



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน
วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นของนักศึกษา
สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

THE EFFECTS OF LEARNING ACHIEVEMENT OF THE STUDENTS IN
AFX 252 CINEMATOGRAPHY CLASS IN SCHOOL OF DIGITAL
MEDIA SRIPATUM UNIVERSITY BY TEACHING WITH PROJECT BASED
INSTRUCTION.

เปรมวดี วินิจชัยกุล

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2560

หัวข้อวิจัย : ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์
เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

ผู้วิจัย : เปรมวดี วินิจฉัยกุล

หน่วยงาน : คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีที่พิมพ์ : พ.ศ. 2560 _____

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นที่จัดการ การเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน และเพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานในการวิจัยคือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ภาคการศึกษาที่ 1/2560 จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) แบบทดสอบปลายภาค 3) ผลงานของนักศึกษา 4) รายงานสรุปผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูลจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และ t-test dependent ส่วนที่ 2 คือ นักศึกษามีความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ในระดับใด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ร้อยละ และ ประสิทธิภาพการสอน

ผลการวิจัยครั้งนี้หลังจากที่นักศึกษาได้รับการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน สามารถสรุปได้ 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาซึ่งวัดจากแบบทดสอบก่อนเรียน และ แบบทดสอบปลายภาค พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าการทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และส่วนที่ 2 ผลวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของคะแนนที่ได้ อยู่ที่ 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 และรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) อยู่ที่ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 และเมื่อทดสอบประสิทธิภาพการสอนพบว่า ประสิทธิภาพการสอนไม่ต่ำกว่า 70/80 หรือ KW # 1 \geq 70/80 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้ ดังนั้นแสดงว่านักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้

คำสำคัญ : การเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน, ผลการจัดการเรียนรู้, การถ่ายทำภาพยนตร์

Research Title : The effects of learning achievement of the students in
AFX 252 Cinematography course in School of Digital Media,
Sripatum university by teaching with project based instruction.

Researcher : Ms. Premwadee Vinijchayakul.

Organization : School of Digital Media, Sripatum University.

Year : 2017

ABSTRACT

This research aims to Study the learning outcomes of students in the AFX 252. A filmmaking project based course test the ability of students to apply the theory to their work in the AFX 252 course.

The test group sample participated in the research were 80 students who registered in AFX252 course. The criteria used in this research were: 1) pre-test 2) final test 3) student's performance 4) summary report. The data analysis of summary report is divided into 2 parts. Part 1 is The learning outcomes of students using project based learning. The statistics used for data analysis were mean () and t-test dependent. Part 2 is the student's ability to apply the theory to their work. The statistics used in the data analysis were percentage (%) and teaching efficiency.

The results of this research after the students have been taught by using project based learning. Can be summarized into 2 parts. Part 1 is Learning achievement of students, measured by pre-test and final test. The result show that the mean score of final test was higher than that of the pre-test at the .01 level of statistic significant. Part 2 is the analysis of students film project which has the full score of 50 points. The average score was 35.39 or 70.77 percent, and the student's summary report which has the full score of 50 points. The average score was 40.21 or 80.42 percent. After testing the teaching performance, the result show that the teaching effective is no less that 70/80 or KW #1 \geq 70/80 which is considered to be acceptable. All the result from this research show that the students in the course AFX 252 can apply the theory to produce the project.

Keywords : Project Based Instruction, Learning Outcomes, Cinematography

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ดร.รัชนีพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีปทุม ผู้สนับสนุนทุนการวิจัยชั้นเรียนสำหรับบุคลากรภายใน

ขอขอบพระคุณ ผู้ตรวจวิทยุทัศน์ อยู่ในศีล ที่ช่วยกรุณาส่งเสริมสนับสนุนข้อมูลและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการเขียนเรียบเรียงและนำเสนอผลแบบพรรณนา ช่วยให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ตามวัตถุประสงค์

ขอขอบคุณ คณาจารย์ในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ และ และนักศึกษาทุกคนที่ลงทะเบียนเรียนวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมในภาคการศึกษาที่ 1/2560 ที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับงานวิจัยฉบับนี้ กระทั่งงานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

อนึ่ง งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ตามสมควรต่อผู้สนใจศึกษาจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่แตกต่างกันไปเพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้สูงสุด

เปรมวดี วินิจชัยกุล

ธันวาคม 2560

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญ

บทที่	หน้า
1	บทนำ.....1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย2
	คำถามการวิจัย2
	ขอบเขตการวิจัย2
	สมมติฐานการวิจัย.....2
	ตัวแปรที่ศึกษา.....2
	ขอบเขตการวิจัย.....2
	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....3
	กระบวนการวิจัยและประเมินผลการวิจัย.....3
	นิยามศัพท์5
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....6
	ตอนที่ 1 ทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น.....6
	1.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์.....6
	1.2 ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย.....7
	ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน.....9
	2.1 นิยาม.....9
	2.2 หลักการ.....9
	2.3 ตัวบ่งชี้.....9
	ตอนที่ 3 การคิดเชิงประยุกต์.....10
	ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....10
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....13
	3.1 แบบแผนการวิจัย.....13
	3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....13
	3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....13
	3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....14
	3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....15
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
	นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....19
5	สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....22
	สรุปผลการวิจัย.....22
	อภิปรายผลการวิจัย22
	ข้อเสนอแนะ25
	บรรณานุกรม27
	ภาคผนวก28
	ภาคผนวก ก ผลคะแนนจากการทดสอบ.....29
	ภาคผนวก ข ผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษา.....34
	ภาคผนวก ค ตัวอย่างผลงาน.....38
	ภาคผนวก ง ตัวอย่างรายงาน.....41
	ภาคผนวก จ ผลประเมินความพึงพอใจของสาธารณะชน.....56
	ประวัติย่อผู้วิจัย63

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา.....	16
3.2 ระดับคะแนนที่ให้ต่อผลงานของนักศึกษา.....	17
3.3 เกณฑ์การให้คะแนนรายงานสรุปผลงาน.....	17
3.4 ระดับคะแนนที่ให้ต่อรายงานสรุปผลงาน.....	17
4-1 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน.....	19
4-2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความสามารถของนักศึกษา.....	21



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพแสดงตัวอย่างการคำนวณค่า t-test dependent2.....	20



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รายวิชาAFX252การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาศาสาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค ได้มีความรู้ความเรื่องทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะการการถ่ายทำภาพยนตร์ องค์ประกอบทางด้านภาพและเสียงในภาพยนตร์ ศัพท์เทคนิคพื้นฐานและภาษาของการกำกับภาพที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยเน้นที่ความเข้าใจเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์และความหมายของภาพที่มีผลต่อการเล่าเรื่อง เพื่อสื่อความหมายจากบทให้เป็นภาพยนตร์ รวมถึงกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ความรู้ในการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางภาพยนตร์เบื้องต้น เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้สื่อสารในผลงานของตนได้

ในการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาเป็นให้ข้อมูลด้วยการบรรยายเป็นหลักแล้วจึงให้นักศึกษาแยกย้ายไปทำงานมาส่งภายหลัง จึงเกิดช่องว่างในการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับทักษะการปฏิบัติโดยตกเป็นภาระที่ให้นักศึกษาต้องคิดหาวิธีนำความรู้มาประยุกต์ใช้ด้วยตนเอง มีนักศึกษาจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทั้งสองด้านได้เอง จึงทำได้เพียงผลิตผลงานให้เสร็จไปโดยไม่สามารถอธิบายกระบวนการคิดและทฤษฎีที่ทำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ นักศึกษาเกิดความไม่เข้าใจวัตถุประสงค์การทำงานจึงทำให้ขาดเป้าหมายส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์มีคุณภาพที่ไม่ดีไม่สามารถสื่อสารเนื้อหาได้ครบถ้วน ทำให้นักศึกษาได้คะแนนไม่ดีทั้งในขั้นตอนการนำเสนอผลงานและการแสดงงาน

Project based Instruction การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ การจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนเลือกทำโครงการที่ตนสนใจวางแผนในการทำโครงการ ศึกษาและนำเสนอต่อสาธารณชน โดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยเหลืออำนวยความสะดวกตามความจำเป็นโดยจะทำให้ผู้สอนสามารถช่วยแนะนำนักศึกษาในการนำความรู้ทฤษฎีมาใช้ในชิ้นงานจริงที่นักศึกษากำลังผลิตได้อย่างละเอียดและเฉพาะเจาะจงลงไปชิ้นงาน นักศึกษาจะเกิดความเข้าใจจากการแสดงตัวอย่างในผลงานจริงที่กำลังทำอยู่ ทำให้สามารถคิดหรือพัฒนาต่อจากสิ่งที่อาจารย์ผู้สอนแนะนำได้ง่าย โดยมีการวัดประเมินผลทั้งจากชิ้นงาน กระบวนการนำเสนอเนื้อหาความรู้และทักษะต่างๆที่ได้พัฒนาจากการทำโครงการ รวมทั้งมีการจัดแสดงผลงานต่อสาธารณชนเพื่อเก็บข้อมูลผลตอบรับจากผู้ชมแล้วนำผลงานและประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้

การจัดให้นักศึกษาเรียนรู้จากการทำโครงการเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาพัฒนาทักษะการวางแผนการทำงาน การจัดการทรัพยากรและการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม นักศึกษาจะมีประสบการณ์ตรงในการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้การเชื่อมโยงความรู้ทั้งสองด้านผ่านการลงมือทำ

ด้วยตัวเองโดยมีอาจารย์เป็นผู้ให้คำแนะนำ เมื่อมีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบจึงจะทำให้นักศึกษาสามารถอธิบายกระบวนการคิดและทฤษฎีที่ทำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ ผลงานจึงมีคุณภาพและส่งผลให้นักศึกษามีผลการเรียนที่ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

คำถามการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น เป็นอย่างไร
2. นักศึกษา ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น มีความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ในระดับใด

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการจะทำให้นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นมีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผล
2. นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน
ตัวแปรตาม คือ คะแนนสอบและความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้โดยวัดได้จากผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา AFX252 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 80 คน
กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ปีการศึกษา 2560 จำนวน 80 คน

เนื้อหาการวิจัย ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX252ปีการศึกษา 1/2560

ระยะเวลา 6 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2560 ถึง ธันวาคม พ.ศ.2560

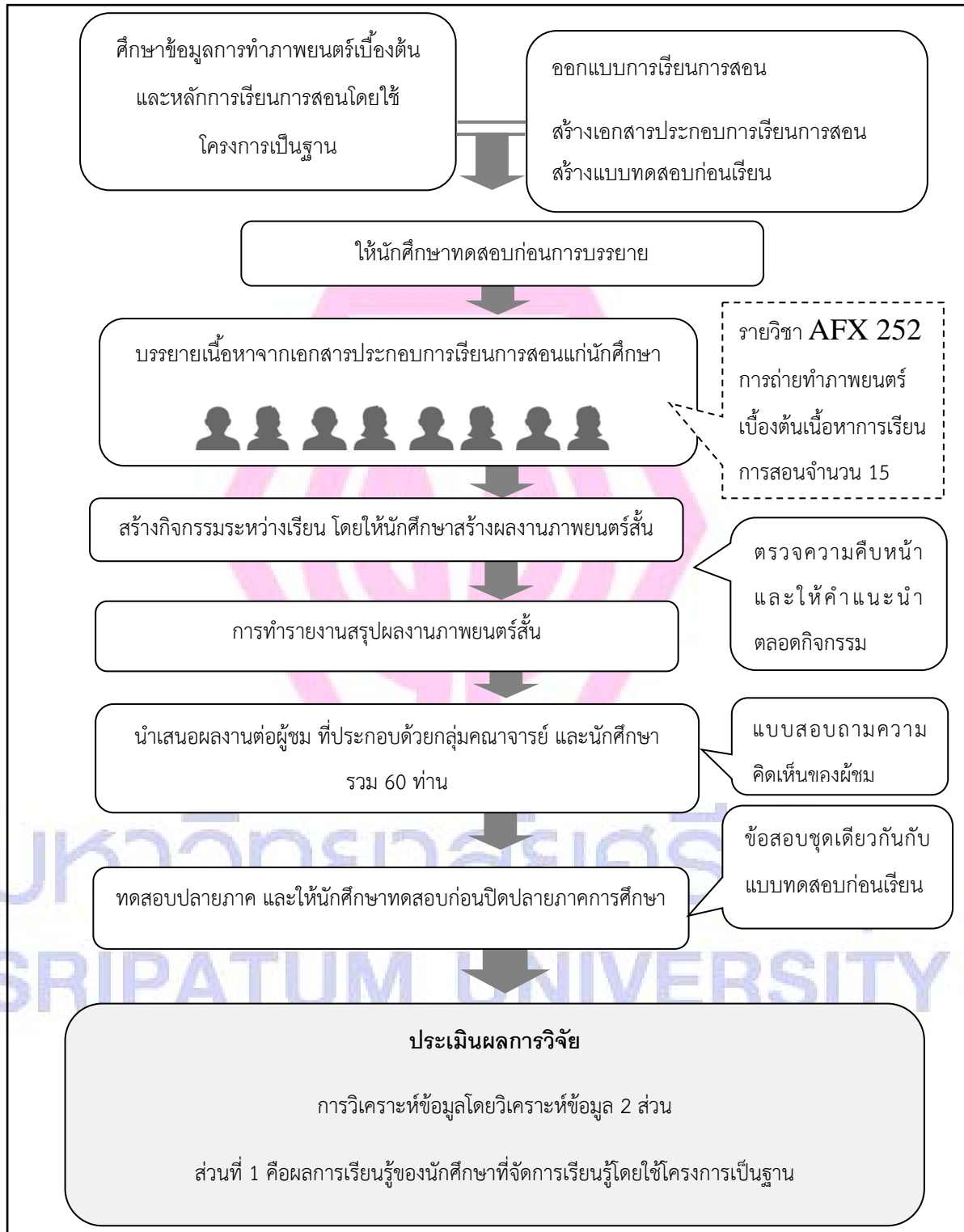
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. ออกแบบการเรียนการสอนที่อยู่ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน และสร้างเอกสารประกอบการเรียนการสอน เนื้อหาการเรียนการสอนจำนวน 15 ครั้ง
2. สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน โดยอ้างอิงเนื้อหาจากการเรียนการสอน และให้นักศึกษาทดสอบก่อนการบรรยาย
3. บรรยายเนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียนการสอน
4. สร้างกิจกรรมระหว่างเรียนด้วยการมอบหมายให้นักศึกษาสร้างผลงานภาพยนตร์สั้น
5. ตรวจสอบความคืบหน้า และให้คำแนะนำตลอดกิจกรรม
6. มอบหมายให้มีการทำรายงานสรุปผลงาน
7. นำเสนอผลงานต่อผู้ชม ที่ประกอบด้วยกลุ่มคณาจารย์ และนักศึกษา รวม 60 ท่าน
8. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชม
9. สร้างแบบทดสอบปลายภาค และให้นักศึกษาทดสอบก่อนปิดปลายภาคการศึกษา



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

กระบวนการวิจัยและประเมินผลการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

1. Project based Instruction การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน หมายถึงการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนเลือกทำโครงการที่ตนสนใจ วางแผนในการทำโครงการ ศึกษา และนำเสนอต่อสาธารณชน

2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา หมายถึง คะแนนสอบหลังเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนสอบก่อนเรียน

3. ความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ หมายถึง ปริมาณทฤษฎีที่นักศึกษานำมาใช้ในผลงาน และการสรุปเล่มรายงาน โดยวัดได้จากคะแนนส่วนผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน มีองค์ประกอบของเนื้อหาที่วัดผล คือ ภาพรวมของผลงานสามารถสื่อความหมายและแสดงถึงแก่นเรื่อง และเนื้อหาได้อย่างชัดเจน มีการจัดองค์ประกอบภาพ จัดมุมกล้อง จัดแสงของภาพ การใช้เสียง และการตัดต่อที่ดี ผู้เรียนมีการวางแผนและสามารถดำเนินงานตามแผนการที่กำหนดทันเวลา มีการเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง และปรับปรุงตามคำแนะนำ และผู้เรียนมีการนำผลงานแสดงต่อสาธารณชนและเก็บข้อมูลความพึงพอใจ รวมถึงการสรุปเล่มรายงาน ผู้เรียนต้องสามารถอธิบายหัวข้อ วัตถุประสงค์ และประเด็นที่สนใจเพื่อจัดทำภาพยนตร์ได้ ซึ่งผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จะทำ มีการแสดงตัวอย่าง การยกตัวอย่างเพื่อให้เกิดการเข้าใจต่อผลงานภาพยนตร์ สามารถแสดงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนทุกขั้นตอน และมีการนำผลเก็บข้อมูลความพึงพอใจ เพื่อทำการวิเคราะห์ผล และชี้แจงในเล่มรายงานได้อย่างชัดเจน

4. ประสิทธิภาพ คือผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยวัดได้จากคะแนนสอบหลังเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนสอบก่อนเรียน และรวมถึงผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผล โดย ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลของผู้เรียนต้องมีผลคะแนนเฉลี่ยที่ไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นั่นคือ 70 เปอร์เซนต์ จึงจะถือว่ามีประสิทธิภาพการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ตามกระบวนการหรือแผนการเรียนการสอนเป็นที่ยอมรับได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการจะทำให้ประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นดีขึ้น

2. นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นจะสามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้อย่างมีคุณภาพเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ สามารถแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 3 ตอนได้แก่ ตอนที่ 1 ทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน และตอนที่ 3 การคิดเชิงประยุกต์

ตอนที่ 1 ทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นเพื่อนำไปถ่ายทอดให้นักศึกษาในชั้นเรียนได้ทำการผลิตภาพยนตร์โดยสื่อความหมายจากองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์ เพื่อให้นำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ได้สมบูรณ์ที่สุด โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์

ในการผลิตภาพยนตร์ทั้งภาพยนตร์ขนาดยาวและขนาดสั้นจะมีการจัดแบ่งขั้นตอนหลักในการทำงานตามวัตถุประสงค์ของงานดังนี้(Rea and Irving, 2010)

1.1.1 กระบวนการเตรียมบทภาพยนตร์

ในขั้นตอนนี้เป็นการกำหนดเรื่องและประเด็นที่ต้องการนำเสนอ โดยทำการค้นหาหัวข้อที่น่าสนใจแล้วนำหัวข้อหรือแนวคิดนั้นมาพัฒนาเป็นประเด็นหลักแล้วกำหนดสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อขยายออกมาเป็นเนื้อเรื่องและบทภาพยนตร์ตามลำดับ

1.1.2 กระบวนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์

เป็นการวางแผนล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์จริง โดยต้องมีการกำหนดรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์จากการวาดสตอรี่บอร์ด กำหนดแนวทางด้านศิลปะ ทั้งด้านการเล่าเรื่องราวและสุนทรียศาสตร์โดยกำหนดองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทำเช่น นักแสดง เครื่องแต่งกาย สถานที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก การเตรียมการจัดแสง การทดลองใช้กล้องถ่ายภาพเพื่อเลือกมุมภาพที่เหมาะสม

1.1.3 กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์

กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จได้หากมีการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์และมีการวางแผนลำดับการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นอย่างดี โดยต้องมีการวางแผนล่วงหน้าว่าจะถ่ายทำส่วนใดก่อนหลัง

และใช้อุปกรณ์ใดในการถ่ายทำฉากนั้นๆบ้าง โดยในการถ่ายทำภาพยนตร์จริงนั้นมักจะเกิดปัญหาเฉพาะหน้าที่จะต้องใช้ไหวพริบการคิดแก้ปัญหาเพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

1.1.4 กระบวนการหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

เมื่อเสร็จสิ้นการถ่ายทำภาพยนตร์จะได้ภาพวิดีโอแยกเป็นข้อๆยังไม่สามารถเล่าเรื่องได้ ต้องนำมาทำการตัดต่อเรียงลำดับภาพเพื่อให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้โดยรวมถึงการผสมเสียงประกอบภาพยนตร์ เสียงบทสนทนา ดนตรี และเทคนิคพิเศษด้านภาพ การปรับแก้สีและความสว่างของภาพ ประมวลผลให้ได้เป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ 1 เรื่องเพื่อทำการเผยแพร่ต่อไป

1.2 ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย

วรรณิ สารานุกรม (2547) กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นการสื่อสารด้วยภาพที่มองเห็นได้ (Visual Communication) ผ่านองค์ประกอบในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายไปยังผู้ชม แบ่งเป็นการสื่อสารด้วยภาพ และการสื่อสารด้วยเสียงโดยใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์ในการเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 ขนาดภาพ (Shot Size)

ขนาดภาพถูกกำหนดจากระยะห่างของกล้องกับวัตถุหรือนักแสดงโดยขนาดภาพเป็นการกำหนดความกว้างของภาพและขนาดของสิ่งที่ถ่าย ขนาดภาพที่แตกต่างกันสามารถสื่อความหมายได้ต่างกัน เช่น ภาพขนาดไกล (Long Shot หรือ LS) ทำให้เห็นรูปร่างของนักแสดงได้เต็มตัวตั้งแต่ศีรษะถึงเท้าโดยเห็นฉากโดยรอบไปพร้อมกันใช้เป็นข้อแนะนำเรื่องว่าเกิดขึ้น ณ สถานที่ใด (Establishing Shot) ส่วนภาพขนาดใกล้ (Close-up Shot หรือ CU) เห็นนักแสดงตั้งแต่ช่วงไหล่จนถึงศีรษะ จะทำให้เห็นสีหน้าและอารมณ์ของนักแสดงได้ดีใช้เมื่อต้องการเน้นความรู้สึกเป็นต้น

1.2.2 มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้องคือมุมมองที่แตกต่างกันตามระดับความสูงของการตั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์ ภาพที่ได้จะมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมแตกต่างกันไป เช่น มุมมองระดับสายตานก (Bird's eye view) เป็นการตั้งกล้องมุมสูงเหนือศีรษะ ภาพที่ถูkB้นทีก็จะเหมือนสายตานกบินที่มองลงมาพื้นล่าง ให้ความรู้สึกว่าตัวละครดูด้อยและอยู่ใต้อำนาจของผู้ที่อยู่เหนือกว่าซึ่งตรงข้ามกับมุมกล้องระดับต่ำ (Low Angle) ที่จะตั้งกล้องต่ำกว่าสิ่งที่ถ่ายทำให้มองเห็นว่าสิ่งที่ถ่ายดูยิ่งใหญ่มีอำนาจสง่างาม สามารถใช้ได้กับการถ่ายตึกสูง รูปเคารพ หรือบุคคลสำคัญ แต่หากต้องการถ่ายภาพที่เล่าเรื่องราวปกติที่มีความเป็นกันเองควรใช้มุมกล้องระดับสายตา (Eye Level) ในการบันทึกภาพเป็นหลัก

1.2.3 การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์คล้ายกับการจัดองค์ประกอบภาพในงานจิตรกรรมหรืองานออกแบบกราฟิกคือต้องใช้องค์ประกอบทางศิลปะและทฤษฎีทางศิลปะเช่น รูปทรง ปริมาตร เส้น สี ที่ว่าง การสร้างความสมดุล การซ้ำ ความกลมกลืน ความขัดแย้ง การเน้น จุดสนใจ แต่การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์มีความซับซ้อนขึ้นในมิติการเคลื่อนไหว กล่าวคือการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายจะต้องวางแผนให้ครอบคลุมตั้งแต่เริ่มต้นเฟรมแรกจนถึงเฟรมสุดท้ายของช็อต ซึ่งความหมายในตอนต้นกับตอนท้ายสามารถแตกต่างกันได้(Mamer,2000)

1.2.4 การจัดแสง(Lighting)

โทนแสงคือสัดส่วนของความสว่างและความมืดของบรรยากาศโดยรวมในภาพโดยมีโทนแสงที่สร้างบรรยากาศแตกต่างกันคือ โทว์คีย์คือมีส่วนที่มืดในภาพเป็นส่วนใหญ่ แสดงถึงความลึกลับ ภัยอันตรายและความน่าหวาดกลัว ส่วนไฮคีย์คือภาพที่มีเนื้อที่สว่างเป็นส่วนใหญ่ ใช้ในฉากที่ต้องการแสดงความสนุกสนาน ร่าเริง สะอาด แต่หากสว่างมากไปอาจหมายถึงความแห้งแล้งได้ โดยการจัดแสงนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาเรื่องราวในแต่ละเหตุการณ์ด้วย

1.2.5 การเคลื่อนกล้อง(Camera movement)

การเคลื่อนไหวของกล้องและเลนส์ทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้มากขึ้นในช็อตเดียวกัน เช่น การแพนกล้องทำให้เห็นเหตุการณ์ด้านกว้างมากขึ้นโดยทำให้สามารถจัดลำดับการเผยเรื่องราวได้ ส่วนการทิลท์ทำให้เห็นมุมมองตามแนวตั้งแสดงความสูงของวัตถุ คน หรือสถานที่ได้ การถ็องกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ทำให้ได้ภาพที่เคลื่อนไหวอิสระเหมือนสายตาของคนมองหรือสื่อสารถึงความสับสนวุ่นวายได้ ส่วนการปรับโฟกัสทำให้เกิดการเปลี่ยนความคมชัดของวัตถุในภาพได้เรียกว่าการชิพทีโฟกัส

1.2.6 การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารในภาพยนตร์เป็นการเรียงลำดับภาพให้ผู้ชมได้เห็นภาพใดก่อนหลังเป็นการกำหนดให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อสาร โดยการตัดต่อรวมถึงการกำหนดความยาวของแต่ละช็อต การเรียงลำดับภาพ เรียงลำดับเหตุการณ์เช่นการเล่าอดีต(Flashback) หรือการเล่าถึงอนาคต(Flash Forward) การเชื่อมต่อระหว่างฉาก(Transtion)เช่น การซ้อนภาพ(Dissolve) หรือการต่อกันโดยตรง(Cut) เป็นต้น

1.2.7 การสื่อความหมายด้วยเสียง(Sound)

เสียงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเข้าใจและสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม ทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือเสียงพูด(Speech)คือเสียงการสนทนาของตัวละครและเสียงบรรยายทำให้เข้าใจเนื้อหาชัดเจนขึ้น เสียงประกอบ(Sound Effect)เป็นเสียงที่เกิดขึ้นในฉากทำให้ภาพยนตร์

สมจริงมากขึ้นเช่นเสียงรบกวน เสียงแก้วแตก เสียงดนตรีเพื่อตึงอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามบรรยากาศและอารมณ์ของภาพยนตร์ได้ดี

ตอนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน

2.1 นิยาม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานคือการจัดสภาพการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ร่วมกันสำรวจ สังเกตและเลือกทำโครงการที่สนใจ และวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ผ่านการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง แล้วลงมือปฏิบัติงานจนได้ผลสำเร็จแล้วจึงสรุปผลการเรียนรู้โดยเขียนรายงานหรือนำเสนอข้อมูลเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้จากการทำผลงานจริง(ทีศนา เขมมณี,2560)

2.2 หลักการ

โครงการหรือโครงการงานเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง การให้ผู้เรียนทำโครงการเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน พัฒนาทักษะและกระบวนการในการสืบสอบและแก้ปัญหา เกิดกระบวนการคิดขั้นสูงที่ซับซ้อน และได้ผลิตผลงานที่เป็นรูปธรรม และการแสดงผลงานต่อสาธารณะชนสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการทำงานแก่ผู้เรียนได้

2.3 ตัวบ่งชี้

2.3.1 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายหัวข้อหรือประเด็นที่สนใจเพื่อจัดทำเป็นโครงการงาน

2.3.2 ผู้สอนได้ชี้แจงทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ ความคาดหวัง วิธีการและกระบวนการในการดำเนินโครงการรวมทั้งบทบาทของผู้เรียนและผู้สอน

2.3.3 ผู้เรียนศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จะทำ

2.3.4 ผู้เรียนร่วมกันวางแผนจัดทำโครงการโดยผู้สอนให้คำปรึกษาแนะนำและให้ความรู้เท่าที่จำเป็น

2.3.5 ผู้เรียนนำเสนอแผนการทำงานต่อผู้สอน ผู้สอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆเท่าที่จำเป็น

2.3.6 ผู้เรียนดำเนินงานตามแผนการที่กำหนดจนสามารถผลิตผลงานออกมาได้โดยผู้สอนให้ความช่วยเหลือและให้แรงเสริมตามสมควร

2.3.7 มีการนำผลงานของผู้เรียนออกแสดง ผู้เรียนชี้แจง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันกับผู้สอน

2.3.8 ผู้เรียนปรับปรุงผลงานและเขียนรายงาน

2.3.9 ผู้เรียนมีการนำผลงานแสดงต่อสาธารณะชนและเก็บข้อมูล

2.3.10 ผู้สอนมีการจัดให้ผู้เรียนนำผลงานประสบการณ์และข้อมูลทั้งหมดมาแลกเปลี่ยน และสรุปผลที่ได้รับจากการทำโครงการงาน

2.3.11 ผู้สอนมีการวัดและประเมินผลทางด้านผลผลิตคือชิ้นงานจากการทำโครงการงานและ เนื้อหา กระบวนการ ทักษะที่ได้เรียนรู้และพัฒนา

ตอนที่ 3 การคิดเชิงประยุกต์

การคิดเชิงประยุกต์ หมายถึง ความสามารถในการนำบางสิ่งมาปรับใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมกับ สภาพแวดล้อมและเงื่อนไขต่างๆของแต่ละงานในช่วงเวลานั้นๆ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ เป็น การคิด เพื่อหาทางใช้ประโยชน์ของสิ่งที่มีอยู่ให้มากกว่าเดิมอย่างคุ้มค่าที่สุด การพัฒนาวิธีคิดเชิงประยุกต์จะเน้นการพัฒนาความสามารถ ในการนำมาใช้อย่างเหมาะสม โดยพิจารณาจาก บริบทขณะนั้นเป็นสำคัญ ตัวอย่างการคิดเชิงประยุกต์โดยใช้หลักการทดแทน เช่น เราสามารถใช้ความคิดเชิงประยุกต์เพื่อแก้ปัญหาการทำงานงานให้เสร็จสมบูรณ์ได้แม้จะขาดปัจจัยในการ ทำงานบางอย่าง ขั้นตอนการแก้ปัญหาโดยใช้การคิดเชิงประยุกต์เพื่อหาสิ่งทดแทนมาใช้ประโยชน์อาจแบ่งเป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ค้นหาสาเหตุของปัญหา
- ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายของการแก้ปัญหา
- ขั้นที่ 3 กำหนดคุณสมบัติหลักของสิ่งที่ต้องการแก้ปัญหา
- ขั้นที่ 4 พิจารณาคุณสมบัติของสิ่งทดแทน
- ขั้นที่ 5 ประยุกต์สิ่งทดแทนนั้นตรงจุดที่เป็นปัญหา
- ขั้นที่ 6 ทดสอบว่าใช้ได้หรือไม่

การประยุกต์ที่ดีต้องสามารถบรรลุผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการและแก้ปัญหาหรือตอบ โจทย์ที่ตั้งไว้ได้แม้จะมีทรัพยากรที่จำกัด และยังสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆจากการนำความรู้หรือทรัพยากรที่ มีอยู่มาใช้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ(เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2555)

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐาน และและแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

4.1 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Project Based Learning ในรายวิชาเกมและสถานการณ์ จำลองเพื่อการศึกษา สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยคือ ดร.ศยามน อินสะอาด ภาควิชาเทคโนโลยี การศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Project Based Learningและศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างอย่าง

เจาะจง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่ลงทะเบียนเรียน

รายวิชา ECT2502 เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา ภาคการเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2555 และทำกิจกรรม Project Based Learning จำนวน 18 คน ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Project Based Learning ในรายวิชา ECT2502 เกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษาประกอบด้วย การวางแผนและจัดทำโครงการ การศึกษาแนวคิดหลักการในการออกแบบของ ADDIE Model การเก็บรวบรวมข้อมูล และการเขียนโครงการออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองเพื่อการศึกษา รวมทั้งการนำเสนอผลการออกแบบ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการออกแบบเกมและสถานการณ์จำลองได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ (ศยามน อินสะอาด, 2555)

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยพบว่า กิจกรรม Project Based Learning ทำให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการผลิตผลงานได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

4.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานในรายวิชาการพัฒนาหลักสูตร สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตร 5 ปี ผู้วิจัยคือ สิทธิพล อัจฉินทร์ และ ดร.ธีรชัย เนตรถนอมศักดิ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning) ในรายวิชาการพัฒนาหลักสูตรของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตร 5 ปี และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ให้นักศึกษาร้อยละ 75 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไป โดยยังมีการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาการสอนภาษาญี่ปุ่น และศิลปศึกษา ตามหลักสูตร 5 ปี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 53 คนด้วย โดยผลการวิจัยพบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานในรายวิชาการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย การวางแผนและจัดทำโครงการศึกษาด้านหลักสูตร การไปศึกษาดูงานที่สถานศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาดูงานและการเขียนรายงานผลโครงการศึกษาดูงาน รวมทั้งการนำเสนอผลการศึกษาดูงาน การจัดการกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรของสถานศึกษา ได้ทราบปัญหาและอุปสรรคในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาพร้อมทั้งแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว รวมทั้งทราบแนวทางในการนำหลักสูตรไปใช้ และการประเมินหลักสูตร ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 24.72 คิดเป็นร้อยละ 82.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 และมีจำนวนนักศึกษาที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 77.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 75 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก(สิทธิพล อัจฉินทร์ และ ธีรชัย เนตรถนอมศักดิ์, 2554, น.1-16)

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project Based Learning) ในรายวิชาการพัฒนาหลักสูตรของนักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตร 5 ปีส่งผลให้นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในกระบวนการทำงานตามเป้าหมายรวมทั้งได้ทราบปัญหาและอุปสรรคพร้อมทั้ง

แนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

1. แบบแผนการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบกลุ่มเดียว สอบก่อนและหลัง (One Group Pretest Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐานและศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงาน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ภาคการศึกษาที่ 1/2560 จำนวน 80 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจะถูกสร้างขึ้นมาเพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐานและเพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น โดยแบ่งออกเป็น แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบปลายภาค ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

ประกอบด้วย คำถามแบบปรนัยครอบคลุมเนื้อหาทฤษฎีภาพยนตร์ที่นักศึกษาเรียนตลอดภาคการศึกษา จำนวน 60 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

3.3.1.1 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบในระบบ Google form ในคาบแรกของการเรียนการสอน โดยใช้เวลา 2 ชั่วโมง เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาก่อนการเรียน

3.3.1.2 เก็บคะแนนโดยมีคะแนนข้อละ 1 คะแนน จำนวน 60 ข้อ รวม 60 คะแนน

3.3.2 แบบทดสอบปลายภาค

ประกอบด้วย คำถามแบบปรนัยครอบคลุมเนื้อหาทฤษฎีภาพยนตร์ที่นักศึกษาเรียนตลอดภาค การศึกษา จำนวน 60 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

3.3.2.1 ให้นักศึกษาทำแบบทดสอบในระบบการสอบปลายภาคของมหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยใช้เวลา 2 ชั่วโมง เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของนักศึกษาหลังจากได้เรียนจบทั้ง 15 คาบแล้ว

3.3.2.2 เก็บคะแนนโดยมีคะแนนข้อละ 1 คะแนน จำนวน 60 ข้อ รวม 60 คะแนน

3.3.3 ผลงานของนักศึกษา

หมายถึงผลงานภาพยนตร์สั้นที่เสร็จสมบูรณ์ 10 เรื่อง ที่กลุ่มตัวอย่างใช้เรียนรู้ผ่านการเรียนการสอน แบบโครงงานมาตลอดภาคการศึกษา โดยมีการแบ่งกลุ่มทำงานกลุ่มละ 10 คน

3.3.3.1 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบการทำงานอย่างละเอียดเพื่อให้นักศึกษาทำงานรูปแบบเดียวกันทุก ขั้นตอน

3.3.3.2 ผู้วิจัยตรวจผลงานตามกรอบที่กำหนดและมีการให้คำปรึกษาและให้ข้อคิดเห็นทุกขั้นตอน เพื่อให้นักศึกษาปรับแก้ไขให้เหมาะสม

3.3.4 รายงานสรุปผลงาน

เป็นรายงานการทำงานตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนเสร็จสมบูรณ์โดยมีรายละเอียดการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งหมดรวมถึงการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในผลงานภาพยนตร์

3.3.3.1 นักศึกษาได้บันทึกขั้นตอนการทำงานตลอดภาคการศึกษา

3.3.3.2 มีการสรุปผลงานในรูปแบบเอกสาร

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล 4 ขั้นตอน ดังนี้

1 แบบทดสอบก่อนเรียน

2 แบบทดสอบปลายภาค

3 ผลงานของนักศึกษา

4 รายงานสรุปผลงาน

รายละเอียดในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากระบบคำนวณคะแนน ออนไลน์ของ Google form คะแนนสอบปลายภาค และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ข้อมูล 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ส่วนที่ 2 คือนักศึกษา ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น มีความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ในระดับใด โดยรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ถึง แบบทดสอบก่อนเรียน และ แบบทดสอบปลายภาค

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest Posttest Design) โดยมีแบบแผนการวิจัย ดังนี้ (พวงรัตน์, 2540 : 60)

T1 X T2	T1	แทนการสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
	T2	แทนการสอบหลังการทดลอง (Posttest)
	X	แทนการจัดกระทำหรือทดลอง (Treatment)

โดยมีรายละเอียดการดำเนินการทดลองดังนี้

1. ทดสอบพื้นฐานความรู้ (Pretest) ด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สอนกลุ่มตัวอย่างด้วยชุดการสอนที่สร้างขึ้นตลอดภาคการศึกษา
3. ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนน ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนนำผลที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด และทำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน
4. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) หลังจากนักศึกษาผ่านการเรียนการสอนแล้วทำการทดสอบผลการเรียนอีกครั้งหนึ่ง ด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน
5. นำผลที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด และทำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของคะแนน ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ โดยใช้สูตรทางสถิติดังต่อไปนี้

1.1 การหาคะแนนเฉลี่ย (รัตน, 2537:39)

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

เมื่อ $\sum x$ คือ คะแนนเฉลี่ย

\bar{x} คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด และ N คือ จำนวนข้อมูล

1.2 สถิติ t-test สำหรับทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ของคะแนน
ทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน (รัตนา,2537:86)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}, df = n - 1$$

เมื่อ D คือ ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
n คือ จำนวนคู่

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้าน ผลงานของนักศึกษา รายงานสรุปผลงาน

เป็นการให้คะแนนส่วนผลงานของนักศึกษาและรายงานสรุปผลงาน เพื่อวัดความสามารถในการนำ
ทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานของนักศึกษา

2.1 การวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษา กำหนดรายละเอียดการให้คะแนนผลงานของนักศึกษา โดย
คะแนนเต็มคือ 50 คะแนน ดังตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา

ลำดับ	หัวข้อเกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ภาพยนตร์สื่อสื่อความหมายและแสดงถึงแก่น เรื่อง และเนื้อหาได้อย่างชัดเจน	10	
2	มีการจัดองค์ประกอบภาพ จัดมุมกล้อง จัดแสง ของภาพ การใช้เสียง และการตัดต่อที่ดี	10	
3	ผู้เรียนมีการวางแผนและสามารถดำเนินงานตาม แผนการที่กำหนดทันเวลา	10	
4	ผู้เรียนมีการเสนอผลงานอย่างต่อเนื่องและปรับปรุง ตามคำแนะนำ	10	
5	ผู้เรียนมีการนำผลงานแสดงต่อสาธารณชนและ เก็บข้อมูลความพึงพอใจ	10	
	รวม	50 คะแนน	

