
f2	19	2	5	4.16	.834
f3	19	2	5	3.84	.898
aa	19	4.00	5.00	4.5088	.34009
bb	19	3.50	5.00	4.2105	.50870
cc	19	3.00	5.00	4.1579	.54849
dd	19	4.00	5.00	4.5000	.44096
ee	19	2.50	5.00	3.7632	.73349
ff	19	3.00	4.67	3.9298	.55086
sum	19	3.40	4.73	4.0667	.32811
Valid N (listwise)	19				

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.841	15

ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้งานการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คู่มือการใช้งาน

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การเข้าใช้งานสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถทำได้ดังนี้

1. กำหนดหน้าจอคอมพิวเตอร์

ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชุดนี้ จัดทำได้กำหนดการแสดงผลหน้าจอคอมพิวเตอร์ไว้ที่ 1024 x 768 Pixels ซึ่งเป็นความละเอียดของจอภาพที่เครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไปทุกรุ่นสามารถแสดงผลได้

2. การเริ่มต้นใช้งานสื่อมัลติมีเดีย

2.1 ใส่แผ่น CD สื่อมัลติมีเดีย CD – ROM

2.2 เครื่องคอมพิวเตอร์จะอ่านคำสั่งเริ่มต้นจากแผ่น CD จะแสดงไฟล์ที่ชื่อว่า สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย.exe

3. ถ้าเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่อ่านคำสั่งให้คลิกเมาส์ที่ My Computer หรือ เลือก CD Drive ที่มีแผ่น CD สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คลิกเมาส์เลือก สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย.exe เครื่องคอมพิวเตอร์จะทำการเปิดไฟล์หน้าแรกดังภาพ

องค์ประกอบหลักของหน้าจอ

1. การเข้าสู่บทเรียน

หน้าแรกเข้าสู่การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เมื่อผู้ใช้งานต้องการเข้าไปใช้งานสื่อมัลติมีเดียให้ทำการคลิกปุ่มที่ 1 ปุ่มเข้าสู่ระบบ



2. หน้าเมนู 1 สื่อมัลติมีเดียเรื่อง สำนวนสุภาพและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย คลิปปุ่มที่ 2 ปุ่มสำนวน คลิปปุ่มที่ 3 ปุ่มสุภาพ คลิปปุ่มที่ 4 ปุ่มคำพังเพย คลิปปุ่มที่ 5 ปุ่มผู้จัดทำ



3. หน้าเมนู 2 สำนวน ปุ่มประกอบด้วย คลิปปุ่มที่ 6 ปุ่มชักโย,คลิปปุ่มที่ 7 ปุ่มไต่ดิน คลิปปุ่มที่ 8 ปุ่มทางออก คลิปปุ่มที่ 9 ปุ่มอะไรเอ๋ย คลิปปุ่มที่ 10 ปุ่มเด็กดีเป็นศรีแก่ชาติเด็กฉลาดชาติเจริญ คลิปปุ่มที่ 11 ปุ่มรู้จักอดออมถนอมใช้ คลิปปุ่มที่ 12 อนาคตสดใสไม่อัปจน คลิปปุ่มที่ 2 ปุ่มกลับหน้าหลัก



4. หน้าเมนู 3 ส่วนประกอบ ประกอบด้วย คลิกปุ่มที่ 12 ปุ่มตามใจปากมากหนึ่ คลิกปุ่มที่ 13 ปุ่มรู้ไว้ใช้ว่า ใส่บาแบกคาม คลิกปุ่มที่ 14 ปุ่มน้ำขุนไวโน น้ำใสไว้นอก คลิกปุ่มที่ 3 ปุ่มกลับหน้าหลัก



5. หน้าเมนู 4 เรื่อง คำพังเพย ประกอบด้วย คลิกปุ่มที่ 15 ปุ่มเเยหน้าอ้าปาก คลิกปุ่มที่ 16 ปุ่มน้ำพั้งเรือ เสือพั้งป่า คลิกปุ่มที่ 17 ปุ่มเอาหูไปนา เอาตาไปไร่ คลิกปุ่มที่ 4 ปุ่มกลับหน้าหลัก



6. ผู้จัดทำ สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง สำนวนสุภาษิตและคำพังเพย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย คลิปปุ่มที่ 5 ปุ่มออกจากระบบ



ประวัติย่อของผู้ศึกษา



ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ นางสาวกรรณก กิ่งหลัก

วัน/เดือน/ปีเกิด 29 พฤศจิกายน 2536

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 100/456 ตำบลศิลา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น 40000

เบอร์โทรศัพท์ 087-6394900

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554 จบระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนขามแก่นนคร
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

พ.ศ. 2559 กำลังศึกษาปริญญาตรีศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชา
สารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม