



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

เรื่อง

ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

THE EFFECTS OF USING VISUAL STORYTELLING SKILL PRACTICES ON
ACHIEVEMENT AND SATISFACTION OF STUDENTS IN DGA 205 SCRIPT
WRITING AND STORYBOARDING IN DEPARTMENT OF DIGITAL ARTS,
SCHOOL OF DIGITALMEDIA, SRIPATUM UNIVERSITY

วรากร ใช้เทียมวงศ์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2554

หัวข้อวิจัย : ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชา ดิจิทัลอาร์ตส์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผู้วิจัย : วรากร ไร่เทียมวงศ์

หน่วยงาน : คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีที่พิมพ์ : พ.ศ. 2554

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการเล่าเรื่องด้วยภาพ กลุ่ม 01 ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 47 คนซึ่งได้มาโดยการตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรูปแบบ Pretest และ Posttest และแบบวัดความพึงพอใจต่อการใช่แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์คือ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติทดสอบที (t-test dependent)

ผลการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า หลังจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีการออกแบบด้วยแนวคิดของหลักการวิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering ทำให้นักศึกษามีพัฒนาการด้านทักษะการเล่าเรื่องดีขึ้นและมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยมีค่า t เท่ากับ -4.05 ซึ่งมีความแตกต่างกันทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ และนักศึกษามีความพึงพอใจมากต่อแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้วยค่าเฉลี่ย 4.13 ซึ่งมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.41

คำสำคัญ : แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ การเขียนสตอรี่บอร์ด การเล่าเรื่องด้วยภาพ หลักการวิศวกรรมย้อนรอย

Research Title : The Effects of Using Visual Storytelling Skill Practices on Achievement and Satisfaction of Students in DGA 205 Script Writing and Storyboarding in Department of Digital Arts, School of Digitalmedia, Sripatum University

Name of Researcher : Warakorn Chaitiamvong

Name of Institution : School of Digitalmedia, Sripatum University

Year of Publication : B. E. 2011

ABSTRACT

The Objectives of this research are studying the effects of using visual storytelling skill practices on achievement and satisfaction of students in DGA 205 Script writing and storyboarding in department of Digital Arts, School of Digitalmedia, Sripatum university

The sample size in this research were students enrolled to DGA 205 Script writing and storyboarding, section 01, in the first semester of 2011 academic year with 47 students selected by purposive sampling. Visual storytelling skill practices, pretest, posttest and questionnaires were used as tools to collect data which have been analyzed by means of standard deviation and t-test dependent.

The result suggested that the students in the class had developed their visual storytelling skills and had higher score after using the visual storytelling skill practices created with reverse engineering concept at the 0.5 level of significance. The students had satisfaction at high level on this visual storytelling skill practices with average at 4.13 and standard deviation at 0.41.

Keywords : Visual storytelling skill practices, Storyboarding, Visual storytelling, Reverse engineering

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ ดร.สาธิตา สกุรัตน์กุลชัย สำหรับการให้ข้อคิดเห็นอันมีประโยชน์และปรับปรุงงานวิจัยให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุมในการสนับสนุนงานวิจัยชิ้นนี้

ผู้วิจัย

พฤศจิกายน 2554



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
	คำถามการวิจัย	3
	สมมุติฐานการวิจัย	3
	ขอบเขตการวิจัย	3
	นิยามศัพท์	4
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือVisual Storytelling.....	5
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนสตอรี่บอร์ด.....	6
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิศวกรรมย้อนรอยหรือReverse Engineering.....	9
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
3	วิธีดำเนินการวิจัย	12
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	12
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	12
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	24
	การวิเคราะห์ข้อมูล	25
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	26
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาในรายวิชา DGA 205	26
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพของ นักศึกษา.....	26
	ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักศึกษารายวิชา DGA205	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่อง ด้วยภาพ.....	41
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	43
สรุปผลการวิจัย	43
อภิปรายผล	45
ข้อเสนอแนะ	47
บรรณานุกรม	i
ภาคผนวก	iii
ภาคผนวก ก ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	iii
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบฝึกทักษะและเอกสารที่ใช้ในการวิจัย	vii
ภาคผนวก ค ตัวอย่างผลงานนักศึกษา	xviii
ประวัติย่อผู้วิจัย	xix

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1. เกณฑ์การให้คะแนนข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ	22
3.2. ความหมายของคะแนนของข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ	23
3.3. ระยะเวลาดำเนินการทดลอง	24
4.1. จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา	26
4.2. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 1	29
4.3. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 2	31
4.4. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 3	33
4.5. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 4	35
4.6. แสดงผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ	39
4.7. แสดงผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนน	40
4.8. แสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยจำแนกเป็นรายชื่อ	41

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
3.1. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันจากทั้งหมด 4 เรื่องที่นำมาให้นักศึกษาชมในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 1	13
3.2. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 1	13
3.3. ตัวอย่างภาพนิ่งจากผลงานแอนิเมชันที่นำมาให้นักศึกษาฝึกเรียงลำดับในกิจกรรมครั้งที่ 1	14
3.4. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 1	14
3.5. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันจากทั้งหมด 4 เรื่องที่นำมาให้นักศึกษาชมในกิจกรรมกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 2	15
3.6. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 2	15
3.7. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันจากทั้งหมด 4 เรื่องที่นักศึกษาต้องเลือกภาพหนึ่งมาเรียงลำดับภาพเล่าเรื่องด้วยตัวเองในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 2	16
3.8. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 2	16
3.9. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันจากทั้งหมด 4 เรื่องที่นักศึกษาต้องเขียนเรื่องย่อและลำดับของเรื่องราวด้วยตนเองในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 3	17
3.10. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 3	17
3.11. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง Cake Dance ที่นักศึกษาต้องนำเนื้อเรื่องมาเล่าเรื่องในรูปแบบของตนเองในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 3	18
3.12. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 3	18
3.13. ตัวอย่างแบบฝึกหัดสำหรับกิจกรรมในชั้นเรียนขั้นที่ 4 โดยให้นักศึกษาแต่งเรื่องย่อและเขียนลำดับเหตุการณ์จากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส	19
3.14. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับกิจกรรมขั้นที่ 4 โดยให้นักศึกษาแต่งเรื่องย่อและเขียนลำดับเรื่องจากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส	20
3.15. ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดเรื่อง “หนูกินชีส” ของนายสุรศักดิ์ ใจพุก (นักศึกษารายวิชา DGA 205 ปีการศึกษา 2/2553) ซึ่งมีการเล่าเรื่องที่ชัดเจน และมีความต่อเนื่อง รวมถึงเลือกใช้ภาพได้เหมาะสม	21
3.16. แบบการบันทึกคะแนนสำหรับการประเมินผลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนจากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส	22

ภาพประกอบ	หน้า
3.17 แบบประเมินความพึงพอใจนักศึกษาที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการเล่าเรื่องด้วยภาพ	23
4.1. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน	27
4.2. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับที่ให้นักศึกษานำภาพหนึ่งเตรียมไว้ให้	28
4.3. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน	29
4.4. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับที่ให้นักศึกษาเลือกภาพหนึ่งจากแอนิเมชันมาเรียงลำดับด้วยตนเอง	30
4.5. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน	31
4.6. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด ที่นักศึกษานำเรื่องย่อจากตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance มาเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพในรูปแบบของตนเอง	32
4.7. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนเรื่องย่อและลำดับเหตุการณ์ ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียน	34
4.8. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด ที่นักศึกษานำเรื่องย่อจากแบบฝึกหัดในชั้นเรียนมาเขียนสตอรี่บอร์ดเล่าเรื่องในรูปแบบของตนเอง	34
4.9. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาก่อนการใช้แบบฝึกทักษะ	36
4.10. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะ	37
4.11. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะ(ต่อ)	38

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวถึงแนวการจัดการศึกษาซึ่งสรุปสาระสำคัญไว้ว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ และเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต จากข้อมูลนโยบายเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จึงนำมาสู่การทำความเข้าใจเรื่องหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่าการจัดการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student centered หรือ child centered) โดยมีพื้นฐานว่า การจัดการศึกษามีเป้าหมายสำคัญที่สุด คือการจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเองสูงสุด ตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้งด้านความต้องการ ความสนใจ ความถนัดและยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการเรียนรู้ อันได้แก่ ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน ความสามารถทางสมอง ระดับสติปัญญา และการแสดงผลของการเรียนรู้ออกมาในลักษณะที่ต่างกัน จึงควรมีการจัดการที่เหมาะสมในลักษณะที่แตกต่างกัน ตามเหตุปัจจัยของผู้เรียนแต่ละคน และผู้ที่มีบทบาทสำคัญในกลไกของการจัดการนี้คือครู (นวลจิตต์ ชาวศิริพิงศ์ เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และชัชเจน ไทยแท้, 2545)

ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูจึงจำเป็นต้องต้องรู้จักผู้เรียนอย่างรอบด้าน และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน ซึ่งการจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้ ควรเปิดโอกาสให้กับผู้เรียนได้เป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ได้คิด รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดข้างต้น สามารถประยุกต์ใช้ได้กับการออกแบบจัดการเรียนการสอนสำหรับรายวิชาทุกประเภทและทุกระดับชั้นเพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหา ของการจัดการเรียนการสอนตามลักษณะหรือจุดเด่นของแต่ละรายวิชา

มหาวิทยาลัยศรีปทุมได้เปิดสอนหลักสูตรดิจิทัลอาร์ตส์ขึ้นในขณะดิจิทัลมีเดีย ซึ่งโครงสร้างหลักสูตรในส่วนของหมวดวิชาชีพบังคับ ได้กำหนดให้นักศึกษาทุกคนต้องศึกษาในวิชาการเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ซึ่งเนื้อหาของรายวิชาจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การเขียนบทภาพยนตร์และการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ในส่วนการเขียนบทภาพยนตร์ศึกษาถึงโครงสร้างการเขียนบทสำหรับภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันขนาดสั้น เพื่อใช้ในงานภาพเคลื่อนไหวและสื่อปฏิสัมพันธ์ สำหรับส่วนการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ เป็นศึกษาการตีความจากภาษาเขียนเป็นภาษาภาพเพื่ออธิบายเนื้อเรื่องและความต่อเนื่องของเรื่องราวโดยละเอียด รวมถึงเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องด้วยรูปภาพหรือลายเส้น 2 มิติ การศึกษาวิชานี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาเป็นอย่างมาก เพราะการเรียนรู้ทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Storytelling สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานด้านการผลิตแอนิเมชันและสื่อมัลติมีเดียในขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้ร่วมงานทุกคนให้มองเห็นภาพรวมของงานไปในทิศทางเดียวกัน แต่จากผลการประเมินที่ผ่านมาในรายวิชานี้โดยพิจารณาเฉพาะวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านการนำเสนอเรื่องด้วยภาพแล้วพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินผลที่กำหนดไว้ จากคะแนนสอบปลายภาคด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพของนักศึกษาในปีการศึกษา 2553 มีจำนวนนักศึกษาที่ผลคะแนนสอบปลายภาคต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 58 เนื่องจากทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ หรือ Visual Storytelling นั้นต้องมีการประยุกต์ใช้ทักษะทางด้านศิลปะกับความเข้าใจในการสื่อสารด้วยภาพ เป็นเหตุให้นักศึกษาที่มีพื้นฐานทางศิลปะไม่เพียงพอต่อการวาดภาพเพื่อสื่อสาร เช่น การวาดเส้น การวาดภาพเหมือน การวาดทัศนียภาพ เป็นต้น จึงต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดไปกับการฝึกทักษะด้านการวาดเส้นมากกว่าการฝึกทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ ทำให้เป็นที่มาของอุปสรรคในการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

ผู้วิจัยจึงสนใจใช้ แบบฝึกหัด/ชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยเน้นที่การพัฒนาทักษะในการสื่อสารและเล่าเรื่องด้วยภาพให้เรียงลำดับได้ต่อเนื่องสมเหตุสมผลมากกว่าการพัฒนาทักษะด้านการวาดเส้น นอกจากนี้การลดอุปสรรคในการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ และน่าจะทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างแบบฝึกหัดทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

2. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

3. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นลักษณะใด

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพอยู่ในระดับใด

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับใด

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกหัด

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 102 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ กลุ่ม 01 ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 47 คน ดังนี้

1. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ กลุ่มเรียนเป็นตัวกำหนด ซึ่งในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ มีกลุ่มเรียนทั้งหมด 3 กลุ่ม

2. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเรียน ในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ด้วยวิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จากชั้นเรียนที่ผู้สอนรับผิดชอบซึ่งคือ กลุ่ม 01 มีจำนวนนักศึกษา 47 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาการวิจัย ศึกษาผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ปีการศึกษา 1/2554 ประกอบด้วยชุดกิจกรรมทั้งหมด 4 ชุด ที่มีรูปแบบกิจกรรมเหมือนกัน แต่รายละเอียดของงานที่มอบหมายให้จะแตกต่างกัน โดยเรียงลำดับจากระดับง่ายไปหาระดับยาก

นิยามศัพท์

แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ หมายถึง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนบทและเขียนสตอรี่บอร์ด เพื่อพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพของนักศึกษา ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเริ่มจากให้นักศึกษาวิเคราะห์ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่เป็นต้นฉบับแล้วจึงนำวิธีการเขียนบทที่วิเคราะห์ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่องเดียวกันในรูปแบบของตนเอง

ทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดเรื่องราวจากภาษาเขียนสู่ภาษาภาพ สำหรับงานภาพยนตร์ประเภทแอนิเมชันขนาดสั้นของนักศึกษาในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ โดยนักศึกษาจะต้องใช้ความสามารถในการตีความจากเนื้อเรื่องย่อ(Plot) เพื่อเรียบเรียงบทบรรยายตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น(Screenplay)และวาดภาพเล่าเรื่องแสดงรายละเอียดของเหตุการณ์ทั้งหมดอย่างต่อเนื่อง (Storyboard) ซึ่งทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนี้สามารถวัดได้จากแบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ ความครบถ้วนของเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ การเรียงลำดับเหตุการณ์ในบทบรรยายอย่างมีเหตุมีผล และความต่อเนื่องของการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับผลการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ โดยวัดจากแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจ ของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในการจัดการเรียนการสอนรายวิชา วัดได้จากแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักศึกษามีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพเพิ่มขึ้นและมีความพึงพอใจในแบบฝึกทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเรื่อง “ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม”

สามารถแบ่งผลการศึกษาค้นคว้าออกเป็น 4 ตอนได้แก่ ตอนที่ 1 การเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Storytelling ตอนที่ 2 การเขียนสตอรี่บอร์ด ตอนที่ 3 แนวคิดการทำวิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering และตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Story Telling

ในตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Storytelling ประกอบด้วย 1.1. ความหมายของการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Storytelling และ 1.2. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องด้วยภาพกับสตอรี่บอร์ด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1. ความหมายของการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือ Visual Storytelling

Caputo และ Steranko (2003) ได้กล่าวถึงความหมายของ Visual Storytelling ในหนังสือเรื่อง “Visual Storytelling: The Art and Technique” ไว้ว่า การนำเสนอภาพรวมของเรื่องราวทั้งหมดผ่านทางสื่อทุกประเภท โดยใช้ภาพ หรือกราฟิก หรือภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อในรูปแบบอื่น เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็น รับรู้และเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้เล่าต้องการนำเสนออย่างชัดเจน

1.2. ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องด้วยภาพกับการเขียนสตอรี่บอร์ด

ในหนังสือเรื่อง “From Word to Image-2nd Edition: Storyboarding and the Filmmaking Process” Begleiter (2010) ได้กล่าวถึงการเล่าเรื่องด้วยภาพกับการเขียนสตอรี่บอร์ดไว้ว่า การเขียนสตอรี่บอร์ด คือ การคิดแบบจินตนาการเป็นภาพที่เกิดขึ้นในใจ ภาพร่างที่แสดงให้เห็นถึงภาพจากมุมมองของกล้องและการเคลื่อนไหวของกล้อง อันประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 สิ่งต่อไปนี้ บท แพนผัง และภาพ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการทำให้เราสามารถรับรู้และเข้าใจข้อมูลได้ตรงกัน ถึงแม้จะได้รับข้อมูลแบบเดียวกันแต่ภาพที่เกิดขึ้นในใจของแต่ละคนมักจะแตกต่างกัน ภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้คนเราสามารถเชื่อมโยงสิ่งของกับสิ่งที่เราอ้างอิงได้ นอกจากการใช้ภาพประกอบแล้วการเขียนสตอรี่บอร์ดการใช้สัญลักษณ์ประกอบภาพลูกศรและกรอบภาพในการวางแผนผังเพื่อแสดงการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในฉากอีกด้วย

ตอนที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนสตอรี่บอร์ด

ในตอน ที่ 2 ผู้วิจัย ได้ศึกษา ค้นคว้า เกี่ยวกับการเขียนสตอรี่บอร์ด หรือ Storyboarding ประกอบด้วย 2.1. ความหมายของสตอรี่บอร์ด และ 2.2. หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1. ความหมายของสตอรี่บอร์ด

Begleiter (2010) ได้กล่าวถึง สตอรี่บอร์ด ในหนังสือเรื่อง “From Word to Image-2nd Edition: Storyboarding and the Filmmaking Process” เอาไว้ว่า สตอรี่บอร์ด คือ การเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และเสียงพูด โดยมีการเรียงลำดับว่าจะอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน หลัง หรือพร้อมกัน

สตอรี่บอร์ด จะช่วยให้ทีมงานทั้งหมดสามารถเข้าใจถึงภาพรวมของภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ และขั้นตอนในการทำงาน เพื่อให้ได้ผลงานตามที่คาดหวังไว้ ผู้อำนวยการสร้างจะใช้สตอรี่บอร์ดช่วยในการประมาณการงบประมาณที่จะใช้ในการผลิต ทำให้ผู้จัดการกองถ่ายสามารถจัดตารางเวลาการถ่ายทำ ในขณะที่ผู้กำกับ และผู้ช่วยผู้กำกับ สามารถวางแผนการแสดง หรือการเคลื่อนไหวของนักแสดง ในมุมกล้องต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้ผู้กำกับภาพสามารถเลือกใช้เลนส์ วิธีการเคลื่อนกล้อง และสามารถวางแผนการใช้อุปกรณ์เสริม เช่น ดอลลี่ แครน ได้ถูกต้องตามภาพที่ระบุไว้ในสตอรี่บอร์ด รวมถึงกำหนดตำแหน่งในกองถ่ายของผู้บันทึกเสียงและทีมงานไมค์บูม

Torta และคณะ (2011) อธิบายถึงความหมายของ สตอรี่บอร์ด ในหนังสือเรื่อง “Storyboarding: Turning Script to Motion” ไว้ว่า สตอรี่บอร์ด คือ วิธีการอธิบายและวางแผนการเล่าเรื่องราวในงานภาพยนตร์ให้มีความต่อเนื่องจากฉากหนึ่งไปยังฉากถัดไป ผ่านการวาดภาพประกอบเพื่อเล่าเรื่องตามลำดับ

Cristiano (2007) ได้กล่าวสรุปโดยย่อถึงความหมายของ สตอรี่บอร์ด ในหนังสือเรื่อง “Storyboard Design Course: Principles, Practice and Techniques” ไว้ว่า สตอรี่บอร์ด คือ ชุดของภาพวาด ภาพประกอบ หรือภาพถ่ายที่สามารถสื่อถึงเรื่องราวหรือลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงบทสนทนา สตอรี่บอร์ดถือว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการนำเสนอภาษาเขียนด้วยภาษาภาพ และวิธีการสื่อสารถึงสิ่งที่ถูกบรรยายผ่านการเล่าเรื่องด้วยชุดภาพวาดในกรอบขนาดเล็กต่อเนื่องกัน ซึ่งผู้กำกับภาพและนักพัฒนาเกมจะใช้ภาพเหล่านี้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความคิดให้ทุกคนสามารถรับรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2.2. หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

Begleiter (2010) ได้กล่าวถึง สิ่งสำคัญและหลักการในการเขียนสตอรี่บอร์ดในหนังสือ เรื่อง “From Word to Image-2nd edition: Storyboarding and the Filmmaking Process” ไว้ดังนี้ สตอรี่บอร์ดที่ดีต้องสามารถสื่อสารเล่าเรื่องที่ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจน มีความต่อเนื่องของจังหวะการดำเนินเรื่องที่สมเหตุสมผลทำให้ผู้ชมเชื่อถือและเกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่สร้างขึ้น รวมถึงการเลือกใช้ภาพสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์ ทั้งในความหมายเชิงนัยยะและความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยคำนึงถึงองค์ประกอบด้านความงามเป็นหลัก นอกจากนี้แล้วในการเขียนสตอรี่บอร์ดที่ดีต้องศึกษาถึงเทคนิคในการทำงานด้านการผลิต ภาพยนตร์นอกเหนือจากการฝึกฝนทักษะด้านการวาดภาพ เพื่อการเขียนสตอรี่บอร์ดที่เล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่องสมจริง และสามารถนำไปใช้งานในขั้นตอนการถ่ายทำได้ ซึ่งเทคนิคดังกล่าวได้แก่

1. สัดส่วนจอภาพ คือ กรอบภาพ ซึ่งมีสัดส่วนเดียวกับจอโทรทัศน์หรือจอภาพยนตร์ มีสัดส่วนที่แตกต่างกันไป เช่น 4:3, 16:9, 1.85:1, 2.35:1
2. ขนาดภาพ คือ ขนาดภาพที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ มักจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนโดยการอธิบายผ่านการถ่ายนักแสดงที่เป็นคน
 - ECU (Extreme Close Up) คือ ขนาดภาพที่ใกล้ที่สุด สามารถถ่ายทอดรายละเอียดเฉพาะส่วนของนักแสดง วัตถุ ได้อย่างชัดเจน
 - CU (Close Up) คือ ขนาดภาพใกล้ เช่น เต็มใบหน้า เห็นสีหน้าและอารมณ์ที่แสดงอย่างชัดเจน
 - MCU (Medium Close Up) คือ ขนาดภาพปานกลางระยะใกล้ ตั้งแต่หน้าอกขึ้นไป มองเห็นนักแสดงหรือวัตถุและบรรยากาศเล็กน้อย
 - MS (Medium Shot) คือ ขนาดภาพปานกลาง ตั้งแต่สะโพกหรือเอวขึ้นไป นำเสนอท่าทางของนักแสดงมากกว่าอารมณ์และความรู้สึก เห็นบรรยากาศมากขึ้น
 - MLS (Medium Long Shot) คือ ขนาดภาพปานกลางระยะไกล ตั้งแต่หน้าแข้ง เข้า หรือหน้าขาขึ้นไป เห็นการเคลื่อนไหว บุคลิกท่าทาง การกระทำของนักแสดง
 - LS (Long Shot) คือ ขนาดภาพระยะไกล เห็นนักแสดงตัวเล็กอยู่ในสภาพแวดล้อม
 - VLS (Very Long Shot) คือ ขนาดภาพระยะไกลมาก เน้นให้คนดูเห็นสถานที่ บรรยากาศ หรือสภาพแวดล้อมเป็นหลัก
 - ELS (Extreme Long Shot) คือ ขนาดภาพระยะไกลที่สุดใช้เพื่อบอกเล่าสถานที่และบรรยากาศโดยรวม

3. การเคลื่อนกล้อง เมื่อมีการเคลื่อนกล้องในการบันทึกภาพแสดงว่าในหนึ่งฉากจะต้องมีภาพเฟรมแรกและภาพเฟรมสุดท้าย การวาดสตอรี่บอร์ดจึงไม่ใช่เพียงการวาดภาพเดี่ยวหรือช่องเดียวแต่อาจจะต้องวาดภาพทั้งหมดที่กล้องจะเคลื่อนผ่าน สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเคลื่อนกล้องโดยทั่วไปจะเป็นลูกศรใหญ่ หนา สีขาวทึบ การเคลื่อนของกล้องก็มีหลายลักษณะ เช่น

Zoom คือ การสร้างความเคลื่อนไหวของภาพด้วยเลนส์ ซুমเข้าหรือ Zoom In คือการดึงภาพจากไกลเข้ามาใกล้ ซুমออกหรือ Zoom Out คือการถอยภาพจากใกล้ออกไปเป็นภาพไกล การวาดสตอรี่บอร์ดที่มีการซูมภาพ อาจวาดภาพซ้อนกันไว้ 2 ขนาด คือขนาดภาพก่อนซูม และหลังซูม แล้วใช้ลูกศรแสดงทิศทางการซูม เมื่อดูภาพสตอรี่บอร์ดแล้วจะรู้ได้ทันทีว่าต้องเริ่มถ่ายที่ขนาดภาพใด และจบที่ขนาดภาพใด

Pan คือ การหันกล้องไปทางซ้ายเรียกว่าแพนซ้ายหรือ Pan Left และการหันกล้องไปทางขวาเรียกว่า แพนขวาหรือ Pan Right การแพนทำให้การบันทึกภาพกินพื้นที่กว้างขวางออกไปทางด้านข้าง ดังนั้นในการวาดสตอรี่บอร์ด จึงต้องวาดภาพที่กว้างกว่าเฟรมเดียวคือวาดภาพก่อนแพน และภาพหลังแพนเสร็จ

Tilt คือ การแพนขึ้น-ลงในแนวตั้งนั่นเอง เรียกว่า Tilt Up หรือ Tilt Down การบันทึกภาพจะกินพื้นที่เพิ่มไปทางด้านบน-ล่าง การวาดสตอรี่บอร์ดก็จะต้องวาดภาพที่เพิ่มขึ้นในแนวตั้ง

Dolly / Track คือ การเคลื่อนกล้องจากเฟรมหนึ่งไปยังอีกเฟรมหนึ่งด้วยล้อเลื่อน การเคลื่อนกล้องไปทางด้านข้าง เรียกว่า Dolly Left หรือ Track Left ส่วนการเคลื่อนกล้องไปข้างหน้าเข้าหาวัตถุ Dolly In หรือ Track In การวาดลูกศรในสตอรี่บอร์ด จะคล้ายกับการแพน แต่เพื่อสร้างความรู้สึกที่ชัดเจนอาจจะวาดลูกศรให้ยาวขึ้น และวาดให้ลูกศรมีระยะลึกเพื่อแสดงมิติของลูกศรด้วย

Crane คือ การนำกล้องไปติดตั้งบนแขนปั่นจั่นและเคลื่อนที่ในแนวตั้งจากมุมต่ำไปมุมสูง เรียกว่า Crane Up หรือจากมุมสูงลงมามุมต่ำ เรียกว่า Crane Down การวาดลูกศรในสตอรี่บอร์ด จะคล้ายกับการทิลท์ แต่อาจจะวาดลูกศรให้ยาวขึ้น หรือวาดตามวงสวิงของแขนเครนตามที่ออกแบบไว้

4. การเชื่อมภาพ เทคนิคในการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ใช้สำหรับการเปลี่ยนภาพจากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่งแบ่งออกเป็นหลายประเภทได้แก่

Cut คือ การตัดชน เป็นวิธีการเชื่อมภาพแบบพื้นฐานที่นิยมใช้ทั่วไปตามปกติแล้วในสตอรี่บอร์ดก็จะมีกรแบ่งภาพเป็นช่อง ซึ่งหมายถึงการตัดชนธรรมดา โดยอาจจะเรียงจากซ้ายไปขวาหรืออาจจะเรียงจากบนลงล่างก็ได้

Dissolve คือ การจางซ้อน เป็นการละลายภาพ 2 ภาพให้มาแทนที่กัน มักใช้สื่อความหมายว่าเวลาได้ดำเนินผ่านไปเล็กน้อย การใช้สัญลักษณ์ในการวาดสตอรี่บอร์ดเพื่อให้รู้ว่าภาพทั้ง 2 ภาพนี้จะ Dissolve เข้าหากัน ทำได้ด้วยการวาดเครื่องหมายกากบาทไขว้

5. การเคลื่อนไหวของนักแสดง เมื่อนักแสดงหรือวัตถุในฉากมีการเคลื่อนไหว สามารถใช้การวาดลูกศรเพื่ออธิบายทิศทางการเคลื่อนไหวนั้น โดยใช้ลูกศรสีดำ เส้นบาง

ตอนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering

ในตอนที 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวคิดการทำวิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering ประกอบด้วย 3.1. ความหมายของวิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering และ 3.2. การนำหลักการวิศวกรรมย้อนรอยมาประยุกต์ใช้ในการสอนด้านอื่นๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1. ความหมายของวิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering

Wang (2010) ได้ให้ความหมายของ วิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering ในหนังสือ “Reverse Engineering: Technology of Reinvention” ไว้ว่า วิศวกรรมย้อนรอย คือ กระบวนการค้นหาโครงสร้าง ฟังก์ชันการทำงานของอุปกรณ์หรือระบบหนึ่ง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแยกชิ้นส่วนของอุปกรณ์ออกจากกัน ได้แก่ เครื่องกล อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และซอฟต์แวร์ เพื่อวิเคราะห์การทำงานในแต่ละส่วน แล้วจึงนำมาสร้างอุปกรณ์ใหม่หรือโปรแกรมใหม่ ที่สามารถทำงานได้เหมือนเดิม โดยปราศจากการคัดลอกต้นแบบ

3.2. การนำหลักการวิศวกรรมย้อนรอยมาประยุกต์ใช้ในการสอน

D. Boyette(2001) จากงานวิจัยเรื่อง “Using Reverse Engineering in the Classroom to Teach Creativity” ได้มีการมอบหมายโครงการรูปแบบวิศวกรรมย้อนรอยในรายวิชาการออกแบบวิศวกรรมให้แก่นักศึกษาสาขาวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ธแคโรไลนา เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาการออกแบบโครงสร้างด้วยการการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลสรุปจากการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการนำความรู้จากการออกแบบอุปกรณ์ในรายวิชาอื่น ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสร้างอุปกรณ์ขนย้ายผู้ป่วยแบบธรรมดาแต่มีความซับซ้อนของการออกแบบโครงสร้างได้อย่างเป็นที่น่าสนใจ

G. Richard III (2009) จากงานวิจัยเรื่อง “A Highly Immersive Approach to Teaching Reverse Engineering” ได้มีการนำหลักการวิศวกรรมย้อนรอยมาประยุกต์ใช้ในการสอนรายวิชาเรื่องการรักษาความปลอดภัยสำหรับคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์ซอฟต์แวร์ ของนักศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยนิวยอร์กให้สามารถ

ตรวจสอบและเข้าใจการทำงานของซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายต่อคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งจากผลการวิจัยสรุปได้ว่าหลักการวิศวกรรมย้อนรอยเหมาะสมแก่การเรียนการสอนในรายวิชาประเภทวิทยาศาสตร์ประยุกต์ที่เน้นการปฏิบัติ นักศึกษามีการตอบสนองต่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี และรวมถึงมีการพัฒนาทักษะด้านการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงอีกด้วย

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Khan (2002) กล่าวถึงการเรียนการสอนในบทความเรื่อง “Teaching Methodology for 3D Animation” ว่า กระบวนการออกแบบและการสื่อสารด้วยภาพเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการสร้างผลงานภาพจากคอมพิวเตอร์ การกำหนดหน้าที่การทำงานที่ชัดเจน การเชื่อมโยงองค์ประกอบภาพเข้ากับความต้องการของเหตุการณ์ รวมถึงการรับรู้และการนำเสนอสิ่งที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมล้วนแต่เป็นสิ่งสำคัญในการทำงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการ หน้าที่ของนักศึกษาก็คือการสังเคราะห์แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานอย่างเป็นระบบเพื่อนำมาพัฒนาการทำงานด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

Harrington (1994) กล่าวถึงผลของเทคนิคการนำสตอรี่บอร์ดไปใช้ในการทำแบบฝึกหัดการเขียนขึ้นก่อนลงมือเขียน (pre-writing) ในงานวิจัยเรื่อง “An Author's Storyboard Technique as a Prewriting Strategy” ว่าทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการเขียนเรื่องได้ดีขึ้น สามารถสร้างแรงจูงใจในการคิดจินตนาการเพื่อแต่งเรื่องอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการนำเสนอความคิดสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะการเขียน

Bartel (2011) กล่าวถึงผลของการนำ วิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering ไปใช้ในการสอนศิลปะแบบคิวบิสม์ในบทความเรื่อง “Reverse Engineering Creative Strategies : Backward Design to Teach Creativity” ไว้ว่า การใช้วิศวกรรมย้อนรอยกับงานศิลปะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในงานศิลปะแบบคิวบิสม์มากขึ้น เริ่มรู้จักวิธีการตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงที่มาและแรงบันดาลใจเบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงาน อันจะนำไปสู่การสร้างผลงานในรูปแบบของตนเองต่อไป

จากบทความงานวิจัยทั้งหมดข้างต้นพบว่าการเขียนสตอรี่บอร์ดซึ่งเป็นวิธีการเล่าเรื่องจากงานเขียนสู่งานภาพได้ถูกนำไปใช้ในชั้นเรียนการเขียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพก่อนที่จะถ่ายทอดงานภาพนั้นสู่งานเขียนอีกครั้ง ซึ่งถ้านำเทคนิคการสอนนี้มาประยุกต์ใช้ในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ โดยการเรียนรู้เรื่องการเขียนบทจากผลงานภาพสตอรี่บอร์ดและออกแบบให้มีวิธีการเรียนรู้แบบย้อนกลับจากผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ด้วยแนวทางของ วิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering

น่าจะช่วยให้นักศึกษาสามารถเข้าใจขั้นตอนของการถ่ายทอดภาษาภาพเป็นภาษาเขียน รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานสตอรี่บอร์ดเพื่อนำเสนอเรื่องราวที่แต่งขึ้นเองได้อย่างเหมาะสม จึงเป็นที่มาของการออกแบบชุดกิจกรรมทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ด้วยการใช้แนวทางของ วิศวกรรมย้อนรอย หรือ Reverse Engineering ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้วิเคราะห์แยกขั้นตอนการเขียนบทและขั้นตอนการเล่าเรื่องด้วยภาพออกมาจากผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อศึกษาวิธีการวาดภาพที่ถ่ายทอดมาจากภาษาเขียนของงานต้นแบบ แล้วให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติเขียนบทและสตอรี่บอร์ดของเรื่องดังกล่าวขึ้นมาใหม่โดยไม่ให้ลอกเลียนแบบจากงานต้นฉบับ



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบท และการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 102 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบท และการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ กลุ่ม 01 ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 47 คน การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างจากวิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) จากชั้นเรียนที่ผู้สอนรับผิดชอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ชนิดได้แก่ แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพในรูปแบบ Pretest และ Posttest และแบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ประกอบด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนบทและเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพของนักศึกษา จำนวน 4 ชุดที่เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบย้อนกลับนี้ผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มาจากหลักการวิศวกรรมย้อนรอยหรือวิศวกรรมย้อนกลับ (Reverse Engineering) โดยเริ่มจากให้นักศึกษาวิเคราะห์ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่เป็นต้นฉบับแล้วจึงนำวิธีการเขียนบทที่วิเคราะห์ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่องเดียวกันในรูปแบบของตนเอง

แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ประกอบด้วย ชุดกิจกรรมทั้งหมด 4 ชุด ที่มีรูปแบบกิจกรรมเหมือนกัน แต่รายละเอียดของงานที่มอบหมายให้จะแตกต่างกัน โดยเรียงลำดับจากระดับง่ายไปหาระดับยาก

1.1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 1 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.1.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน ด้วยการให้นักศึกษาชมตัวอย่างผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นแล้วทำแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับวิธีการเล่าเรื่องของผลงานแต่

ละชั้น ด้วยการจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ ซึ่งแบบฝึกหัดในชุดเดียวกันมีทั้งหมด 4 เรื่องที่มีวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 3.1. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง Oola Boola Show จากทั้งหมด 4 เรื่องที่นำมาให้นักศึกษาม

1 | Page

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 8 สิงหาคม 2554

กิจกรรมการบ้าน ชุด A ชุด B ชุด C ชุด D

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

QUIZ A

1. Theme ของเรื่องนี่คือข้อใด

ก. นมาป่าผู้ล่าต้องปะทะกับจำฝูงแกะที่แข็งแกร่งเพื่อความคาดหมาย

ข. เมื่อฝูงแกะผู้อ่อนแอแก่เกินเอาคืนนมาป่าจอมตะกละ

ค. นมาป่าโคโยตี้จอมซาลกับนมาป่าจอมโหด

ง. มิตรภาพของนมาป่าจอมเจ้าเล่ห์กับจำฝูงแกะจอมเพอะพะ

2. จงจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้

1..... A) นมาป่าถอยกลับไปตั้งหลักดูลาดเลาจากระยะไกล

2..... B) นมาพานมาป่าได้ปลดเอาชิ้นรถพยาบาล

3..... C) นมาป่าซุ่มแอบหลังก้อนหินเตรียมโจมตีฝูงแกะ

4..... D) ในครั้งแรกนมาป่าใช้ขวานขว้างแต่แกะแค้นโยนไปไม่ถึง

5..... E) นมาป่ากระโดดเครื่องมือผ่าตัด เปิดออกมาเป็นปู 2 ตัว

6..... F) นมาป่าตกลงมานอนบาดเจ็บ มีรถพยาบาลมาช่วยเหลือ

7..... G) ครั้งที่สามจำฝูงแกะจับเชือกไว้ได้และดึงนมาป่าตกลงมาจากหน้าผา

8..... H) นมาป่ากระโดดลงมาแล้วแกะแค้นโยนออกมาให้

9..... I) ครั้งที่สองเหยี่ยวขว้างขวานขว้างแต่แกะกระโดดหลบได้

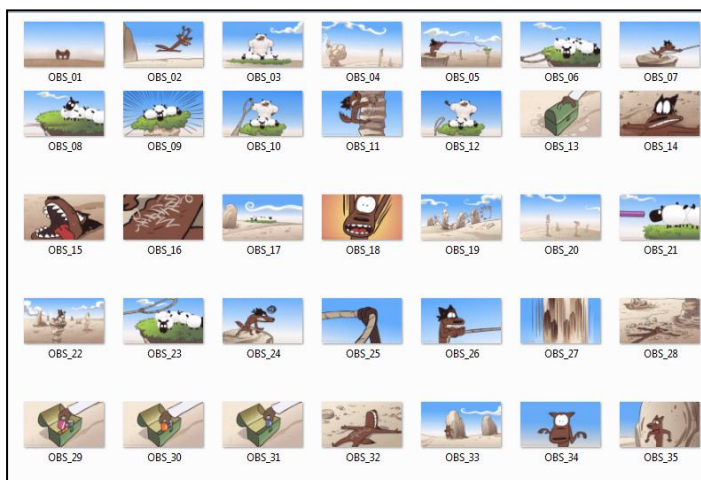
10..... J) นมาป่าระงับเมื่อเห็นจำฝูงแกะตัวยักษ์เฝ้าอยู่

11..... K) นมาป่ากระโดดอุโมงค์ยักษ์แค้น เปิดออกมาเป็นแมงมุม

กิจกรรมครั้งที่ 1

ภาพที่ 3.2. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 1

1.1.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน นำวิธีการเขียนบทที่วิเคราะห์ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในทำแบบฝึกหัดเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยให้นักศึกษาเรียงลำดับภาพหนึ่งที่เตรียมไว้ให้จากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันในชั้นเรียน



ภาพที่ 3.3. ตัวอย่างภาพนิ่งจากผลงานแอนิเมชันเรื่อง Oola Boola Show ที่นำมาให้นักศึกษาฝึกเรียงลำดับใน

กิจกรรมกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 1

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมการบ้าน
วันที่ส่งงาน | 15 สิงหาคม 2554

ให้นักศึกษานำภาพนิ่งของแอนิเมชันที่ capture ให้ไปเรียงลำดับภาพเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันที่เป็น QUIZ ในชั้นเรียน คนละ 1 เรื่อง (เรื่องละประมาณ 80 ภาพ) ซึ่งไม่จำเป็นต้องเรียงเหมือนตัวอย่าง และให้นำรูปภาพใส่ลงใน format ของแต่ละคน โดยเขียนบรรยายรายละเอียดดังนี้

1. ขนาดภาพ เช่น CU, MS, LS
2. สัญลักษณ์การเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น Zoom in/Zoom out, Pan, Tilt
3. รายละเอียดของ Shot เพิ่มเติม

ตัวอย่างผลงาน Storyboard ของอาจารย์ปัญญา ผาสุกโกวิทศิริ

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเรียงลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายตามลำดับเหตุการณ์
2. การระบุขนาดภาพและใช้สัญลักษณ์ของภาพได้ถูกต้อง

การส่งงาน

สามารถ Print รูปออกมาตัดปะเรียงภาพลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ สัญลักษณ์ ทิศทางการเคลื่อนไหวกล้องให้เรียบร้อย

ภาพที่ 3.4. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 1

1.2. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 2 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.2.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน ด้วยการให้นักศึกษาชมตัวอย่างผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นแล้วทำแบบฝึกหัดวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องของผลงานแต่ละชิ้น ด้วยการเขียนเติมคำเพื่อสรุปเรื่องย่อและลำดับเหตุการณ์



ภาพที่ 3.5. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง Kambu ตอน Here Comes Some Sun จากทั้งหมด 4 เรื่องที่นำมาให้นักศึกษาชมในกิจกรรมกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 2

1 | Page

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมในท้องเรียน วันที่ 19 สิงหาคม 2554

กิจกรรมบ้าน ชุด A ชุด B ชุด C ชุด D

ชื่อ..... รหัสนักศึกษา..... ชื่อเล่น.....

QUIZ : HERE COMES THE SUN

1. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่องนี้

.....

.....

.....

2. จงเขียนเรียงลำดับเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

ภาพที่ 3.6. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 2

1.2.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน นำวิธีการเขียนบทที่วิเคราะห์ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในการทำแบบฝึกหัดเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยนักศึกษาต้องเลือกภาพนิ่งจากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันในชั้นเรียนเพื่อมาเรียงลำดับภาพเล่าเรื่องด้วยตัวเอง



ภาพที่ 3.7. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง Canimal จากทั้งหมด 4 เรื่องที่นักศึกษาต้องเลือกภาพนิ่งมาเรียงลำดับภาพเล่าเรื่องด้วยตัวเองในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 2

1 | P a g e DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน วันที่ส่งงาน 18 สิงหาคม 2554

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน
วันที่ส่งงาน | 22 สิงหาคม 2554

ให้นักศึกษาเลือก capture ภาพนิ่งจากแอนิเมชันที่ได้รับไป เลือกเฉพาะภาพที่มาจาก shot ที่สำคัญเท่านั้นและเลือกภาพที่สื่อความหมายและเรื่องราวของ shot ดังกล่าวให้ชัดเจน แล้วจึงเรียงลำดับภาพเป็น storyboard เพื่อเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันและให้นำรูปภาพใส่ลงใน format ของแต่ละคน โดยเขียนรายละเอียดดังนี้

1. ขนาดภาพ เช่น CU, MS, LS
2. สัญลักษณ์การเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น Zoom in/Zoom out, Pan, Tilt
3. รายละเอียดของ Shot เพิ่มเติม

ตัวอย่างเขียนเกี่ยวกับการเลือกภาพที่ขณะสนทนาเรื่องลำดับ

ตัวอย่างเขียนเกี่ยวกับการเลือกภาพที่ขณะสนทนาเรื่องลำดับ

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเลือกใช้ภาพนิ่งที่สื่อความหมายของแต่ละ Shot ได้เป็นอย่างดี
2. การเรียงลำดับภาพที่สื่อความหมายตามลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง
3. การระบุขนาดภาพและใช้สัญลักษณ์ของภาพได้ถูกต้อง

การส่งงาน
ให้ Print รูปออกมาตัดแปะเรียงภาพลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพสัญลักษณ์ ที่ติดทางการเคลื่อนไหวกล้องให้เรียบร้อย

ภาพที่ 3.8. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 2

1.3. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 3 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.3.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน ด้วยการให้นักศึกษาชมตัวอย่างผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นแล้วเขียนวิเคราะห์ถึงวิธีการเล่าเรื่องของผลงานแต่ละชิ้น โดยระบุถึงเรื่องย่อและลำดับของเรื่องราวให้ชัดเจน



ภาพที่ 3.9. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance จากทั้งหมด 4 เรื่องที่นักศึกษาต้องเขียนเรื่องย่อและลำดับของเรื่องราวด้วยตนเอง ในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 3

1 | Page DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมในท้องถิ่น วันที่ 22 สิงหาคม 2554

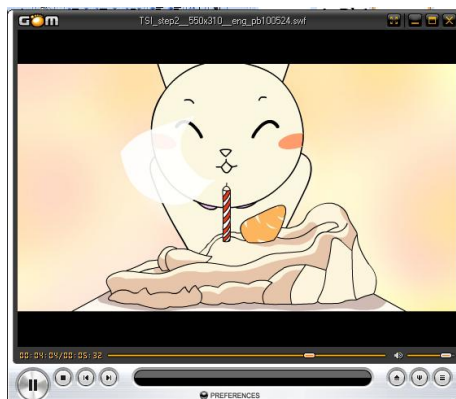
ชื่อ..... ภาคนักศึกษา..... ชื่อเล่น.....

QUIZ : TSI

1. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่อง TSI Step 1
.....
.....
2. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่อง TSI Step 2: Cake dance
.....
.....
3. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่อง TSI Step 3: DokiNabi
.....
.....
4. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่อง TSI Step 4: Paradise
.....
.....
5. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่อง TSI Step 5: Conclusion
.....
.....
6. จงเขียนสรุป Theme ของ Animation ชุด There She Is ทั้งหมด
.....
.....

ภาพที่ 3.10. ตัวอย่างแบบฝึกหัดวิเคราะห์ลำดับการเล่าเรื่องขั้นที่ 3

1.3.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน นำวิธีการเขียนบทที่วิเคราะห์ให้ได้นั้นมาประยุกต์ใช้ในทำแบบฝึกหัดการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่องเป็นภาษาภาพในรูปแบบของตนเอง



ภาพที่ 3.11. ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance ที่นักศึกษาต้องนำเนื้อเรื่องมาเล่าเรื่องในรูปแบบของตนเองในกิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพครั้งที่ 3

1 | P a g e

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน วันที่โพส | 22 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมการบ้าน
วันที่ส่งงาน | 30 สิงหาคม 2554

จากแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance ให้นักศึกษา นำ Plot ของเรื่องที่ไม่เขียนเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องในแบบฉบับของตัวเอง โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและเลือกใช้ตัวละครได้ตามใจชอบ จะต้องมีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดประสงค์ในการดำเนินเรื่องอย่างน้อย 4 เหตุการณ์และให้เขียนเรียงลำดับมาดังด้วย

จงเขียนลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องของนักศึกษา

-
-
-
-
-
-

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เรียงลำดับอย่างเหมาะสม
2. ความต่อเนื่องของลำดับภาพที่เล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ได้เหมาะสม
3. การใช้ภาพเพื่อสื่อความหมายในแต่ละเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสม

การส่งงาน

ให้วาด Storyboard ลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ ดึงบุคลิกชนิดที่ตีทางการเคลื่อนไหวให้เรียบร้อย

ภาพที่ 3.12. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับแบบฝึกหัดชุดที่ 3

1.4. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 4 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.4.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน ด้วยการกำหนดหัวข้อเรื่องแล้วให้นักศึกษาแต่งเรื่องย่อและเขียนลำดับของเรื่องราวให้ชัดเจน

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 29 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

QUIZ : หนูกินชีส

ให้นักศึกษาร่าง Plot เรื่อง หนูกินชีส และเพื่อนำไปเขียนเป็น Storyboard สำหรับ Short Animation ความยาว 2 นาที(ประมาณ 40 – 60 ช่อง)โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและต้องมีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นอุปสรรคในการกินชีสของหนูกินชีสอย่าง น้อย 3 เหตุการณ์

1. จงเขียนเรื่องย่อของ เรื่อง "หนูกินชีส" ของนักศึกษา

.....

.....

.....

2. จงเขียนลำดับเหตุการณ์หลักที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง "หนูกินชีส" ของนักศึกษา

1.

2.

3.

4.

5.

ภาพที่ 3.13. ตัวอย่างแบบฝึกหัดสำหรับกิจกรรมในชั้นเรียนขั้นที่ 4 โดยให้นักศึกษาแต่งเรื่องย่อและเขียนลำดับเหตุการณ์จากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส

1.4.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน นำเรื่องย่อและลำดับเรื่องราวจากกิจกรรมในชั้นเรียนไปใช้ในทำแบบฝึกทักษะการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่องเป็นภาษาภาพในรูปแบบของตนเอง

1 | P a g e

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมการบ้าน วันที่โพส | 29 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมการบ้าน
วันที่ส่งงาน | 9 กันยายน 2554

ให้นักศึกษาร่าง Plot เรื่อง หนูกินชีส และเพื่อนำไปเขียนเป็น Storyboard สำหรับ Short Animation ความยาว 2 นาที(ประมาณ 40 – 60 ช่อง)โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและต้องเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดประกายในบทกวีนิพนธ์ของหนูอย่างน้อย 3 เหตุการณ์

1. จงเขียนย่อของ เรื่อง "หนูกินชีส" ของนักศึกษา
.....
.....
.....
2. จงเขียนลำดับเหตุการณ์หลักที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง "หนูกินชีส" ของนักศึกษา
1.
2.
3.
4.
5.

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเล่าเรื่องด้วยภาพที่เข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจน
2. ความต่อเนื่องของลำดับภาพ
3. การให้ภาพสื่อความหมายได้ตรงตามเนื้อเรื่อง

การส่งงาน
ให้นักเรียนลงในกระดาษStoryboard ที่เป็น Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ สักขุมักซ์หนึ่งทิศทางการเคลื่อนไหวให้เรียบร้อย

.....

ภาพที่ 3.14. ตัวอย่างใบสั่งงานสำหรับกิจกรรมขั้นที่ 4 โดยให้นักศึกษาแต่งเรื่องย่อและเขียนลำดับเรื่องจากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพในรูปแบบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) ซึ่งโจทย์งานที่มอบหมายให้นักศึกษาในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนนี้ใช้โจทย์เดียวกัน โดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อเรื่อง “หนูกินชีส”

เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินผลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเป็นเกณฑ์เดียวกัน ซึ่ง Begleiter (2010) ได้กล่าวถึง สตอรี่บอร์ดที่ดีไว้ในหนังสือเรื่อง “From Word to Image-2nd edition: Storyboarding and the Filmmaking Process” ไว้ว่า สตอรี่บอร์ดที่ดีต้องสามารถสื่อสารเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจน มีความต่อเนื่องของจังหวะการดำเนินเรื่องที่สมเหตุสมผล และมีการใช้ภาพสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์

จึงเป็นที่มาของการสร้างเกณฑ์การประเมินผลสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาโดย มีรายละเอียด ดังนี้

2.1. การเล่าเรื่องที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย (10 คะแนน)

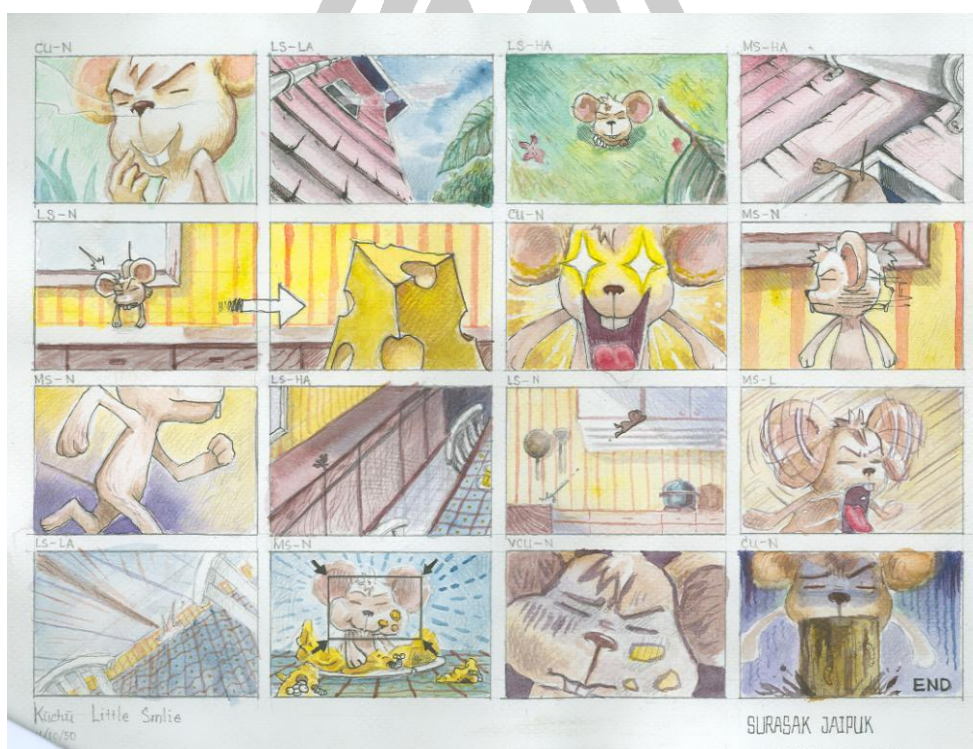
ลักษณะภาพรวมของสตอรี่บอร์ดที่ผู้ดูสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวที่ผู้วาดต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนและตรงตามเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ

2.2. ความต่อเนื่องของลำดับภาพ (10 คะแนน)

การเรียงภาพเพื่อเล่าเรื่องอย่างมีเหตุผลตามลำดับของเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องย่อและสามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจถึงลำดับของเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยไม่สับสน

2.3. การใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย (10 คะแนน)

วิธีการเลือกภาพเพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินเรื่อง โดยไม่ทำให้การเล่าเรื่องขาดความต่อเนื่อง



ภาพที่ 3.15. ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดเรื่อง “หนูกินชีส” ของนายสุรศักดิ์ ใจพุก (นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง ปีการศึกษา 2/2553) ซึ่งมีการเล่าเรื่องที่ชัดเจน และมีความต่อเนื่อง รวมถึงเลือกใช้ภาพได้เหมาะสม

DGA 205 : SCRIPT WRITING & STORYBOARDING			ปีการศึกษา 2/2554											
เกณฑ์การให้คะแนน Pre Test และ Post Test														
Pre Test / Post Test			PRE TEST				POST TEST							
ลำดับ	รหัสนักศึกษา	ชื่อ- นามสกุล	10	10	10	10	TOTAL	GRADE	10	10	10	10	TOTAL	GRADE
			ทล่่าเรื่องี่ัดเจน-เร้าใจง่าย	ควนค่นอเนืองของล่งค่นภท	ภทใช้ภทลืออควนนเมบ									
1	51039097	น.ส. ปุระกร รังคดิลล												
2	51048130	น.ส. ธนาภรณ์ นราวงษ์												
3	52000270	นาย อีวาน คริสโตเฟอร์ พีระ เอ็ดเวิร์ด												
4	53000734	นาย ภูมินทร์ ก้อนศรี												
5	53000758	นาย จิตกริ ชุมพานนท์												

ภาพที่ 3.16. แบบกรบันทึกคะแนนสำหรับการประเมินผลจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนจากหัวข้อที่กำหนดให้ซึ่งคือ หนูกินชีส

3. แบบวัดความพึงพอใจของนักศึกษาที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบย้อนกลับเพื่อฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพทั้ง 4 ชุด โดยแบ่งหัวข้อการประเมินเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ และด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึก ทักษะ

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนในข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ ไว้ดังนี้

ตารางที่ 3.1. เกณฑ์การให้คะแนนข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ

รายการ	เกณฑ์การให้คะแนนในแบบสอบถาม	
	คำถามเชิงบวก	คำถามเชิงลบ
พึงพอใจมากที่สุด	5	1
พึงพอใจมาก	4	2
พึงพอใจปานกลาง	3	3
พึงพอใจน้อย	2	4
พึงพอใจน้อยที่สุด	1	5

ผู้วิจัยกำหนดความหมายของคะแนนของข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับไว้เพื่อการสรุปผลดังนี้

ตารางที่ 3.2. ความหมายของคะแนนของข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ

ระดับคะแนน	การสรุปความหมาย
4.500 - 5.000	ระดับดีมากที่สุด หรือพึงพอใจมากที่สุด
3.500 - 4.499	ระดับดี หรือพึงพอใจมาก
2.500 - 3.499	ระดับปานกลาง หรือพึงพอใจปานกลาง
1.500 - 2.499	ระดับไม่ดี หรือพึงพอใจน้อย
1.000 - 1.499	ระดับไม่ดีที่สุด หรือพึงพอใจน้อยที่สุด

แบบประเมินความพึงพอใจนักศึกษาที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ
รายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของนักศึกษา

1. เพศ ชาย หญิง

2. คะแนนเฉลี่ย ต่ำกว่า 1.50 1.50 - 2.00 2.51 - 3.50 3.51 - 4.00

3. จำนวนครั้งที่ขาดเรียน ไม่เคยขาดเรียน 1 - 3 ครั้ง 4 - 6 ครั้ง มากกว่า 6 ครั้ง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

คำชี้แจง : โปรดลงคะแนนโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจ

ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		1	2	3	4	5
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรม					
	1.1. กิจกรรมสุดท้า้ให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard สำหรับงานแอนิเมชันมากขึ้น					
	1.2. การเขียนบทจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.3. การเขียนเรื่องย่อจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.4. การเขียนคำค้นและการนำจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.5. กิจกรรมสุดท้า้ช่วยให้เข้าใจการเขียน Storyboard จากเรื่องมากขึ้น					
	1.6. กิจกรรมสุดท้า้ช่วยพัฒนาทักษะในการเขียน Storyboard ของนักศึกษา					
	1.7. สามารถนำเนื้อหามืออาชีพกรรมไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคตได้					
	1.8. เนื้อหาของกิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรายวิชา					
	1.9. กิจกรรมของแบบฝึกทักษะชุดนี้เหมาะสมกว่ากิจกรรมรูปแบบอื่นๆ					
	1.10. นักศึกษารอบกิจกรรมฝึกเขียน Storyboard ชุดนี้					
2	ด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ					
	2.1. ความชัดเจนของคำสั่งในงาน					
	2.2. ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัดคะแนน					
	2.3. ความเหมาะสมของปริมาณงานการบ้านในแต่ละครั้ง					
	2.4. ความเหมาะสมของงานที่ให้กับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา					
	2.5. ความน่าสนใจของกิจกรรมในห้องและใจที่งานการบ้านถึง 4 ชุด					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ภาพที่ 3.17. แบบประเมินความพึงพอใจนักศึกษาที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำร่างแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพในรูปแบบ Pretest และ Posttest และแบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเองทุกขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นตอนทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ทดสอบเพื่อวัดระดับทักษะในการเขียนบทและเล่าเรื่องด้วยภาพกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ โดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อที่โจทย์กำหนดให้ และเก็บข้อมูลที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ไว้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

2. ขั้นตอนดำเนินการทดลองสอน ดำเนินการสอนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ด้วยแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพซึ่งประกอบด้วยชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับทั้ง 4 ชุด ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2554 ระหว่างเดือนกรกฎาคม ถึงเดือนสิงหาคม 2554

ตารางที่ 3.3. ระยะเวลาดำเนินการทดลอง

กิจกรรมการวิจัย	พ.ศ.2554						
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	
1. ศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ							
2. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง							
3. สร้างเครื่องมือการวิจัย							
4. ทดลองใช้เครื่องมือ							
5. เก็บรวบรวมข้อมูล							
6. วิเคราะห์ข้อมูล							
7. สรุปผลและเขียนรายงานการวิจัย							

3. ขั้นตอนทดสอบหลังเรียน (Posttest) เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการทดลองสอนด้วยแบบฝึกทักษะทั้ง 4 ชุดแล้ว จึงทำการทดสอบเพื่อวัดระดับทักษะในการเขียนบทและเล่าเรื่องด้วยภาพกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ในขั้นตอนทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามการวิจัย ใช้สถิติการวิเคราะห์คือ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติทดสอบที (t-test dependent) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยซึ่งประกอบด้วยชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับทั้ง 4 ชุดเพื่อตอบคำถามการวิจัย โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ สถิติทดสอบที (t-test dependent)

2. การวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพจึงได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังต่อไปนี้

โดยผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์และความหมายที่ใช้แทนค่าสถิติในการนำเสนอ ดังนี้

\bar{x} หมายถึง มัชฌิมเลขคณิต หรือค่าเฉลี่ย (mean)

S.D. หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

จากตาราง 4.1. พบว่านักศึกษาในรายวิชา DGA 205 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชาย จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 53.8 และนักศึกษาหญิงจำนวน 17 คนคิดเป็นร้อยละ 43.6

ตารางที่ 4.1. จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	21	53.8
หญิง	17	43.6
รวม	38	100

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพของนักศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพของนักศึกษา ซึ่งประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับทั้งหมด 4 ชุด ที่มีรูปแบบกิจกรรมเหมือนกัน แต่รายละเอียดของงานที่มอบหมายให้จะแตกต่างกัน โดยเรียงลำดับจากระดับง่ายไปหาระดับยาก โดยใช้สถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

1.1. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 1 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.1.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดให้นักศึกษาชมตัวอย่างงานแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง Oola Boola Show จากนั้นให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ เพื่อเป็นการฝึกทักษะการวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์ และวิธีการเล่าเรื่อง ดังตัวอย่างภาพที่ 4.1.

1 | Page

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 8 สิงหาคม 2554

กิจกรรมการบ้าน ชุด A ชุด B ชุด C ชุด D

ชื่อ น.ส. สีลา รหัสนักศึกษา 53029054 ชื่อเล่น ภา

QUIZ A

1. Theme ของเรื่องนี่คือข้อใด

A) หม่าป้าผู้ล่าต้องปะทะกับจำฝูงแกะที่แข็งแกร่งเหนือความคาดหมาย

B) เมื่อฝูงแกะผู้อ่อนแอแก่แค่นเอาคืนหม่าป้าจอมตะกละ

C) หม่าป้าโคโยตี้จอมซ่าส์กับหม่อมหม่าป้าจอมโหด

D) มิตรภาพของหม่าป้าจอมเจ้าเล่ห์กับจำฝูงแกะจอมเพะพะ

2. จงจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้

1...3... A) หม่าป้าถอยกลับไปตั้งหลักดูลาดเลาจากระยะไกล

2...11... B) หม่อมหม่าป้าใส่เปลเอาขึ้นรถพยาบาล

3...1... C) หม่าป้าชุมแอบหลังก้อนหินเตรียมโจมตีฝูงแกะ

4...4... D) ในครั้งแรกหม่าป้าใช้ปวงบาดศึกล้องแกะแต่โยนไปไม่ถึง

5...9... E) หีบกระป๋องเครื่องมือผ่าตัด เปิดออกมาเป็นปู 2 ตัว

6...7... F) หม่าป้าตกลงมานอนบาดเจ็บ มีรถพยาบาลมาช่วยเหลือ

7...6... G) ครั้งที่สามจำฝูงแกะจับเชือกไว้ได้และดึงหม่าป้าตกลงมาจากหน้าผา

8...9... H) หม่อมหีบกระป๋องยาสลบแล้วเคาะแมงป่องออกมาใช้

9...5... I) ครั้งที่สองเหยียงปวงบาดก็ถึงแต่แกะกระโดดหลบได้

10...7... J) หม่าป้าชะงักเมื่อเห็นจำฝูงแกะตัวยักษ์เฝ้าอยู่

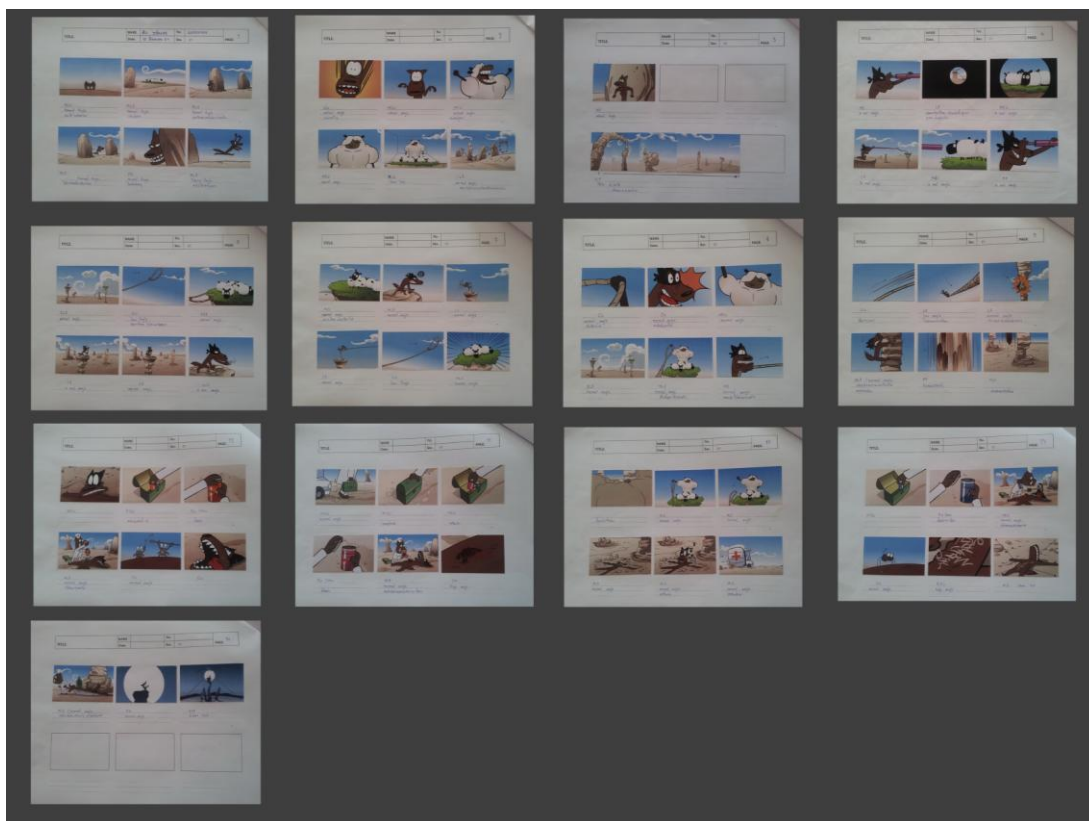
11...10... K) หีบกระป๋องอุปกรณ์เย็บแผล เปิดออกมาเป็นแมงมุม

15 AUG 2011

BT

ภาพ 4.1. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน

1.1.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดเป็นการบ้านให้นักศึกษาเรียงลำดับภาพนิ่งจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง Oola Boola Show ที่นักศึกษาได้ชมในชั้นเรียน เพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะการลำดับภาพและการเขียนบท ดังตัวอย่าง ภาพที่ 4.2.



SRIPATUM UNIVERSITY

ภาพ 4.2. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับ ที่ให้นักศึกษาเรียงลำดับภาพนิ่งจากแอนิเมชันที่เตรียมไว้ให้

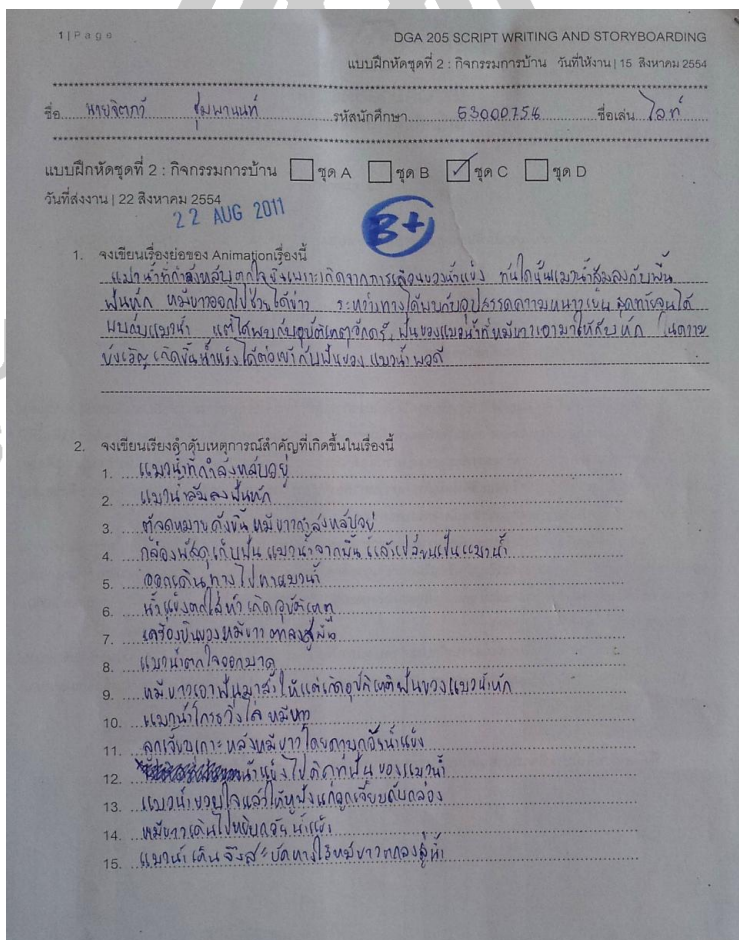
เมื่อให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 1 แล้วพบว่า นักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ 6.27 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.58 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง และนักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับ 6.27 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.46 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง (รายละเอียดตามตารางที่ 4.2.)

ตารางที่ 4.2. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 1

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.
แบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์	6.27	1.58
แบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับ	6.27	1.46

1.2. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 2 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.2.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดให้ นักศึกษาชมตัวอย่างผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง Kambu ตอน So So Cold in Ice Icy Village จากนั้นให้เขียนเรื่องย่อและลำดับเรื่อง เพื่อให้นักศึกษาฝึกทักษะการวิเคราะห์ลำดับวิธีการเล่าเรื่อง ดังตัวอย่างภาพ 4.3.



ภาพ 4.3. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน

1.2.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดเป็นการบ้านให้นักศึกษาเลือกภาพนิ่งจากเรื่อง Kambu ตอน So So Cold in Ice Icy Village ที่อาจารย์เตรียมไว้แล้วนำภาพที่เลือกมาเรียงลำดับและเล่าเรื่องใหม่ ดังตัวอย่าง ภาพ 4.4.



ภาพ 4.4. แสดงตัวอย่างของแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับที่ให้นักศึกษาเลือกภาพนิ่งจากแอนิเมชันมาเรียงลำดับด้วยตนเอง

เมื่อให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 2 แล้วพบว่า นักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ 6.38 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.91 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง และนักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับ 6.04 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.23 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง (รายละเอียดตามตารางที่ 4.3.)

ตารางที่ 4.3. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 2

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.
แบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์	6.38	0.91
แบบฝึกหัดเรียงภาพเล่าเรื่องตามลำดับ	6.04	1.23

1.3. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 3 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.3.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดให้นักศึกษาชมตัวอย่างผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance แล้วให้นักศึกษาเขียนเรื่องย่อและลำดับเรื่องราว เพื่อฝึกทักษะให้นักศึกษาเขียนลำดับเหตุการณ์ ดังตัวอย่างภาพ 4.5.

117499 DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARD
แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมภายใน วันอังคารที่ 22 สิงหาคม 2554

ชื่อ ธนภุชา เกตุฉวีนิพนธ์ รหัสนักศึกษา 5204104168 ชั้น ดิว

แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมภายใน
วันที่ส่งงาน | 30 สิงหาคม 2554

จากแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance ให้นักศึกษานำ Plot ของเรื่องไปเขียนเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องในแบบฉบับของตัวเอง โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและเลือกใช้ตัวละครได้ตามใจชอบ จะต้องมีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดสลับในการนำฉากไปส่งอย่างน้อย 4 เหตุการณ์และให้เขียนเรื่องลำดับฉากส่งด้วย

จงเขียนลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องของนักศึกษา

- แมวออกมาจากบ้านแมวเจ้าเขมร หรือกับเด็กวันเด็ก ขอหนูนะ
- แมวซ่อนนัยใจกลับไปที่สวนวันเด็ก แต่หนีลมพัด หนีไปกับแมวตัวใหญ่
- แมวออกมาจาก แล้ววิ่งเข้าบ้านแมวตัวใหญ่
- แต่กลัวแมวตัวใหญ่ แล้ววิ่งหนี จึงหนีไปอยู่กับแมวตัวใหญ่
- แต่กลัวแมวตัวใหญ่ แล้ววิ่งหนี จึงหนีไปอยู่กับแมวตัวใหญ่
- แมวตัวใหญ่ ลมพัดแมวตัวใหญ่ แล้วแมวตัวใหญ่

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เรียงลำดับฉากสมเหตุสมผล
2. ความต่อเนื่องของลำดับภาพที่เล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ได้เหมาะสม
3. การใช้ภาพเพื่อสื่อความหมายในแต่ละเหตุการณ์ได้อย่างเหมาะสม

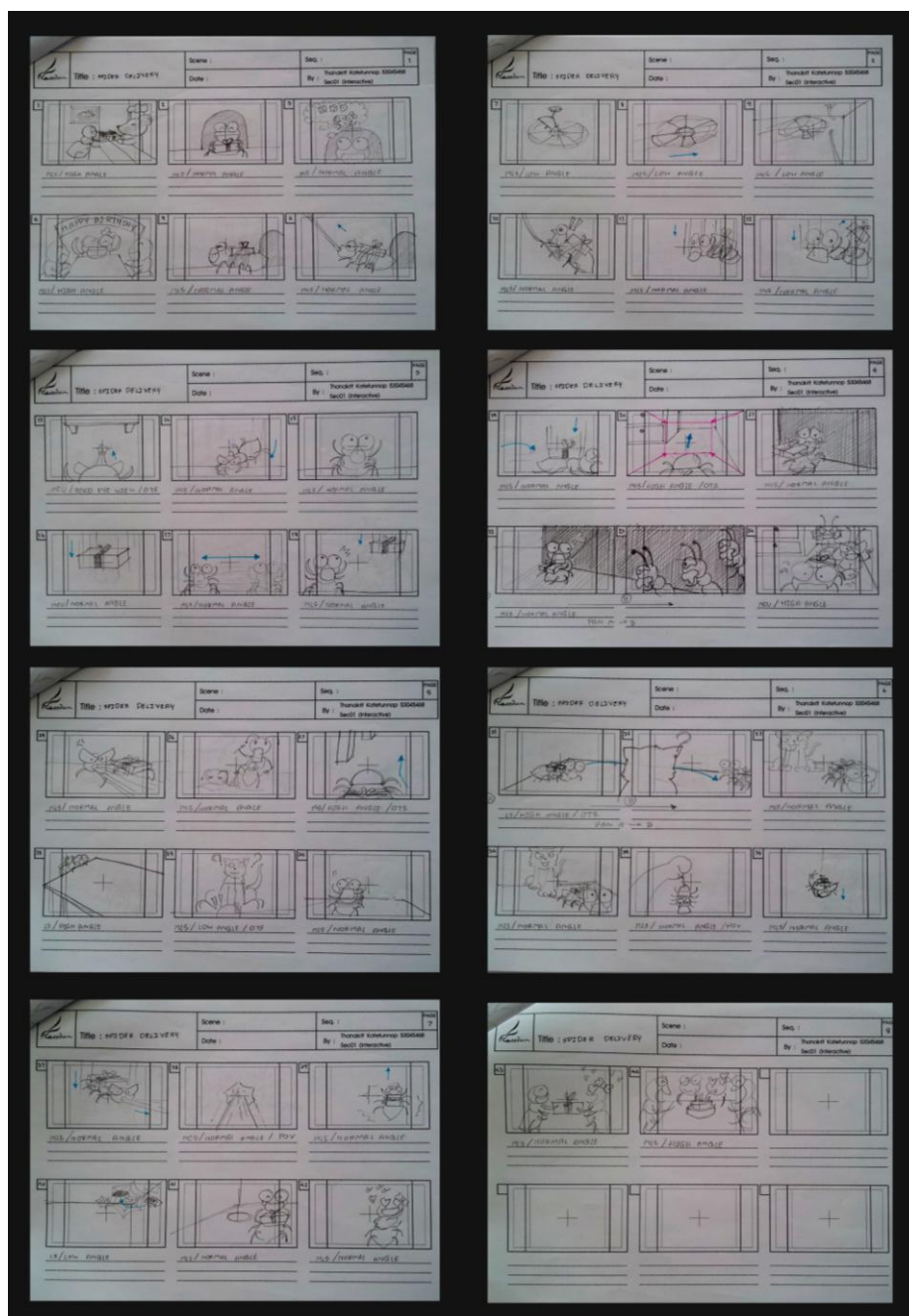
การส่งงาน

ให้วาด Storyboard ลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ ลัญฉวีนิพนธ์นี้คิด
ทางการเคลื่อนส่งให้เรียบร้อย

29 AUG 2011

ภาพ 4.5. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียนหลังจากชมแอนิเมชัน

1.3.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดเป็นการบ้านให้นักศึกษา นำเรื่องย่อและลำดับเรื่องราว จาก แอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance ที่ได้ทำจากแบบฝึกทักษะในชั้นเรียน มาเขียนเป็นสตอริบอร์ด เพื่อเล่าเรื่องเป็นภาษาภาพในรูปแบบของตนเอง ดังตัวอย่างภาพ 4.6.



ภาพ 4.6. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนสตอริบอร์ด ที่นักศึกษานำเรื่องย่อจากตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance มาเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพในรูปแบบของตนเอง

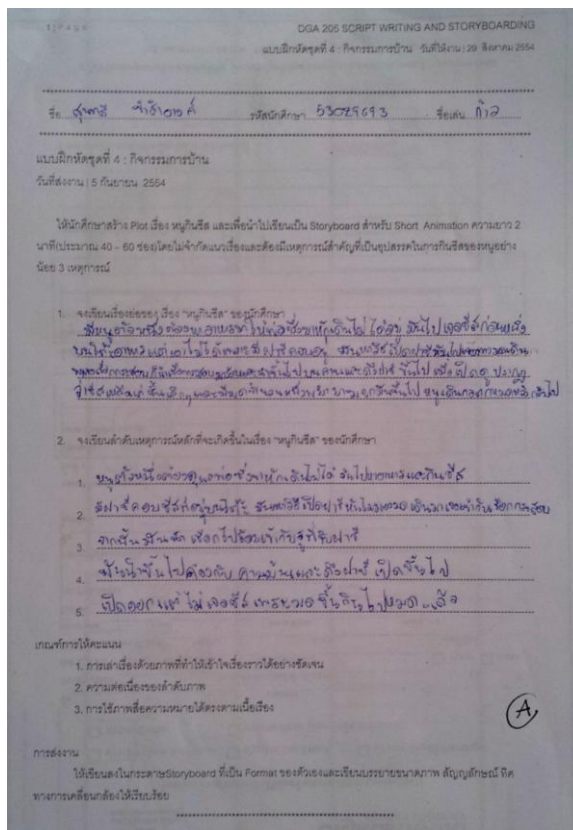
เมื่อให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 3 แล้วพบว่า นักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์ 6.88 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.39 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง และนักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด 6.28 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.05 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง (รายละเอียดตามตารางที่ 4.4.)