แต่ละหัวข้อเกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักเรียนนั้น คะแนนที่ได้จะอยู่ระหว่าง 1-10 โดยเกณฑ์การให้คะแนนจะแบ่งเป็น 10 ระดับ ตามระดับความสมบูรณ์ของผลงานที่เกิดขึ้น ดังตารางที่ 3.2 ดังนี้

ตารางที่ 3.2 ระดับคะแนนที่ให้ต่อผลงานของนักศึกษา

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
มีความสมบูรณ์มากที่สุด	9 - 10 คะแนน
ความสมบูรณ์มาก	7 - 8 คะแนน
ความสมบูรณ์ปานกลาง	5 - 6 คะแนน
ความสมบูรณ์น้อย	3 - 4 คะแนน
ความสมบูรณ์น้อยที่สุด	1 - 2 คะแนน

หมายเหตุ : ช่วงคะแนนจะห่าง 1 คะแนน ผู้ให้คะแนนจะพิจารณาตามรายละเอียดย่อยของผลงาน โดยมีทั้งหมดจำนวน 80 คน และแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน ดังนั้นผลงานที่ได้จะมีทั้งหมด 10 ผลงาน

2.2 การวิเคราะห์รายงานสรุปผลงาน กำหนดรายละเอียดการให้คะแนนผลงานของนักศึกษา โดยคะแนนเต็มคือ 50 คะแนน ดังตารางที่ 3.3 ดังนี้

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การให้คะแนนรายงานสรุปผลงาน

หัวข้อเรื่อง	รายการเกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ผู้เรียนสามารถอธิบายหัวข้อ วัตถุประสงค์ และ ประเด็นที่สนใจเพื่อจัดทำภาพยนตร์ได้	10	
2	ผู้เรียนศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จะทำ	10	
3	ผู้เรียนมีการแสดงตัวอย่าง การยกตัวอย่างเพื่อให้เกิดการเข้าใจต่อผลงานภาพยนตร์	10	
4	รายงานสรุปผลสามารถแสดงกระบวนการผลิต ภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนทุกขั้นตอน	10	
5	มีการนำผลเก็บข้อมูลความพึงพอใจ เพื่อทำการ วิเคราะห์ผล และชี้แจงในเล่มรายงาน	10	
	รวม	50 คะแนน	

ตารางที่ 3.4 ระดับคะแนนที่ให้ต่อรายงานสรุปผลงาน

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนน
--------	------------------

มีความสมบูรณ์มากที่สุด	9 - 10 คะแนน
ความสมบูรณ์มาก	7 - 8 คะแนน
ความสมบูรณ์ปานกลาง	5 - 6 คะแนน
ความสมบูรณ์น้อย	3 - 4 คะแนน
ความสมบูรณ์น้อยที่สุด	1 - 2 คะแนน

หมายเหตุ : ช่วงคะแนนจะห่าง 1 คะแนน ผู้ให้คะแนนจะพิจารณาตามรายละเอียดของรายงานสรุปผลงานโดยมีทั้งหมดจำนวน 80 คน และแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน ดังนั้นผลงานที่ได้จะมีทั้งหมด 10 ผลงาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การหาคะแนนเฉลี่ย (รัตน,2537:39)

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

เมื่อ $\sum x$ คือ คะแนนเฉลี่ย

\bar{x} คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด และ N คือ จำนวนข้อมูล

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้จากสูตรคำนวณ หาประสิทธิภาพการสอน (เสาวนีย์,2528:294-295) เป็นการให้คะแนนส่วนผลงานของนักศึกษาและรายงานสรุปผลงาน เพื่อวัดความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานของนักศึกษา

$$E_1 = \left| \frac{\sum X / N}{A} \right| \times 100 : E_2 = \left| \frac{\sum F / N}{B} \right| \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการสอน คิดเป็นร้อยละจากผลงานของนักศึกษา

E_2 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการสอน คิดเป็นร้อยละจากรายงานสรุปผลงาน

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของนักศึกษาจากการทำแบบฝึกหัดได้

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของนักศึกษาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

N คือ จำนวนนักศึกษา

A คือ คะแนนเต็มของผลงานของนักศึกษา

B คือ คะแนนเต็มของรายงานสรุปผลงาน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน และ เพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น จึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสดงผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน

การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวิเคราะห์หาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการจะให้นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นมีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผล โดยนำค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent ได้ผลดังแสดงในตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	\bar{x}	S.D.	t
ก่อนเรียน (Pre-test)	24.93	8.61	-
หลังเรียน (Post-test)	44.86	5.00	19.710

** นัยสำคัญที่ระดับ .01

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดสมมติฐานได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยชุดการสอน ทำให้คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนซึ่งจากการทดลองใช้ชุดการสอน พบว่า จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน นักศึกษาสามารถทำคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 24.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 8.61 ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 44.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 5.00 เมื่อหาค่าเฉลี่ยของคะแนน ไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent พบว่า ค่า t จากการคำนวณ = 19.710 ส่วนค่า t จากตารางที่ df = 80-1 = 79 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01/one-tailed t = 1.664 ดังนั้นค่า t จากการคำนวณสูงกว่าค่า t จากตารางสรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จริง เชื่อถือได้ 99% สรุปได้ว่า ผู้เรียนที่เรียนในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน มีความรู้สูงขึ้นจริง

หมายเหตุ : สามารถดูรายละเอียดการคำนวณได้จากภาคผนวก ก ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทดสอบการหาค่า t-test dependent ด้วยโปรแกรม Excel และพบว่าผลการคำนวณนั้นค่าต่างๆ ตรงกัน

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Pretest	Posttest
Mean	24.9375	44.8625
Variance	74.18591772	25.01883
Observations	80	80
Pearson Correlation	0.202532552	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	79	
t Stat	-19.71012398	
P(T<=t) one-tail	1.5493E-32	
t Critical one-tail	1.664371409	
P(T<=t) two-tail	3.0986E-32	
t Critical two-tail	1.99045021	
	1.664371409	
	19.71012398	

ภาพที่ 1 ภาพแสดงตัวอย่างการคำนวณค่า t-test dependent

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่างได้ทำกิจกรรมเรียนแบบการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ระยะเวลา 15 สัปดาห์ และแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน โดยได้ผลงานของนักศึกษาทั้งสิ้น 10 ผลงานดังนี้

1. 3.5 สูญ
2. นาย และฉันเพื่อนกันตลอดไป
3. แก้วบูบ
4. เบลอ
5. Final Fight
6. อารมณ์...ล่องหน
7. Frame
8. Unfriend

9. กลับใจ
10. Perfect
11. ดีกรอบ

จากผลงานทั้ง 10 ผลงานนั้นผู้วิจัยสร้างเกณฑ์การให้คะแนนจาก ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน เพื่อวิเคราะห์ถึงความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น จากการตรวจสอบผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษาจำนวน 80 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนผลงานของนักศึกษาสูงสุด 38.5 คะแนน และต่ำสุด 30 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50 และคะแนนรายงานสรุปผลงาน กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนรายงานสรุปผลงานสูงสุด 43.4 คะแนน และต่ำสุด 33.8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 50

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะทำการวิเคราะห์จาก ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน ปรากฏผลดังแสดงในตารางที่ 4-2 ดังนี้

ตารางที่ 4-2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงาน จากคะแนนผลงานของนักศึกษา และคะแนนรายงานสรุปผลงาน

รายการ	N	คะแนนเต็ม	$\sum x$	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
ผลงานของนักศึกษา (E1)	80	50	2,831	35.39	2.84	70.77
รายงานสรุปผลงาน (E2)	80	50	3,216.8	40.21	2.27	80.42

หมายเหตุ : สามารถดูรายละเอียดการคำนวณได้จากภาคผนวก ข ผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษา (E_1) และคะแนนจากรายงานสรุปผลงาน (E_2)

จากตาราง 4-2 จะเห็นได้ว่าผลคะแนนผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของคะแนนที่ได้อยู่ที่ 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.84 และรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) อยู่ที่ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 และมีค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.27

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นที่จัดการ การเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน และ เพื่อศึกษาความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ภาคการศึกษาที่1/2560 จำนวน 80 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบปลายภาค ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการเก็บข้อมูล 4 ขั้นตอน ดังนี้

- 1 แบบทดสอบก่อนเรียน
- 2 แบบทดสอบปลายภาค
- 3 ผลงานของนักศึกษา
- 4 รายงานสรุปผลงาน

รายละเอียดในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากระบบคำนวณคะแนนออนไลน์ของ Google form คะแนนสอบปลายภาค และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

วิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือผลการเรียนรู้ของนักศึกษาที่จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ถึงแบบทดสอบก่อนเรียน และ แบบทดสอบปลายภาค โดยใช้สถิติสถิติ การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test dependent) เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลส่วนที่ 2 คือนักศึกษา ในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น มีความสามารถในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ในระดับใด ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลด้าน ผลงานของนักศึกษา รายงานสรุปผลงาน โดยใช้สถิติสถิติ การหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

ผลการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน ในรายวิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค มีผลต่อนักศึกษาตามประเด็นที่ผู้วิจัยทำการศึกษาดังนี้

1. การเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นฐาน จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดสมมติฐานได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยชุดการสอน ทำให้คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนซึ่งจากการทดลองใช้ชุดการสอน พบว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 24.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 8.61 ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 44.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 5.00 เมื่อหาค่าเฉลี่ยของคะแนน ไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent พบว่า ค่า t จากการคำนวณ = 19.710 ส่วนค่า t จากตารางที่ $df = 80-1 = 79$ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01/one-tailed $t = 1.664$ ดังนั้นค่า t จากการคำนวณสูงกว่าค่า t จากตาราง สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จริง ซึ่งเชื่อถือได้ 99% โดยถ้าเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{x}) แล้วสูงขึ้นถึง 19.93 และสามารถสรุปผลได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการจะให้นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้นมีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

2. ความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น โดยผู้วิจัยประเมินจาก ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงาน ซึ่งจากวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผลคะแนนผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของคะแนนที่ได้อยู่ที่ 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.84 ซึ่งแสดงได้ว่าการกระจายตัวของคะแนนค่อนข้างสูง แต่อย่างไรแล้วค่าเฉลี่ยคะแนนที่มากเกินไปครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มที่อยู่ 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยผลคะแนนอยู่ในระดับดี และรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) อยู่ที่ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 และมีค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.27 ซึ่งแสดงได้ว่าการกระจายตัวของคะแนนค่อนข้างสูง แต่อย่างไรแล้วค่าเฉลี่ยคะแนนที่มากเกินไปครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มที่อยู่ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยผลคะแนนอยู่ในระดับดีมาก จากผลวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษา และรายงานสรุปผลงานสามารถสรุปผลได้ว่า นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้ตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน วิชา AFX252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ของนักศึกษาสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟค พบประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. คะแนนทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน คะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 24.93 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 8.61 ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 44.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 5.00 จะเห็นว่าค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนนั้นลดลง แสดงว่าการกระจายตัวของผลคะแนนลดลง และผลคะแนนหลังเรียนยังสูงขึ้นอีกด้วย ซึ่งชัดเจน

ว่าการเรียนรู้ของนักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ที่จัดการจัดการเรียนการสอน โดยใช้โครงการเป็นฐานนั้นสามารถทำให้ผลคะแนนหลังเรียนของนักศึกษาสูงขึ้น และจากผลคะแนนจริงในภาคผนวก ก พบว่า จากคะแนนเต็ม 60 คะแนน ก่อนเรียนนักศึกษาที่ทำคะแนนได้สูงสุดมีจำนวนแค่ 2 คน ผลคะแนนอยู่ที่ 41 คะแนน ขณะที่คะแนนทดสอบหลังเรียน นักศึกษาที่ทำคะแนนได้สูงสุดมีจำนวน 9 คน ผลคะแนนอยู่ที่ 50 คะแนน และมีนักศึกษาจำนวนไม่น้อยที่ได้คะแนนมากกว่า 40 คะแนนขึ้นไป ซึ่งเป็นผลจากการบรรยายเนื้อหาในชั้นเรียนของอาจารย์ผู้สอนด้วยทฤษฎีการถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น ประกอบกับการให้ผู้เรียนทำโครงการเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน พัฒนาทักษะและกระบวนการในการสืบสอบและแก้ปัญหา(ทิตนา แคมมณี,2560) ทำให้ระหว่างเรียนผู้เรียนได้รับความรู้เพิ่มเติมมากขึ้น

2. จากผลวิเคราะห์ผลงานของนักศึกษา สามารถสรุปผลได้ว่า นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้ตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ด้วยเหตุผลที่ว่าผลคะแนนผลงานของนักศึกษาจากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของคะแนนที่ได้อยู่ที่ 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยผลคะแนนอยู่ในระดับดี และประสิทธิภาพการสอนไม่ต่ำกว่า 70/80 หรือ $KW \# 1 \geq 70/80$ จึงจะถือว่ามีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับได้แสดงได้(เกษมรัตน์ วัฒนาณรงค์,2557) ดังนั้นแสดงว่าภาพรวมของผลงานภาพยนตร์ทั้ง 10 ชิ้น สามารถสื่อความหมายและแสดงถึงแก่นเรื่อง และเนื้อหาได้อย่างชัดเจน มีการจัดองค์ประกอบภาพ จัดมุมกล้อง จัดแสงของภาพ การใช้เสียง และการตัดต่อที่ดี ผู้เรียนมีการวางแผนและสามารถดำเนินงานตามแผนการที่กำหนดทันเวลา มีการเสนอผลงานอย่างต่อเนื่อง และปรับปรุงตามคำแนะนำ และผู้เรียนมีการนำผลงานแสดงต่อสาธารณชนและเก็บข้อมูลความพึงพอใจ ซึ่งเป็นไปตาม ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน(ทิตนา แคมมณี,2560) ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในแผนการสอนตั้งแต่ต้น