ตารางที่ 4.4. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 3

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.
แบบฝึกหัดเรียงลำดับเหตุการณ์	6.88	1.39
แบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด	6.28	1.05

1.4. ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 4 ประกอบด้วย 2 กิจกรรม ได้แก่

1.4.1. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดให้ นักศึกษาแต่งเรื่องย่อ และลำดับเหตุการณ์ตามหัวข้อที่กำหนดให้ เพื่อฝึกทักษะการเขียนเรื่องย่อและการลำดับเหตุการณ์ที่ชัดเจน ดังตัวอย่าง ภาพ 4.7.



ภาพ 4.7. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนเรื่องย่อและลำดับเหตุการณ์ ที่นักศึกษาทำในชั้นเรียน

1.4.2. กิจกรรมฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนอกชั้นเรียน มีคะแนนเต็มทั้งหมด 10 คะแนน โดยกำหนดเป็นการบ้าน ให้นักศึกษาทำสตอรี่บอร์ดและลำดับเหตุการณ์ โดยเล่าเป็นภาษาภาพ ในรูปแบบของตนเองจากเรื่องย่อที่แต่งตั้งในชั้นเรียน ดังตัวอย่าง ภาพ 4.8.



ภาพ 4.8. แสดงตัวอย่างแบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด ที่นักศึกษานำเรื่องย่อจากแบบฝึกหัดในชั้นเรียนมาเขียนสตอรี่บอร์ดเล่าเรื่องในรูปแบบของตนเอง

เมื่อให้นักศึกษาทำแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 4 แล้วพบว่า นักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเขียนเรื่องย่อและลำดับเหตุการณ์ 6.07 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง และนักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำแบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด 6.47 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.49 แสดงว่าคะแนนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง (รายละเอียดตามตารางที่ 4.5.)

ตารางที่ 4.5. แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับขั้นที่ 4

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.
แบบฝึกหัดเขียนเรื่องย่อและลำดับเหตุการณ์	6.07	0.82
แบบฝึกหัดเขียนสตอรี่บอร์ด	6.47	1.49

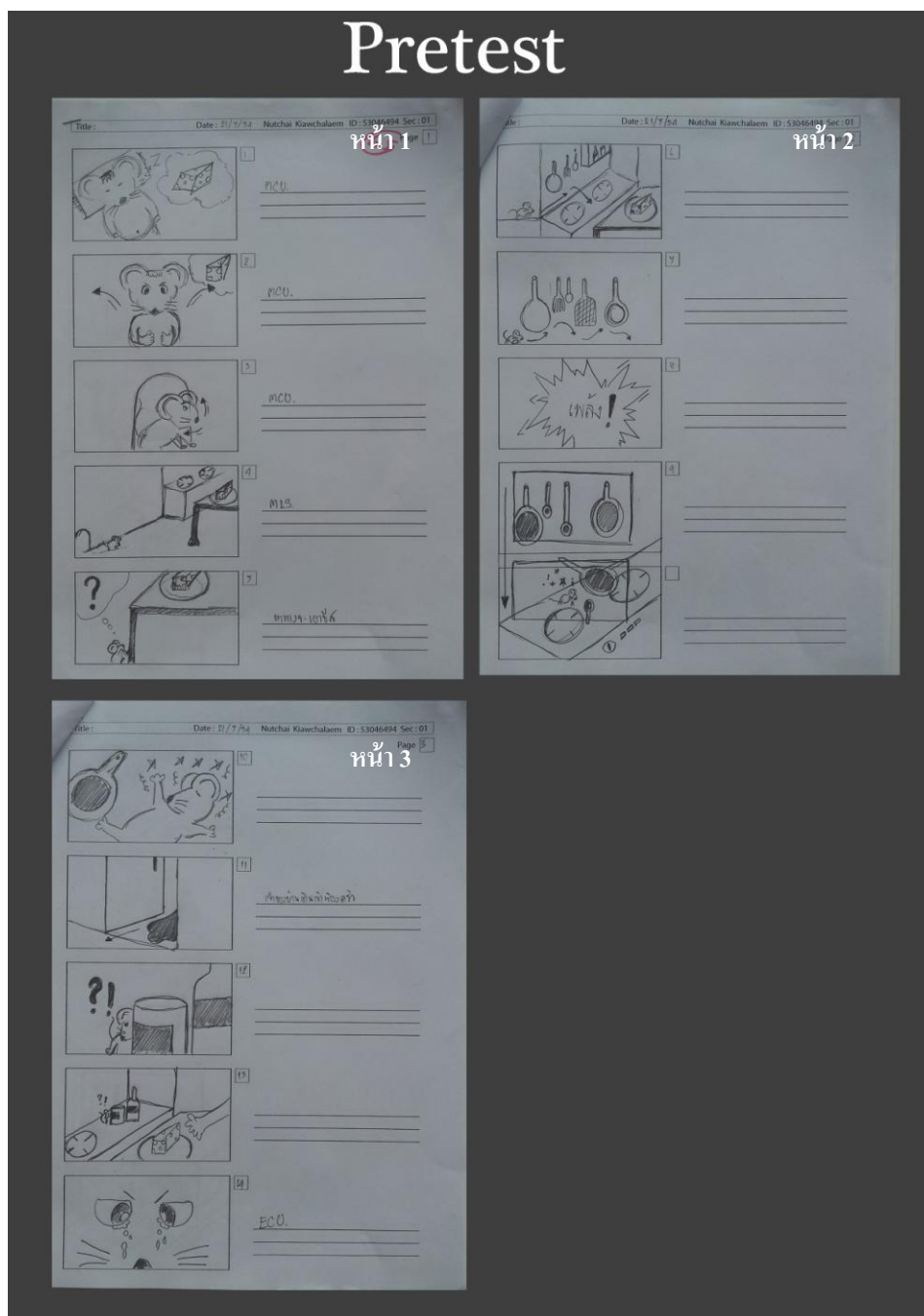
ตอนที่ 3 ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษารายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา โดยใช้สถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าสถิติทดสอบที (t-test dependent) รายละเอียดของผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ก่อนการใช้แบบฝึกทักษะ ผู้วิจัยทำการทดสอบนักศึกษาก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อเรื่อง “หนูกินชีส” มีคะแนนเต็มทั้งหมด 30 คะแนน แบ่งเป็น ด้านการเล่าเรื่องที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย 10 คะแนน ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ 10 คะแนน และด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย 10 คะแนน

จากภาพ 4.9. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาก่อนการใช้แบบฝึกทักษะซึ่งผลงานนี้ได้คะแนน ด้านการเล่าเรื่อง 6.5 คะแนน ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ 5 คะแนน และ

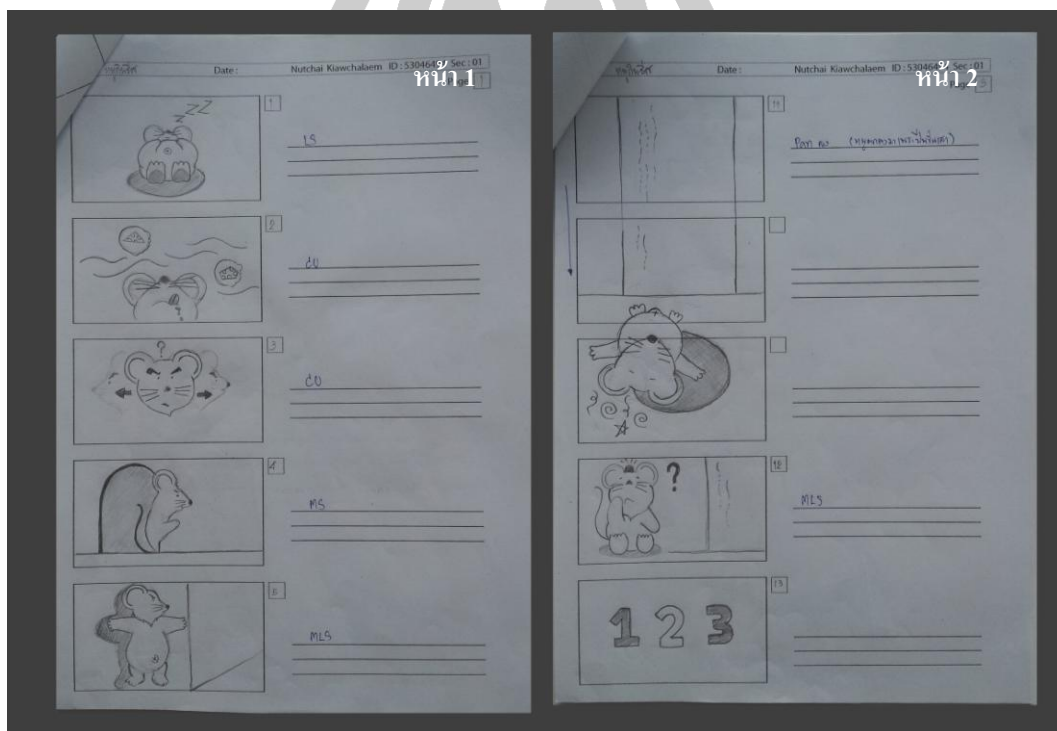
ด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย 5.5 คะแนน รวมทั้งหมด 17 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน จัดอยู่ในระดับน้อย เนื่องจากดูแล้วไม่ค่อยเข้าใจเนื้อเรื่องขาดความต่อเนื่องของลำดับภาพ และภาพที่ใช้ไม่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน



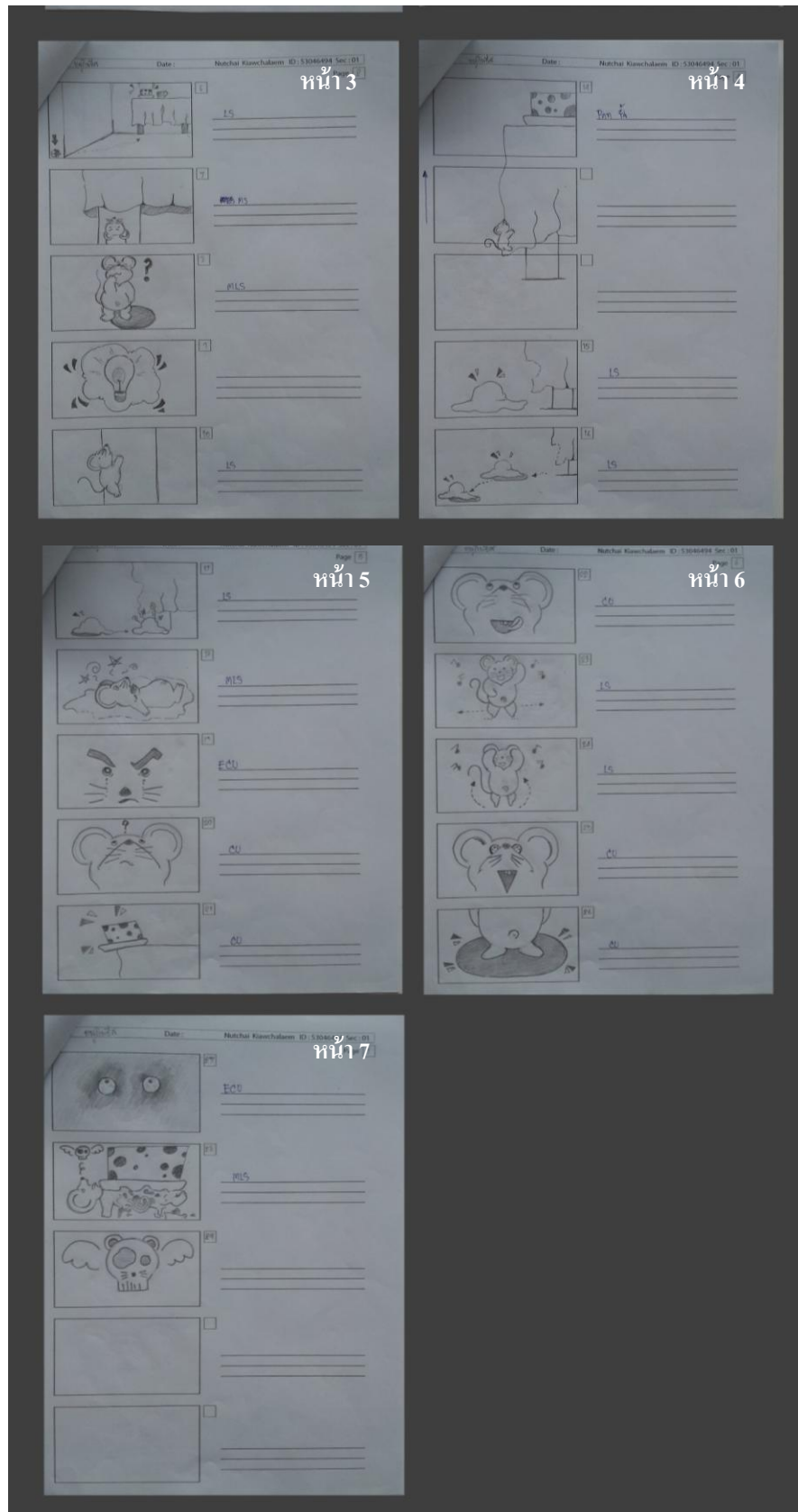
ภาพ 4.9. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาก่อนการใช้แบบฝึกทักษะ

เมื่อผู้วิจัยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพทั้ง 4 ชุดแล้วเสร็จตามแผนที่วางไว้ ผู้วิจัยจึงดำเนินการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งเป็นโจทย์เดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน โดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ดสำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อเรื่อง “หนูกินชีส” มีคะแนนเต็มทั้งหมด 30 คะแนน แบ่งเป็น ด้านการเล่าเรื่องที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย 10 คะแนน ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ 10 คะแนน และด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย 10 คะแนน

จากภาพ 4.10. และภาพ 4.11. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะซึ่งเป็นผลงานของนักศึกษาคนเดียวกันกับภาพ 4.9 ผลงานนี้ได้คะแนน ด้านการเล่าเรื่อง 8 คะแนน ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ 7 คะแนน และด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย 7 คะแนน รวมทั้งหมด 22 คะแนนจากคะแนนเต็ม 30 คะแนน จัดอยู่ในระดับดี เนื่องจากมีการใช้ภาพที่สามารถเล่าเรื่องและสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน รวมถึงมีการแทรกภาพเพื่อทำให้เรื่องราวมีความต่อเนื่องมากขึ้น



ภาพ 4.10. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะ



ภาพ 4.11. แสดงตัวอย่างผลงานสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาหลังการใช้แบบฝึกทักษะ(ต่อ)

เมื่อทำการทดสอบแล้วพบว่านักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน 6.08 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.94 แสดงว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง ในขณะที่นักศึกษาทั้งชั้นเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเรียน 6.59 ซึ่งอยู่ในระดับปานกลางและมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.05 แสดงว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักศึกษาแต่ละคนในชั้นเรียนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง

ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพพบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent) ได้ค่า Sig เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีความแตกต่างกันทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 (รายละเอียดตามตารางที่ 4.6.)

ตารางที่ 4.6. แสดงผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	t-test dependent		
			\bar{d}	S.D.	Sig.
ก่อนใช้แบบฝึกทักษะ	6.08	0.94	-0.51	0.75	0.000*
หลังใช้แบบฝึกทักษะ	6.59	1.05			

* นัยสำคัญที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์การใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา จำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเล่าเรื่อง ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ และด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย พบว่ามีดังนี้

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนด้านการเล่าเรื่องมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้านการเล่าเรื่อง ด้วยสถิติทดสอบ

(t-test dependent) ได้ค่า sig เท่ากับ 0.003 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเล่าเรื่องก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีความแตกต่างกันทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 (รายละเอียดตามตารางที่ 4.7.)

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent) ได้ค่า sig เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีความแตกต่างกันทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 (รายละเอียดตามตารางที่ 4.7.)

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย มีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย ด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent) ได้ค่า sig เท่ากับ 0.050 สรุปได้ว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย ก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีความแตกต่างกันทางสถิติอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (รายละเอียดตามตารางที่ 4.7.)

ตารางที่ 4.7. แสดงผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนน

เกณฑ์การประเมินผล	ก่อน		หลัง		t-test dependent		
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{d}	S.D.	Sig.
การเล่าเรื่อง	6.44	0.86	6.93	1.20	0.49	0.92	0.003*
ความต่อเนื่องของลำดับภาพ	5.96	0.91	6.68	1.13	0.72	0.93	0.000*
การใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย	5.85	1.24	6.17	1.00	0.32	0.94	0.050*

* นัยสำคัญที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

การวิเคราะห์ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 15 ข้อ ลักษณะ เป็นแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ สอบถามความพึงพอใจ 2 ด้าน คือ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรมและด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ โดยค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 แสดงว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก ต่อแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (รายละเอียดตามตารางที่ 4.8.)

เมื่อจำแนกความพึงพอใจของนักศึกษาออกเป็นรายด้านทั้ง 2 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรมและด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ พบว่า

ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 แสดงว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากต่อเนื้อหาของแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 แสดงว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากต่อการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ตารางที่ 4.8. แสดงระดับความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยจำแนกเป็นรายชื่อ

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลความหมาย
1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรม			
1.1. กิจกรรมชุดนี้ทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard สำหรับงานแอนิเมชันมากขึ้น	4.18	0.60	พึงพอใจมาก
1.2. การเรียงภาพนิ่งจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น	4.23	0.49	พึงพอใจมาก
1.3. การเขียนเรื่องย่อจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น	4.05	0.72	พึงพอใจมาก
1.4. การเขียนลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น	4.21	0.62	พึงพอใจมาก

1.5. กิจกรรมชุดนี้ช่วยให้เข้าใจการเขียน Storyboard จากเรื่องย่อมากขึ้น	4.18	0.75	พึงพอใจมาก
1.6. กิจกรรมชุดนี้ช่วยพัฒนาทักษะในการเขียน Storyboard	4.08	0.80	พึงพอใจมาก
1.7. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคตได้	4.28	0.76	พึงพอใจมาก
1.8. เนื้อหาของกิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาของรายวิชา	4.26	0.68	พึงพอใจมาก
1.9. กิจกรรมของแบบฝึกทักษะชุดนี้น่าสนใจกว่ากิจกรรมรูปแบบอื่นๆ	4.05	0.76	พึงพอใจมาก
1.10. นักศึกษาชอบกิจกรรมฝึกหัดเขียน Storyboard ชุดนี้	3.95	0.94	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจในด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ	4.15	0.46	พึงพอใจมาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ			
2.1. ความชัดเจนของคำสั่งในใบงาน	4.18	0.60	พึงพอใจมาก
2.2. ความเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนน	4.03	0.67	พึงพอใจมาก
2.3. ความเหมาะสมของปริมาณงานการบ้านในแต่ละครั้ง	3.82	0.91	พึงพอใจมาก
2.4. ความเหมาะสมของงานที่ให้กับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา	4.08	0.66	พึงพอใจมาก
2.5. ความน่าสนใจของโจทย์งานในห้องและโจทย์งานการบ้านทั้ง 4 ชุด	4.36	0.67	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ	4.09	0.48	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจรวมทุกด้าน	4.12	0.41	พึงพอใจมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพและเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาวิชาจิตวิทยาที่ลงทะเบียนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ กลุ่ม 01 ปีการศึกษา 1/2554 จำนวน 47 คน ซึ่งการได้มาของกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ชนิดได้แก่ แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพในรูปแบบ Pretest และ Posttest และแบบวัดความพึงพอใจต่อการที่ใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยตนเองในขั้นตอนทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ขั้นตอนดำเนินการทดลองสอนและขั้นตอนทดสอบหลังเรียน (Posttest) และวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์คือ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบที (t-test dependent)

สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเด็นดังนี้

1. ผลของการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ปรากฏว่า ผลสถิติทดสอบ (t-test dependent) ของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ

นักศึกษาในภาพรวมหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยอยู่ที่ 6.59 และ 6.08 ตามลำดับ และเมื่อนำค่าเฉลี่ยทั้งสองมาหาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบค่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05

เมื่อจำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการเล่าเรื่อง ด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ และด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย ปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนหลังการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพสูงกว่าก่อนใช้แบบฝึกหัดเช่นกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเล่าเรื่องหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยอยู่ที่ 6.93 และ 6.44 ตามลำดับ

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพมีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยอยู่ที่ 6.68 และ 5.96 ตามลำดับ

คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการใช้ภาพสื่อความหมายหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ มีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยอยู่ที่ 6.17 และ 5.85 ตามลำดับ

และเมื่อนำค่าเฉลี่ยทั้งสองของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ในแต่ละด้านมาหาความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแต่ละด้าน พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเล่าเรื่องและด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ มีค่าความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05 ในขณะที่คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการใช้ภาพสื่อความหมายมีค่าความแตกต่างกันอย่างไม่มีความสำคัญที่ระดับ .05

จากผลการทดสอบสมมติฐานโดยการเปรียบเทียบผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ แสดงให้เห็นว่าการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพในด้านการเล่าเรื่องและด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพของนักศึกษา แต่ไม่สามารถพัฒนาทักษะด้านการใช้ภาพสื่อความหมายได้

ถึงแม้ว่าแบบฝึกทักษะนี้จะไม่สามารถพัฒนาทักษะของนักศึกษาได้ครบทุกด้านก็ตาม แต่จากผลการทดสอบพบว่า การใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถทำให้นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพเพิ่มขึ้น

2. จากการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ที่มีต่อความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการ ใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 แสดงว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และเมื่อจำแนกความพึงพอใจของนักศึกษาออกเป็น 2 ด้านได้แก่ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรมและด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 และ 4.12 ตามลำดับ แสดงว่านักศึกษามีความพึงพอใจในระดับมากต่อการ ใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหา ด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบของแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

3. จากผลสถิติทดสอบ (t-test dependent) เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ พบว่ามีค่า S.D. อยู่ในระดับค่อนข้างสูงที่ 0.94 และ 1.05 ตามลำดับ แสดงว่ามีนักศึกษาที่มีทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพแตกต่างกันหลายระดับ รวมอยู่ด้วยกันในชั้นเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปราย ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งในแบบฝึกทักษะนี้ประกอบด้วยชุดกิจกรรมจำนวน 4 ชุดที่มีการนำแนวคิดของหลักการวิศวกรรมย้อนรอยหรือ Revers Engineering มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนั้น สามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนตามวัตถุประสงค์ด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพของรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพของนักศึกษาเพิ่มขึ้นตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ เนื่องจากเหตุผลดังต่อไปนี้

1.1. นักศึกษาต้องชมตัวอย่างแอนิเมชันพร้อมกับวิเคราะห์วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ดของตัวอย่างดังกล่าวที่เป็นส่วนหนึ่งของชุดกิจกรรมแบบย้อนกลับในแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพทำให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารด้วยภาพและการเขียนสตอรี่บอร์ด ซึ่งมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลงานแอนิเมชันของนักศึกษาต่อไปในอนาคต และเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสอนด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันดังที่ Khan (2002) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง “Teaching Methodology for 3D Animation” ว่า กระบวนการออกแบบและการสื่อสารด้วยภาพเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการสร้างผลงานภาพจากคอมพิวเตอร์ การเชื่อมโยงองค์ประกอบภาพเข้ากับความ

ต่อเนื่องของเหตุการณ์ รวมถึงการรับรู้และการนำเสนอสิ่งที่ต้องการสื่อไปยังผู้ชมล้วนแต่เป็นสิ่งสำคัญในการทำงาน ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

1.2. การสร้างแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพขึ้นมาใหม่ที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ และลดอุปสรรคในการเรียนสำหรับนักศึกษาที่ขาดทักษะด้านการวาดเส้น โดยนำแนวคิดในการออกแบบแบบฝึกทักษะมาจากหลักการหรือเทคนิคของศาสตร์สาขาอื่น เช่น วิศวกรรมศาสตร์ มาประยุกต์ใช้แทนการออกแบบแบบฝึกหัดในรูปแบบเดิมด้วยแนวคิดของการสอนด้านศิลปะและการออกแบบที่มีข้อจำกัดสำหรับนักศึกษาที่ขาดทักษะด้านการวาดเส้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่ Harrington (1994) นำมาใช้และได้กล่าวถึงผลของเทคนิคการนำสตอรี่บอร์ดไปใช้ในการทำแบบฝึกหัดการเขียนขึ้นก่อนลงมือเขียน (pre-writing) ในงานวิจัยเรื่อง “An Author's Storyboard Technique as a Prewriting Strategy” ว่าทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการเขียนเรื่องได้ดีขึ้น สามารถสร้างแรงจูงใจในการคิดจินตนาการเพื่อแต่งเรื่องอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการนำเสนอความคิดสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะการเขียน

1.3. ชุดกิจกรรมที่อยู่ในแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพนักศึกษาเข้าใจถึงที่มาของสตอรี่บอร์ดที่อยู่เบื้องหลังของการสร้างผลงานแอนิเมชันและกระตุ้นให้นักศึกษาฝึกฝนการวิเคราะห์วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ดของแอนิเมชันแต่ละเรื่องมากกว่าการชมเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังทำให้นักศึกษาเข้าใจในเรื่องเทคนิคการเขียนสตอรี่บอร์ดมากขึ้นซึ่งเป็นผลจากการนำหลักการวิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering มาใช้ในการสอนรายวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ เช่นเดียวกับที่ Bartel (2011) ได้สรุปผลของการนำ วิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering ไปใช้ในการสอนศิลปะแบบคิวบิสม์ในบทความเรื่อง “Reverse Engineering Creative Strategies : Backward Design to Teach Creativity” ไว้ว่า การใช้วิศวกรรมย้อนรอยกับงานศิลปะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในงานศิลปะแบบคิวบิสม์มากขึ้น เริ่มรู้จักวิธีการตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงที่มาและแรงบันดาลใจเบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงาน อันจะนำไปสู่การสร้างผลงานในรูปแบบของตนเองต่อไป

2. การเขียนสตอรี่บอร์ดที่ดีต้องมีการเล่าเรื่องสื่อสารเป็นภาพที่ชัดเจน มีความต่อเนื่อง และมีการเลือกใช้ภาพที่เหมาะสมในการถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนสตอรี่บอร์ดที่ Begleiter (2010) ได้กล่าวถึงไว้ในหนังสือเรื่อง “From Word to Image-2nd edition: Storyboarding and the Filmmaking Process” จากผลการวิจัยด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent) พบว่า ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์หลังเรียนกับก่อนเรียนด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพดีขึ้นมากเป็นอันดับแรก ตามมาด้วยด้านการเล่าเรื่องและด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย โดยอยู่ที่ 0.72 0.49 และ 0.32 ตามลำดับ แสดงว่า แบบฝึกทักษะชุดนี้สามารถพัฒนา

นักศึกษาด้านความต่อเนื่อง ได้ดีกว่าด้านอื่น สำหรับค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของด้านการเล่าเรื่องที่ได้น้อยกว่าน่าจะเป็นผลมาจากการใช้โจทย์เหมือนกันทั้งในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนทำให้นักศึกษาเลือกที่จะเล่าเรื่องในแบบเดิมและมีการพัฒนาในรายละเอียดบางจุดเท่านั้นจึงไม่มีผลต่อคะแนนมากนัก ในขณะที่ค่าความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยของด้านการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมายที่ได้น้อยที่สุดน่าจะเกิดจากโจทย์ในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นการเขียนสตอรี่บอร์ดด้วยมือทำให้นักศึกษาที่มีข้อจำกัดด้านทักษะการวาดเส้น ไม่สามารถถ่ายทอดผลงานเพื่อแสดงความเข้าใจด้านการเลือกใช้ภาพออกมาได้เต็มที่ ดังนั้นถ้าต้องการให้การวัดผลสัมฤทธิ์ระหว่างหลังเรียนกับก่อนเรียนเป็นไปอย่างแม่นยำขึ้น จึงควรเปลี่ยนรูปแบบของสื่อที่ใช้ในการสร้างผลงาน เพื่อลดข้อจำกัดด้านทักษะการวาดเส้นที่แตกต่างกันของนักศึกษาแต่ละคน และควรเปลี่ยนรายละเอียดของโจทย์ในแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนให้แตกต่างกันเพื่อให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่

3. ผลประเมินความพึงพอใจจากค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยรวมแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความพึงพอใจมาก และมีความพึงพอใจในเรื่องความน่าสนใจของโจทย์งานในห้องและโจทย์งานการบ้านมากที่สุด โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ที่ 4.36 นอกจากนี้นักศึกษายังมีความเห็นเพิ่มเติมในข้อเสนอแนะว่า ชอบตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่นำมาให้ชม สนุกมากและอยากให้นำมาให้ชมเพิ่มอีก

นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่กิจกรรมต่างๆ ในแบบฝึกทักษะชุดนี้ช่วยทำให้เข้าใจวิธีการเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับงานแอนิเมชันมากขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนต่อไปในอนาคตได้และมีความเห็นเพิ่มเติมในข้อเสนอแนะว่า กิจกรรมไม่ยากเกินไปทำให้เข้าใจมุกตลกต่างๆมากขึ้น แต่ความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของปริมาณงานการบ้านในแต่ละครั้ง มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำสุด 3.82

จากผลประเมินความพึงพอใจดังกล่าวสรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ประกอบด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบย้อนกลับ 4 ชุดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้มีความน่าสนใจและสามารถทำให้นักศึกษาเข้าใจวิธีการเขียนสตอรี่บอร์ดได้ดีขึ้น แต่อาจจะต้องพิจารณาเพิ่มเติมถึงปริมาณงานในชุดกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักศึกษาโดยที่ยังคงตอบวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

เมื่อพิจารณาจากผลสรุปการวิจัยแล้ว การนำหลักการวิศวกรรมย้อนรอยหรือ Reverse Engineering มาประยุกต์ใช้กับการสอนในรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ซึ่งเป็นรายวิชาด้านศิลปะและการออกแบบนั้นสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนของนักศึกษาเพิ่มขึ้นได้ ดังนั้นจึงน่าจะมีการทดลองประยุกต์ใช้ผลการวิจัยนี้กับรายวิชาอื่นๆของคณะดิจิทัลมีเดียที่มีลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่ใกล้เคียงกัน เพื่อค้นหาแนวทางที่ไม่มีข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะของนักศึกษา สำหรับในกรณีที่ต้องการนำผลวิจัยนี้ไปใช้กับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. จากผลประเมินความพึงพอใจพบว่า ความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของปริมาณงานการบ้านในแต่ละครั้ง มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำสุดอยู่ที่ 3.82 แสดงว่านักศึกษามีความรู้สึกว่างานที่ได้รับมอบหมายมากเกินไป จึงควรกำหนดขอบเขตของชิ้นงานแต่ละครั้งให้เหมาะสม โดยอาจจะต้องพิจารณาจากปัจจัยด้านอื่นร่วมด้วย เช่น ปริมาณงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายจากรายวิชาอื่นระยะเวลาในการทำงาน และระดับความสามารถโดยเฉลี่ยของนักศึกษาในชั้นเรียน เป็นต้น

2. นักศึกษามีข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนว่า ชอบตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่นำมาให้ชม สนุกมากและอยากให้นำมาให้ชมเพิ่มอีก ซึ่งการเลือกตัวอย่างผลงานมาให้ชมควรจะเลือกผลงานแอนิเมชันขนาดสั้นที่น่าสนใจ มีหลากหลายรูปแบบ เนื้อเรื่องดูเข้าใจง่าย ไม่มีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อน และไม่จำเป็นต้องเลือกเรื่องที่มีบทสนทนา รวมถึงขนาดความยาวแต่ละเรื่องไม่เกิน 3-5 นาที หากนานกว่านี้จะทำให้นักศึกษาเริ่มเบื่อและไม่สนใจที่จะชมผลงานจนจบ นอกจากนี้จะเป็นการดีมากถ้าสามารถเลือกผลงานที่นักศึกษาไม่เคยชมมาก่อน

3. นอกเหนือจากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันที่น่าสนใจแล้ว การตั้งโจทย์และการสร้างกิจกรรมในการเรียนแต่ละครั้งเป็นปัจจัยที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้แก่นักศึกษาในการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมได้ ตัวอย่างเช่น

3.1. การเพิ่มชุดกิจกรรมการบ้านอย่างน้อย 4 ชุดภายใต้โจทย์เดียวกันแล้วมอบหมายงานโดยการสุ่มเลือกชุดกิจกรรมให้นักศึกษาซึ่งนอกจากจะเพิ่มความหลากหลายของงานแล้วยังลดปัญหาเรื่องนักศึกษาลอกการบ้านได้อีกด้วย

3.2. การให้คะแนนการบ้านและงานในห้องแต่ละครั้งในรูปแบบการสะสมคะแนนบนใบสะสมแต้ม เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาทำงานส่งให้ครบ

3.3. การให้รางวัลแก่นักศึกษาที่ทำคะแนนได้ดีในกิจกรรมแต่ละครั้งซึ่งรางวัลอาจจะเป็นขนมหรือของเล็กๆน้อยๆเพื่อสร้างแรงจูงใจในการทำงาน

4. การสร้างโจทย์สำหรับแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนควรเป็นหัวข้อเดียวกันแต่มีรายละเอียดของเนื้อหาที่แตกต่างกัน เพื่อให้ให้นักศึกษาได้แสดงทักษะด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพอย่าง

เต็มที่ เช่น ให้อาจารย์หรือบรรณารักษ์โดยที่กำหนัดให้มีการวางโครงการที่แตกต่างกันระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการออกแบบแบบฝึกทักษะที่สามารถพัฒนาทักษะในการเขียนสตอรี่บอร์ดของนักศึกษาด้านการเล่าเรื่องและด้านการใช้ภาพสื่อความหมาย ให้อยู่ในระดับเดียวกันกับการพัฒนาทักษะด้านความต่อเนื่องของลำดับภาพ เนื่องจากทักษะทั้ง 3 ด้านนี้มีความสำคัญเท่าเทียมกันสำหรับพื้นฐานในการเขียนสตอรี่บอร์ดที่ดี โดยอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของกิจกรรมและเพิ่มจำนวนชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะแต่ละด้านให้ชัดเจนมากขึ้น

2. นอกเหนือจากการนำเสนอเรื่องด้วยภาพแล้ว ขอบเขตของเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ ยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์สำหรับงานแอนิเมชันอีกด้วย จึงควรขยายขอบเขตของการวิจัยให้ครอบคลุมการพัฒนาแบบฝึกทักษะสำหรับหัวข้อดังกล่าว เช่น การเขียนบทสำหรับงานแอนิเมชัน การสร้างแนวความคิด การสร้างเรื่องและการวางโครงเรื่อง เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- นวลจิตต์ เขาวงกตพิงศ์, เบญจลักษณ์ น้ำฟ้า และ ชัดเจน ไทยแท้. 2545. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ชุดฝึกอบรมผู้บริหาร. กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- Bartel, Marvin. 2011. **Reverse engineering creative strategies : Backward design to teach creativity**. [Online]. Available : <http://www.bartelart.com/arted/reverse.html>. (Access date : August 8, 2011).
- Begleiter, Marcie. 2010. **From word to image-2nd edition: storyboarding and the filmmaking process**. Michigan:Sheridan book.
- Boyette D., Michael. 2004. “**Using Reverse Engineering in the Classroom to Teach Creativity**”. Proceedings of the 2004 American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition. [Online]. Available: <http://155.225.14.146/aseese/proceedings/ASEE2004/P2004001adminBOY.pdf>. (Access date : August 14, 2011).
- Caputo, Tony and Steranko, Jim. 2003. **Visual storytelling: the art and technique** . New York: Watson-Guption Publication.
- Cristiano, Giuseppe. 2007. **Storyboard design course: principles, practice and techniques** New York:Barron's Educational Series.
- Glebas, Francis. 2009. **Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation**. Boston: Focal Press.
- Golden G., Richard III. 2009. “**A highly immersive to teaching reverse engineering**”. Proceedings of the 2nd Workshop on Cyber Security Experimentation and Test (CSET2009), co-located with USENIX Security 2009. [Online]. Available: http://static.usenix.org/event/cset09/tech/full_papers/richard.pdf. (Access date: August 14, 2011).
- Harrington L., Suzanne. 1994. “An author's storyboard technique as a prewriting strategy”. **The Reading Teacher** November, 48:283-286.
- Hart, John. 1999. **The Art of the storyboard : Storyboarding for film, TV, and animation**. Boston: Focal Press.
- Khan, Muqem. 2002. “Teaching methodology for 3D animation”. **ICCE 2002** December, 1: 40-43.

Torta, Stephanie & Minuty, Vladimir. 2011. **Storyboarding: turning script to motion**. Boston
:Mercury Learning and Information.

Wang, Wego. 2010. **Reverse engineering: technology of reinvention**. Florida: CRC Press.



มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้วย
ของนักศึกษา ซึ่งประกอบด้วย ชุดกิจกรรมเรียนรู้แบบย้อนกลับทั้งหมด 4 ชุด

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HW1	37	6.2703	1.45898	.23986
HW2	45	6.0444	1.23202	.18366
HW3	40	6.2750	1.04630	.16543
HW4	39	6.4744	1.48508	.23780
CW1	42	6.2712	1.58377	.24438
CW2	41	6.3780	.91365	.14269
CW3	43	6.8798	1.38603	.21137
CW4	41	6.0732	.81824	.12779

ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึก
ทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent)

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRE	6.0833	36	.93901	.15650
POST	6.5926	36	1.05292	.17549

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRE & POST	36	.718	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				
					95% Confidence Interval of the Difference	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper
Pair 1	PRE - POST	-.50926	.75482	.12580	-.76465	-.25386

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE - POST	-4.048	35	.000

ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพจำแนกตามเกณฑ์การประเมินผลคะแนนด้วยสถิติทดสอบ (t-test dependent)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	story	6.4444	36	.86005	.14334
	story	6.9306	36	1.20210	.20035
Pair 2	continuity	5.9583	36	.90534	.15089
	continuity	6.6806	36	1.12854	.18809
Pair 3	visual	5.8472	36	1.24108	.20685
	visual	6.1667	36	1.00000	.16667

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	story & story	36	.646	.000
Pair 2	continuity & continuity	36	.602	.000
Pair 3	visual & visual	36	.666	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	story - story	-.79802	-.17420	-3.164	35	.003
Pair 2	continuity - continuity	-1.03663	-.40781	-4.663	35	.000
Pair 3	visual - visual	-.63827	-.00062	-2.034	35	.050

Paired Samples Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
		Pair 1	story - story	-.48611
Pair 2	continuity - continuity	-.72222	.92924	.15487
Pair 3	visual - visual	-.31944	.94228	.15705

มหาวิทยาลัยศรีปทุม
 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 SRIPATUM UNIVERSITY
 Frequency Table

gender

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ชาย	21	53.8	55.3	55.3
	หญิง	17	43.6	44.7	100.0
	Total	38	97.4	100.0	
Missing	System	1	2.6		
	Total	39	100.0		

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

Frequency Table

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
content	39	4.1462	.45932
Design	39	4.0923	.48307
Total	39	4.1282	.40505
S01	39	4.18	.601
S02	39	4.23	.485
S03	39	4.05	.724
S04	39	4.21	.615
S05	39	4.18	.721
S06	39	4.08	.807
S07	39	4.28	.759
S08	39	4.26	.677
S09	39	4.05	.759
S10	39	3.95	.944
S11	39	4.18	.601
S12	39	4.03	.668
S13	39	3.82	.914
S14	39	4.08	.664
S15	39	4.36	.668
Valid N (listwise)	39		

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบฝึกทักษะและเอกสารที่ใช้ในงานวิจัย

แบบฝึกหัดชุดที่ 1: กิจกรรมในห้องเรียน

1 Page	DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 8 สิงหาคม 2554 กิจกรรมการบ้าน <input type="checkbox"/> ชุด A <input type="checkbox"/> ชุด B <input type="checkbox"/> ชุด C <input type="checkbox"/> ชุด D
ชื่อ..... รหัสนักเรียน..... ชื่อเล่น.....	
QUIZ A	
1. Theme ของเรื่องนี้เป็นข้อใด ก. หม่าป้าผู้ล่าต้องปะทะกับจำฝูงแกะที่แข็งแกร่งเหนือความคาดหมาย ข. เมื่อฝูงแกะผู้อ่อนแอแก๊งค์เอาคืนหม่าป้าจอมตะกละ ค. หม่าป้าโคโยตี้จอมซ่าส์กับหมอหมูป่าจอมโหด ง. มิตรภาพของหม่าป้าจอมเจ้าเล่ห์กับจำฝูงแกะจอมเฟอะพะ	
2. จงจับคู่เรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้ 1..... A) หม่าป้าถอยกลับไปตั้งหลักดูลาดเลาจากระยะไกล 2..... B) หมอหม่าหม่าป้าได้ปลดเอารีนรถพยาบาล 3..... C) หม่าป้าชุ่มแอบหลังก็อนทินเตรียมโจมตีฝูงแกะ 4..... D) ในครั้งแรกหม่าป้าใช้บ่วงบาศค์คล้องแกะแต่โยนไปไม่ถึง 5..... E) หยิบกระป๋องเครื่องมือผ่าตัด เปิดออกมาเป็นปู 2 ตัว 6..... F) หม่าป้าตกลงมานอนบาดเจ็บ มีรถพยาบาลมาช่วยเหลือ 7..... G) ครั้งที่สามจำฝูงแกะจับเชือกไว้ได้และดึงหม่าป้าตกลงมาจากหน้าผา 8..... H) หมอหยิบกระป๋องยาสลบแล้วเคาะแมงป่องออกมาใช้ 9..... I) ครั้งที่สองเหยี่ยวบ่วงบาศค์ถึงแต่แกะกระโดดหลบได้ 10..... J) หม่าป้าชะงักเมื่อเห็นจำฝูงแกะตัวยักษ์เฝ้าอยู่ 11..... K) หยิบกระป๋องอุปกรณ์เย็บแผล เปิดออกมาเป็นแมงมุม	

แบบฝึกหัดชุดที่ 1: กิจกรรมการบ้าน

*IP ๑๑๐

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมการบ้าน

วันที่ให้งาน | 8 สิงหาคม 2554

กิจกรรมการบ้าน จุด A จุด B จุด C จุด D

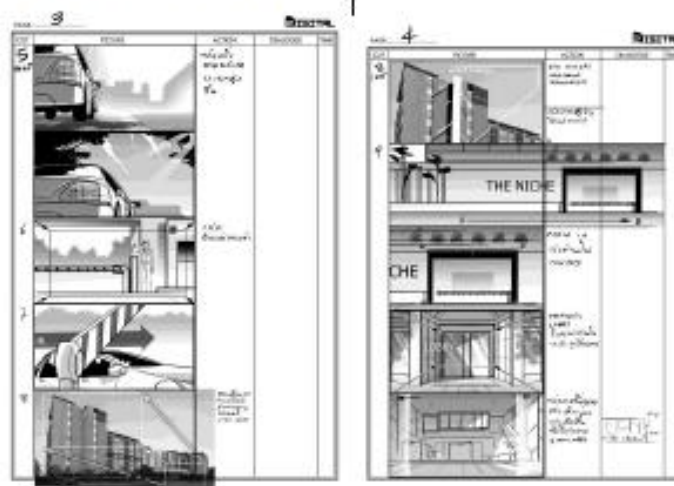
ชื่อ..... รหัสนักศึกษา..... ชื่อเล่น.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 1 : กิจกรรมการบ้าน

วันที่ส่งงาน | 15 สิงหาคม 2554

ให้นักศึกษานำภาพนิ่งของแอนิเมชันที่ capture ทั่วไปเรียงลำดับภาพเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันที่เป็น QUIZ ในชั้นเรียน คนละ 1 เรื่อง (เรื่องละประมาณ 80 ภาพ) ซึ่งไม่จำเป็นต้องเรียงเหมือนตัวอย่าง และ ให้นำรูปภาพไปลงใน format ของแต่ละคน โดยเขียนบรรยายรายละเอียด ดังนี้

1. ขนาดภาพ เช่น CU, MS, LS
2. สัญลักษณ์การเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น Zoom in/Zoom out, Pan, Tilt
3. รายละเอียดของ Shot เพิ่มเติม



ตัวอย่างผลงาน Storyboard ของอาจารย์ปัญญา มาสุกโกวิทศิริ

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเรียงลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายตามลำดับเหตุการณ์
2. การระบุขนาดภาพและใช้สัญลักษณ์ของภาพได้ถูกต้อง

การส่งงาน

สามารถ Print รูปออกมาติดแผ่นเขียนภาพลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ สัญลักษณ์ทิศทางและการเคลื่อนไหวของกล้องให้เรียบร้อย

แบบฝึกหัดชุดที่ 2: กิจกรรมในห้องเรียน

Page	DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
	แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 15 สิงหาคม 2554
	กิจกรรมการบ้าน <input type="checkbox"/> จุด A <input type="checkbox"/> จุด B <input type="checkbox"/> จุด C <input type="checkbox"/> จุด D
ชื่อ.....	รหัสนักศึกษา.....
	ชื่อเล่น.....
QUIZ : HERE COMES THE SUN	
1. จงเขียนเรื่องย่อของ Animation เรื่องนี้	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
2. จงเขียนเรื่องลำดับเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในเรื่องนี้	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
.....	

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน

1 | P a g e

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

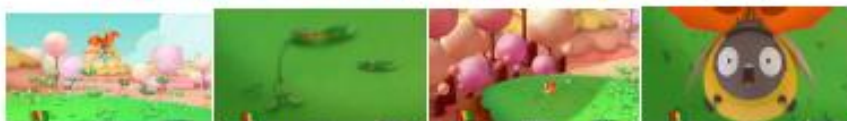
แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน วันที่โพส | 15 สิงหาคม 2554

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน

วันที่ส่งงาน | 22 สิงหาคม 2554

ให้นักศึกษาเลือก capture ภาพนิ่งจากแอนิเมชันที่ได้รับไป เลือกเฉพาะภาพที่มาจาก shot ที่สำคัญเท่านั้นและเลือกภาพที่สื่อความหมายและเรื่องราวของ shot ดังกล่าวให้ชัดเจน แล้วจึงเรียงลำดับภาพเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแอนิเมชันและให้นำรูปภาพไปลงใน format ของแต่ละคน โดยเขียนรายละเอียดดังนี้

1. ขนาดภาพ เช่น CU, MS, LS
2. สัญลักษณ์การเคลื่อนไหวของกล้อง เช่น Zoom in/Zoom out, Pan, Tilt
3. รายละเอียดของ Shot เพิ่มเติม



ตัวอย่างเปรียบเทียบการเลือกภาพที่สื่อความหมายเรื่องลำดับ



ตัวอย่างเปรียบเทียบการเลือกภาพที่สื่อความหมายเรื่องลำดับ

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเลือกใช้ภาพนิ่งที่สื่อความหมายของแต่ละ Shot ได้อย่างชัดเจน
2. การเรียงลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายตามลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง
3. การระบุขนาดภาพและใช้สัญลักษณ์ของภาพได้ถูกต้อง

การส่งงาน

ให้ Print รูปออกมาตัดแปะเรียงภาพลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ สัญลักษณ์ที่สททางการเคลื่อนไหวของกล้องให้เรียบร้อย

แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมในห้องเรียน

1 | Page

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 22 สิงหาคม 2564

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

GUIZ : TSI

1. จงเขียนเรื่องราวของ Animation เรื่อง TSI Step 1

.....
.....
.....

2. จงเขียนเรื่องราวของ Animation เรื่อง TSI Step 2: Cake dance

.....
.....
.....

3. จงเขียนเรื่องราวของ Animation เรื่อง TSI Step 3: Dokinabi

.....
.....
.....

4. จงเขียนเรื่องราวของ Animation เรื่อง TSI Step 4: Paradise

.....
.....
.....

5. จงเขียนเรื่องราวของ Animation เรื่อง TSI Step 5: Conclusion

.....
.....
.....

6. จงเขียนสรุป Theme ของ Animation ชุด There She Is ที่ 19/10/20

.....
.....
.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 3: กิจกรรมการบ้าน

Page

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 2 : กิจกรรมการบ้าน วันที่ทำงาน | 22 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 3 : กิจกรรมการบ้าน

วันที่ส่งงาน | 30 สิงหาคม 2554

จากแอนิเมชันเรื่อง There She Is ตอน Cake Dance ให้นักศึกษานำ Plot ของเรื่องนี้ไปเขียนเป็น Storyboard เพื่อเล่าเรื่องในรูปแบบฉบับของตัวเอง โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและเลือกใช้ตัวละครได้ตามใจชอบ จะต้องมียุทธการนำคำขวัญที่เป็นอุปสรรคในการนำเด็กไปส่งอย่างน้อย 4 ยุทธการณและให้เขียนเรื่องคำลับมาส่งด้วย

จงเขียนคำลับยุทธการที่เกิดขึ้นในเรื่องของนักศึกษา

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เรื่องคำลับอย่างสมเหตุสมผล
2. ความต่อเนื่องของคำลับบทที่เล่าเรื่องตามคำลับยุทธการณได้เหมาะสม
3. การใช้ภาพเพื่อสื่อความหมายในแต่ละยุทธการณได้อย่างเหมาะสม

การส่งงาน

ให้วาด Storyboard ลงในกระดาษ Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ ตัวบุคคลชนที่ศ ทางการเคลื่อนไหวให้เรียบร้อย

แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมในห้องเรียน

1 | P a g e

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING

แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมในห้องเรียน วันที่ 29 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

QUIZ : ทูกันซิด

ให้นักศึกษาร่าง Plot เรื่อง ทูกันซิด และเพื่อนำไปเขียนเป็น Storyboard สำหรับ Short Animation ความยาว 2 นาที(ประมาณ 40 – 60 ช่อง)โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและต้องมียุทธการที่สำคัญที่เป็นอุปสรรคในการกินซิดของหนูอย่างน้อย 3 ยุทธการ

- 1. จงเขียนเรื่องย่อของ เรื่อง "ทูกันซิด" ของนักศึกษา

.....
.....
.....
.....

- 2. จงเขียนลำดับเหตุการณ์หลักที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง "ทูกันซิด" ของนักศึกษา

1.
2.
3.
4.
5.

.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 4: กิจกรรมการบ้าน

1 | P a g e

DGA 205 SCRIPT WRITING AND STORYBOARDING
แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมการบ้าน วันที่ส่งงาน | 29 สิงหาคม 2554

ชื่อ.....รหัสนักศึกษา.....ชื่อเล่น.....

แบบฝึกหัดชุดที่ 4 : กิจกรรมการบ้าน

วันที่ส่งงาน | 5 กันยายน 2554

ให้นักศึกษาร่าง Plot เรื่อง นู๋กินชีส และเพื่อนำไปเขียนเป็น Storyboard สำหรับ Short Animation ความยาว 2 นาที (ประมาณ 40 – 60 ช่อง) โดยไม่จำกัดแนวเรื่องและต้องมีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดบรรจบในการกินชีสของหนูอย่าง น้อย 3 เหตุการณ์

1. จงเขียนเรื่องย่อของ เรื่อง "นู๋กินชีส" ของนักศึกษา

.....
.....
.....
.....

2. จงเขียนลำดับเหตุการณ์หลักที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง "นู๋กินชีส" ของนักศึกษา

1.
2.
3.
4.
5.

เกณฑ์การให้คะแนน

1. การเล่าเรื่องช่วยภาพที่ทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจน
2. ความต่อเนื่องของลำดับภาพ
3. การใช้ภาพสื่อความหมายได้ตรงตามเนื้อเรื่อง

การส่งงาน

ให้เขียนลงในกระดาษStoryboard ที่เป็น Format ของตัวเองและเขียนบรรยายขนาดภาพ สัญลักษณ์ที่ศ ทางการเคลื่อนกล้องให้เรียบร้อย

ใบสะสมแต้ม

DGA 205 : ใบสะสมแต้ม ปีการศึกษา 1/2554

ชื่อ..... รหัสนักศึกษา..... ชื่อเล่น

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

แบบประเมินความพึงพอใจนักศึกษาที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ
รายวิชา DGA 205 การเขียนบทและการเล่าเรื่องด้วยภาพ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของนักศึกษา

1. เพศ ชาย หญิง
2. จำนวนครั้งที่ขาดเรียน ไม่เคยขาดเรียน 1 - 3 ครั้ง 4 - 6 ครั้ง มากกว่า 6 ครั้ง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพ

คำชี้แจง : โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจ

ลำดับ	หัวข้อการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		1 มากที่สุด	2 มาก	3 ปานกลาง	4 น้อย	5 น้อยที่สุด
1	ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะในชุดกิจกรรม					
	1.1. กิจกรรมชุดนี้ทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard สำหรับงานแอนิเมชันมากขึ้น					
	1.2. การเรียงภาพนิ่งจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.3. การเขียนเรื่องย่อจากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.4. การเขียนลำดับเหตุการณ์จากแอนิเมชันทำให้เข้าใจวิธีการเขียน Storyboard ได้ดีขึ้น					
	1.5. กิจกรรมชุดนี้ช่วยให้เข้าใจการเขียน Storyboard จากเรื่องย่อมากขึ้น					
	1.6. กิจกรรมชุดนี้ช่วยพัฒนาทักษะในการเขียน Storyboard ของนักศึกษา					
	1.7. สามารถนำเนื้อหาของกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคตได้					
	1.8. เนื้อหาของกิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาของรายวิชา					
	1.9. กิจกรรมของแบบฝึกทักษะชุดนี้น่าสนใจกว่ากิจกรรมรูปแบบอื่นๆ					
	1.10. นักศึกษาชอบกิจกรรมฝึกหัดเขียน Storyboard ชุดนี้					
2	ด้านการจัดกิจกรรมและการออกแบบแบบฝึกทักษะ					
	2.1. ความชัดเจนของคำสั่งในใบงาน					
	2.2. ความเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนน					
	2.3. ความเหมาะสมของปริมาณงานการบ้านในแต่ละครั้ง					
	2.4. ความเหมาะสมของงานที่ให้กับพื้นฐานความรู้ของนักศึกษา					
	2.5. ความน่าสนใจของโจทย์งานในห้องและโจทย์งานการบ้านทั้ง 4 ชุด					

ชื่อเสนอแนะ

.....

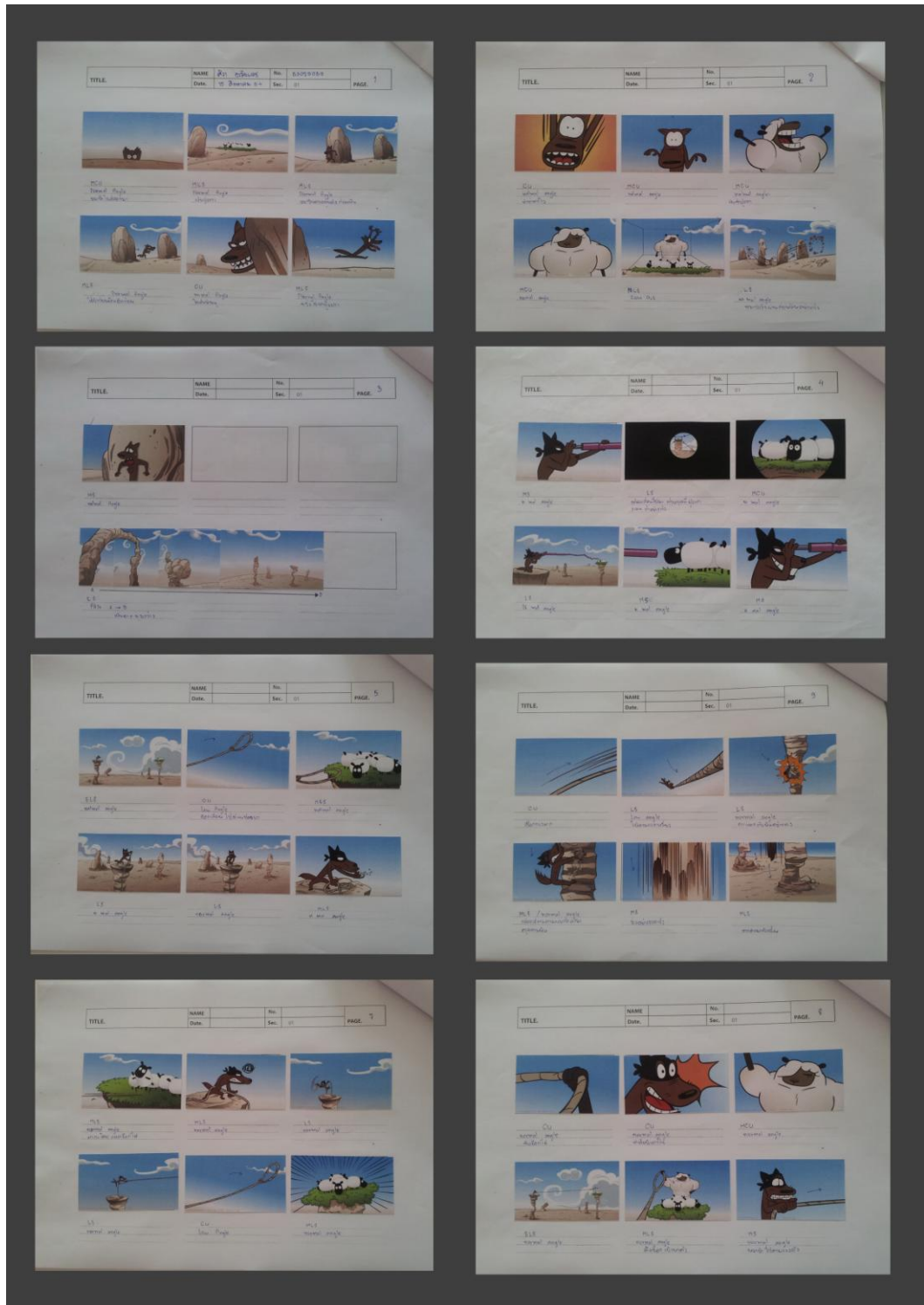
.....

.....