3. จากผลวิเคราะห์รายงานสรุปผลงานของนักศึกษาสามารถสรุปผลได้ว่า นักศึกษาในรายวิชา AFX 252 การถ่ายทำภาพยนตร์เบื้องต้น สามารถนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานได้ตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ด้วยเหตุผลที่ว่า จากคะแนนเต็ม 50 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ของคะแนนอยู่ที่ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยผลคะแนนอยู่ในระดับดีมาก แสดงได้ว่าภาพรวมของผลงานภาพยนตร์ทั้ง 10 ชิ้น ผู้เรียนสามารถอภิปรายหัวข้อ วัตถุประสงค์ และประเด็นที่สนใจเพื่อจัดทำภาพยนตร์ได้ ซึ่งผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จะทำ มีการแสดงตัวอย่าง การยกตัวอย่างเพื่อให้เกิดการเข้าใจต่อผลงานภาพยนตร์ สามารถแสดงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนทุกขั้นตอน และมีการนำผลเก็บข้อมูลความพึงพอใจเพื่อทำการวิเคราะห์ผล และชี้แจงในเล่มรายงานได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นไปตาม ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐาน(ทิตนา แคมมณี,2560) ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ในแผนการสอนตั้งแต่ต้น

4. จากคะแนนรายงานสรุปผลของนักศึกษา ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) เท่ากับ 40.21 คิดเป็นร้อยละ 80.42 ซึ่งระดับคะแนนรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาดีกว่า คะแนนผลงานของนักศึกษา ที่ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) 35.39 คิดเป็นร้อยละ 70.77 ถ้าเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (\bar{x}) แล้ว แตกต่าง 4.82 และถ้าเปรียบเทียบเป็นร้อยละ แตกต่าง 9.65 ถึงแม้ว่าจะไม่ได้แตกต่างกันมากนัก แต่มีระดับที่แตกต่างกันชัดเจน นั้นอาจเป็นเพราะว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานจะเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้ร่วมกันโดยสำรวจ สังเกตและเลือกทำโครงการที่

สนใจ และวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ผ่านการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง แล้วลงมือปฏิบัติงานจนได้ผลสำเร็จแล้วจึงสรุปผลการเรียนรู้โดยเขียนรายงานหรือนำเสนอข้อมูล ดังนั้นแนวคิดของนักศึกษาแต่ละกลุ่มก็จะแตกต่างกันออกไปผลงานที่ได้จะเกิดความหลากหลายและระดับของคุณภาพผลงานก็จะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความสามารถของสมาชิกในแต่ละกลุ่มด้วย ขณะที่รายงานสรุปผลงานของนักศึกษานั้นอาจารย์ผู้สอนจะชี้แจงทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ ความคาดหวัง วิธีการและกระบวนการในการดำเนินโครงการและรวมถึงระบุหัวข้อในรายงานเพื่อให้ผู้เรียนดำเนินงานตามแผนที่กำหนด จึงทำให้ภาพรวมคะแนนรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาดีกว่าคะแนนผลงานของนักศึกษา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่าระดับคะแนนรายงานสรุปผลงานของนักศึกษาดีกว่า คะแนนผลงานของนักศึกษาแสดงว่าการกำหนดหัวข้อรายงาน และการชี้แจงให้นักศึกษาทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ ความคาดหวัง วิธีการและกระบวนการในการดำเนินโครงการมีผลต่อการ ลงมือปฏิบัติงานจนได้ผลสำเร็จแล้วจึงสรุปผลการเรียนรู้โดยเขียนรายงานหรือนำเสนอข้อมูล ซึ่งเป็นการวางแผนการทำงานอย่างถูกต้อง ดังนั้นสามารถใช้หลักการนี้ในการประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆ ที่วัดผลด้วยผลงานของนักศึกษา โดยให้เริ่มจากการชี้แจงและกำหนดให้ส่งเล่มรายงานสรุปผล ซึ่งจะให้นักศึกษาทำงานตามขั้นตอนได้ดียิ่งขึ้น และการทำรายงานสรุปผลงานของนักศึกษา สามารถสร้างความเข้าใจในตัวผลงานดีพร้อมกับสร้างความเข้าใจที่ตรงกันภายในทีมได้

2. จากการสังเกตคะแนนทดสอบก่อนเรียนค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 8.61 ส่วนคะแนนทดสอบหลังเรียน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 5.00 คะแนนผลงานของนักศึกษามีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.84 คะแนนรายงานสรุปผลงานของนักศึกษามีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 2.27 ซึ่งคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สูงที่สุด ซึ่งแสดงว่าผลคะแนนมีการกระจายตัวมากที่สุด นั่นหมายถึงพื้นฐานส่วนตัวนักศึกษามีความสามารถต่างระดับกัน การแข่งกลุ่มจึงมีผลต่อการทำงานในขั้นต่อไป ดังนั้นผู้สอนสามารถจัดการการแบ่งกลุ่ม หรือเข้าช่วยแนะนำการแบ่งกลุ่มของนักศึกษา เพื่อให้การกระจายกลุ่มที่เหมาะสมได้ แต่ละกลุ่มมีทั้งนักศึกษาที่มีผลคะแนนสูง และผลคะแนนต่ำแตกต่างกันเพื่อความยุติธรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. จัดการเรียนรู้อยู่โดยใช้โครงการเป็นฐาน (Project based Instruction) คือการจัดสภาพการเรียนการสอนให้นักศึกษาได้ร่วมกันสำรวจ สังเกตและเลือกทำโครงการที่สนใจ และวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ ผ่านการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง แล้วลงมือปฏิบัติงานจนได้ผลสำเร็จ (ทิตินา แคมมณี, 2560) ดังนั้นจึงต้องออกแบบการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับความเป็นจริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง ให้ผู้เรียนทำโครงการที่เปิดโอกาสให้พัฒนาทักษะและกระบวนการในการสืบสอบ

และแก้ปัญหา เกิดกระบวนการคิดขั้นสูงที่ซับซ้อน และเน้นถึงผลิตผลงานที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ผลงานของนักศึกษามีคุณภาพและผลคะแนนที่สูง

2 การเรียนรู้ของนักศึกษาและความสามารถของนักศึกษาในการนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการผลิตผลงานไม่ได้ขึ้นกับชุดการสอน หรือกิจกรรมในรายวิชาเพียงอย่างเดียว หากแต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่นด้วย เช่น ผู้สอน ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจะต้องเข้าใจทฤษฎีเนื้อหาที่บรรยายเป็นอย่างดีและวิธีการใช้สื่อประกอบการสอนเป็นอย่างดี รวมถึงต้องมีประสบการณ์ต่างๆในการแนะนำนักศึกษา ในขั้นตอนต่างๆ ตามแผนการสอนที่จัดเตรียมไว้

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นฐานสามารถศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาทั้ง 2 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาของการจัดการเรียนการสอน และด้านการจัดกิจกรรมการสอน เพื่อเป็นส่วนหนึ่ง que แสดงถึงประสิทธิภาพของการเรียนการสอนได้



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2557). นวัตกรรมและเทคโนโลยีเทคนิคศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผลิตตำราเรียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

เกียรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2555). การคิดเชิงประยุกต์. กรุงเทพฯ: ชัคเซส มีเดีย, บจก.

วรรณิ์ สำราญเวทย์. (2547). การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Mamer, B. (2000). Film production Technique: Creating the accomplished image (2nd ed.). Belmont: Wadsworth.

Rea, W.P., & Irving K.D. (2010). Producing and directing the short film and video (4th ed.). Oxford: Focal Press.

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post- test)

ภาคผนวก ข ผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษา (E_1) และคะแนนจากรายงานสรุปผลงาน (E_2)

ภาคผนวก ค ตัวอย่างผลงาน

ภาคผนวก ง ตัวอย่างรายงาน

ภาคผนวก จ ผลประเมินความพึงพอใจของสาธารณะชนต่อผลงานนักศึกษา



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test)

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ผลคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และทดสอบหลังเรียน (Post-test)

คนที่	ก่อนเรียน x_1	หลังเรียน x_2	$D = (x_2 - x_1)$	D^2
1	25	32.5	7.5	56.25
2	23	47.5	24.5	600.25
3	23	48	25	625
4	25	42.5	17.5	306.25
5	19	42.5	23.5	552.25
6	14	43	29	841
7	31	40.5	9.5	90.25
8	26	46.5	20.5	420.25
9	18	46.5	28.5	812.25
10	37	42	5	25
11	29	48	19	361
12	32	48	16	256
13	39	46	7	49
14	31	42	11	121
15	18	50	32	1024
16	20	46	26	676
17	23	42	19	361
18	25	50	25	625
19	31	40.5	9.5	90.25
20	27	48	21	441
21	19	50	31	961
22	21	43	22	484
23	36	48	12	144
24	23	48	25	625
25	13	43	30	900
26	0	47.5	47.5	2256.25
27	20	50	30	900
28	15	43	28	784

คนที่	ก่อนเรียน x_1	หลังเรียน x_2	$D = (x_2 - x_1)$	D^2
29	22	47.5	25.5	650.25
30	29	48	19	361
31	31	42	11	121
32	22	50	28	784
33	23	50	27	729
34	21	48	27	729
35	31	40.5	9.5	90.25
36	23	42	19	361
37	20	42.5	22.5	506.25
38	41	42.5	1.5	2.25
39	35	48	13	169
40	37	48	11	121
41	39	46	7	49
42	8	43	35	1225
43	20	40.5	20.5	420.25
44	24	48	24	576
45	22	46.5	24.5	600.25
46	41	50	9	81
47	18	40.5	22.5	506.25
48	18	47.5	29.5	870.25
49	40	48	8	64
50	14	43	29	841
51	21	42	21	441
52	24	48	24	576
53	22	50	28	784
54	26	42	16	256
55	36	50	14	196
56	15	43	28	784
57	24	46	22	484
58	26	47.5	21.5	462.25
59	30	46	16	256

คนที่	ก่อนเรียน x_1	หลังเรียน x_2	$D = (x_2 - x_1)$	D^2
60	22	46	24	576
61	17	47.5	30.5	930.25
62	39	42.5	3.5	12.25
63	18	46	28	784
64	10	13	3	9
65	21	35	14	196
66	18	42.5	24.5	600.25
67	18	47.5	29.5	870.25
68	21	42.5	21.5	462.25
69	40	46.5	6.5	42.25
70	17	42.5	25.5	650.25
71	18	43	25	625
72	31	47.5	16.5	272.25
73	39	42	3	9
74	32	46.5	14.5	210.25
75	36	47.5	11.5	132.25
76	20	46.5	26.5	702.25
77	17	47.5	30.5	930.25
78	27	47.5	20.5	420.25
79	43	46.5	3.5	12.25
80	25	42	17	289
Σ	1995	3589	1,594	38,219
\bar{X}	24.93	44.86	19.92	477.73

สถิติ t - test สำหรับทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย ของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียน

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{n \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{n-1}}}, df = n - 1$$

เมื่อ D คือความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
n คือจำนวนคู่

$$t = \frac{1,594}{\sqrt{\frac{(80 \times 38,219) - (1,594)^2}{79}}}$$

$$= \frac{1,594}{\sqrt{\frac{3,057,520 - 2,540,836}{79}}}$$

$$= \frac{1,594}{\sqrt{6,540.3038}}$$

$$= \frac{1,594}{80.87}$$

$$t = 19.710$$

ค่า t จากตารางที่ df = 80 - 1 = 79 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 / one tailed = 1.664 ค่า t จากการคำนวณสูงกว่า ค่า t จากตาราง สรุปได้ว่าคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนเชื่อถือได้ 99%

SRIPATUM UNIVERSITY



ภาคผนวก ข

ผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษา (E_1) และคะแนนจากรายงานสรุปผลงาน (E_2)

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ผลคะแนนจากผลงานของนักศึกษา (E_1) และคะแนนจากรายงานสรุปผลงาน (E_2)

คนที่	ชื่อ - สกุล	ผลคะแนนจากผลงาน ของนักศึกษา	คะแนนจากรายงาน สรุปผลงาน
1	น.ส. ภัทรพร เมืองไสย	37	39.7
2	นาย อัจฉรงค์ วงษ์สุวรรณค์	36	41.3
3	นาย รัชพล พลชัย	38.5	39.9
4	น.ส. นุรมาเรียม แดแฮสะแนะ	36.5	38.4
5	น.ส. บุชญา ชินแก้ว	36.5	38.4
6	นาย วันเฉลิม ณ วงดวง	35	41.8
7	นาย ไตรภพ ทองใบ	37	39.7
8	นาย เขมศักดิ์ โมงการ	30	38.8
9	น.ส. ชฎาภรณ์ ชินอยู่สุขทวีชัย	30	38.8
10	นาย พงศกร กิจจะอรพิน	33.5	40.3
11	น.ส. ชนิกานต์ พุกาธร	37.5	40.9
12	น.ส. สรिता พึ่งสุข	37.5	40.9
13	น.ส. อัจฉรา สง่าลี	36.5	40.7
14	นาย ชัยวัฒน์ ฉัตรรัตนสกุล	33.5	40.3
15	นาย วิริยะ เตชรัตน์อมรสสุข	38	43.4
16	น.ส. ลลิตา สุจิมงคล	36.5	40.7
17	นาย ปิณณพัฒน์ วัฒนสินอภิวุฒิ	36.5	40.3
18	นาย ฉัตรชพัทธ์ อินเนียม	38	43.4
19	นาย รัชพล เกษรบัว	37	39.7
20	น.ส. ณัฐภรณ์ เกษสังข์	38.5	39.9
21	นาย ณรงค์ชัย ณ สายบุรี	38	43.4
22	นาย ภาณุพงศ์ ทองแก้ว	30	41.8
23	นาย ณัฐภณ ศรีสมบัติ	37.5	40.9
24	นาย ชีรวัดน์ ภูสุวรรณ	38.5	39.9
25	นาย คุณากรณ์ จันทะรัต	35	41.8
26	นาย ปิยงกูร ชมพูน	36	41.3
27	นาย ธนพงษ์ พุดจีบ	38	43.4
28	นาย ณัฐพล แก้วใส	36	41.3

คนที่	ชื่อ - สกุล	ผลคะแนนจากผลงาน ของนักศึกษา	คะแนนจากรายงาน สรุปผลงาน
29	ธนพงษ์ เคหะเจริญ	29	41
30	นาย ชีรเดช ดีลีน	38.5	39.9
31	นาย ฤทธิเกียรติ บุญการินทร์	33.5	40.3
32	นาย ศาสตรานันท์ สำเภาเพชร	38	43.4
33	นาย ชัยวัฒน์ ศรีหาโคตร	38	43.4
34	น.ส. ศศิประภา พลเยี่ยม	37.5	40.9
35	น.ส. มณีวรรณ ทรัพย์สุวรรณ	33.5	40.3
36	น.ส. พัชรนันท์ สมาทิน	36.5	38.4
37	น.ส. นัทธมน มัชฌิมานนท์	36.5	38.4
38	นาย ทศพงศ์ นิลเกษ	37.5	40.9
39	นาย ทศพร นิลเกษ	37.5	40.9
40	นาย สาริศ พุทธิแก้ว	36.5	40.7
41	นาย ภูริโชติ หวังชัย	30	40.5
42	นาย เขมโก แปลกพงษ์ศิริ	37	39.7
43	น.ส. ชนณิกานต์ เพ็ชรรัตน์	37.5	40.9
44	นาย ปัญจพล เอี่ยมตาล	30	33.8
45	นาย ฐนพล อ่ำปะมะโท	38	43.4
46	นาย เกียรตินันท์ ชันดี	37	39.7
47	นาย อติศักดิ์ ทิศมนตรี	36	41.3
48	นาย ปันณธร เตชะเลิศมณี	38.5	39.9
49	นาย ธัญวิทย์ แซ่เตียว	30	41.8
50	นาย อาทิตย์ แก้วโมราเรืองฤทธิ์	33.5	40.3
51	นาย ภูสิทธิ์ จุติมา	38.5	39.9
52	นาย จุลดิศ ช่างนาค	38	43.4
53	นาย ภาณุพงศ์ คุ่มวงศ์	33.5	40.3
54	นาย ชานนท์ พลอยประดับ	38	43.4
55	นาย ปัญจพล วงศ์โคคุ้ม	37	41.8
56	น.ส. วชิราภรณ์ ภารฤทธิ	36.5	40.7
57	นาย ชินกฤต เวชสกล	36	41.3
58	น.ส. เจนจิรา พันธิบุญ	36.5	40.7
59	นาย กฤษฎา เพ็งธงชัย	36.5	40.7

คนที่	ชื่อ - สกุล	ผลคะแนนจากผลงาน ของนักศึกษา	คะแนนจากรายงาน สรุปผลงาน
60	นาย ณัฐพงษ์ ปลื้มโชค	36	41.3
61	น.ส. กัลยกร เกิดพันธ์	36.5	38.4
62	น.ส. ณกัญญา อักษรชาติ	36.5	40.7
63	นาย นพดล ปานทะผลสิน	36.5	38.4
64	นาย นพรัตน์ บัวจันทร์	36.5	38.4
65	นาย ณธีพัฒน์ ปรีชารุจิโรจน์	36	41.3
66	นาย อธิพิล สระบุตรดี	36.5	38.4
67	นาย ภูริช ตั้งจิตเพียรโชค	30	33.8
68	นาย ธีรศักดิ์ เพชรศิริ	36.5	38.4
69	น.ส. ธาปณี คณะรัมย์	30	41.8
70	น.ส. ธัญทิณี รุจิภาสกุล	36	41.3
71	นาย อัครวิษฐ์ ทินราช	33.5	40.3
72	นาย ธนินท์โชติ อนันต์มงคลชัย	30	33.8
73	น.ส. วิมลจันทร์ คานจันทิก	36	41.3
74	นาย นิธิพงศ์ สิทธิหล่อ	30	33.8
75	น.ส. พัชรนันท์ เอี่ยมธรวาวัชร	36	41.3
76	นาย สิทธิชัย วิศาลสุภานนท์	36	41.3
77	นาย ณัฐวัตร เจริญสุข	30	33.8
78	นาย ณัฐกมลเนศ เลิศพงษ์รุจิกร	33.5	40.3
79	นาย รชต มิ่งขวัญ	30	33.8
80	นาย ชัยชาญ ธานี	30	41.8
	Σ	2,831	3,216.8
	\bar{x}	35.39	40.21
	คะแนนเต็ม	80	80
	ร้อยละ	70.77 (E_1)	80.42 (E_2)



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างผลงาน
ผลงานของนักศึกษาในกลุ่มเครือข่าย

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ชื่อกลุ่ม “กลุ่ม คลุมเครือ”

ชื่อเรื่อง : กลับใจ

แนวคิด (Concept/Theme) ความรักกับความหลง

ความยาว : 3 นาที

ที่มา: ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีที่มาจากเรื่องจริงของเพื่อนในกลุ่มที่หลงรักรุ่นพี่ที่ผูกเส้นด้ายข้อมือให้ในงานรับน้องของมหาวิทยาลัย และฝังใจในความรักนั้นเหมือนกับเส้นด้ายที่รัดติดข้อมือไม่ยอมแกะทิ้งไป เมื่อรุ่นพี่ที่เธอรักไปคบหากับคนอื่นทำให้เธอเสียใจมากจนทิ้งทุกสิ่งเพราะผิดหวังในความรัก แต่เมื่อมีเพื่อนๆ ช่วยให้กำลังใจและเตือนสติว่าสิ่งที่เธอคิดว่าเป็นความรักคือความฝังใจที่เธอยึดติดและนึกคิดไปเองเหมือนกับเส้นด้ายที่รัดข้อมือของเธอไม่ยอมปล่อย เธอจึงรู้สึกตัวว่าสิ่งที่คิดว่าเป็นความรักแท้จริงแล้วมันคือความหลงที่เธอสร้างมันขึ้นมาเอง เมื่อใดที่รู้สึกตัวและแกะมันออกไปเหมือนเส้นด้ายข้อมือที่เธอตัดสติทิ้งมันด้วยตัวเอง

วัตถุประสงค์: เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเรื่องราวความรัก อาจเป็นสิ่งที่เรายึดติดไปเองหากเราปล่อยวางเราก็จะไม่เศร้าโศกเสียใจ

แนวคิด: ต้องการสื่อสารด้วยภาพให้ผู้ชมเห็นถึงความรู้สึกที่อัดอั้นจากการยึดติดในความรักที่ผิดหวังเปรียบเทียบกับความรู้สึกสบายใจเมื่อได้ปล่อยวาง

เรื่องย่อ: Synopsis

เรื่องราวของมายด์เด็กปีหนึ่งๆ ที่ไปแอบชอบพี่อาร์มรุ่นพี่ปีสามเพียงเพราะเส้นด้ายที่ผูกข้อมือในวันรับน้อง ทำให้เธอมีความรู้สึกดีๆ จนกระทั่งวันหนึ่งรุ่นพี่ที่เธอแอบชอบไปขึ้นสถานะกับผู้หญิงคนนึง ทำให้เธอเสียใจจนไม่เป็นอันเรียนไม่มีจิตใจทำอะไร จนวันหนึ่งเพื่อนโทรมาต่า ทำให้เธอคิดได้ และกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ

เข้าชมผลงานได้ที่ Link

<https://youtu.be/9-17CkX0sKI>

คะแนนผลงานของนักศึกษาในกลุ่ม กลุ่มเครือ

ลำดับ	หัวข้อเกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ภาพยนตร์สื่อความหมายและแสดงถึงแก่นเรื่อง และเนื้อหาได้อย่างชัดเจน	10	8
2	มีการจัดองค์ประกอบภาพ จัดมุมกล้อง จัดแสงของภาพ การใช้เสียง และการตัดต่อที่ดี	10	8.5
3	ผู้เรียนมีการวางแผนและสามารถดำเนินงานตามแผนการที่กำหนดทันเวลา	10	6.5
4	ผู้เรียนมีการเสนอผลงานอย่างต่อเนื่องและปรับปรุงตามคำแนะนำ	10	6.5
5	ผู้เรียนมีการนำผลงานแสดงต่อสาธารณชนและเก็บข้อมูลความพึงพอใจ	10	7
	รวม	50 คะแนน	36.5

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ภาคผนวก ง
ตัวอย่างรายงาน
รายงานสรุปผลงานกลุ่ม A5

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ชื่อกลุ่ม : A5

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

ลำดับที่	รหัสนักศึกษา	ชื่อ-ชื่อเล่น	ตำแหน่ง
1	59008096	นายณัฐภณ ศรีสมบัติ	ผู้กำกับ / ผู้ตัดต่อลำดับภาพ / ช่างภาพ
2	59003820	น.ส.ชนิกานต์ พุกาธร	รองผู้กำกับ / ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ / ช่างภาพ
3	59003844	น.ส.สรिता พิงสุข	ผู้กำกับภาพ / คนดูแลความต่อเนื่อง
4	59016850	นายทศพร นิลเกษ	นักแสดง / ผู้บันทึกเสียง
5	59016401	นายทศพงศ์ นิลเกษ	นักแสดง / ผู้ตัดต่อลำดับภาพ
6	59013913	น.ส.ศศิประภา พลเยี่ยม	ผู้ช่วยผู้กำกับภาพ / ฝ่ายแต่งหน้า ทำผม
7	59018569	น.ส.ชนิกานต์ เพ็ชรรัตน์	ผู้เขียนบท / คนดูแลความต่อเนื่องของบท

ที่มา

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีที่มาจากชีวิตการเรียนด้านศิลปะที่ต้องพัฒนาทักษะความสามารถของตัวเองอยู่เสมอด้วยการฝึกฝนฝีมือให้เก่งขึ้นแล้ววัดผลนั้นด้วยการเข้าร่วมเวทีการประกวด เพื่อที่จะเป็นที่ยืนยันว่าเรามีความสามารถ แต่หลายครั้งที่การเข้าร่วมประกวดเป็นเรื่องที่น่ากลัวเนื่องจากเรามีความไม่มั่นใจและมีความเชื่อว่าเรามีความสามารถไม่เพียงพอไม่สามารถไปแข่งขันกับคนอื่นได้ เราจึงได้แต่ปล่อยให้โอกาสที่จะได้พิสูจน์ฝีมือนั้นผ่านไปเฉยๆ จึงได้ตั้งข้อสังเกตว่าความเชื่อที่เราไม่เก่งนั้นเป็นสิ่งที่จำกัดการหาประสบการณ์ หากเราทำลายข้อจำกัดนี้ซึ่งแท้จริงเป็นสิ่งที่เราคิดไปเอง เราน่าจะทำอะไรใหม่ๆ ได้มากขึ้นเพื่อเปิดโลกทัศน์และสร้างประสบการณ์ให้ตัวเอง

ผู้จัดทำได้ค้นคว้าข้อมูลด้วยการแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มทำการพูดคุยกับเพื่อนๆ และรุ่นพี่ถึงสาเหตุที่ไม่เข้าร่วมการประกวดผลงาน โดยสรุปได้ถึงสาเหตุที่หลากหลาย เช่น ไม่มีเวลาเพราะต้องทำงานในวิชาเรียน ไม่สนใจอยากทำ หรืออยากทำงานที่ได้ค่าจ้างโดยตรงมากกว่า แต่สาเหตุที่เป็นประเด็นน่าสนใจคืออยากทำแต่คิดว่าทำงานส่งประกวดไปก็ไม่ได้ทั้งรางวัลและค่าจ้างเสียเวลาเปล่า มีที่มาจากความมั่นใจว่าผลงานของเรานั้นจะไม่ได้รางวัลแน่นอน ซึ่งความมั่นใจดังกล่าวก็คือกรอบที่กีดกันเราจากการหาประสบการณ์นั่นเอง

สมาชิกในกลุ่มจึงได้ช่วยกันคิดเรื่องราวที่สื่อสารเรื่องการทำลายกรอบความคิดปิดกั้นตัวเองนี้ไป เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชม เมื่อชมจบภาพยนตร์จบแล้วจะหันมามองกรอบที่ปิดกั้นตัวเองอยู่แล้วทำลายมันทิ้งให้ตัวเองได้มีโอกาสที่จะทดสอบและพัฒนาความสามารถตัวเองให้ดีขึ้นไปอีก

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

Pre-Production การเตรียมการถ่ายทำ

ชื่อเรื่อง :

ดีกรอบ

แนวคิด (Concept/Theme) :

จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อความคิดถูกดีกรอบเพียงเพราะคำว่าเป็นไปไม่ได้ มีนักศึกษาคนหนึ่งอยากเข้าร่วมประกวด แต่กลับดีกรอบตัวเองว่าทำไม่ได้ หากแต่สุดท้ายก็ทำลายกรอบตัวเองและเข้าร่วมประกวดในที่สุด
ความยาว: 3 นาที

เรื่องย่อ :





มีนักศึกษาหนึ่งมีความสามารถในการวาดรูปมาก แต่ชอบดีกรอบตัวเองว่าประกวดไม่ได้ ไม่มีความสามารถพอ จนเกิดความคิดด้านลบและกรอบ วันหนึ่งเขาไม่อาจทนที่จะเป็นคนซึ่งขาดได้อีกต่อไป เขาเริ่มคิดที่จะเอาชนะใจตัวเอง ก้าวข้ามความกลัว แม้อันท้ายที่สุด เขาจะไม่ชนะการประกวดก็ตาม แต่เขาก็สามารถทำให้ตัวเองหลุดจากกรอบที่ตัวเองสร้างขึ้นมาจนสำเร็จ

สตอรี่บอร์ด :

ลำดับ	ภาพ(Storyboard)	คำอธิบาย(Description)
1		ภายนอก / มหาลัย / กลางวัน ด้านหน้ามหาลัยศรีปทุม บริเวณอาคาร 11
2		ภายใน / มหาลัย / กลางวัน ภายในอาคาร 11 ชั้น 6 หน้าห้องพักอาจารย์ ตัวเอก ยืนมองป้ายประกาศกิจกรรมอยู่

3		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน ภาพป้ายประกวด</p>
4		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน ตัวเอกกำหมัดแน่น</p>
5		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน ตัวเอก ยืนมองป้ายประกาศกิจกรรมอยู่ด้วยสีหน้าไม่มั่นใจ</p>
6		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน ตัวเอก หลับตาตั้งใจ แล้วละออกจากตรงนั้น</p>
7		<p>ภายนอก / มหาลัย / กลางวัน เดินออกจากมหาลัยเพื่อกลับบ้านโดยมีกรรบอกคอยๆปรากฏขึ้นมารอบๆตัวของเขา</p>
8		<p>ภายใน / บ้าน / กลางคืน ตัวเอกนั่งวาดภาพด้วยความเอื่อยเอื่อย พลังงานังคิดเรื่องใบประกาศ</p>

9		<p>ภายใน / บ้าน / กลางคืน มี ความคิดด้านลบ เข้ามาพุดกรอกหู นายทำไม่ได้หรอก</p>
10		<p>ภายใน / บ้าน / กลางคืน ตัวเอกโยนทิ้งสอไล่ความคิดด้านลบไป แล้วถอนใจ</p>
11		<p>ตัดเข้าฉากดำ ปิดไฟ</p>
12		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน เช้าวันต่อมา ตัวเอกเดินเข้ามาและผ่านป้ายประกาศ ผ่านเต็ม</p>
13		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน เขาคิดทบทวนเรื่องการประกวดอีกครั้ง และมีร่าง ความคิดด้านลบเข้ามาพุดขัด เลิกคิดถึงมันเถอะ ความคิดด้านลบพุด นายทำไม่ได้หรอก ตัดใจไปซะดีกว่าน่า นายคนขี้ ขลาด ตัวเอกเริ่มทนไม่ไหว และมีท่าทีต่อต้าน</p>

14		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน</p> <p>เขาหลักความคิดด้านลบออก พร้อมกรอบที่แตกกระจายและพูดว่า</p> <p>ฉันไม่อยากเป็นคนชี้ขาดอีกต่อไปแล้ว!!</p>
15		<p>ภายใน / บ้าน / กลางวัน</p> <p>เขากลับบ้าน ลงมือฝึกวาดภาพอย่างจริงจัง จนถึงวันประกวด</p>
16		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน</p> <p>ภาพใบประกาศผลที่ไม่มีชื่อของตัวเอง</p>
17		<p>ภายใน / มหาลัย / กลางวัน</p> <p>ตัวเองยื่นมองผลประกาศด้วยสีหน้าเสียตาย แล้วก็ยิ้มออกมาด้วยความโล่งใจ</p>
18		<p>ภายนอก / มหาลัย / กลางวัน</p> <p>เขาเดินออกจากอาคาร 11 เพื่อกลับบ้าน</p>
19		<p>ภายนอก / มหาลัย / กลางวัน</p> <p>เขาเดินผ่านผู้คนที่มีกรอบและไม่มีลอยอยู่รอบตัวแล้วค่อยๆ กลายเป็นจอขาว และโลโก้มหาลัยและคณะปรากฏขึ้นตามลำดับ</p>

1. Mood and Tone :



สี/บรรยากาศ ชืดๆ ไม่สดใส

ใช้ในฉาก 1-13

เหตุผลที่เลือก บรรยากาศและความรู้สึกของหนังเป็นไปในทางกดดัน ไม่สดใส



แสง Soft Light

ใช้ในฉาก 16-20

เหตุผลที่เลือก ต้องการสื่อถึงบรรยากาศที่ดีขึ้น ความรู้สึกไปในเชิงบวก สดใสขึ้นหลังจากผ่านความกดดันมา

2. Location/Setting



Loc 1: บ้านตัวเอง

ใช้ในฉากที่ 8-10, 16

เหตุผลที่เลือก ต้องการให้ห้องของตัวเองมีความเป็นระเบียบ สะอาดสะอาดตามบุคลิก และมีการซ่อนหนังสือหรือสิ่งของเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบในกล่องหรือมุมใดมุมหนึ่งในห้อง



Loc 2: ป้ายรถเมล์

ใช้ในฉาก ตัวละครกลับบ้าน (ฉากที่ 7)

เหตุผลที่เลือก ตัวละครกลับบ้านโดยใช้รถสาธารณะ ซึ่งป้ายรถเมล์เป็นจุดขึ้นรถโดยสาร



Loc 2: อาคาร 11 มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ใช้ในฉากที่ 1-6, 9-10, 12-15, 17-19

เหตุผลที่เลือก เป็นอาคารที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับตัวละครซึ่งเป็นวัยรุ่นยุคใหม่

3. Prop



Prop 1: สมุดวาดรูป

ใช้ในฉากที่ 8 กับ 10

เหตุผลที่เลือก แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่สอดคล้องกับการประกวด



Prop 2: โต๊ะ เก้าอี้

ใช้ในฉากที่ 8, 10

เหตุผลที่เลือก เป็นสิ่งจำเป็นในการทำงานหรือวาดรูปสำหรับนักศึกษา



Prop 3: ป้ายประกาศงานแข่งขัน

ใช้ในฉากที่ 2-3, 12, 17

เหตุผลที่เลือก ใช้บอกถึงงานประกวดที่ตัวเองจะเข้าร่วม



Prop 4: กระเป๋าเป้

ใช้ในฉากที่

เหตุผลที่เลือก เพราะใช้ช่วยให้บุคลิกของตัวละครหลักที่เป็นเด็กเรียบร้อยดูเป็นเด็กเรียนที่ชอบพกอุปกรณ์เครื่องเขียนติดตัวตลอดเวลา



Prop 4: หนังสือ / โคมไฟ

ใช้ในฉากที่ 8, 10, 16

เหตุผลที่เลือก พวกหนังสือเรียนจะเป็นพรอพที่สื่อถึงความตั้งใจเรียนและเป็นระเบียบโดยมีหนังสือวาดรูปหรือการ์ตูนซ่อนไว้ในลิ้นชักในฉากเพื่อให้เห็นถึงความชอบในการ์ตูนและการวาดรูปของตัวเอง ส่วนโคมไฟ เป็นของประกอบที่ช่วยให้แสงไฟยามกลางคืนที่เด็กชอบทำงานกลางดึกต้องมี

4. Cast



ตัวละคร A

รายละเอียด บุคลิกเป็นคนเรียบร้อย ไม่มีความมั่นใจในตัวเอง เพราะต้องการให้แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากคนไม่กล้าตัดสินใจลงมือทำลายกรอบของความกลัวที่ตัวเองสร้าง

UNIVERSITY UNIVERSITY



ตัวละคร B

รายละเอียด บุคลิกเกร มั่นใจในตัวเอง และปากร้าย เพราะเป็นความคิดด้านลบของตัวเอง จึงต้องมีบุคลิกที่ตรงข้ามกัน

5. Costume



ตัวละคร A ในฉากอยู่ที่มหาวิทยาลัยและที่บ้าน

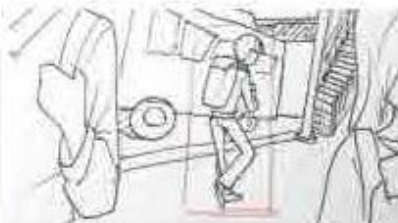
รายละเอียด เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะความเรียบร้อยของตัวละครจึงต้องมีการแต่งกายที่ถูกระเบียบของมหาวิทยาลัย ตามเนื้อเรื่องที่ตัวครดำเนินอยู่ในสถานศึกษา



ตัวละคร B ในฉากมหาลัยและที่บ้าน

รายละเอียด เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะเกร มั่นใจของเงาคำคิดด้านลบซึ่งตรงข้ามกับตัวเอง จึงต้องแต่งตัวค่อนข้างไม่เรียบร้อย ดูนักเลงนิดๆ แต่ก็ยังคงแสดงถึงความเป็นนักศึกษาของเงาคำคิดที่ไม่มีใครนอกจากตัวเอกเห็น

6. เทคนิคพิเศษ



เทคนิคพิเศษตัดต่อรอบใส่เข้าไปในหนังโดยใช้ Vegas

ใช้ในฉากที่ตัวละครและคนรอบๆข้างมีกรอบ (ฉากที่ 7-15, 20)

รายละเอียด/เหตุผล ต้องการแสดงถึง 'กรอบ' หรือปัญหาที่ตัวเอกมีในเชิงสัญลักษณ์แทน

7. บรรยายการถ่ายทำ

ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นครั้งนี้ ใช้สถานที่ถ่ายทำในบริเวณอาคาร 11 ชั้น 6 มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน โดยอุปกรณ์การถ่ายทำบางส่วนเป็นของที่สมาชิกช่วยกันนำมาเช่นกล้อง DSLR ขาตั้งกล้อง แผ่นโฟมเพื่อสะท้อนแสง รวมทั้งเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากที่นำมาจากบ้านเองจึงไม่ได้เสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ นักแสดงหลักทั้งสองคนคือคนที่ เป็นนักศึกษาและคนที่ เป็นจิตได้สำนักเป็นพี่น้องฝาแฝดซึ่งเป็นสมาชิกในกลุ่มอยู่แล้ว จึงไม่ต้องใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างภาพ คนที่หน้าเหมือนกันขึ้นมา ทำให้ประหยัดทั้งงบประมาณและเวลาในการทำงานได้มาก



8. ภาพตัวอย่างในภาพยนตร์



สรุปผล

จากการจัดฉายภาพยนตร์สั้นในงาน AFX Film Fest ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2560 ณ ห้องเธียเตอร์ชั้น 3 อาคาร 11 มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน ได้ผลตอบรับจากผู้ชมดีมากโดยผู้ชมมีความเข้าใจในประเด็นของเรื่องเป็นอย่างดี วัตถุประสงค์จากแบบสอบถามเกี่ยวกับความเข้าใจและความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์แต่ละเรื่อง พบว่าจากผู้ชม 59 คน ทุกคนเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีประเด็นเรื่องหลักชัดเจน และผู้ชมส่วนใหญ่เข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดและมีความรู้สึกร่วมกับภาพยนตร์ในบางช่วง ผู้จัดทำจึงจะพัฒนาในเรื่องการเล่าเรื่องให้สามารถเล่าประเด็นและเพิ่มเติมการเล่าเรื่องที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกให้ชัดเจนยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป

คะแนนรายงานสรุปผลงานกลุ่ม A5

หัวข้อเรื่อง	รายการเกณฑ์การให้คะแนนผลงานของนักศึกษา	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
1	ผู้เรียนสามารถอธิบายหัวข้อ วัตถุประสงค์ และประเด็นที่สนใจเพื่อจัดทำภาพยนตร์ได้	10	9
2	ผู้เรียนศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องที่จะทำ	10	9
3	ผู้เรียนมีการแสดงตัวอย่าง การยกตัวอย่างเพื่อให้เกิดการเข้าใจต่อผลงานภาพยนตร์	10	7
4	รายงานสรุปผลสามารถแสดงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนทุกขั้นตอน	10	7.5
5	มีการนำผลเก็บข้อมูลความพึงพอใจ เพื่อทำการวิเคราะห์ผล และชี้แจงในเล่มรายงาน	10	7.4
	รวม	50 คะแนน	39.9



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY



ภาคผนวก จ

ผลประเมินความพึงพอใจของสาธารณะชนต่อผลงานนักศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

1. คำถามแบบประเมินความพึงพอใจ

1.1 ท่านคิดว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ท่านเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด

- 1) ไม่เข้าใจเลย
- 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจ
- 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมึนงบางส่วน
- 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด
- 5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วย

1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่นฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย

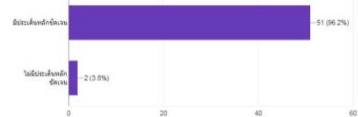
- 1) คือไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง
- 2) รู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก
- 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก
- 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก
- 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก

2. ผลประเมินความพึงพอใจของสาธารณชนต่อผลงานนักศึกษาทั้ง 10 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่ม A4Paper

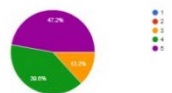
ท่านคิดว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่

53 response



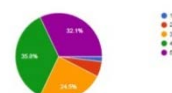
หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องซึ้งท่านเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด 1) ไม่เข้าใจเลย 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมึนงบางส่วน 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด 5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วย

53 response



ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่นฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก

53 response



1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 96.2

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 47.2 รองลงมาคือ เข้าใจเรื่องทั้งหมด 39.6 และรองลงมาคือ เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมึนงบางส่วนร้อยละ 13.2

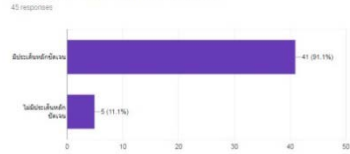
1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่นฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า

รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 35.8 รองลงมาคือ รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ

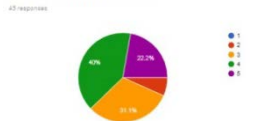
32.1 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มากร้อยละ 24.5

กลุ่มที่ 2 กลุ่ม A4

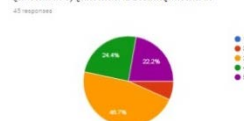
ทัศนคติทางเชิงมีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่



หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องที่ทำเข้าใจเรื่องครบถ้วนมากที่สุด 1) ไม่เข้าใจ และ 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนเข้าใจ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆโดยไม่รู้เนื้อเรื่อง 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมาย แม้ยังไม่ได้ตรงๆในเรื่องด้วย



ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือไม่รู้สึกเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบางส่วนน้อยมาก 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก



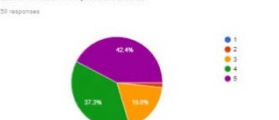
- 1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 91.1
- 1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 40 รองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 31.1 และรองลงมาคือ เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 22.2
- 1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่นฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก ร้อยละ 40.7 รองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 24.4 และรองลงมาคือ รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 22.2

กลุ่มที่ 3 กลุ่ม A5

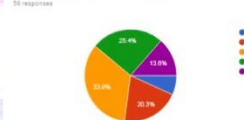
ทัศนคติทางเชิงมีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่



หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องที่ทำเข้าใจเรื่องครบถ้วนมากที่สุด 1) ไม่เข้าใจ และ 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนเข้าใจ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆโดยไม่รู้เนื้อเรื่อง 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมาย แม้ยังไม่ได้ตรงๆในเรื่องด้วย



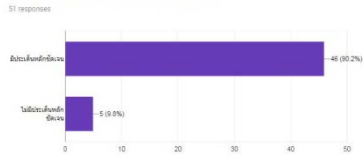
ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือไม่รู้สึกเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบางส่วนน้อยมาก 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก



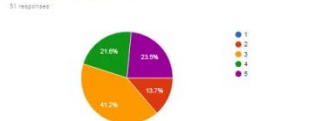
- 1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 100
- 1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 42.4 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 27.3 และรองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 18.9
- 1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่นฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ารู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก ร้อยละ 33.6 รองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 25.4 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก 20.3

กลุ่มที่ 4 กลุ่ม B12

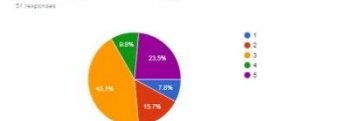
ท่านคิดว่าหนังสือนี้มีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่



หลังจากชมภาพยนตร์ที่นำเข้าไปเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด 1) ไม่เข้าใจเลย 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนเข้าใจ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วน 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด 5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ในได้เล่าตรงๆในเรื่องด้วย



ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากเพียงใด (เช่นจากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบ้างช่วงเดียว 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก



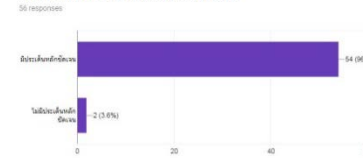
1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังสือนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 90.2

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 41.2 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเรื่องด้วยร้อยละ 23.5 และรองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 21.6

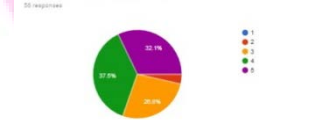
1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่นจากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มากร้อยละ 43.1 รองลงมาคือ รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมกร้อยละ 23.5 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก 15.7

กลุ่มที่ 5 กลุ่ม B13

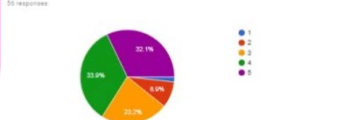
ท่านคิดว่าหนังสือนี้มีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่



หลังจากชมภาพยนตร์ที่นำเข้าไปเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด 1) ไม่เข้าใจเลย 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนเข้าใจ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วน 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด 5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ในได้เล่าตรงๆในเรื่องด้วย



ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากเพียงใด (เช่นจากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบ้างช่วงเดียว 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก

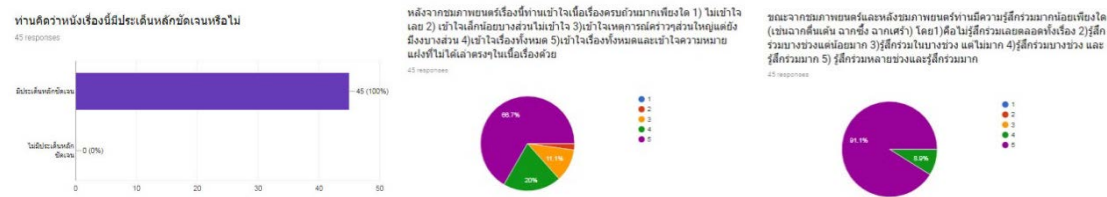


1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังสือนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 96.4

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใดส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า เข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 37.5 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเรื่องด้วยร้อยละ 32.1 และรองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 26.8

1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่นจากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมกร้อยละ 33.9 รองลงมาคือรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมกร้อยละ 32.1 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มกร้อยละ 23.2

กลุ่มที่ 6 กลุ่ม B44



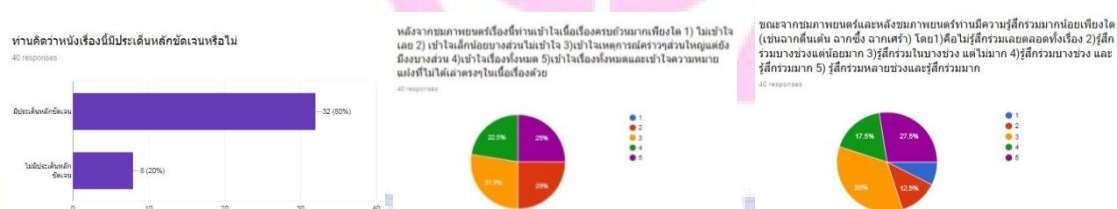
1.1

ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 100

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีเรื่องความเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 66.7 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 20 และรองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 11.1

1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 91.1 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 8.9 ซึ่งมีเพียง 2 อันดับ แสดงว่ากลุ่มนี้สามารถสร้างผลงานให้ผู้ชมรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก

กลุ่มที่ 7 กลุ่ม Greyface



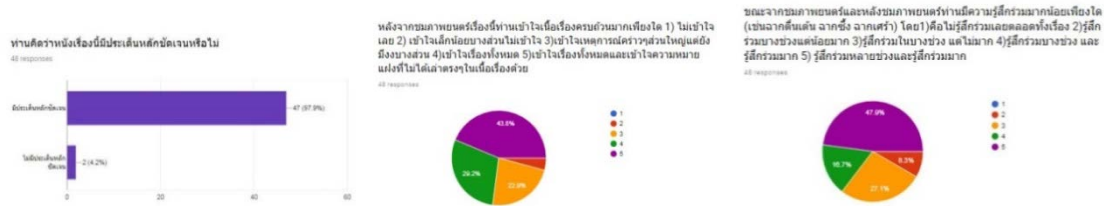
1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 80

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีเรื่องความเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 27.5 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 25 และเข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจร้อยละ 25 เช่นกัน และรองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 22.5

1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก ร้อยละ 35 รองลงมาคือรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 27.5 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 17.5

จากภาพรวมของกลุ่มนี้ แสดงว่าผลงานยังไม่แสดงความเข้าใจเนื้อเรื่องมากนัก เพราะสังเกตได้จากผลประเมินที่เกิดการกระจายตัวเป็นเกือบเป็น 4 เท่า และผู้ประเมินให้ความคิดเห็นว่ามีเรื่องความเข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจ ถึงร้อยละ 25

กลุ่มที่ 8 กลุ่มคลุมเครือ



- 1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 97.9
- 1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 43.8 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 29.2 และรองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆ ส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 22.9
- 1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 47.9 รองลงมาคือรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มากร้อยละ 27.1 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 16.7

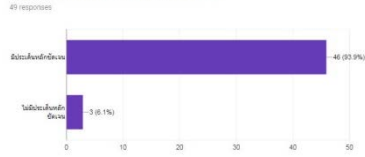
กลุ่มที่ 9 กลุ่ม Lost



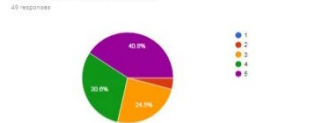
- 1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 84
- 1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเป็นเรื่องเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 36 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 34 และรองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 18
- 1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมายน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 30 รองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 24 ซึ่งเท่ากับรู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มากร้อยละ 24 เช่นกัน และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก 20

กลุ่มที่ 10 กลุ่มสัมพันธ์

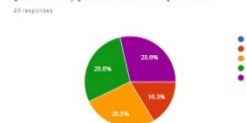
ทัศนคติทางเชิงสัมพันธ์มีประเด็นหลักชัดเจนหรือไม่



หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญเรื่องใดมากที่สุด (1) ไม่เข้าใจเลย (2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจ (3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่อ้างอิง (4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด (5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ในได้โดยตรงในเรื่องหรือตัว



ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ท่านมีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดย 1) คือ ไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง 2) รู้สึกร่วมบ้างแต่ก็อยาก 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก 4) รู้สึกร่วมบ้าง และรู้สึกร่วมมาก 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก



1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนถึงร้อยละ 93.9

1.2 หลังจากชมภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่าเรื่องความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนมากเพียงใด ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าเข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วยร้อยละ 40.8 รองลงมาคือเข้าใจเรื่องทั้งหมดร้อยละ 30.6 และรองลงมาคือเข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วนร้อยละ 24.5

1.3 ขณะจากชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกร่วมมากน้อยเพียงใด (เช่น ฉากตื่นเต้น ฉากซึ้ง ฉากเศร้า) โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่ามีรู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมากร้อยละ 28.6 ซึ่งเท่ากับ รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมากร้อยละ 28.6 เช่นกัน รองลงมาคือ รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มากร้อยละ 26.5 และรองลงมาคือรู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมากร้อยละ 16.3

จากภาพรวมสามารถสรุปได้ว่าหนังทั้ง 10 เรื่องนี้มีประเด็นหลักชัดเจนมากกว่าร้อยละ 80 ทั้งสิ้น รวมถึงบางเรื่องชัดเจนถึงร้อยละ 100 เต็ม

ในส่วนของความเข้าใจเนื้อเรื่องครบถ้วนหลังจากชมภาพยนตร์นั้นส่วนใหญ่ 3 อันดับแรกที่เลือกคือ ข้อที่ 3) เข้าใจเหตุการณ์คร่าวๆส่วนใหญ่แต่ยังมีบางส่วน ข้อที่ 4) เข้าใจเรื่องทั้งหมด และ ข้อที่ 5) เข้าใจเรื่องทั้งหมดและเข้าใจความหมายแฝงที่ไม่ได้เล่าตรงๆในเนื้อเรื่องด้วย แสดงได้ว่าน้อยมากที่ผู้ชมจะตอบข้อ 1) ไม่เข้าใจเลย และข้อที่ 2) เข้าใจเล็กน้อยบางส่วนไม่เข้าใจ

ในส่วนของการรู้สึกร่วมขณะชมภาพยนตร์และหลังชมภาพยนตร์นั้นส่วนใหญ่ 3 อันดับแรกที่เลือกคือ ข้อที่ 3) รู้สึกร่วมในบางช่วง แต่ไม่มาก ข้อที่ 4) รู้สึกร่วมบางช่วง และรู้สึกร่วมมาก ข้อที่ 5) รู้สึกร่วมหลายช่วงและรู้สึกร่วมมาก แสดงได้ว่าน้อยมากที่ผู้ชมจะตอบข้อที่ 1) คือไม่รู้สึกร่วมเลยตลอดทั้งเรื่อง และ ข้อที่ 2) รู้สึกร่วมบางช่วงแต่น้อยมาก