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างผลงานนักศึกษา

ตัวอย่างผลงานนักศึกษาจากแบบฝึกทักษะชุดที่ 1 กิจกรรมการบ้านโดยให้นักศึกษาเรียงลำดับภาพนิ่งที่เตรียมไว้ให้จากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันในชั้นเรียน



TITLE	NAME	No.	PAGE
	Date	Sec. 01	12

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

Cu / P.Cu
close

M.Cu
normal_angle

Cu
normal_angle

Cu

TITLE	NAME	No.	PAGE
	Date	Sec. 01	11

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

M.Cu

Cu / P.Cu
close

M.Cu
normal_angle

Cu
high_angle

TITLE	NAME	No.	PAGE
	Date	Sec. 01	10

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

M.Cu
normal_angle

TITLE	NAME	No.	PAGE
	Date	Sec. 01	13

M.Cu

Cu / P.Cu
close

M.Cu
normal_angle

Cu
normal_angle

P.Cu
high_angle

M.Cu
P.Cu

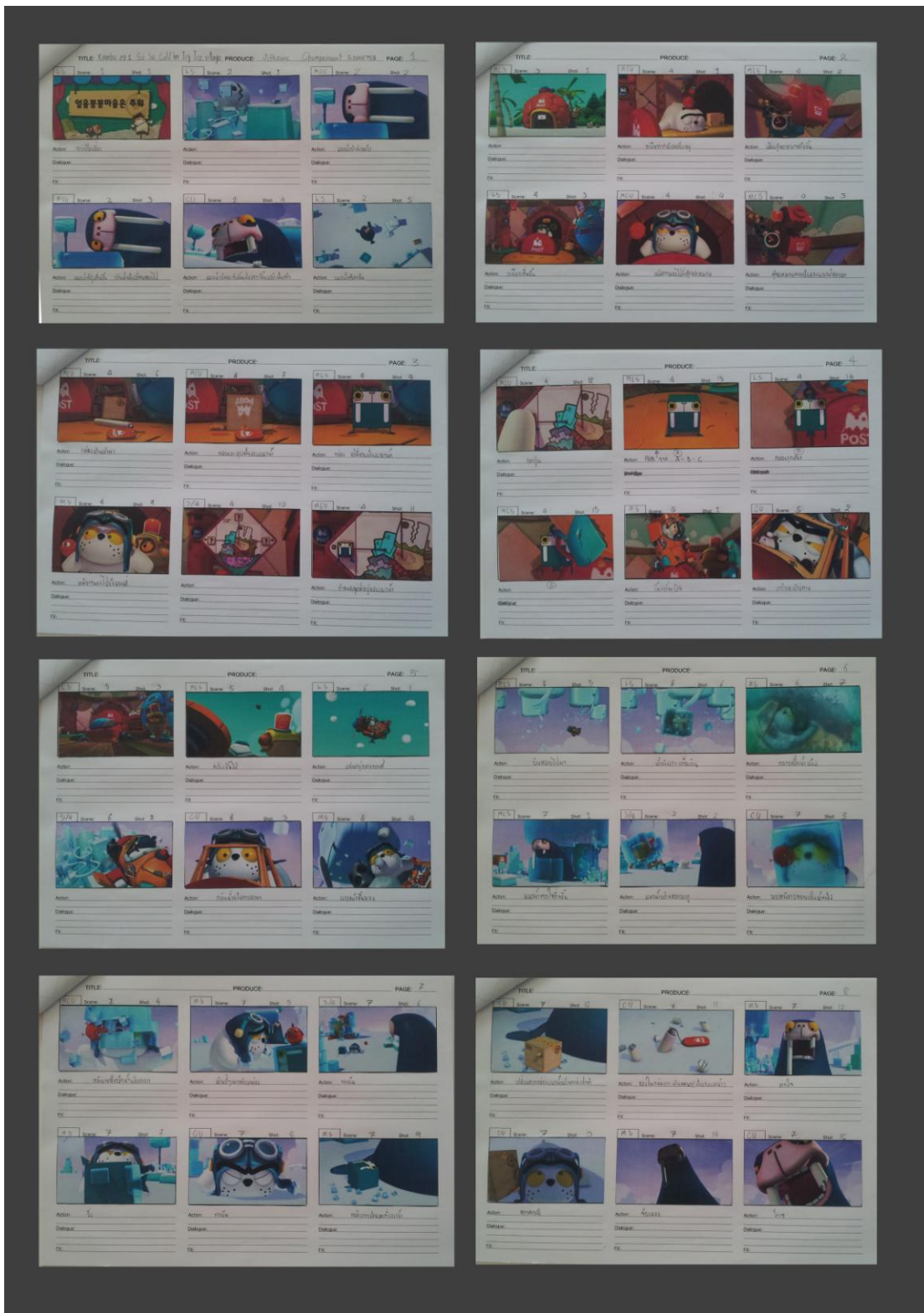
TITLE	NAME	No.	PAGE
	Date	Sec. 01	14

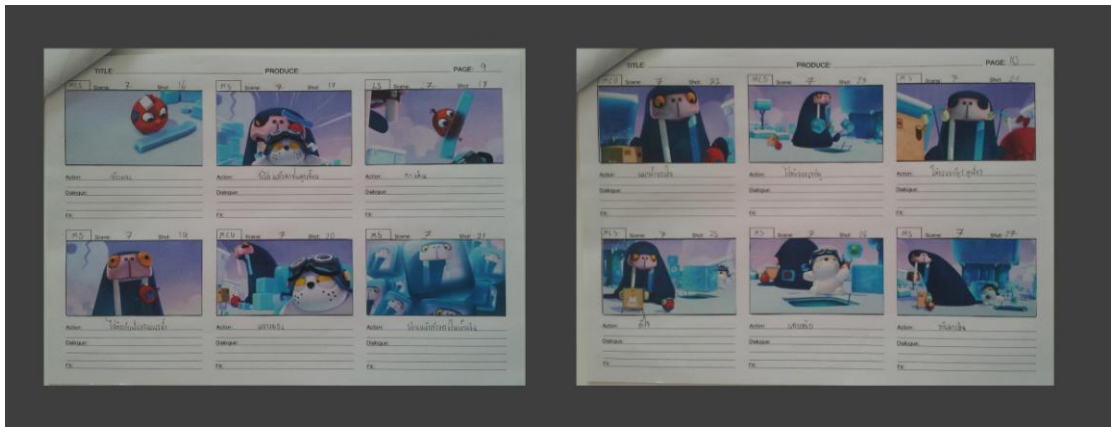
M.Cu
normal_angle

Cu

M.Cu
close

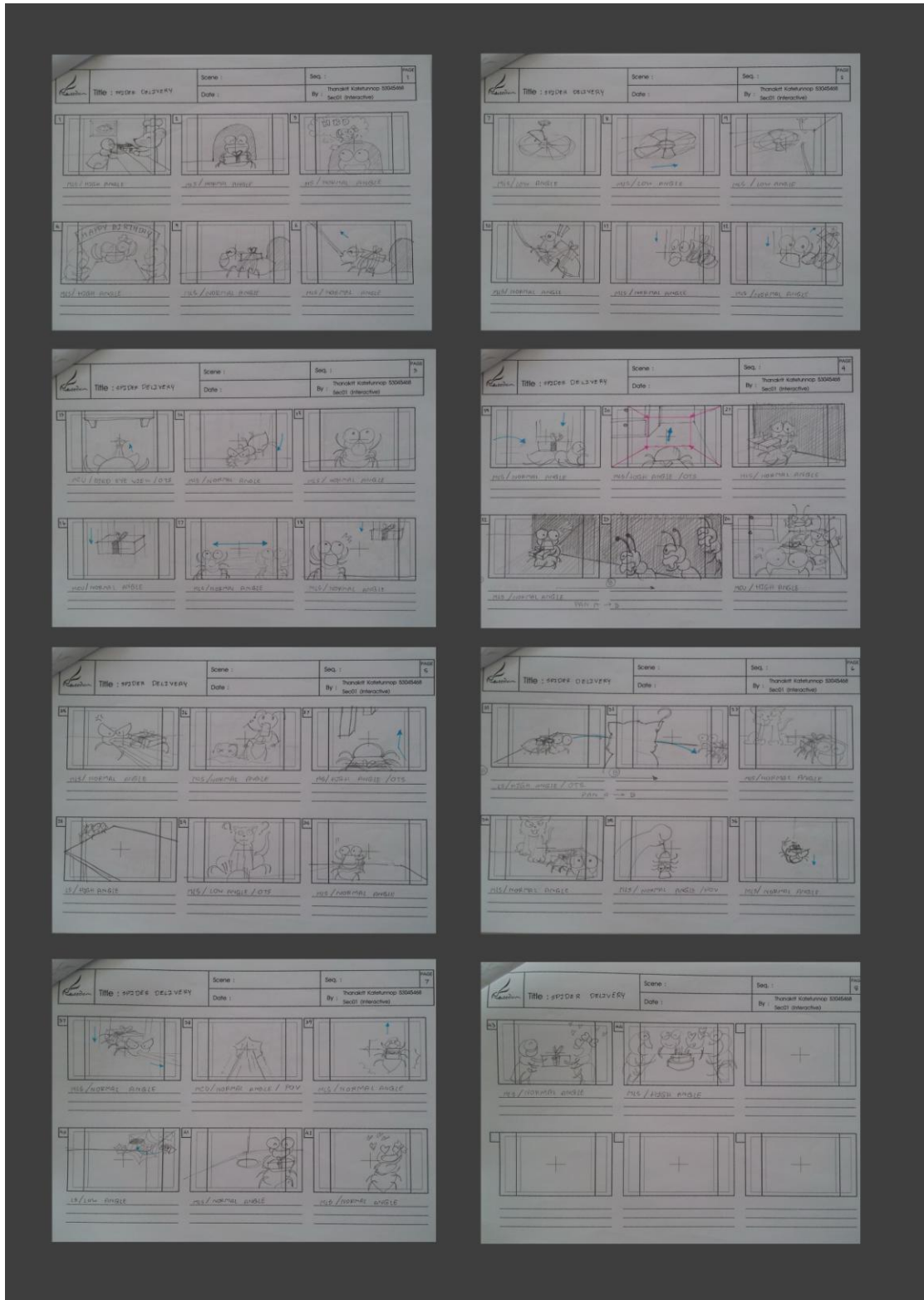
ตัวอย่างผลงานนักศึกษาจากแบบฝึกทักษะชุดที่ 2 กิจกรรมการบ้าน โดยนักศึกษาต้องเลือกภาพหนึ่ง จากตัวอย่างผลงานแอนิเมชันในชั้นเรียนเพื่อมาเรียงลำดับภาพเล่าเรื่องด้วยตัวเอง



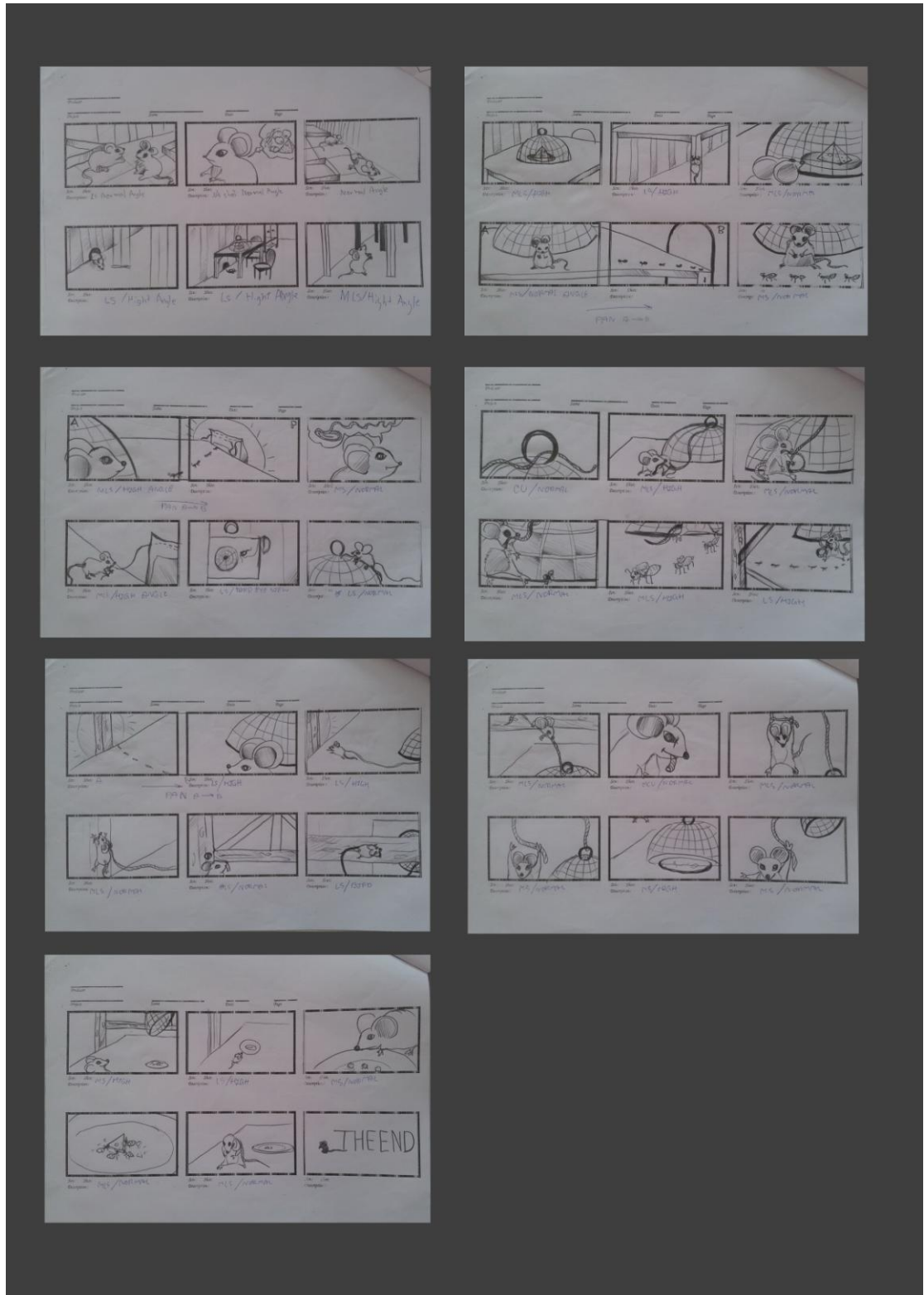


มหาวิทยาลัยศรีปทุม
SRIPATUM UNIVERSITY

ตัวอย่างผลงานนักศึกษาจากแบบฝึกทักษะชุดที่ 3 กิจกรรมการบ้าน โดยนำวิธีการเขียนบทจาก
ตัวอย่างผลงานแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้ในทำแบบฝึกหัดการเขียนสตอรี่บอร์ดเพื่อเล่าเรื่องเป็นภาษา
ภาพในรูปแบบของตนเอง

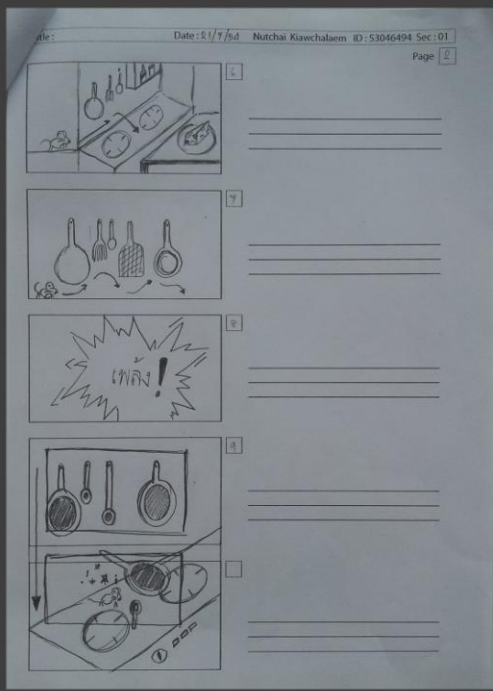
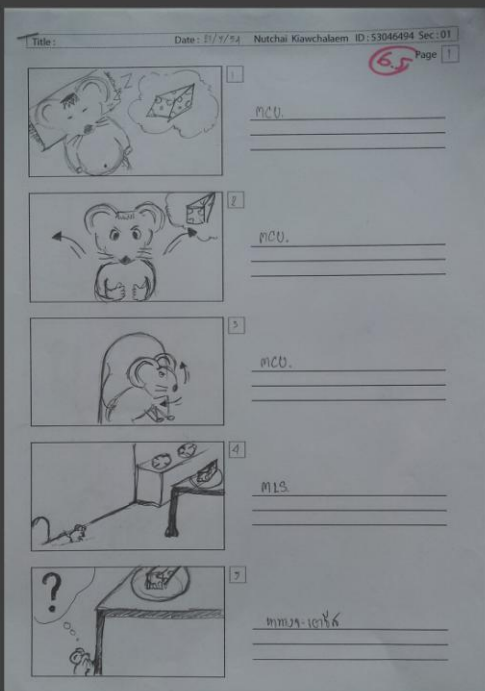


ตัวอย่างผลงานนักศึกษาจากแบบฝึกทักษะชุดที่ 4 กิจกรรมการบ้าน โดยให้นักศึกษาเขียนสตอรี่บอร์ดจากเรื่องย่อและเขียนลำดับเรื่อง “หนูกินชีส” ซึ่งเป็นงานในชั้นเรียน



ตัวอย่างผลงานจากแบบทดสอบก่อนเรียนของนักศึกษาโดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ด
สำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อเรื่อง “หนูกินชีส”


Pretest





ตัวอย่างผลงานจากแบบทดสอบหลังเรียนของนักศึกษาโดยให้นักศึกษาเขียนบทและสตอรี่บอร์ด
สำหรับแอนิเมชันขนาดความยาวไม่เกิน 2 นาทีจากหัวข้อเรื่อง “หนูกินชีส”


Posttest


Date: Nutchai Kiwchalaem ID: 53046494 Sec: 01 Page: 1

1  1S

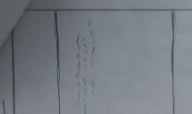
2  2U


3  3U


4  4LS


5  5MLS

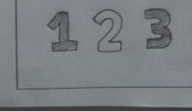
Date: Nutchai Kiwchalaem ID: 53046494 Sec: 01 Page: 2

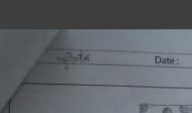
6  6U

7  7U

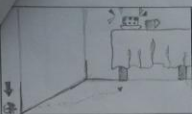
8  8U


9  9U


10  10MLS


11  11MLS


Date: Nutchai Kiwchalaem ID: 53046494 Sec: 01 Page: 3

12  12LS


13  13MLS


14  14MLS

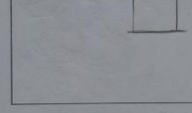
15  15


16  16LS

Date: Nutchai Kiwchalaem ID: 53046494 Sec: 01 Page: 4

17  17U


18  18U


19  19LS


20  20LS

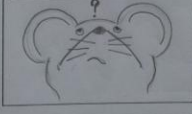
Posttest


พจนานุกรม Date: Nutchai Kiwchalaem ID:53046494 Sec.:01 Page 6

17  IS _____


18  MIS _____


19  ECU _____


20  CU _____


21  CU _____


พจนานุกรม Date: Nutchai Kiwchalaem ID:53046494 Sec.:01 Page 6

22  CU _____


23  IS _____


24  IS _____

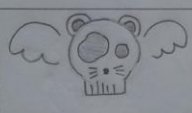
25  CU _____

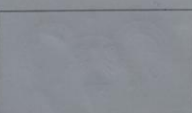
26  CU _____


พจนานุกรม Date: Nutchai Kiwchalaem ID:53046494 Sec.:01 Page 7

27  ECU _____

28  MIS _____

29  _____

30  _____

31  _____

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาววรากร ไร่เทียมวงศ์
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	112 ถนนราชพฤกษ์ แขวงปากคลอง เขตภาษีเจริญ กรุงเทพฯ 10160
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2546 MA 3D Computer Animation Bournemouth University, UK พ.ศ. 2544 สด.บ.สถาปัตยกรรมภายใน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผลงานด้านการวิจัย	

- 2554, “ผลของการใช้แบบฝึกทักษะการเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักศึกษาในรายวิชา DGA205 การเขียนบทและการนำเสนอเรื่องด้วยภาพ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม”